

**JUEGOS AMBIENTALES DE GRAN ESPACIO.
10 AÑOS DE UNA EXPERIENCIA CANARIA
COMPARTIDA**

Rosario Martín, Azucuahe del

Noviembre 2006

Azuchuae del Rosario Martín

Trabaja en Área Rural, S.L. Servicios Integrales para la Educación Ambiental

EL JUEGO COMO ACTIVIDAD LIBRE, VOLUNTARIA Y ESPONTÁNEA

Que la educación sea divertida y que transmita bien lo que queremos enseñar, ya estemos hablando de matemáticas o de educación ambiental, es uno de los enfoques educativos de nuestro tiempo. Muchas veces hemos escuchado que la mejor forma de aprender (no sólo para niños y niñas, sino también para personas adultas) es jugando, y creo que es bien cierto. El juego es una actividad que generalmente interesa, por lo que facilita el proceso de aprendizaje.

No obstante hay quienes, como los precursores del movimiento ludotecario en América Latina, plantean la necesidad de diferenciar entre el "juego por el juego" y el "juego como recurso educativo". Si bien ambos tienen un alto contenido de aprendizaje, el primero de ellos forma parte del "impulso lúdico de los mamíferos inteligentes", es una actividad libre, voluntaria y espontánea, sin otra finalidad que la del propio juego, mientras que en el segundo de los casos, el juego se convierte en "medio didáctico"; lo lúdico sigue siendo lo relevante, pero el aprendizaje se convierte en una meta clave del juego.

EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO

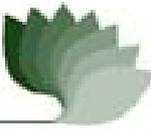
Podemos decir, parafraseando a Raimundo Dinello (especialista latinoamericano en ludotecas) que el juego "es una actividad natural y espontánea del ser vivo que nace inacabado y que crece jugando". Los juegos impulsan con mayor facilidad y naturalidad los procesos esenciales del desarrollo y crecimiento de las capacidades humanas, es más, son un medio indispensable para ello. Posibilita activar las funciones que aún no están maduras pero que se encuentran en proceso de madurez. Constituyen el motor del aprendizaje y del descubrimiento, siendo uno de los primeros instrumentos de los que nos valemos para satisfacer nuestra curiosidad por todo lo que nos rodea.

En él se exploran y ejercitan competencias físicas; se desarrolla la capacidad imaginativa; las posibilidades de relacionarse y de expresarse.

Jugar es una actividad libre y voluntaria y los juegos existen mientras son jugados. De final incierto, el juego se desarrolla en una realidad ficticia y con cierta conciencia de irrealidad. En él se da esa doble vertiente que le aporta su carácter educativo: por un lado, tiene siempre presente el deseo de diversión despreocupada e irreflexiva, y por otro, incorpora esa necesidad tan humana de ponerse dificultades para superar y avanzar mientras lo intenta. El juego adquiere un propósito educativo indiscutible: nos permite aplicar conocimientos o aptitudes, descubrir, inventar, conocer relaciones entre hechos o acontecimientos reales o imaginarios, desarrollar habilidades individuales y colectivas, ...

Hay juegos que exigen distintos tipos de expresión, raciocinio, creatividad e imaginación, observación y atención. Diferentes tipos de habilidades físicas, estrategias cooperativas y/o competitivas, ... se pueden conocer, reconstruir y analizar situaciones de la vida social y cultural de sus participantes

Su soporte básico son sus jugadores y jugadoras, pero se suelen acompañar de objetos de diferentes tipos: juguetes y materiales que simbolizan elementos de la realidad natural y cultural, que son reflejos de las reglas sociales, de los conocimientos y creencias, etc.



