

Secuenciación (I): La motivación/ sensibilización. La perspectiva lúdica en la educación.

La imaginación es más importante que el conocimiento
(Albert Einstein)

Largo es el camino de la enseñanza por medio de teorías; breve y eficaz por medio de ejemplos.
(Séneca)

Sinopsis

En esta unidad didáctica abordamos los inicios de un programa de educación ambiental. El descubrimiento o redescubrimiento del medio se convierte en algo esencial si queremos trabajar en procesos que vayan dirigidos precisamente a realizar transformaciones en ese medio. ¿Cuáles son las claves para iniciar el descubrimiento de ese entorno? En esta unidad se plasman algunas ideas que pueden ayudarnos. Así mismo, planteamos la importancia que tiene el juego como herramienta para trabajar en los objetivos de la educación ambiental. Y concluimos la unidad con una batería de juegos que emplean el potencial de los sentidos en la percepción del entorno y que pueden dar algunas pistas para trabajar en la motivación y sensibilización de un grupo.

Primeros pasos en un programa de educación ambiental: la motivación/sensibilización

Si un objetivo claro en la educación ambiental es comprender los problemas medioambientales desde una perspectiva global, teniendo en cuenta los aspectos ecológicos, políticos, tecnológicos, sociales, legales, culturales y estéticos del entorno natural y del construido por el ser humano, ¿cómo iniciar el acercamiento con un grupo a esa complejidad de elementos y de relaciones? ¿cómo comenzar un programa de educación ambiental? Las siguientes pautas pueden ayudarnos a encontrar la respuesta:

Descubrir el medio a través de los sentidos

La importancia de cautivar

Descubrir el medio a través de los sentidos

En la relación que las personas establecemos con nuestro entorno las emociones juegan un papel predominante. El paisaje en el que se desarrolla nuestra vida cotidiana, ya sea éste natural o construido, no es algo aséptico, desprovisto de carga emocional, sino que tiene olores, sabores, texturas, colores, sonidos, ..., nos agraden éstos o no. Si tratamos de ubicar una calle de nuestra ciudad, construiremos un mapa imaginario a base de sensaciones y/o recuerdos que nos conducirán hasta ese punto; si en las últimas vacaciones hemos estado en una playa maravillosa hablaremos a nuestros/as amigos de la textura suave de su arena, de lo salado de sus aguas, de la forma de sus piedras,...; si vamos al pueblo de nuestros abuelos, el olor de sus calles nos transportará a un verano cualquiera de nuestra infancia.

Por todo ello, nos resultará más fácil acercarnos al entorno comenzando por un conocimiento o redescubrimiento del mismo basado en lo sensorial.

La importancia de cautivar

Un aspecto que no puede pasar desapercibido a la hora de dar los primeros pasos en un programa de educación ambiental, especialmente en educación no formal, es que el grupo o colectivo al que dirigimos nuestras acciones, quizá se acerque a nuestros primeros talleres y/o sesiones educativas por curiosidad *–eso del medio ambiente–*, sin embargo no tenemos garantizada su continuidad en todo el proceso. Así pues, es importante plantear y desarrollar actividades/propuestas sugerentes, inspiradoras, provocadoras,..., que consigan captar el interés, la empatía, las ganas de hacer hacia el centro de interés y hacia el programa. Este interés se debe tratar de mantener a lo largo de todo el proceso, pero es en los momentos de arranque cuando esta tarea adquiere especial relevancia.

Partiendo de estos dos planteamientos podemos señalar que nuestras primeras actuaciones en un programa de educación ambiental deberían dirigirse hacia ese objetivo que da nombre a la primera fase de la secuenciación metodológica que planteamos: motivar/sensibilizar.

Y ¿qué mejor forma de comenzar que a través de actividades que nos lleven a percibir, sentir e identificarnos con el medio? ¿o mediante actividades en torno a acontecimientos y/o situaciones cotidianas que, no por sabidas, nos pueden impactar e inquietar? Si empezamos a acercarnos al medio desde la experiencia y desde nuestras propias vivencias, contribuiremos a ofrecer una visión diferente y a descubrir lo no evidente dentro del contexto de nuestra experiencia vital.

