

Universidad Nacional de Rosario
Facultad de Ciencia Política y Relaciones
Internacionales
Escuela de Comunicación Social

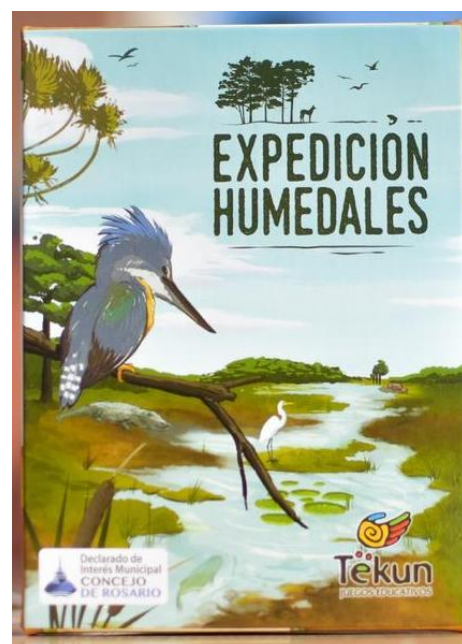
Juegos educativos y comunicación ambiental. Análisis del uso de “Expedición humedales” en la escuela primaria, desde la perspectiva de la educomunicación.

Guillermo Gerardo García

Tesina de grado Licenciatura en Comunicación Social

Tutora Leticia Giaccaglia

Rosario - mayo 2025



Índice

1. Introducción	3
2. Planteo del Problema	7
3. Objetivos	9
3.1- Objetivo general	9
3.2- Objetivos Específicos	9
4. Marco Teórico	10
4.1 Educomunicación	10
4.2 Educación Ambiental	12
4.3 Juegos y Comunicación	13
5. Metodología	21
6. Análisis	23
6.1 Interpretación de la encuesta	23
6.2 Expedición Humedales como dispositivo educomunicacional	24
6.3 El aprendizaje invisible durante la utilización del juego	26
6.4 La percepción de los docentes sobre saberes y valores	27
6.5 La integración de los aprendizajes invisibles	29
7. Consideraciones Finales	32
8. Bibliografía	35
9. Anexo	38

1. Introducción

En este trabajo de investigación nos centramos en indagar sobre la implementación del juego de cartas “Expedición humedales” de la editorial Tëkun en la educación primaria. Para ello, focalizamos el análisis en la experiencia de los equipos docentes que han utilizado el juego como dispositivo pedagógico y comunicacional en distintas escuelas públicas del sur de la Provincia de Santa Fe.

“Expedición Humedales” es un juego de cartas diseñado para fomentar el conocimiento y la conciencia ambiental sobre la flora y fauna de los humedales del litoral argentino. Su desarrollo se inicia en el año 2020 a partir de la preocupación por el impacto del cambio climático en la zona que ha generado prolongadas sequías en las últimas décadas, sumado a la propagación de violentos incendios intencionales en el territorio que amenazan su biodiversidad y el desarrollo de las comunidades¹.

La editorial Tëkun, a la cuál pertenezco, se constituyó en el mismo año, 2020, con la finalidad de crear juegos educativos orientados a abordar la temática ambiental con el propósito de que las infancias aprendan jugando. El proyecto tiene una doble intención, visibilizar los recursos ambientales y potenciar el aprendizaje basados en juegos.² En este sentido, se considera que el diseño de este juego trasciende el mero entretenimiento, pues tiene el propósito específico de fomentar la educación, la formación, la investigación y la sensibilidad social.³

En este trabajo, interesa de forma particular describir y analizar las prácticas educomunicacionales que se producen en torno a la conciencia ambiental a partir de la utilización de un juego de naipes. Entendiendo a la educomunicación como señala Bustamante:

“producto de un paradigma reciente, un campo de investigación e intervención social, procesal, mediático, transdisciplinar e interdiscursivo, diferente a los planteamientos y objetivos de la Educación, la Pedagogía y la Comunicación Social, que implica la interrelación directa entre educación y comunicación en el marco de una gestión

¹ En el año 2021, el juego fue declarado de interés por el Honorable Concejo Municipal. En el mes de marzo de 2022 fue declarado de interés por la Cámara de Senadores de la Provincia de Santa Fe por su contribución a la educación. En el mes julio del 2022 fue declarado de interés por la Honorable Cámara de Diputados de la Nación por su contribución a la protección ambiental. En el año 2023 la Secretaría de Industria y Desarrollo Productivo de la Nación, distingue el juego con el “Sello de Buen diseño”, por su propuesta de innovación y producción sustentable.

² Video promocional del juego <https://youtu.be/2OzHy6Rigc0>.

³ Sitio oficial de la Editorial Tekun <https://tekunjuegos.com/>

comunicacional que diseña acciones concretas cuyo fin es la edificación de ecosistemas comunicacionales que permiten el intercambio horizontal entre los agentes con una intención educativa y un alto compromiso social” (Bustamente, 2007, en Tabosa, s/f).

En este sentido, queremos destacar que, a contracorriente a muchos de los estudios contemporáneos, centrados en analizar la inclusión de juegos en el aula, mediados por las nuevas tecnologías info-comunicacionales, en este trabajo nos abocamos a revisar el impacto de un juego tradicional, como son las cartas (naipes) en las prácticas pedagógicas desde la perspectiva de los docentes.

Con la creación del día de la Educación Ambiental, declarado en Estocolmo en 1972, se desarrolla una literatura extensa enmarcada en distintas corrientes teóricas. A partir de la formulación de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), en el año 2015 la O.N.U, algunos autores dejaron de usar la expresión “educación ambiental” y la reemplazaron por “educación para la sostenibilidad” (Prosser et al., 2020); otros autores como (Meira & Andrade, 2020; Caride & Meira, 2020) prefirieron seguir usando la expresión “educación ambiental”. En este trabajo retomamos los postulados de la dialéctica de la educomunicación desarrollada con profundidad en los aportes de Aparici (2010):

“La Educomunicación es el conjunto de las acciones de carácter multidisciplinar inherentes a la planificación, ejecución y evaluación de procesos destinados a la creación y el desarrollo –en determinado contexto educativo- de ecosistemas comunicativos abiertos y dialógicos, favorecedores del aprendizaje en equipo a partir del ejercicio de la libertad de expresión, mediante el acceso y la inserción crítica y autónoma de los sujetos y sus comunidades en la sociedad de la comunicación, teniendo como meta la práctica ciudadana en todos los campos de la intervención humana en la realidad social” (Aparici, 2010, p. 141).

Siguiendo esta línea de trabajo, en primer lugar, entendemos a la educación ambiental como una compleja dimensión de la educación global, caracterizada por una gran diversidad de teorías y de prácticas que abordan desde diferentes puntos de vista la educación misma, el ambiente, el desarrollo social y la comunicación ambiental (Sauvé, 2003). En este punto, nos valemos de los aportes realizados por el enfoque de la educomunicación en tanto campo heterogéneo y plural de estudios teórico-práctico que conecta dos disciplinas: la educación y la comunicación.