Ya sabemos que la manera cómo se enseña es tan importante como el qué se enseña, por lo tanto se aprende mejor cuando:

- El aprendizaje es vivencial. Se exploran, manipulan y descubren directamente los elementos de su medio ambiente.
- El aprendizaje es divertido y creativo. Las actividades novedosas y divertidas, tienen un impacto educativo mayor que las habituales o aburridas.
- Las actividades están centradas en las necesidades de cada participante, teniendo en cuenta la opinión, características, diferencias personales y limitaciones de cada cual.
- El aprendizaje es sobre aspectos significativos, no sobre cosas abstractas o lejanas.
- Se utilizan recursos del medio. El uso de recursos tradicionales de un aula se reduce al mínimo y se exploran las posibilidades de los objetos naturales o artificiales del propio medio.
- Se disfruta de ambientes naturales, sobre todo en gente urbana que puede apreciar y evaluar el efecto, positivo o negativo, de la relación entre el ser humano y su medio.

Desde el punto de vista meramente educativo, el juego:

- Potencia el aprendizaje activo.
- Modifica la clásica relación educador-educando.
- Permite acercar a la mente conceptos de difícil asimilación, por ejemplo mediante un juego de simulación.
- Desarrolla la sociabilidad y el espíritu de colaboración.
- Favorece un aprendizaje más duradero.

LOS JUEGOS Y LA EDUCACIÓN AMBIENTAL

Como reconoce la propia UNESCO, en el prólogo de los materiales sobre "Guías de Simulación y Juegos para la Educación Ambiental", elaboradas por el Programa Internacional de las Naciones Unidas para la Educación Ambiental (PNUMA), estos recursos "reproducen, de una forma simple y didáctica, la compleja naturaleza de los problemas concretos del medio ambiente. La situación de juego permite tomar en consideración diversos factores (naturales, sociales, culturales, ...), así como valores, intereses y comportamientos de distintas personas, susceptibles de contribuir a la solución de los problemas ambientales. (...) y le preparan para una eficaz toma de decisiones".

El componente afectivo y lúdico es de vital importancia en la Educación Ambiental, pues facilita una relación emotiva con un determinado entorno o favorece la asimilación de conceptos, contenidos y objetivos ambientales. Los juegos aportan diversión complementaria a las actividades habituales, facilitando la consecución de los objetivos planteados dentro de una programación, al tiempo que permiten compartir entre los/as participantes la satisfacción de aprender de forma recreativa.

Como sabemos, a la hora de elaborar cualquier actividad de Educación Ambiental, es importante tener claro sus objetivos. Dependerá de la actividad concreta el especificar sobre él, pero siempre se tendrán en cuenta los objetivos generales recomendados por la UNESCO, en Tbilisi.

Por lo tanto los juegos deben servir para:



- Concienciar y sensibilizar sobre el medio ambiente global o local y su problemática
- Ofrecer conocimientos para lograr una comprensión del medio y sus problemas
- Potenciar una actitud de valoración e interés por el medio ambiente y motivación para la acción dirigida a su mejora y protección
- Crear aptitudes para determinar y resolver los problemas ambientales
- Animar a participar en las tareas destinadas a su solución

CANARIAS: NUESTRA EXPERIENCIA CON LOS JUEGOS AMBIENTALES

Durante muchos años, diferentes entidades y empresas se han dedicado a promover, también en Canarias, líneas de trabajo que se dedicaran a estudiar, diseñar, producir, ejecutar y evaluar las posibilidades de introducir el juego en las prácticas propias de esta disciplina multidisciplinar que es la Educación Ambiental. A finales del año 1997, el Área de Medio Ambiente del Cabildo de Tenerife, junto con nuestra empresa, área rural s.l., emprendió el diseño y evaluación de un modelo de juego ambiental, que pondría en marcha bajo una línea de trabajo denominada *Juegos Ambientales de Gran Espacio*, de la cual cumplimos ahora 10 años de experiencia compartida.

LOS CRITERIOS GENERALES

Estos Juegos dan respuesta a la necesidad de incorporar, en el seno de la sociedad, acciones de sensibilización y concienciación para el desarrollo de hábitos y comportamientos respetuosos con el Medio Ambiente. Los *Juegos Ambientales de Gran Espacio* son, desde nuestra experiencia, recursos de gran interés para apoyar el desarrollo de los objetivos de la Educación Ambiental, pues nos permiten acercarnos de una manera positiva a los diferentes sectores de la población que son nuestros destinatarios, ofreciéndolos como una actividad lúdica y divertida, a la vez que instructiva.