Así, por ejemplo, la lectura/visionado de un documento gráfico en una reunión habitual de un grupo; un simple paseo por el barrio o pueblo en el que residen; la participación en un acontecimiento festivo o deportivo; una visita a un museo etnográfico;... pueden ser un buen comienzo. Estas situaciones nos proporcionan el marco en torno al cual organizar una actividad de sensibilización-motivación, actividad que puede pasar desde ser una simple conversación en torno a lo observado/vivido hasta la toma de fotografías sobre aspectos relevantes, pasando por la realización de un juego en el lugar elegido.

Cualquiera de estas opciones podría ser válida para el arranque de un programa de educación ambiental. Nuestro trabajo como educadores consistirá en definir los objetivos concretos que queremos conseguir con esa actividad y adaptarla a nuestros destinatarios y su contexto. En general, es bueno considerar que no hay actividades específicas y exclusivas para un grupo de edad o entorno concreto (rural o urbano), sino que toda propuesta puede ser adaptada incrementando o disminuyendo su complejidad, reforzando su carácter lúdico, incluyendo más o menos momentos de debate, etc.

Por último, destacar que en los primeros pasos de nuestro programa educativo contamos con una útil herramienta de trabajo, los juegos. Y es que las actividades lúdicas son muy valiosas para trabajar en la sensibilización y motivación de un grupo y también en otros momentos de un proceso educativo.

La perspectiva lúdica en la educación

👉 ¿Jugamos? El valor del juego en la educación ambiental

Jugar puede significar muchas cosas, pero la primera lectura de esta acción quizá sea aquella que la liga con nuestra faceta más humana. A través del juego nos podemos reír, sacar a relucir nuestra creatividad, nuestra imaginación, podemos poner en marcha nuestra capacidad de hacer algo sólo por el placer de hacerlo. Y esto último, dado que es algo que los adultos no hacemos frecuentemente, conviene ejercitarlo.

Así mismo, jugar ha sido desde siempre un mecanismo humano para favorecer el aprendizaje. Cuando nos ponemos a jugar, tengamos la edad que tengamos, nos estamos enfrentando a situaciones que suponen, en muchos casos, un conflicto que debemos resolver aplicando nuestro ingenio, nuestra inteligencia, o simplemente imitando y repitiendo situaciones. Y es que el juego permite tanto crear situaciones de aprendizaje vivenciales, activas, y creativas, como participar en situaciones similares a las de la vida real, ensayar nuevas conductas, imaginar y debatir acerca de posibles situaciones/conflictos y argumentar posibles respuestas, creando, en definitiva, nuevas alternativas para la acción.

Todo ello está evidentemente ligado con una educación ambiental orientada al cambio, una educación que se basa en el autodescubrimiento y en la experimentación. Y es que, como hemos señalado en la anterior unidad didáctica, la empatía con el medio es el primer paso para que nos importe lo que le ocurre, y a través de las actividades lúdicas podemos tender un puente entre ese medio y nuestro mundo interno.

Igualmente conviene recordar que dependiendo del contexto en el que se plantee, el juego ayuda y favorece el aprendizaje de habilidades motrices, sociales y/o conductuales, y contribuye a mejorar la capacidad de decisión. Esto es precisamente uno de los objetivos de la educación ambiental, la capacitación de los destinatarios para la toma de decisiones.

En definitiva podemos concluir que el juego nos proporciona una serie de posibilidades que se resumen en:

-Permite la asimilación de conceptos sin aburrirnos.

-Hace patente situaciones en las que nunca habíamos reparado.

-Favorece el descubrimiento a través de los sentidos.

-Facilita el trabajo participativo y hace patente sus dificultades y ventajas.

-Nos pone ante los puntos de vista de diferentes personas.

-Nos permite conocer las relaciones entre los distintos seres vivos.

-Promueve la relación y comunicación del grupo, facilitando el acercamiento afectivo de las personas.

Todos estos aspectos conjugan variables de suma importancia para el cambio hacia una nueva ética, unos nuevos valores. Pongámonos, pues, a jugar.