En segundo lugar, comprendemos el juego como una disposición innata una actividad física y mental libre, se caracteriza por ser placentero e implica la participación activa y voluntaria de quien juega. Según Vygotsky (1966):

"El juego sirve para abordar el estudio desde una perspectiva histórico-cultural, tomando en cuenta nuestro entorno y poder crear a partir de él una teoría que refleje nuestra realidad para su mejor comprensión" (p. 99).

Por su parte, Ruiz (2002), señala que los juegos ecológicos o ambientales representan una alternativa válida para abordar los procesos de enseñanza y de aprendizaje en la escuela. Asimismo, plantea que los juegos ecológicos sirven para aprender por construcción o por descubrimiento, en ambientes de trabajo para dotar a los alumnos de una especial sensibilidad hacia el ambiente y de un pensamiento integrador que le permita conocer su realidad, concebir el ambiente de una forma sistemática, tener participación activa en la toma de decisiones para lograr la solución de problemas que afecten su vida y desenvolvimiento social (s/n).

Asimismo, se destaca la capacidad del juego para conectar con los procesos de enseñanza y aprendizaje, tal como lo señala Barbero (2002) al referir que, en la actualidad, los conocimientos desbordan lo que ha sido su cauce más consolidado durante los últimos cinco siglos: el libro.

“Un proceso que no había tenido casi cambios desde la invención de la imprenta, sufre hoy una mutación de fondo especialmente con la aparición del texto electrónico, que no viene a reemplazar al libro sino a descentrar la cultura occidental” (Barbero, 2002, p. 59-66).

En efecto, dicha descentralización se debió al avance digital que se ha acrecentado en las últimas décadas, transformando la manera de incorporar información y producir conocimiento, caracterizado por una “des-localización” de los saberes.

Por consecuencia los sistemas educativos de lecto-escritura que conocimos hasta la actualidad coexisten con otras plataformas que circulan y suministran saberes. De manera tal que pensar a la educación hoy, es interpretarla con los soportes tecnológicos que ya conviven en todos los ámbitos sociales y culturales.

En este marco, nos valemos de los aportes de Cobo (2016) para analizar el impacto de la utilización de un dispositivo pedagógico lúdico, basado en un soporte tecnológico tradicional entendiendo tal como plantea el autor:

“La necesidad de ampliar la mirada, para avanzar hacia el reconocimiento de formas alternativas de adquirir conocimientos. Para ello se analizan los efectos colaterales y los aprendizajes invisibles generados en esta era protecnológica. Se presenta la triangulación: modificado contenido-contenedor-contexto para luego analizar por qué la exposición a las tecnologías puede no ser suficiente para desarrollar habilidades complejas” (Cobo, 2016, p.23).

En este sentido, consideramos que, en este trabajo, la educomunicación resulta indispensable para recuperar la forma del acto educativo y construir una Educación Ambiental Integral que nos permita comprender el mundo situándonos de manera activa en la sociedad.

De ahí que, nuestro trabajo se propone analizar y sistematizar las percepciones de los docentes que implementaron el juego “Expedición Humedales” para abordar desde el punto de vista educomunicacional el cruce entre juego y conciencia ambiental en torno a la problemática local que requiere estrategias pedagógicas y comunicacionales efectivas y urgentes.

2. Planteo del problema

Partimos de considerar la relevancia de la inclusión de elementos lúdicos en la enseñanza. Nos valemos de la definición de Cobo sobre aprendizaje invisible como “una alternativa para ver el aprendizaje con otros ojos”. Es aire fresco que creemos que debe circular por los pasillos de la educación” (Cobo, 2016, p.4).

Nos preguntamos por los modos en que puedan integrarse los aprendizajes invisibles a partir de la interacción con el juego “Expedición Humedales” en las escuelas primarias tomando el punto de vista de los equipos docentes que lo incorporaron en sus espacios áulicos.

¿Qué prácticas y dinámicas permiten desplegar este dispositivo pedagógico en el aula? ¿Cómo se relaciona con la promoción de la conciencia ambiental en las currículas actuales?

Este interés se enmarca, a su vez, en las orientaciones sobre la inclusión de la Educación Ambiental Integral en las escuelas primarias. A partir de la sanción de la Ley de Educación Ambiental Integral (N.º 27.621) resulta un desafío construir un enfoque común que dialogue con los principios y los fundamentos establecidos, además de diseñar propuestas de enseñanza actualizadas que pongan el foco en la complejidad, la interdisciplina y la transversalidad de la cuestión ambiental, desde un enfoque crítico y situado, con perspectiva de derechos para la formación de ciudadanías democráticas (Ministerio de Educación de la Nación, 2023)⁴.

Retomando los dichos de Cobos, se considera al juego como una oportunidad. En este sentido, el juego se presenta como un complemento a la bibliografía obligatoria y otros recursos didácticos para utilizar en el aula por parte de los docentes y se hace necesario que se ejercite su utilización en el marco de la currícula actual y, en este caso, con la emergencia de la problemática ambiental al momento de la enseñanza.

Se trata de contribuir con la educación formal apuntalando sus formas ya existentes, sumando diferentes herramientas al proceso de enseñanza. En este sentido, Sheines considera a la práctica lúdica como [...] “abrir la puerta prohibida, pasar al otro lado del espejo. Dónde,

⁴ La Ley para la Implementación de la Educación Ambiental Integral en la República Argentina N° 27.621, sancionada el 14 de mayo de 2021, establece el derecho a la Educación Ambiental Integral como política pública nacional para todos los niveles y modalidades del sistema educativo formal. Alcanza también a los espacios socioeducativos y comunitarios, los medios de comunicación y las tecnologías de la información. Está destinada a todas las edades, grupos y sectores sociales con el fin de territorializar la Educación Ambiental Integral en nuestro país. Texto completo de la ley: <https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/ley-27621-350594/texto>

jugando se adquiere una conciencia distinta de sí mismo no terminada ni unívoca” (Sheines, 1998, p.14).

A partir del uso del juego se abren interrogantes, que serán usados como disparadores para generar una investigación conjunta entre docentes y estudiantes. Esta herramienta, además por su carácter de entretenimiento oficiará de vector hacia temas que de él surjan. El aprendizaje se produce al momento de enfrentarse con la práctica lúdica, luego a través de las conversaciones e intercambios que se generan durante la partida, surgirán infinidad de tópicos que puedan ser investigados a modo de proyectos en el marco de cada asignatura que lo incorpore.

Cuando nos preguntamos ¿cómo se adquieren las habilidades y destrezas? resulta complejo determinar una sola respuesta. Los aprendizajes se presentan muchas veces fuera de la currícula convencional, haciéndose visibles en espacios donde el juego está presente y se puede manifestar su talento libre para desplegar dones y destrezas.

