

APRENDER JUGANDO CON EL JUEGO DE LA VACA: EXTENSIÓN EN ESCUELAS RURALES DEL PARTIDO DE TANDIL

Learn playing with the Game of the Cow: extension activities in rural schools of Tandil District

Larsen, Ayelén¹; Miranda del Fresno, Carolina¹; Rubio, Roberto²; García Espil, Alberto²; Sanchez Chopa, Federico^{2,3} y Nicolini, Emilio²

¹ Becarias CIC-PBA. Centro de Investigaciones y Estudios Ambientales, FCH, UNICEN

² Departamento de Producción Animal, FCV, UNICEN

³ Centro de Investigación Veterinaria de Tandil (CIVETAN) CONICET-CICPBA- UNICEN
ayelenlarsen@gmail.com

Palabras clave: Juego de la vaca, ambiente, ganadería, problemática.

Eje temático: 2. Educación ambiental

Modalidad: Poster

Resumen

Partiendo de reconocer que existen distintas problemáticas ambientales en torno a las prácticas ganaderas y que es necesario comenzar a trabajar el tema desde las edades más tempranas, se elaboró el Juego de la Vaca, un juego de mesa que ha ido evolucionando en su propuesta lúdica, pero manteniendo el objetivo fundamental que los alumnos aprendan jugando. Para ello, se lo puso en práctica en 2012, 2014 y 2015, bajo distintos modelos de juego de mesa en 5 escuelas rurales del Partido de Tandil, alcanzando alrededor de 200 estudiantes. Se logró por medio del mismo despertar el interés de alumnos y docentes por la problemática ganadera en relación al cuidado del ambiente, y colaborar en los procesos de enseñanza/aprendizaje.

Abstract

There are different environmental problems related to farming processes which are necessarily to start developing from early learning stages. In this sense, we elaborated a board game called "Cow game", which has been evolving/improving in its ludic proposal, always keeping the fundamental objective of learning by playing. This proposal has been performed during 2012, 2014 and 2015, with different board game models, in 5 different rural schools of Tandil District, reaching about 200 students. This project allowed children and teachers to get interested in environmental care and farming impacts and also collaborate in the learning/teaching process.

Introducción

El proceso de intensificación ganadera ha generado impactos negativos que no son visualizados por los actores involucrados en los procesos productivos. Sumado a ello, el desconocimiento y la escasez de incentivos económicos a prácticas amigables con el ambiente, alientan una actitud de negación de los efectos perjudiciales y conducen al desarrollo de investigaciones académicas que intentan abordar la/s problemática/s en este campo. El acercamiento a productores, docentes y estudiantes, ha puesto de manifiesto la necesidad de abordar estas temáticas, de acercar información, de discutir la problemática de la ganadería al mismo tiempo que se elaboren en conjunto estrategias y medidas que reduzcan sus perjuicios (Córdova Izquierdo y Pérez Gutiérrez, 2000). Para abordar esta problemática, un equipo de trabajo integrado por agrónomos, veterinarios, ambientalistas y docentes universitarios de las facultades de Veterinarias, Humanas y Cs. de la Salud de la UNICEN, han desarrollado una experiencia de educación ambiental en el marco de un proyecto de extensión con niños de 9 a 12 años que asisten a escuelas rurales del Partido de Tandil, entendiendo que la educación ambiental es una herramienta fundamental para poder inculcar el cuidado del ambiente (Nando Rosales y García Gómez, 2000). Entre los recursos pedagógicos utilizados, se llevaron al aula diferentes propuestas lúdicas (SAyDS, 2012) como instrumento para trabajar las temáticas de ambiente y ganadería propuestas, y de este modo perseguir el objetivo de aprender jugando (Barranco García, 2015); con el propósito de transmitir los conocimientos adquiridos a su entorno (escuela y hogar, entre otros).

Materiales y métodos

A partir del intercambio de saberes de distintos campos temáticos entre los integrantes del equipo de trabajo y en busca de una actividad interdisciplinaria, se construyó un juego de mesa como material didáctico para colaborar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se eligió este tipo de recurso ya que estimula la concentración, el razonamiento y la interacción (Barranco García, 2015). El Juego 3 en particular (que se presentará más adelante), propuso el éxito del mismo en el trabajo en equipo, donde cada uno aporta su conocimiento al resto del grupo. A tal fin, se construyeron tres juegos de mesa (en los años 2012, 2014 y 2015, respectivamente), que se llevaron a las aulas de las escuelas bajo un mismo objetivo: que los chicos puedan aprender jugando. Previamente a la ejecución del juego se brindaron charlas-taller con conceptos sobre ambiente, cambio climático, ganadería, rumiantes y metano, contenidos necesarios que debían adquirir los alumnos para el buen desarrollo del mismo.