Las posibilidades que estos recursos poseen para desarrollar temáticas específicas, como los residuos, la biodiversidad, los espacios naturales protegidos, la ordenación del territorio, etc., son múltiples y variadas, permitiéndonos abordarlos desde una visión actual, sencilla y constructiva.

En su diseño se deben compaginar adecuadamente los contenidos ambientales con la actividad lúdica, ya que ésta se convierte en su motor principal de dinamización.

Los criterios generales de su concepción deben ser: que sirvan de apoyo al equipo de monitores/as para desarrollar contenidos referidos a la temática a trabajar; que sean un medio para conseguir unos objetivos y no un fin en sí mismos; que se realicen en por medio del trabajo en equipo y no fomenten la competencia "agresiva", sino que potencie el trabajo grupal.

Las distintas pruebas que los componen se convierten en recursos educativos por sí mismas, lo que favorece la versatilidad de los juegos para combinarse y modificarse de manera sencilla.

Igualmente, deben ser cómodos para itinerarlos por lugares diversos, ya que deben permitirnos llegar allá donde se encuentre la gente; deben adaptarse lo mejor posible a éstos lugares, unas veces diáfanos, otras llenos de obstáculos, unas en suelo firme y otras en suelo terroso, ...



Otro aspecto importante de resaltar en cuanto a su elaboración, es que deben primar materiales coherentes con el respeto al medio ambiente, que no contradigan el mensaje ambiental a trasladar: materiales nobles como la madera, barnices al agua, en vez de sintéticos, o materiales que provengan de la reutilización, ... Este es un tema especialmente complejo, ya que el debate sobre la durabilidad, costes, peso, ... de los materiales con los que los producimos, deben de ir parejos con los del respeto medioambiental del que hablamos anteriormente, pero resolver adecuadamente ese dilema es un buen ejercicio de coherencia.



"EL ARCA ..." CUMPLE 10 AÑITOS.

El Arca de la Naturaleza es uno de estos Juegos Ambientales de Gran Espacio, el primero que diseñamos conjuntamente el Equipo de Trabajo del Área de Medio Ambiente del Cabildo de Tenerife y nuestra empresa. Fue concebido en la navidad del año 1997, fruto de una idea original del Equipo de Educación Ambiental del Cabildo. Se propuso como una actividad lúdico-ambiental con la que participar en el Parque Infantil y Juvenil de Tenerife (PIT) de ese año.

Su diseño inicial fue testado y corregido durante ese mismo evento, de manera que posteriormente fue rediseñado y producido según su concepción actual por el "Equipo de Materiales y Recursos" de nuestra empresa, área rural s.l.

En las siguientes imágenes quisiera ofrecerles una historial visual de esa experiencia, una síntesis gráfica de lo que sucediera a partir de aquellos momentos con El Arca ...

Espero que les ilustren adecuadamente.....

1

“El Arca ...” la primera experiencia.



En el PIT (Parque Infantil de Tenerife), durante las navidades del año 1997-1998, se desarrolló nuestra primera y “poco afortunada” experiencia.



Pensaban que entraban a un circuito de bicicletas, pero ... ¡no les dejaban correr!, sino que tenían que hacer unas pruebas muy “raras”.

área rural
educación ambiental

2

“El Arca ...” la primera experiencia.

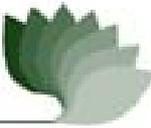


Durante los primeros 7 días les pedimos a sus participantes que nos ayudaran a evaluar el juego ...



Y con rudimentarios medios ... transformamos El Arca en una especie de juego de la oca, con la que nos divertimos mucho más los siguientes 7 días.

área rural
educación ambiental



3

“El Arca ...” la primera experiencia.

Y luego, con un poco más de tiempo y recursos, convertimos la oca en un juego ambiental ...



área rural
educación ambiental

con el que avanzábamos al ritmo de los dados, para trabajar el contenido ambiental de la BIODIVERSIDAD.

4

“El Arca ...” la primera experiencia.