Otra de las preguntas que nos hacemos remite a explorar las posibilidades que la educación formal tiene para incluir nuevas formas de aprendizaje, y retomamos la idea de “aprendizaje invisible” para:

“construir de manera conjunta un paradigma de educación que resulte inclusivo, que no se anteponga a ningún planteamiento teórico en particular pero que ilumine áreas del conocimiento hasta ahora desatendidas” (Cobo y Romani, 2011, p. 22).

En este sentido, esta tesina se propone aportar al conocimiento sobre la utilización de un juego para promover la conciencia ambiental en torno a la flora y fauna que habitan en los humedales del Litoral. En efecto, la presencia del juego Expedición Humedales en el aula permite construir un espacio educocomunicativo, incluyendo aprendizajes invisibles y generando la incorporación de nuevas formas de conocimiento en las currículas primarias de la Provincia de Santa Fe.

3. Objetivos

3.1. Objetivo general:

Analizar la relación entre juegos educativos y comunicación ambiental a partir del uso de “Expedición humedales” en las escuelas primarias.

3.2. Objetivos específicos:

- Indagar acerca de la relevancia del juego Expedición Humedales como dispositivo educomunicacional dentro del aula desde el punto de vista de los equipos docentes.
- Evaluar la relación entre la utilización del juego, la comunicación ambiental y los contenidos educativos trabajados según las áreas de aprendizaje.
- Analizar la percepción de los docentes sobre saberes y valores que promovió la implementación del juego en el aula.
- Reflexionar acerca de los modos en que puedan integrarse los aprendizajes invisibles, nutridos por las dinámicas lúdicas como complemento de las currículas actuales.

4. Marco teórico

4.1 Educomunicación

La educomunicación es un campo de estudios interdisciplinar y transdisciplinar que aborda, al mismo tiempo, las dimensiones teórico-prácticas de dos disciplinas históricamente separadas: la educación y la comunicación. Es también conocida como educación en materia de comunicación, didáctica de los medios, comunicación educativa, alfabetización mediática o pedagogía de la comunicación, en el contexto iberoamericano, y *media literacy* o *media education*, en el contexto anglosajón. La educomunicación ha sido abordada desde diferentes concepciones teóricas con varias líneas de desarrollo en su aplicación práctica.

Como veremos más adelante, estas denominaciones pueden englobarse en dos corrientes principales, cada una de ellas caracterizada por una concepción educativa y comunicativa específica. No es fácil concretar el origen y la evolución de este campo de estudios tan heterogéneo y plural. A pesar de esta dificultad, la literatura especializada toma una serie de referentes para estudiar los fundamentos de la educomunicación: la experiencia educativa de Célestin Freinet y el libro *Culture and Environment* de Frank Raymond Leavis y Denys Thompson.

En la región latinoamericana, la idea de la educomunicación fue trabajada por Mario Kaplún en su obra *Pedagogía de la Comunicación* para designar actividades educativas que contribuyan a una lectura crítica de la cultura y los medios, fomentando el aprendizaje colaborativo bajo una dimensión dialógica basada en procesos de comunicación subjetiva que encaucen el conocimiento de los interlocutores a través del diálogo. Si bien la educomunicación crecía en ambas latitudes, el mundo anglosajón nunca ha reconocido las aportaciones latinoamericanas, las obras no han sido traducidas y se ha impuesto mundialmente, por la industria de la ciencia y el conocimiento, una sola forma de entender y estudiar la educomunicación. La globalización académica también contribuyó a estandarizar y exponer el modelo anglosajón.

Pese a que desde 1920 se tienen registros de intervenciones educomunicativas aisladas a través de procesos de disciplinamiento social en los medios, es durante la segunda guerra mundial que los medios de comunicación fueron utilizados con fines educativos para adiestrar a los soldados de manera masiva y eficiente, lo que modificó las formas de aprendizaje, los usos y

concepciones del sistema educativo tradicional, por lo que el modelo educativo-comunicativo se basaba en la reproducción (Aparici, s/f; Sierra, 2006).

En las últimas décadas se registran avances en América Latina en materia de educomunicación para el cuidado del ambiente. Un estudio reciente de Henríquez-Coronel, et al., (2023) se ha enfocado en la revisión de los programas y portales de educomunicación ambiental en la región. Allí se sostiene que la educomunicación refiere a procesos de comunicación con componentes pedagógicos de la enseñanza aprendizaje. Para estos autores, la educación como apuesta de la pedagogía y comunicación como filosofía basada en el diálogo, requieren de la participación y la crítica de quienes forman parte del proceso.

“La educomunicación ambiental debe ser entendida como una capacitación para la acción, caracterizada por su intencionalidad, por la implicación de la sociedad, explicando los motivos y las razones, así como los mecanismos y las causas desde la ciencia. Para ello es necesaria la búsqueda de soluciones, la participación democrática y la visión de un futuro utópico en los que la salud humana, los conflictos sociales o la equidad deben ser muy destacados y para ello se ha de poner énfasis en la acción (Rodrigo & Machuca, 2018, en Henríquez-Coronel, et al., 2023).

En este trabajo recuperamos interrogantes que forman parte de las preocupaciones actuales de ambientalistas, comunicadores y pedagogos: ¿Qué es educación ambiental? ¿Para quienes? y ¿Cómo? La complejidad y urgencia de esta problemática implica la búsqueda de soluciones colectivas que pasan necesariamente por el cambio de actitudes y conductas, pero también por nuevas políticas nacionales, subnacionales y locales que modifique un modelo social y económico que se ha vuelto insostenible.

En las bases que sustentan este proyecto lúdico se propone un enfoque culturalista de la educación ambiental que se caracteriza por la implicación comunitaria en la búsqueda de soluciones a los problemas ambientales. Este enfoque considera a la educación ambiental como un proceso permanente donde el individuo y la comunidad adquieren conocimientos, valores y destrezas para la comprensión del ambiente y de nuestras relaciones con la naturaleza (Rodrigo & Machuca, 2018).

Por otra parte, contamos con el enfoque crítico de la educomunicación que considera a la educación ambiental como formadora de ciudadanía responsable en términos ecológicos. Es decir, como:

“una forma de relación con el mundo centrada en el “vivir aquí juntos”, una relación contextualizada y ubicada, que implica la responsabilidad colectiva respecto a los sistemas de vida -de los cuales formamos parte- y que necesita competencias para insertarse de manera eficaz en las dinámicas políticas de decisión y acción relativas a los asuntos socio ecológicos” (Sauve, 2014, p. 14).

