

LOS JUEGOS EN LA EDUCACIÓN AMBIENTAL

Bueno González, Ester

2000

Ester Bueno González

Bióloga y miembro del equipo de Interpretación del CENEAM

Queda autorizada la reproducción de este artículo, siempre que se cite la fuente, quedando excluida la realización de obras derivadas de él y la explotación comercial de cualquier tipo. El CENEAM no se responsabiliza del uso que pueda hacerse en contra de los derechos de autor protegidos por la ley. El Boletín Carpeta Informativa del CENEAM, en el que se incluye este artículo, se encuentra bajo una Licencia [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0](#)



JUGAR: UN BUEN MODO DE APRENDER

El componente afectivo y lúdico es de vital importancia en la Educación Ambiental, pues facilita una relación emotiva con un determinado entorno y favorece la asimilación de conceptos o contenidos. Como actividades complementarias a las habituales, los juegos aportan diversión, consiguiéndose algunos de los objetivos planteados dentro de una programación, o simplemente compartir entre los/as participantes la satisfacción de aprender de forma recreativa.

En muchos casos es preferible hablar de actividades ambientales en lugar de juegos, ya que la sola mención de la palabra "juego" puede crear expectativas no convenientes al trabajo planteado. Los chicos/as asocian el juego con algo donde hay ganadores y perdedores, e incluso un premio. Si no se ha trabajado previamente la no competitividad o lo que es lo mismo la cooperación, es mejor variar el término.

Para realizar este tipo de actividades, es importante tener en cuenta:

- un conocimiento previo del grupo
- hacer participar a todos por igual repartiendo los papeles
- dar oportunidades e integrar a los rezagados
- dosificar las actividades para no cansar a los participantes
- el tiempo empleado, los conceptos e ideas motoras de la acción han de tener tiempo para ser asimiladas
- es importante también buscar el momento adecuado para cada actividad
- crear un cierto clima de "magia" que capte la mente, dispare la imaginación y nos abra los sentidos, la inteligencia y el espíritu
- el orden de los juegos, que puede seguir una secuencia que, por ejemplo, aumente el nivel de dificultad o de atención.

PLANIFICACIÓN DEL JUEGO

A la hora de plantearse y planificar el uso del juego como herramienta ludo-educativa hay que saber:

1º Nuestro propio nivel o limitaciones como dinamizadores e introductores de la actividad. Si somos neófitos en la ecopedagogía o iniciados en el tema.

2º ¿Dónde jugar?. El espacio donde se va a desarrollar la actividad es importante. Puede ser limitante, favorecedor e incluso especialmente motivante. Puede tratarse de un gran espacio o área natural amplia con vegetación variada, un jardín como espacio verde artificial, un itinerario o recorrido a través de medios diferentes, el aula de la escuela o su laboratorio, etc.

3º ¿Cuándo jugar?. Nos deberemos plantear si se puede realizar durante todo el año porque se practica en interior y no guarda relación con flora o fauna, o por ejemplo depende de la estación.

4º Edad de los participantes. Se trata de adecuar el nivel de dificultad, tanto a la hora de su buen entendimiento como de su adecuado desarrollo. Es preferible no mezclar edades diferentes en un mismo juego.

5º Número mínimo y máximo de participantes. Depende del juego, puede tratarse desde actividades individuales, a grupos con un gran número de participantes, si bien suele estar limitado por el tamaño del espacio donde vamos a jugar. Grupos grandes exigen más experiencia por parte del monitor-educador, por lo que siempre que se cuente con dinamizadores suficientes, es mejor dividir al grupo en subgrupos menores.

6º Preparación previa. Con el fin de dedicarle el tiempo suficiente, hay que tener en cuenta si el juego necesita de una preparación previa (búsqueda de información, recogida de datos locales, etc.) o si se realizará sobre el terreno.



7º Materiales. Es aconsejable utilizar materiales sencillos, de fácil manipulación, recogidos de la naturaleza o producto del reciclaje, por propia coherencia y para no excluir a nadie por cualquier deficiencia física o psíquica. Hay que asegurarse de tener los materiales necesarios antes de empezar.

8º ¿Qué queremos conseguir con este juego?. Debemos tener claro desde un principio los objetivos que queremos conseguir y por los que nos hemos planteado este juego y no otro.

9º ¿Lo hemos conseguido?. Un último momento para la reflexión y la evaluación, grupal o individual.

OBJETIVOS

A la hora de elaborar una actividad de Educación Ambiental, es importante tener claro su objetivo. Dependerá de la actividad concreta el especificar sobre él, pero siempre se tendrán en cuenta los objetivos generales recomendados en Tbilisi.

Los juegos deben:

- concienciar y sensibilizar sobre el ambiente global 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

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

La manera cómo se enseña, es tan importante como el qué se enseña. El destinatario de estas actividades aprende mejor cuando:

- el aprendizaje es vivencial. El participante explora, manipula y descubre directamente los elementos de su ambiente
- el aprendizaje es divertido y creativo. Las actividades novedosas y divertidas, tienen un impacto educativo mayor que las conocidas y aburridas
- las actividades están centradas en las necesidades de cada participante, teniendo en cuenta la opinión, características, diferencias personales y limitaciones de cada uno.
- el aprendizaje es sobre aspectos significativos, no sobre cosas abstractas y 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
- 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.

¿POR QUÉ ES IMPORTANTE EL JUEGO?