Donde seguía habiendo una bici, ...pero ahora nos servía para trasladar a las frágiles especies de la flora y fauna de Canarias ...



área rural
educación ambiental

.. sin que se nos caigan al suelo.

5

“El Arca ...” la primera experiencia.



Donde había que seleccionar la basura con unas pinzas de coger tunos/higos picos ... y comprobar luego si lo habíamos hecho bien.

área rural
educación ambiental

6

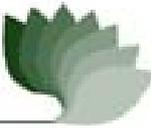
“El Arca ...” la primera experiencia.



Un juego en el que metíamos una mano en unas cajas, para averiguar que elementos de la naturaleza contenían, sin mirarlo, y luego contárselo al resto ... pero sin hablar, sólo dibujando.



área rural
educación ambiental



7

“El Arca ...” la primera experiencia.



Donde jugábamos al “3 en raya”, con los símbolos animal y vegetal de la isla de Tenerife (el drago y el plinzón azul)

O a un singular “quién es quién” en la naturaleza, con el cual descubrir los elementos que componen nuestro medioambiente.



área rural
educación ambiental

8

“El Arca ...” la primera experiencia.



Donde inventarnos historias en las que aparecieran personajes tan distintos, y al tiempo tan interdependientes como “don pino”, “doña picapinos”, “la señora tabaiba”, o “el gordo calderón”.

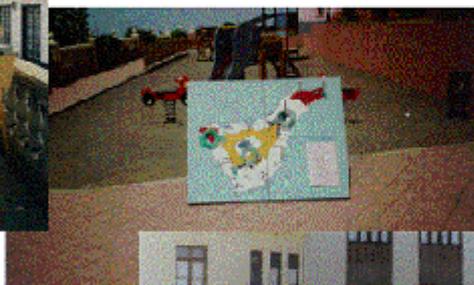


área rural
educación ambiental

9

“El Arca ...” la primera experiencia.

...y un montón de pruebas más, a las que tan sólo la suerte, y un poco de la ayuda de quien dinamice el juego, te podrían hacer llegar.

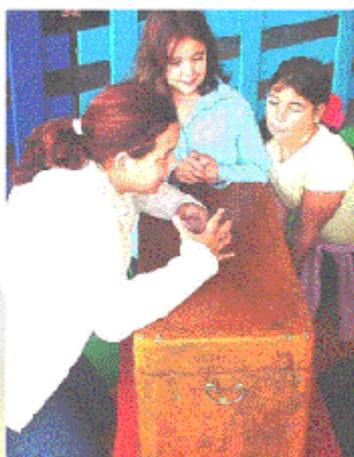


área rural
educación ambiental

10

“El Arca ...” la primera experiencia.

Un tiempo de juego, en el que saltando de casilla en casilla, llegamos al COFRE DE LA BIODIVERSIDAD, al que tenemos que asomarnos en grupo ...



área rural
educación ambiental

y descubrir el valioso tesoro que nos desvelará ...



LA MECÁNICA LÚDICA Y EL CONTENIDO AMBIENTAL

Como acabamos de ver, El Arca desarrolla la temática de la BIODIVERSIDAD, fomentando el conocimiento sobre su importancia y procurando hacernos conscientes de que, con pequeñas acciones en nuestra vida cotidiana podremos alterarla o conservarla. Trabaja sobre la flora y fauna protegida de Canarias, la contaminación de los recursos naturales, la separación en origen de los residuos, los diversos ambientes naturales de una isla o las delicadas relaciones de los seres vivos de un ecosistema, ... entre otros contenidos. En todo momento están acompañados por monitores y monitoras, que adaptan el juego a las características del grupo y son quienes se encargan de su dinamización.

Su mecánica es similar a la del Juego de la Oca y las 24 casillas que lo componen contienen pruebas, preguntas o adivinanzas diseñadas para que los y las participantes se diviertan aprendiendo y reflexionando sobre la Biodiversidad. En El Arca participan dos equipos (de un máximo de 5 personas por equipo, de 8 años en adelante), los cuales intentarán llegar a la casilla final, tirando el dado un número determinado de veces, y descubrir el Tesoro de la Biodiversidad. Como característica añadida, cada una de estas pruebas pueden convertirse en recursos individuales, de forma que por sí mismas puedan servir para apoyar el desarrollo de un programa educativo concreto.