4.2 La educación ambiental en la región

La educación ambiental es fundamental en la formación actual, ya que promueve la comprensión y la conciencia de los problemas ambientales tanto locales como globales. En este sentido, la educación ambiental se ha convertido en un componente esencial del currículo educativo, ya que busca fomentar la responsabilidad social y promover un desarrollo sostenible en la sociedad.

En nuestro país, a su vez contamos con la Ley Yolanda (Ley 27.592) que establece la capacitación obligatoria en temas ambientales para los empleados públicos. La ley fue sancionada el 17 de noviembre de 2020 con el objetivo de garantizar la formación integral en ambiente, desarrollar una perspectiva de sostenibilidad, y enfatizar sobre el cambio climático.

A nivel provincial, el Ministerio de Educación constituyó el comité de Educación Ambiental en el año 2024 cuya legislación está vigente. El mismo aglutina a referentes de otros ministerios para construir una agenda común con una mirada integral sobre la problemática ambiental, educacional, de salud y producción. Entre los objetivos de este comité se destaca el incentivo al desarrollo de huertas y energías renovables como prácticas de prevención y cuidado de recursos, entre otras iniciativas.

En cuanto a la creación por parte del Ministerio del programa pedagógico, Comunidades de Aprendizaje, atraviesa a toda la currícula de la educación provincial, en todos sus niveles, también impulsa líneas de trabajo como las de la Comunidad Sostenible. Allí radican los proyectos de las instituciones educativas que quieren trabajar los temas vinculados con el reciclaje, la gestión de residuos, el cambio climático, la movilidad sostenible. Para ello se realizó una formación docente durante el año 2024, para instruirlos en los diferentes temas y así poder brindarles la mayor cantidad de herramientas.

Por otra parte, durante el año 2025, se están realizando formaciones más específicas en el marco de la Comunidad Sostenible que permiten desarrollar acuerdos con los temas propuestos. La red de comunidad de aprendizaje fortalece los aprendizajes situados espacial y territorialmente, agrupando a escuelas, docentes y estudiantes en localidades contiguas de la Provincia. Desde el Ministerio de Educación se impulsa el desarrollo de herramientas para contrarrestar las problemáticas ambientales y sociales en cada región⁵.

En otro orden, existe un programa que se llama Santa Fe en Movimiento que les propone a las escuelas que desarrollen proyectos en compromiso con el ambiente, promoviendo una vida en contacto con la naturaleza, aprovechando los campamentos a cielo abierto, especialmente en escuelas rurales.

Por último, desde el Ministerio de Educación, en la actualidad se está trabajando para incorporar en la currícula educativa primaria la educación ambiental de manera transversal en todas las asignaturas.⁶

4.3 Juego y educación

En el presente enfrentamos desafíos ambientales significativos, como la deforestación, la pérdida de biodiversidad, la contaminación del agua y del aire, y la falta de conocimiento sobre el cuidado del ambiente. Por ello, la educación ambiental tiene como propósito equipar a los estudiantes con los conocimientos y habilidades necesarios para comprender, evaluar y abordar estos problemas. En este sentido, se enfatiza que una estrategia eficaz para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en este contexto es la incorporación de juegos y elementos lúdicos (Acosta et al., 2022).

⁵ La Red de comunidades de aprendizajes es una iniciativa del Ministerio de Educación del Gobierno de la provincia de Santa Fe que destaca el valor de la enseñanza y el aprendizaje articulados en proyectos situados e interdisciplinarios, así como la formación docente y el trabajo colaborativo entre docentes, estudiantes y organizaciones que participan activamente en el entorno educativo. <https://educacion.santafe.gob.ar/programas/red-de-comunidades-de-aprendizaje/>

⁶ El Programa de Educación Ambiental es una iniciativa promovida por el Gobierno de la provincia de Santa Fe, que propone un abordaje interdisciplinario e interinstitucional de problemáticas ambientales con el fin de contribuir a la formación de una conciencia ciudadana que conciba como posible el equilibrio entre un desarrollo industrial y urbano sustentable, y la preservación de los espacios y recursos naturales de nuestra provincia. Esta iniciativa actúa en coordinación con todas las estructuras de gobierno y muy especialmente con las educativas; contribuye a fortalecer el proceso de consolidación de los criterios de un desarrollo sustentable. <https://www.santafe.gov.ar/index.php/web/content/view/full/112850>

Al respecto, Pérez (et al., 2022) argumenta que los juegos refuerzan los contenidos académicos, facilitan el desarrollo de habilidades sociales y estimulan la creatividad. Además, la retroalimentación inmediata que proporcionan permite crear un entorno educativo adaptado a diferentes estilos de aprendizaje. Por ello, el uso de juegos contribuye a generar un enfoque pedagógico más dinámico y participativo (Tavares et al., 2020). En la misma medida, el juego es una herramienta esencial para la expresión y el control emocional, aspectos cruciales para el desarrollo personal.

Cabe destacar que los conocimientos y el proceso de enseñanza y aprendizaje también se produce por fuera de las instituciones y las currículas convencionales, tal como señala Castells (2002) al describir el concepto de sociedad del conocimiento:

“Se trata de un código para hablar de una transformación sociotecnológica, y en todas las sociedades históricamente conocidas, la información y el conocimiento han sido absolutamente decisivos: en el poder, en la riqueza, y en la organización social” (Castells, 2002, p.6).

Tomando este eje como construcción social, vemos como internet en la modernidad facilita el proceso creativo, nos acerca a un mundo de recursos infinitos nutridos de la más variada información, convirtiéndose en una herramienta clave al momento de desarrollar un aprendizaje basado en proyectos y en descubrimientos. De esta forma vemos como ningún elemento puede ser considerado excluyente. Todo es necesario en materia pedagógica.

Estamos en una era dónde la creciente información, aflora y se divulga por diferentes matrices y dispositivos, para ello es primario destacar la importancia del “conocimiento”. En palabras de Martin Jesús Barbero:

“Desde una perspectiva histórica nos encontramos con que el conocimiento está pasando a tomar el lugar que ocuparon, primero, la fuerza humana y, después, las máquinas. Ello está produciendo dos cambios estratégicos: el descentramiento y la deslocalización/diseminación de los saberes” (Barbero, 2002, p. 59-66).

La deslocalización o el descentramiento remiten a un movimiento que afecta, en este caso, a los lugares tradicionales destinados a la educación. Frente al avance tecno-comunicativo se alteran las coordenadas históricas de espacio y tiempo del conocimiento. En palabras de Barbero:

“[...] el descentramiento: significa que el saber se sale de los libros y de la escuela, entendiendo por escuela todo el sistema educativo desde la primaria hasta la universidad” (Barbero, 2002, p. 60).