Tipología de los juegos en educación ambiental

A través de los **Juegos de Sensibilización** nos acercaremos al medio usando todos los sentidos. Con ellos utilizamos la capacidad de exploración, un punto de vista poco usual y la creatividad a partir de lo aparentemente evidente.

Recurriendo a los **Juegos de Simulación y de Rol** representaremos una situación de la realidad en la que existe un conflicto figurado, donde se hacen patentes los conflictos de intereses que se generan en toda problemática ambiental. De esta manera se analizan, se manipulan, se descubren y discuten las relaciones estructurales del medio ambiente.

Toda la gama de juegos se estructura en torno a las propias fases de un programa de educación ambiental:

A) Motivación/Sensibilización: la primera fase parte de un acercamiento hacia el medio basado más en la experiencia de lo que estamos acostumbrados/as. En este primer momento nos serán de gran utilidad todos los juegos sensorio-perceptivos, los que nos permiten descubrir el medio a través de los sentidos, pero también todos aquellos que nos permitan motivar inicialmente al grupo hacia el centro de interés elegido.

B) Investigación/Conocimiento: una vez que nos hemos acercado al medio desde un punto de vista emocional y sensitivo, se realiza un estudio más sistemático del entorno a través de diversas fuentes, ya sean estas orales o escritas. Utilizamos diversas técnicas de investigación a partir de una serie de recursos y materiales (fotos, mapas, documentación, libros, encuestas, fichas, itinerarios), y no por ello tenemos que dejar de lado el componente lúdico que se reflejará en la forma de abordar esa investigación.

C) Crítica/Reflexión: todos los sentimientos y contenidos que de forma analítica se van estructurando en torno a los conocimientos previos que toda persona posee

sobre el medio, una vez descubiertos, dan lugar a momentos para la reflexión: es necesario organizarlos, analizarlos de forma crítica, comprender de forma global y sistémica los elementos descubiertos y, sobre todo, buscar soluciones o propuestas consensuadas al diagnóstico realizado. Los juegos de simulación¹ nos ayudaran en esta tarea.

D) Acción/Comunicación: sin duda limitarnos a conocer los problemas medioambientales implica necesariamente un cambio actitudinal. Será necesario tratar de poner en práctica alguna o algunas de las soluciones o propuestas obtenidas en la fase anterior. Y para ello es bueno comenzar por transmitir o comunicar al resto de la comunidad en la que trabajemos los resultados de nuestro trabajo a través de diferentes formas de expresión. Jugando con la creatividad obtendremos diferentes fuentes expresivas que nos ayuden a alcanzar algunos de nuestros objetivos. Y, sobre todo, a comprender de forma global y sistémica los elementos descubiertos.

En toda esta secuencia el juego se convierte en una herramienta fundamental porque sólo de una forma amena podemos conseguir que los conocimientos adquiridos sean realmente significativos para nosotros/as y tengan relación con nuestra experiencia vital real.

El aspecto lúdico del juego es vital para entender la educación desde un parámetro radicalmente diferente a la enseñanza tradicional. Por eso, resultaría equivocado pensar que este componente de animación no necesita ninguna preparación, todo lo contrario debe ser estudiado, pensado y equilibrado en todo el programa.

¹ En la Unidad 6 se habla más extensamente sobre este tipo de juegos

Algunos ejemplos de juegos de Sensibilización/Motivación

A continuación presentamos una serie de propuestas de juegos para llevar a cabo en un programa de educación ambiental. La mayor parte de ellos tienen por objeto el trabajo con los sentidos, por esta razón serán de más utilidad en la primera fase de un programa educativo –en la motivación, sensibilización de los destinatarios-. Sin embargo, no debemos olvidar que cualquier juego o actividad nos puede ser útil en cualquier momento de un programa de educación ambiental, siempre y cuando en nuestra planificación la adaptemos al momento en el que queramos encuadrarla.

En cualquier caso también es bueno recordar que en esto de la educación ambiental no existen recetas, por tanto aquí solamente realizamos un apunte de cada juego con una breve referencia a sus objetivos y a su descripción. Antes de ponernos manos a la obra con cualquiera de estos juegos o con las variadas sugerencias que se recogen en la bibliografía, debemos replantearnos el objetivo/objetivos que con él queremos cubrir y hacer las modificaciones necesarias en función de nuestros destinatarios, del tiempo disponible, del centro de interés con el que estemos trabajando, etc., en definitiva, del contexto en el que se esté llevando a cabo nuestro programa.