En su diseño se tuvo en cuenta la utilización de materiales los más coherentes con el medio ambiente posible. Las estructuras y acabados de algunos de sus elementos fueron realizados con materiales reutilizados y pinturas al agua. Se han primado "materiales nobles" (como la madera, ...) frente al otros materiales plásticos.

Este es un juego que ha demostrado su versatilidad en cuanto a la adaptación en su montaje a espacios diversos y dispares como colegios, áreas recreativas, plazas, calles o ferias. Ideales todos ellos como escenarios para la generación de actividades educativo ambientales.

10 AÑOS COMPARTIENDO LA EXPERIENCIA, 10 AÑOS RECORRIENDO LA ISLA DE TENERIFE.

El Arca ... ha itinerado ya por todos los municipio de la isla de Tenerife, en algunos de ellos en varias ocasiones, unas veces en centros educativos y otros en espacios públicos como plazas. En estos 10 años alrededor de 20.000 participantes directos que han pasado por el juego, a los que se le suman aquellas personas que, de forma indirecta, son receptores de sus mensajes.

Nos referimos a aquellas personas que se acercan al mismo y, desde el exterior, observando como sus hijos, o su nietas, o el alumnado de su clase jugaban en alguna de esas ocasiones, reciben la influencia de sus mensajes. Un mensaje indirecto, con la particularidad de la forma en que estas personas lo reciben: lo hacen mediatizados por una imagen lúdica, divertida y gratificante, de satisfacción en sus participantes directos, con lo cual se llevarán asociados estos calificativos al mensaje que han recogido.



OTRAS EXPERIENCIAS EN CANARIAS.

De una manera evidente, para nuestros equipos de trabajo esta primera experiencia supuso un aliciente para continuar investigando en esa línea de trabajo. Tras ella, nuestra empresa ha diseñado, producido y evaluado otros juegos que, compartiendo las filosofía y requisitos generales del anterior, desarrollan temáticas diferentes y se basan también en diferentes mecánicas lúdicas.

Veamos algunas de ellas:

Juego Limpio con el Medio Ambiente trabaja sobre la problemática de los RESIDUOS. Fue creado para la Viceconsejería de Medio Ambiente del Gobierno de Canarias, en la Navidad del año 1998, con el fin de desarrollar una Campaña de Sensibilización sobre los residuos, en el marco de los Parques Infantiles y Juveniles de Canarias. Se puso en funcionamiento, por primera vez, en el "IV Parque Infantil y Juvenil de Las Palmas de Gran Canaria", siendo más tarde itinerado por la islas de Gran Canaria, Fuerteventura y Tenerife.

A través de sus 14 pruebas, a las que se accede por azar mediante el giro de una ruleta, se pretende favorecer la toma de conciencia sobre la problemática ambiental que suponen los residuos en Canarias y en el mundo, promover la reflexión sobre sus Causas, Consecuencias y Soluciones, propiciar la transformación de los hábitos y actitudes generadores de esa problemática y ejercitar la capacidad de decisión individual y colectiva sobre sus soluciones.

Otras experiencias en Canarias ... El segundo juego.

A través de sus 14 pruebas, se pretende favorecer la toma de conciencia sobre la problemática ambiental que suponen los residuos en Canarias y en el mundo; promover la reflexión; propiciar la transformación de los hábitos y actitudes; y ejercitar la capacidad de decisión individual y colectiva sobre sus soluciones.





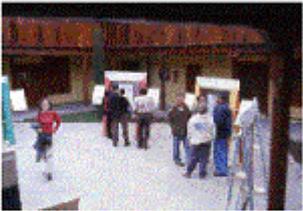
Enigma en el Museo Natural es el tercero de los Juegos que hemos desarrollado conjuntamente con el Área de Medio Ambiente del Cabildo de Tenerife. Trabaja sobre la temática específica de los ESPACIOS NATURALES PROTEGIDOS de Tenerife y por extensión de los de Canarias, abordando sus valores, las categorías de

protección, las medidas de gestión y sus agentes principales, así como los usos y su problemáticas actuales.