Ese descentramiento atraviesa transversalmente a todas nuestras prácticas sociales y culturales, cual fuere el lugar que ocupemos. En la actualidad se podría pensar al alumno desarrollando un papel protagónico en la construcción social. Retomando a Jesús Martín Barbero:

“Desde los monasterios medievales hasta las escuelas de hoy el saber, que fue siempre una fuente clave de poder, había conservado el doble carácter de ser a la vez centralizado territorialmente, controlado a través de determinados dispositivos técnicos y asociado a muy especiales figuras sociales. De ahí que las transformaciones en los modos como circula el saber constituyen una de las más profundas mutaciones que una sociedad puede sufrir (Barbero, 2002, p. 59-66).

Por otra parte, dado el advenimiento y estimulación temprana por los dispositivos electrónicos se demanda otro modo de adquirir saberes.

“Las transformaciones en los modos como circula el saber constituyen una de las más profundas mutaciones que una sociedad puede sufrir. Se dispersa y fragmenta la manera como el saber escapa de los lugares sagrados que antes lo contenían y legitimaban, y de las figuras sociales que lo detentaban y administraban” (Barbero, 2002, p. 59-66).

Se puede pensar que la utilización de los juegos podría ser el vehículo y herramienta de apoyo al aprendizaje, mediante la búsqueda del saber, se podrá apreciar la asimilación y la evaluación de conocimientos. Usando, creando y adaptando juegos para ser utilizados en el aula. Allí, en dónde la pedagogía a través de la comunicación, desempeñará un rol clave y multiplicador entre los actores intervinientes, en este caso docentes y alumnos.

En este trabajo y a propósito del foco de esta investigación nos preguntamos si el sistema educativo, advierte la necesidad de un cambio respecto a lo que la época actual demanda. Al respecto, Cristian Cobo, afirma que:

“En distintos rincones del planeta se están desarrollando prometedoras ideas que buscan crear puentes hacia una educación que responda a las necesidades de una sociedad cambiante” (Cobo, 2016, p.67).

De esta manera puede pensarse según palabras de Cobo, al juego de mesa, como una categoría “invisible” dentro de las instituciones educativas. Este tipo de juegos aporta la posibilidad de generar otro tiempo distinto al tiempo digital, promoviendo un espacio de encuentro con el otro, fortaleciendo la sociabilización, dando lugar a la pausa, respetando y aceptando normas y reglas, aprendiendo a perder y a poner en práctica la frustración.

Valores que quizás se encuentren alejados de la actualidad en la que se inscriben las infancias y que apelan a la percepción emotiva más que a lo tangible visual y concreto. En palabras de Cobo,

“[...] es posible plantear que lo invisible no es lo que no existe, sino aquello que no es posible observar. Por tanto, una característica distintiva de lo “invisible” es la imposibilidad de registrarlo con nuestros ojos” (Cobo, 2011, p. 6).

Asimismo, si consideramos al juego como parte de lo invisible, se puede pensar a éste como un medio para incorporar nuevos saberes, de una manera divertida y entretenida, dónde el resultado será a través de la acción y la interacción, en lugar de ser a través de la instrucción. Tal como señala Cobos (2011) “hay muchas propuestas valiosas de enseñanza y aprendizaje que aún están en la invisibilidad y que es necesario iluminar” (p. 21),

Cabe resaltar el aporte de Freire sobre la concepción “bancaria” de la educación y la contradicción educador-educando. En su crítica a la educación moderna, plantea:

“En la narración, cuyo sujeto es el educador, conduce a los educandos a la memorización mecánica del contenido narrado. Más aún, la narración los transforma en “vasijas”, en recipientes que deben ser “llenados” por el educador. Cuando más vaya llenando los recipientes con sus “depósitos”, tanto mejor educador será. Cuanto más se dejen “llenar” dócilmente, tanto mejores educandos serán” (Freire 2002, p 72).

Freire propone darles un rol activo a los niños con el fin de proporcionar un escenario de seguridad y libertad. A contraposición de la educación bancaria, plantea la problematización de los educandos en relación al mundo. Puede decirse que la educación bancaria propuesta por el autor remite a una dominación sobre los alumnos, en tanto la educación problematizadora y dialógica, exige una superación de ello, y afirma:

“La educación problematizadora, respondiendo a la esencia del ser de la conciencia, que es su intencionalidad, niega a los comunicadores y da existencia a la comunicación. De

este modo, el educador ya no es sólo el que educa sino aquel que, en tanto educa, es educado a través del diálogo con el educando, quién, al ser educado, también educa. Así, ambos se transforman en sujetos del proceso en que crecen juntos y en el cuál “los argumentos de la autoridad” ya no rigen. Proceso en el que ser funcionalmente autoridad, requiere el estar siendo con las libertades y no contra ellas” (Freire, 2002, p. 85).

En virtud de esto, sostiene que, al imponer la pasividad, “tanto más ingenuamente tenderán a adaptarse al mundo en lugar de transformar, tanto más tienden a adaptarse a la realidad parcializada en los depósitos recibidos” (Freire, 2002 p.74).

Retomando la práctica lúdica como una de las dimensiones del objeto de estudio de este trabajo, se puede decir que, a partir de la exploración en la que cada uno de los alumnos, elija realizar posteriormente a la jugabilidad, podrán obtenerse resultados que serán enriquecedores a la propuesta seleccionada por el docente. De manera tal que el juego será mediador entre el docente y el aprendizaje.

El Aprendizaje Basado en Juegos se centra principalmente en aprender jugando. Es decir, el uso de juegos para la adquisición de las competencias planteadas. El juego es parte esencial del aprendizaje. Dentro del término ABJ podemos diferenciar distintos tipos de posibilidades de uso: gamificación, juegos serios (*serious games*) o videojuegos, simuladores y el aprendizaje basado en el juego de forma global (González González, 2015).

Este último es el que nos interesa analizar, contemplando la percepción de los docentes con respecto a la utilización del juego Expedición Humedales. Partimos de la premisa de que los juegos plantean una forma de aprendizaje totalmente diferente, dónde se asume un desafío libremente: ganar el juego. De ahí el compromiso con la práctica y por continuidad, con el tema.

Por otra parte, lo que tiene que aprender no es impuesto como una obligación externa, sino que surge como una necesidad propia para resolver el desafío. En esta línea, el Aprendizaje Basado en Juegos se inscribe dentro de las pedagogías activas.

Son modelos de enseñanza-aprendizaje que sitúan al estudiante en un rol protagónico, que atiende a sus motivaciones y capacidades propias. Estas formas de trabajo proponen realizar distintos tipos de actividades, tanto de forma individual como grupal, para generar aprendizajes a partir de la experiencia libremente asumida. El Aprendizaje Basado en Proyectos, la escuela Montessori o la pedagogía Waldorf son ejemplos dentro de ese modelo.

En cuanto al rol activo que propone sobre el estudiante, Freire afirma:

“El educador que aliena la ignorancia, se mantiene en posiciones fijas, invariables. Será siempre el que sabe, en tanto los educandos serán siempre los que no saben. La rigidez de estas posiciones niega a la educación y al conocimiento como procesos de búsqueda” (Freire, 2002, p 73).