Nombre del juego: *Lazarillo.*

Objetivos: *Desarrollar la confianza. Estimular el tacto, el oído, el olfato.*

Materiales: *Cintas o pañuelos para tapar los ojos*

Desarrollo: *El educador/a pide que cada persona elija una pareja (o ayuda a formarlas). Uno irá con los ojos vendados y el otro/a será su lazarillo-guía a través de un recorrido que puede ser libre o prescrito. El recorrido puede realizarse en medio rural o urbano. Después se pide a quien ha estado con los ojos tapados que recuerde el recorrido que le han mostrado anteriormente. También se puede intentar adivinar quién ha sido nuestro guía.*

Nombre: *Cámara fotográfica.*

Objetivos: *Agudizar y recrear la vista; potenciar la concentración y la memoria.*

Materiales: *Papel y lápices de colores.*

Desarrollo: *Por parejas se realizan "fotografías" al entorno. Una persona hace las funciones de cámara fotográfica con sus ojos y la otra es el fotógrafo que conducirá su "cámara" hacia el lugar seleccionado. La cámara camina con los ojos cerrados y en el momento que el fotógrafo le haga algún tipo de señal (apretar los hombros, coger de las orejas) abrirá su "objetivo" para hacer la foto. El "revelado" se puede hacer narrando lo observado o dibujando en papel todas nuestras fotografías.*

Nombre: Encuentro con un árbol.

Objetivos: Estimular el tacto, el olfato, el sentir con todo el cuerpo.

Materiales: Vendas para los ojos.

Desarrollo: Por parejas, una persona va con los ojos vendados y la otra le conduce hasta un árbol y le indica que explore ese árbol: podemos frotar nuestro rostro contra él, abrazarlo, notar si hay plantas en él, sentir si está vivo,... Luego llevaremos a nuestra pareja con los ojos tapados hasta el lugar de origen, intentando despistarlo. Al quitarle la venda le pediremos que vaya a reconocer su árbol. Así lo que al principio era una zona arbolada en un parque o un bosque se transforma en una colección de árboles con entidad propia.

Nombre: Paisajes con sentido.

Objetivos: Estimular el uso de los sentidos en el descubrimiento/redescubrimiento de un espacio

Materiales: Papel, pinturas, tijeras, revistas,...

Desarrollo: El grupo se sitúa ante un paisaje rural o urbano y, tras observarlo detenidamente tratando de captar todos sus matices a través de los cinco sentidos, se pasa a su descripción. Cada persona contará cómo es ese paisaje utilizando para ello un sólo sentido (oído, olfato, vista, gusto, tacto). Puede realizarse la actividad en grupos y plasmar el resultado en papel mediante dibujo, collage, texto, etc.

Nombre: La lista prefabricada.

Objetivos: Estimular el pensamiento creativo y la observación cuidadosa. Tomar conciencia de la diversidad.

Materiales: Lista con el pedido, bolsas (si es posible de papel) y lápices.

Desarrollo: Entregaremos a cada participante una lista en la que les pediremos que busquen una serie de cosas y, si con ello no producen daño en el entorno, las recojan. Para confeccionar la lista de pedidos siempre hay que tener en cuenta qué es lo que podemos encontrar en la zona donde desarrollaremos el juego; un ejemplo del tipo de lista podría ser el siguiente:

- algo redondo
- tres semillas diferentes
- algo blando
- una trampa solar
- una evidencia de un animal
- algo bonito
- algo dulce
- algo amargo

Nombre: Haikú.

Objetivos: Utilizar la naturaleza como fuente de inspiración.

Materiales: Papeles y lápices.

Desarrollo: Vamos a construir un poema simple de cinco versos (5 líneas) y para ello seguiremos unas sencillas instrucciones:

- una palabra que se relacione con la naturaleza
- una frase (2 palabras) que describa la primera palabra
- una frase (3 palabras) que diga qué hace la primera palabra
- una frase (4 palabras) que diga qué sientes tú por la primera
- una palabra que para ti sea sinónimo de la primera

El número de palabras se refiere a sustantivos, verbos, adjetivos, adverbios,...