Este es un juego de circuito por casillas, que emplea como mecánica lúdica unas reglas parecidas a las de El Parchís. Existe una versión en juego de mesa, que recoge las ideas de su diseño inicial, donde se propuso adaptar el juego de investigación conocido como "El Cluedo", para tratar de resolver un enigma relacionado con los Espacios Protegidos. Este recurso contiene una serie de soportes expositivos que se convierten en una exposición sobre los E.N.P. de Tenerife, que puede por sí misma cumplir una función divulgativa.

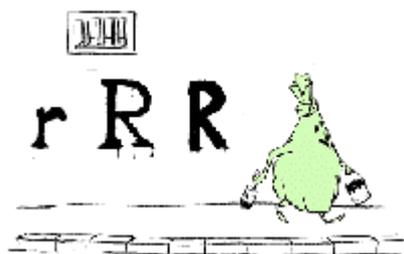
Otras experiencias en Canarias ... El tercer juego.

Este recurso tiene la particularidad de que contiene una serie de soportes que se convierten en una Exposición sobre los E.N.P. de Tenerife.


Éstos, por sí mismos cumplen una función divulgativa y, en el juego, suponen un recurso con el que trabajar sobre esta temática





La Selección de Juego Limpio que fue una adaptación de la idea de nuestro anterior juego sobre RESIDUOS, que seleccionó las mejores pruebas de aquel y les incorporó mejoras en los materiales, haciéndolas más itinerables, de cara a ofrecer este recurso dentro de cualquier Campaña de Sensibilización sobre los residuos en Canarias. Igualmente asumió la necesidad de incidir en la

enseñanza sobre la necesidad y el correcto funcionamiento de los distintos contenedores de recogida selectiva, trabajándolo de forma muy lúdica en una de sus pruebas.



Otras experiencias en Canarias ... El cuarto juego.

La Selección de Juego Limpio, es una adaptación de JUEGO LIMPIO ..., que igual que aquel, trabaja sobre la temática de los residuos en Canarias, tratando de forma específica la incorporación del contenedor amarillo en su gestión.

Planeta en Juego es la última creación de esta línea de trabajo, fruto nuevamente de la colaboración entre el Equipo de Educación Ambiental del Cabildo de Tenerife y nuestra empresa. Se diseñó conceptualmente y se produjo durante el año 2005. En este recurso hemos abordado la temática del DESARROLLO SOSTENIBLE, primando el objetivo de transmitir la urgente necesidad de abordar el presente, a partir de la adecuada relación de los elementos económicos, sociales y ambientales que los determinan, como única vía posible de conseguir asegurar el futuro de la calidad de vida en este planeta. Para su mecánica lúdica se optó por combinar juegos distintos, a modo del Party, que combina en si mismo otros tales como El Pictionary, Las Palabras Prohibidas, etc... En Planeta en Juego combinamos varios de estos y otros juegos, para proponer les que "ganaran la moneda oficial del juego: Los Planetinos", realizando de forma correcta cada una de las pruebas que les proponíamos.



NUESTRA EXPERIENCIA CONTINÚA ...

En estas páginas hemos pretendido sintetizar las ideas y los conceptos que nos han acompañado en estos diez años de trabajo. Hemos pincelado las diferentes experiencias prácticas que hemos desarrollado.

Y esto lo hemos hecho con el simple objetivo de sugerir que existe una importante relación entre lo lúdico y lo educativo, y que es necesaria explorarla para actualizar los recursos que empleamos quienes hacemos Educación Ambiental. Para conseguir cada vez mejores maneras de acercar el mensaje de la participación activa y reflexiva entre todas las personas que habitamos este planeta.

Esperamos haber podido aportarles alguna cosa nueva.

Un saludo cordial. Azucuahe