Pensando al juego de mesa como una herramienta, considero que un proceso de comunicación-educación posee funciones donde el educando desempeña un rol activo en el proceso de adquirir conocimiento. Se trata de un proceso dinámico y constante que tienen que ser abordado en sus contextos culturales y en donde el receptor tiene un rol activo en la creación de sentidos. Supone, una transformación en el estudio de la educación ya que comienza a prestarle particular atención al poder del receptor y la intervención en la configuración del mundo. Retomando a Freire, considera:

“El proceso de enseñar que implica el proceso de educar y viceversa, incluye la “pasión de conocer” que nos inserta en una búsqueda placentera, aunque nada fácil” (Freire, 2002, p.27).

Siempre que se juega, se aprende algo. A veces es difícil identificarnos porque la mayoría de estos aprendizajes están más asociados a habilidades transversales y a actitudes que a temas o conceptos específicos. Sheines enfatiza en que:

“Cada juego simula una o varias situaciones existenciales relacionadas con los viajes, los sueños, metas, el éxito y fracaso. Si fuera posible hacer un relevamiento de todos los juegos que existen y existieron de niños y adultos, hallaríamos todas las relaciones que la vida puede plantear” (Sheines, 1998, p.23).

Es importante comprender que un juego no es una solución prefabricada que se aplica sola. Un juego de mesa no es más que una herramienta en manos de un profesional. Es él, quién deberá seleccionar la mejor herramienta para su necesidad y utilizarla con maestría. Cuando se utilizan juegos en el marco de la educación formal, es importante tener en cuenta que “jugar” es sólo un momento de la estrategia didáctica. En palabras de Sheines:

“El juego deviene en algo eminentemente útil: un instrumento eficaz para encauzar a los infantes dentro del sistema de la vida adulta, prever conflictos empresariales y entrenar ejecutivos, planear estrategias de mercado, políticas y diplomáticas. Pierde su parentesco

con la haraganería, el no hacer y hacer útil, abandona su condición de pasatiempo o perdedor de tiempo porque ya no se relaciona con perder sino con ganar. El juego es asimilado al sistema” (Sheines, 1998, p.13).

En virtud de lo mencionado por la autora, una singular característica que denotan los juegos de mesa, es su carácter educativo, sin importar la temática. En él se desarrollarán eventuales dones y talentos en sus participantes, cuyas destrezas se verán reflejadas en la construcción de lazos sociales. Otro de los valores que propulsa el juego es la capacidad de generar identidad en el niño, ésta se da a partir de la toma de decisiones al momento de jugar. Tomando esta idea, Pedraz manifiesta:

“Dejar huella es algo que a todos nos gusta. La expresión va unida a la autorrealización de las personas: el poder expresarse de algún modo dentro de las experiencias lúdicas es una necesidad básica y un punto a favor de muchos juegos” (Pedraz, 2017, p.17).

Afirmando desde el autor, en la práctica se representa el carácter, la celeridad, la templanza y la demanda. Como ejemplo de ello, contamos con una observación que realizó Sigmund Freud protagonizada por su nieto de un año y medio.

El pequeño, tenía un carretel de madera atado con un piolín y que con gran destreza lo arrojaba tras la baranda de su cunita, el carretel desaparecía y el niño pronunciaba su significativo –o-o-o-o- que, según el criterio de la madre y de este observador, significaba “fort” (se fue) después tirando del piolín volvía a sacar el carretel de la cuna, saludando ahora su aparición con un amistoso “da”.

Ese era pues el juego completo, el de desaparecer y volver. Las más de las veces solo se había podido ver el primer acto, repetido por sí solo incansablemente en calidad de juego, aunque el mayor placer, sin ninguna duda, correspondía al segundo.

La interpretación del juego resultó entonces obvia. Se entrama con el gran logro cultural del niño, de admitir sin protestas la partida de la madre. La escena recrea por acción del niño con los objetos a su alcance, la idea de desaparecer y regresar (Freud, 1920/1922, p.15).

De esta manera podemos apreciar cómo mediante un juego, las emociones de un niño son atravesadas tangencialmente, dónde el dispositivo lúdico es solo un canal para poder, a través del mismo, expresar sus deseos.

Dentro de la diversidad de experiencias que ofrece participar en una instancia lúdica, Ripoll advierte:

“Los participantes deben tener la sensación de que juegan intentando al máximo cumplir tres requisitos: libertad, placer y finalidad en sí misma” (Ripoll, 2006, p.4).

El objetivo no será el juego per se, más allá de las características que ostente, sino el rol nodal de abordaje que inscriban los alumnos en la instancia de aprendizaje, dónde sentirse convocado por el placer de jugar será clave para dicho objetivo.

Retomando a Cristian Cobo, el autor afirma:

“Los sistemas de evaluación de la educación formal no necesariamente incentivan otros procesos de aprendizaje. Desafortunadamente, muchos de los instrumentos tradicionalmente utilizados para evaluar conocimientos estimulan el repetir y memorizar aquellos contenidos que dicta el profesor o que están apuntados en el libro de texto” (Cobo, 2016, p.10).

Se podría pensar en la imperiosa necesidad de recuperar nuevas formas de adquirir aprendizajes, donde los juegos son una alternativa innovadora y viable. Todo el sistema educativo: docentes, alumnos, madres y padres, instituciones, viene siendo testigo del cambio de época, principalmente atravesadas por la era digital. La educación primaria, que aún reproduce modelos antiguos, difícilmente pueda estar a la altura de lo que la época actual demanda sino produce cambios en los contenidos y en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

5. Metodología

Para analizar la percepción y el uso en el campo de la educomunicación ambiental de los docentes en el juego de naipes, “Expedición Humedales”, de la editorial TĚKUN de la ciudad de Rosario nos basaremos, principalmente en el resultado de una encuesta⁷ realizada a más de 200 docentes que conocieron el juego, impulsada por la editorial TĚkun y de cuya ejecución me tocó ser parte. Además se contó con el asesoramiento de la Licenciada en Estadísticas, Ana Liza Brecciaroli.

La encuesta fue distribuida de manera electrónica a un grupo de docentes de diversas instituciones educativas y localidades del Departamento Rosario. El estudio abarcó un total de 400 escuelas distribuidas en las distintas localidades.⁸

Este instrumento de relevamiento se organizó a través de un cuestionario estructurado dónde se recogieron datos sobre su experiencia general relacionada con el juego, los modos de uso y la percepción de los docentes en torno a los contenidos y a los aprendizajes producidos por los estudiantes en los distintos cursos y áreas temáticas donde se implementó. Los datos se recolectaron entre el 20 de febrero y el 15 de mayo del 2024, alcanzando un total de más de 200 respuestas.