Los juegos propuestos en el aula fueron (Figura 1):

- **Juego 1:** se diseñó un tablero para poner en marcha el “Juego de la Vaca”, con un formato similar al “Juego de la Oca®”¹, incluyendo tarjetas que proponían prácticas ganaderas adecuadas (casilleros verdes) e inadecuadas (casilleros rojos), lo que hacía que los jugadores avanzaran o retrocedieran en el tablero según el color de casillero que les tocara.
- **Juego 2:** se confeccionó el “Juego de la Vaca”, similar al juego “Carrera de Mente®”² con cuatro libritos de preguntas correspondientes a: Ambiente y contaminación, Actividad ganadera, Emisión de metano y Manejo del rodeo, a partir de las cuáles los jugadores avanzaban o retrocedían según contestaban correcta o incorrectamente las preguntas.
- **Juego 3:** se elaboró el “Juego de la Vaca de los 8 escalones”, donde los jugadores, agrupados en equipos, contestando correcta o incorrectamente una pregunta al azar, subían escalones o se mantenían en estos, hasta llegar a la meta: el 8º escalón.



Figura 1. Juegos desarrollados en los diversos años

¹ Reglas de juego. http://www.ruibalgames.com/reglamentos_juegos/reglamento_codigo_2055.pdf

² Carrera De Mente Platinum. El gran juego de las preguntas. Ruibal

Resultados

Se trabajó en 5 escuelas rurales del partido, con 200 alumnos aproximadamente.

Mayormente los resultados de la experiencia de educación ambiental en el aula han sido positivos de acuerdo a los objetivos propuestos por parte del equipo de trabajo, entre estos se destaca que: a) Los alumnos, mediante el juego, pudieron revisar los conceptos y problemas abordados en encuentros anteriores sobre la problemática ambiental de la ganadería. b) Se amplió la temática de contaminación ambiental en las escuelas, limitada habitualmente al manejo de residuos, o uso de energía (temáticas de mayor preponderancia en escuelas urbanas), incluyendo temas de contaminación ambiental en áreas rurales. c) Las docentes y alumnos se interesaron por la temática planteada más allá de los encuentros con el equipo de trabajo, lo que se manifestó en actividades realizadas por los mismos en sus proyectos de fin de año.

Se han presentado algunas dificultades a la hora del desarrollo del juego. En la experiencia del Juego 1, se observó que en algunos casos el objetivo de los alumnos se centralizó en llegar a la meta lo antes posible, en detrimento de la interpretación de las preguntas y sus respuestas. Ello motivó la revisión de éste y la propuesta de un nuevo juego (Juego 2) que superara dicha dificultad.

Con el Juego 2, se presentó un nuevo inconveniente que fue la utilización de algunas oraciones muy largas para las edades de los alumnos, que dificultaron la correcta interpretación de las preguntas. Es así, que se elaboró un nuevo juego (Juego 3), utilizando de referencia el de un actual programa de televisión como es el juego de los 8 escalones³ donde la interpretación de las preguntas quedó a cargo de un panel de docentes. Siempre se mantuvo el mismo objetivo que en los juegos anteriores.

Conclusiones

En base a la experiencia de estos años, el equipo de trabajo entiende que utilizar este tipo de materiales didácticos representa una actividad lúdica atractiva y motivadora, que capta la atención de los niños, ya que los juegos requieren de la comunicación, provocando y activando mecanismos de aprendizaje. Por su parte, la incorporación de materiales didácticos al aula nos permitió ser conductores del proceso enseñanza-aprendizaje, despojándonos de la figura de "Maestros" dentro del aula además de motivar, por medio del juego, la interacción entre pares, el trabajo en equipo, el razonamiento y la incorporación de nuevos conceptos. El éxito del juego radica en la creación de un entorno que estimule a los alumnos a construir su propio conocimiento y sientan la necesidad de aprender a través de la curiosidad y el interés.

En base a la experiencia de aprender jugando con el Juego de la Vaca, se considera que éste último material (Juego 3) cumplió con las expectativas y logró cumplir el objetivo propuesto por el equipo.

Bibliografía

BARRANCO GARCÍA, V. 2015. "El juego de mesa como recurso educativo". *Revista educativa digital Educan2.0*. Nro. 3. ISSN: 2341-1015. Andalucía: Asociación Cultural El coloquio de los perros. <http://www.revistaeducan.es/2015/02/el-juego-de-mesa-como-recurso-educativo.html>

CÓRDOVA IZQUIERDO, A. y J. PÉREZ GUTIÉRREZ. 2000. "Elementos de Educación Ambiental en Veterinaria". *Observatorio Medioambiental*. Número 3, 77-106. ISSN: 1139-1987 <https://revistas.ucm.es/index.php/OBMD/article/viewFile/OBMD0000110077A/21905>

NANDO ROSALES, J. y J. GARCÍA GÓMEZ, J. 2000. *Estrategias didácticas en educación ambiental*. ISBN 9788495212795. Málaga: Aljibe. 232 pp.

SAyDS. 2012. *Juegos: Una nueva forma de aprender*. GEF PATAGONIA, PNUD ARGENTINA. Bs. As. http://gefpatagonia.ambiente.gov.ar/archivos/web/MSEAySACDP/file/juegos_web.pdf

³ Juego de los 8 escalones. <http://www.eltrecetv.com.ar/los-8-escalones>