Nombre: Sonidos.

Objetivos: Fomentar la concentración; tener un contacto personal con el entorno a través del oído.

Materiales: Papeles y lápices.

Desarrollo: Pediremos al grupo que se disperse por el entorno (parque, bosque, plaza,...) y por espacio de un minuto o dos deberán escuchar e intentar identificar todos los sonidos que se produzcan. Posteriormente se puede pasar a decodificar estos sonidos/ruidos de forma gráfica sobre papel, bien sea mediante onomatopeyas –ruido de moto, brrruuummm- bien mediante dibujos que los representen. De esta forma obtendremos un improvisado mapa de sonidos del área de trabajo.

Nombre: ¿Cómo verías este paisaje si fueses...?

Objetivos: Identificar los principales elementos del entorno y mostrar las diversas apreciaciones subjetivas que muestran personas diferentes.

Materiales: Fichas con diferentes personajes.

Desarrollo: Repartimos al grupo unas fichas con el nombre de distintos personajes. La elección de esos personajes dependerá de los roles que el/la educadora necesite para realizar la actividad y que enlacen mejor con sus objetivos. Cada uno/a describe el paisaje intentando desempeñar lo mejor posible el personaje que le ha tocado. El resto debemos intentar averiguar de qué personaje se trata.

Nombre: *Las descripciones.*

Objetivo: *Usar la imaginación; aprender a describir.*

Materiales: *Papel y lápiz*

Descripción: *Nos situamos todos/as en diferente posición con respecto a lo que queramos describir. Cada persona describe lo que ve desde su ángulo de visión, procurando no repetir expresiones ya utilizadas. Después podemos describirlo con cuatro palabras, tres, dos y una, de manera que se pueda elaborar un poema colectivo con las descripciones.*

Como has podido comprobar estos juegos de educación ambiental se basan en un acercamiento intuitivo y vivencial al medio, y utilizan sobre todo los sentidos. En general, requieren unos mínimos recursos materiales, porque la utilización de miles de artilugios sería una evidente contradicción con la filosofía de la educación ambiental. Así pues, es bueno que en nuestras acciones procuremos, en la medida de lo posible, hacer uso de elementos no contaminantes. Igualmente debemos evitar programar juegos competitivos y/o sexistas.

Referencias

- Bharat Cornell, J. (1982) *Vivir la naturaleza con los niños*. Ediciones 29.
- Benayas, Javier y otros (1994) *Viviendo el paisaje. Guía didáctica para actuar e interpretar sobre el paisaje*. Fundación Natwest.
- Cascón, Paco y otros (1990) *La alternativa del juego I y II*. Los libros de la Catarata.
- Delgado, Fidel (1986) *El juego consciente*. Integral manuales.
- Fernando Kramer (2002) *Manual práctico de educación ambiental. Técnicas de simulación, juegos y otros métodos educativos*. Los libros de la Catarata.
- Lecumberri, G. & Arbuniés, J. (2001) *Guía para la elaboración de programas de Educación Ambiental*. Centro UNESCO de Navarra.
- Seifert M., Steiner R. Y Tschapka J. (2000) *Torre de Babel. Propuestas y métodos de educación ambiental a través de Europa*. GEA, scl.
- Promotora de Acción Infantil (PAI) (1998) *Alipasnia. Ideas y propuesta para trabajar la educación ambiental con chavales y chavalas*. Servicio de Medio Ambiente del Ayuntamiento de Zaragoza.
- Promotora de Acción Infantil (1994) *Entantarabintantinculado. Juegos de los parques*. Gobierno de Aragón. Dirección General de Calidad Ambiental del Departamento de Medio Ambiente.
- Suzui, D. y Hehner, B. (1990) *Exploremos el entorno*. Labor bolsillo juvenil.
- Taylor, Jonh L. (1993) *Guía de simulación y juegos para la educación ambiental*. Los libros de la Catarata.
- Vaquette, Philippe (1996) *Juegos para descubrir la naturaleza*. Ediciones Martínez Roca.