El objetivo principal de esta encuesta fue recopilar percepciones, opiniones y experiencias de los docentes a partir de la implementación del juego para identificar tanto los aspectos positivos como aquellos que pueden mejorarse. El relevamiento se orientó, además a indagar sobre el desarrollo de la jugabilidad, atendiendo la interpretación estratégica, la identificación de las especies por su estado de conservación y las estadísticas vinculadas a la problemática mediante cálculos matemáticos.

En conjunto, la estrategia metodológica se orientó, prioritariamente a relevar las percepciones de las y los docentes, por ser los principales facilitadores del aprendizaje, se constituyen en los principales sujetos de este estudio y fuentes de retroalimentación para analizar con el propósito de ajustar y mejorar el uso de este tipo de herramientas educativas.

⁷ El cuestionario de la encuesta puede consultarse en el Anexo I.

⁸ La [Encuesta a docentes sobre la utilización del juego Expedición Humedales](#) se distribuyó en escuelas primarias públicas pertenecientes a las localidades de Rosario, Granadero Baigorria, Pérez, Alvear y Villa Amelia.

Además, se desarrolló un relevamiento complementario, realizado mediante la técnica de observación participante⁹, que se orientó a sistematizar los conocimientos sobre tres aspectos que refuerzan y nutren los datos relevados en la encuesta, a saber:

- A. Composición y características de los equipos docentes:
- B. Interés por el juego según área y nivel:
- C. Conocimientos previos y proyecciones generadas a partir del juego:

La sistematización de lo relevado en las observaciones participantes se realizó mediante el registro de notas a partir de acompañar los momentos de la implementación del juego y de charlas sostenidas con los equipos docentes durante y con posterioridad a las partidas.

⁹ Los ejes que organizaron la observación participante se pueden consultar en el Anexo II.

6. Análisis

6.1 Análisis de la encuesta

La mayoría de los docentes que respondieron la encuesta se desempeñan en los espacios áulicos de 4to a 7mo grado de la ciudad de Rosario y en escuelas de localidades vecinas de la ciudad. Cabe aclarar que fueron éstos los grados dónde se desarrolló la práctica lúdica. La totalidad del cuerpo docente encuestado considera de interés pedagógico la implementación de juegos en el proceso de aprendizaje.

Otro aspecto a destacar es que los docentes con más de 20 años de antigüedad utilizaron en mayor medida al juego en más de una oportunidad. En definitiva, el 97 % de ellos usó juegos como métodos de enseñanza y el 78% participó activamente de capacitaciones sobre Aprendizajes Basados en Juegos.

La implementación del juego se percibió como relevante en todos los aspectos, ya que permitió fomentar la participación, mejorar la interacción, contribuir a la comprensión de los conceptos y despertar el interés de los estudiantes.

Entre los principales valores referidos por el cuerpo docente se señala que promueve “la conciencia ambiental” y el “trabajo en equipo”. Allí los sentimientos o estados de ánimo observados durante la implementación del juego son en su mayoría positivos, tales como participación activa, interés, alegría, entre los más significativos.

Un dato no menor y sustancialmente destacable fue que más del 90% de los docentes consideran al juego Expedición Humedales como una herramienta clave al momento de contribuir en el abordaje a la temática ambiental, “simplificando la forma de transmitir conocimientos y construir nuevos saberes”.

Otro dato importante fue que muchas escuelas conocieron el juego mediante capacitaciones o talleres dónde sus equipos participaron. Muchas de ellas no pudieron acceder dado a las diferentes contingencias del orden socio-económico en el cual se vieron atravesadas.

6.2 Expedición Humedales como dispositivo educacional

La perspectiva de los docentes sobre el alcance e impacto del juego se sistematizó a partir del desarrollo de la observación participante. En estos eventos, la mayoría de los docentes consideró que el juego se articula muy bien con los objetivos educativos establecidos y destacan su contribución para generar conciencia ambiental y nuevos saberes.¹⁰

En este sentido, la percepción del cuerpo docente se relaciona con la perspectiva de la educacional ambiental que implica una instancia de capacitación crítica para la acción e interacción social mediante la búsqueda de soluciones didácticas, participativas y democráticas.

Tanto docentes como alumnos, en la instancia previa a la jugabilidad desconocían el nombre y la localización de la mayoría de las especies. Una vez culminada la partida podía observarse la preocupación por el estado de conservación de animales, plantas, peces y aves. El juego sostuvo la participación activa de los alumnos y su compromiso en la construcción social de la conciencia ambiental.

En el proceso de observación se destacó la importancia de la comunicación para potenciar las relaciones entre pares e integrantes del proceso educativo. Con la utilización del juego, la comunicación entre profesores y alumnos fue de tipo horizontal, dialógica y entre iguales, facilitando la producción de conocimiento con la participación activa de los alumnos en el acto de conocer.

En otro orden, el juego no sólo fue utilizado en el área específica de ciencias naturales, sino también en asignaturas como geografía, matemática, ciencias sociales, lengua y literatura, implicando a todos los docentes de las diferentes áreas, potenciando el compromiso por el cuidado del ambiente y fomentando un aprendizaje basado en proyectos y descubrimientos.

En el siguiente gráfico se ejemplifica la participación por área curricular:

¹⁰ A modo de ejemplo, en el siguiente video se registró el testimonio de docentes especialistas respecto a la implementación del juego en la modalidad. [Expedición Humedales para jornada ampliada](#)

Gráfico 1: Los espacios en donde se aprovechó la temática, según las áreas.



En este punto se destaca la utilización del juego en todas las áreas, comprometiendo a docentes que se desempeñan en áreas disciplinares no específicas. Es un valor destacable de la promoción de la conciencia pedagógica sobre la temática ambiental. En este sentido, a continuación, se exponen algunas iniciativas y prácticas llevadas adelante por los equipos docentes y registradas en la observación realizada sobre la utilización del juego:

Música: La docente se traslada con los estudiantes al patio de la escuela, o a plazas cercanas al colegio con el propósito de hacerlos escuchar los diferentes cantos de pájaros para, posteriormente, identificarlos con las ilustraciones de los naipes.

Matemática: A partir de jugar y visibilizar cada imagen, la tarea encomendada a los alumnos consistió en rastrear las características proporcionales y medidas de las especies que componen el juego.

Lengua y Literatura: Eligiendo la especie que más le gustaba a cada alumno, como tarea debía narrar una historia con la especie seleccionada como protagonista.

Geografía: Se propuso como tarea la geolocalización de las especies, según los biomas y regiones.

Historia: Tomando una especie seleccionada, se generaba una investigación de los primeros pobladores que convivieron con las especies en la región dando cuenta de las actividades de interacción con las especies y su hábitat.

Inglés: La docente se propuso traducir los nombres, incorporando ese nuevo vocabulario a la enseñanza del idioma.