Investigadores, pedagogos, psicólogos y sociólogos han demostrado que el juego constituye el motor del aprendizaje y del descubrimiento. Es un instrumento educativo que hace de resorte de nuestra curiosidad por todo lo que nos rodea. Es la actividad que más interesa y divierte a los chavales, por lo que ponen más interés en el proceso de aprendizaje mediante el juego.

Por otro lado el juego:

- potencia el aprendizaje activo
- modifica la clásica relación profesor-alumno
- permite acercar a la mente conceptos de difícil asimilación por ejemplo mediante un juego de simulación
- conecta al participante con la vida real
- desarrolla la sociabilidad y el espíritu de colaboración



- favorece un aprendizaje más duradero.

EL PAPEL DEL EDUCADOR COMO DINAMIZADOR

La persona que va a dirigir el juego, debe reunir una serie de aptitudes aparte de los conocimientos que pueda haber adquirido y de su propia experiencia. La manera en que el juego es presentado, planteado y llevado a cabo es tan importante como el juego en sí. El dinamizador debe:

- involucrarse en él para crear un ambiente de apoyo
- guiarse por los deseos de los participantes en lugar de usar su poder y autoridad
- organizar y hacer accesibles al grupo una amplia variedad de recursos en lugar de coartar el proceso creativo del grupo
- permanecer alerta a todas las expresiones de sentimientos en miembros del grupo y estar pendiente de las diferencias individuales
- convertirse en uno más del grupo sin olvidar su papel principal
- saber trabajar con un grupo y manejar algunas técnicas grupales
- facilitar la comunicación entre los miembros del grupo
- ser receptivo a la retroalimentación que le da el grupo o sus colegas
- ser un ejemplo de creatividad y lograr mantener la atención
- invitar a jugar, no imponer los juegos
- evitar explicaciones largas y mantener la atención. Dejar claras las normas desde un principio
- no dejar la actividad en el aire, sino tomar el tiempo necesario para discutir la actividad.

CLASIFICACIÓN DE JUEGOS Y ACTIVIDADES AMBIENTALES

Los juegos deben tener una estructura cooperativa es decir, centrarse en la unión y no en "los unos contra los otros", buscando la participación de todos y donde el objetivo y la diversión se centren en metas colectivas, no individuales. Según los objetivos generales los juegos pueden clasificarse en:

1. **juegos sensitivos** donde principalmente se trabaja la percepción sensorial del medio para reconocer el entorno más próximo
2. **juegos de expansión**
3. **juegos de transmisión de conceptos**
4. **actividades de conocimiento**
5. **actividades de participación y compromiso.**

Los juegos deben estar encaminados a observar y explorar activamente el entorno inmediato y los elementos que lo configuran. Además permiten identificar sus características y propiedades más significativas así como las relaciones que se establecen entre ellos. Nos serán de gran utilidad para abordar con sencillez ciertos temas de carácter complejo y abstraer lo esencial de cada situación. Por su alto valor motivador, el uso del aprendizaje por descubrimiento y la posibilidad que nos ofrecen de tomar decisiones y desarrollar múltiples habilidades, el juego es una estupenda herramienta con la que siempre debemos de contar. Y por último, algo fundamental, **se aprende a jugar JUGANDO.**

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- **Albasini, Marian y otros. (1994).** *Juegos en los parques.* Dirección general de Calidad Ambiental, Gobierno de Aragón.
- **Taylor, J.L. (1985).** *Guía de simulación y de juegos para la educación ambiental.* PIEA UNESCO-PNUMA. Serie de Educación Ambiental nº2. Ed. española los Libros de la Catarata (1993).
- **Cornell, J.B. (1985).** *Vivir la Naturaleza con los niños.* Edic. 29, Madrid, España.
- **Hostie, R.** *Técnicas de dinámica de grupos.* Ed. ICCE
- **Gascón, P. y Martín, C. (1987).** *La alternativa al juego.* Bilbao.
- **Varios autores. (1997/98).** *Programa Educativo "Ceneam con la Escuela".* Equipo de Interpretación CENEAM. Segovia.



- **Maritza P. (1996).** *Taller de actividades y juegos para conocer y mejorar nuestro entorno.* Aula de verano de Interpretación y Educación Ambiental. CENEAM. Segovia.
- **Colectivo de Educación y no Violencia.** *Juegos cooperativos.* Madrid.
- **Fraga Vázquez, Xosé A. (1987):** *Equipamentos e recursos en Educación Ambiental en I Xornadas galegas de Educación Ambiental,* AS-PG y ADEGA, Vigo (Pontevedra).
- **M.P. et Al. (Coords.), (1990):** *Pasado e presente da Educación Ambiental en Galicia en Brañas, Encontro sobre Educación Ambiental en Galicia. Ponencias e comunicacións,* Xunta de Galicia, Santiago.
- **Gutiérrez, José (1995):** *Evaluación de la calidad educativa de los equipamientos ambientales,* MOPU, Madrid.
- **Gutiérrez, J., Benayas, J. y Pozo, T. (1999):** *Modelos de calidad y prácticas evaluativas predominantes en los equipamientos de educación ambiental,* en *Tópicos en educación Ambiental,* 1 (2), pp. 49-63.
- **Navarro Navarro, M. y Pérez y Torras, A. (1989):** *Equipamientos para la educación ambiental en España,* en Dirección General de Medio Ambiente, *II Jornadas de Educación Ambiental,* vol. 3, MOPU, Madrid.
- **Peña, F.J. (1997):** *A necesidade dun programa de Educación Ambiental en Galicia,* en *Segundas Xornadas Galegas de Educación Ambiental. Conferencias e Comunicacións,* Xunta de Galicia, Santiago de Compostela. Pp.23-30.