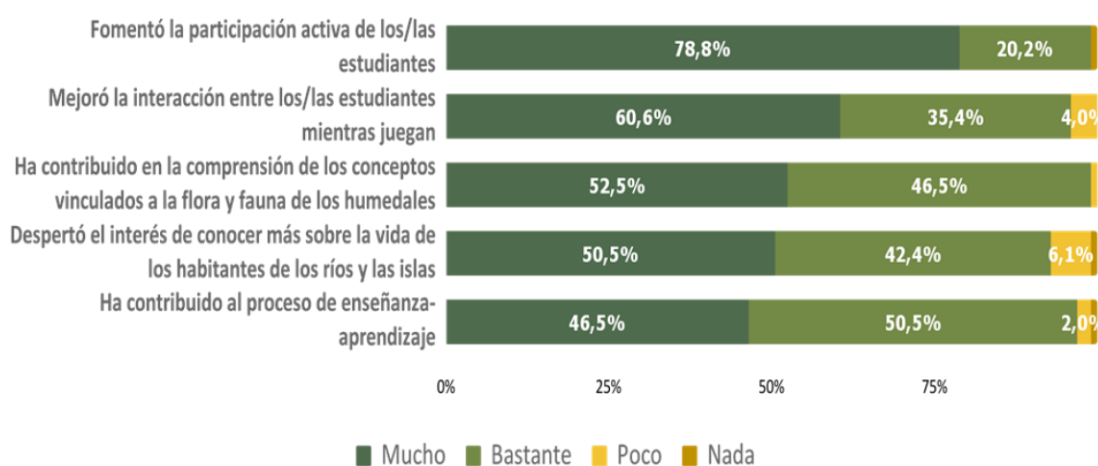
Educación física: Se propuso jugar al “tesoro escondido” a partir de nombrar una especie, los alumnos debían identificar y el ganador era aquel grupo que más rápido lo hacía.

6.3 El aprendizaje invisible durante la utilización del juego, la comunicación ambiental y los contenidos educativos.

Como ya se ha expuesto, entendemos como *aprendizajes invisibles* a la práctica mediante la cual nos sometemos de forma impensada a un proceso para la adquisición de saberes. En este sentido, un juego de mesa se convierte en una herramienta que posibilita aprendizajes invisibles al desarrollarse en un espacio y tiempo distintos a los tradicionales del aula, pero también a los procesos de juego individuales, característicos de los entretenimientos digitales. De esta manera, permite fortalecer vínculos, generando espacios para la reflexión, inscribiendo normas y reglas comunes.

En las distintas escuelas se registraron testimonios de docentes, que en su gran mayoría veían de forma positiva la utilización del juego y todos los aspectos interpersonales que se generaban a partir de su práctica, posibilitando una mejor y más efectiva comprensión y análisis sobre el discurso comunicativo sobre la temática ambiental. Sobre este punto, la encuesta nos permitió sistematizar los resultados de la percepción de los docentes sobre las competencias que más se promovieron durante la utilización del juego:

Gráfico 2: Los recursos que se incentivaron a partir de la utilización del juego



Finalmente, podemos sostener que, si la comunicación ambiental se orienta a promover conciencia ciudadana para protagonizar acciones que transformen el actual estado de situación frente a la crisis ambiental, resulta vital generar procesos de innovación desde la infancia. Y en este proceso las escuelas cumplen un rol fundamental.

6.4 La percepción de los docentes sobre saberes y valores

El descentramiento del saber atraviesa transversalmente al sistema educativo y a todas nuestras prácticas sociales y culturales. Por ello es indispensable pensar en que todas las matrices de enseñanza son indispensables a la hora de un aprendizaje integral. En cuanto al juego, según la percepción de los docentes, aportó indudablemente conciencia ambiental y trabajo en equipo.

Al ver con la libertad que se desenvuelven los alumnos y el rol pasivo en el cuál permanecían los docentes, pude apreciar una relación de iguales. En tanto, fueron los docentes los que detectaron que, mediante el juego, el alumno posee las herramientas necesarias para aprender en libertad y posicionándolo a que desarrollen un rol activo en el proceso de aprendizaje. Cabe distinguir los saberes que se registraron en el momento de la actividad lúdica, destacando principalmente la conciencia ambiental y el interés sobre los cuidados para la preservación de las especies. Al mismo tiempo fomenta el trabajo en equipo, generando confianza, empatía y fundamentalmente lazos entre los participantes.

A continuación, se detalla en el siguiente gráfico los porcentuales:

Gráfico 3: Valores y aspectos que se promovieron a partir del juego

	Nivel inicial (*)	1er a 3er grado	4to a 7mo grado	Secundaria	Superior	Otro(*)
Conciencia ambiental	83,3%	78,3%	92,5%	83,3%	62,5%	66,7%
Trabajo en equipo	66,7%	73,9%	67,5%	58,3%	75,0%	33,3%
Promueve la investigación	16,7%	47,8%	42,5%	44,4%	50,0%	16,7%
Nuevas formas de						

estudio	16,7%	30,4%	37,5%	44,4%	31,3%	16 ,7%
Integración	33,3%	17,4%	20,0%	30,6%	37,5%	50 ,0%
Promueve la lectura	16,7%	26,1%	15,0%	5,6%	0,0%	33 ,3%
Imaginación	50,0%	13,0%	12,5%	13,9%	6,3%	33 ,3%
Convivencia	16,7%	8,7%	10,0%	8,3%	12,5%	16 ,7%

En las últimas décadas acontecieron profundos cambios sociales, económicos, políticos, culturales que impactaron en las configuraciones familiares y en las identidades infantiles. En la actualidad se hace necesario fomentar el rol protagónico de los estudiantes en el entramado social. Al respecto, Freire planteó que las currículas debían ser armadas por los mismos docentes según el territorio donde habitan, con sus características sociales, culturales y geográficas, otorgando mayor relevancia a las necesidades y deseos de los estudiantes en materia de aprendizaje para la vida en contacto con su entorno.

Para potenciar esta propuesta realizamos una actividad desde Tëkun en articulación con la escuela de Ciencias Sociales y Humanidades perteneciente a la UNR y la escuela Leandro N. Alem emplazada en el humedal y ubicada en la isla el Charigüe. La experiencia no estuvo restringida solamente al uso del juego, su finalidad principal fue relacionar dos poblaciones de estudiantes: una urbana y otra isleña-rural desde las prácticas cotidianas dónde se desarrollan cada una de ellas.

La interacción cultural permitió afianzar la idea de que “no se cuida lo que no se conoce”. Pudimos observar que los estudiantes que viven en las inmediaciones de la escuela, sobre el propio humedal, tienen una conciencia ambiental más desarrollada que aquellos que habitan el territorio urbano de la ciudad de Rosario y que conocen la isla desde enfrente. La experiencia dejó el claro mensaje de que el conocimiento precede al amor. No se puede amar ni cuidar lo que previamente se desconoce.¹¹

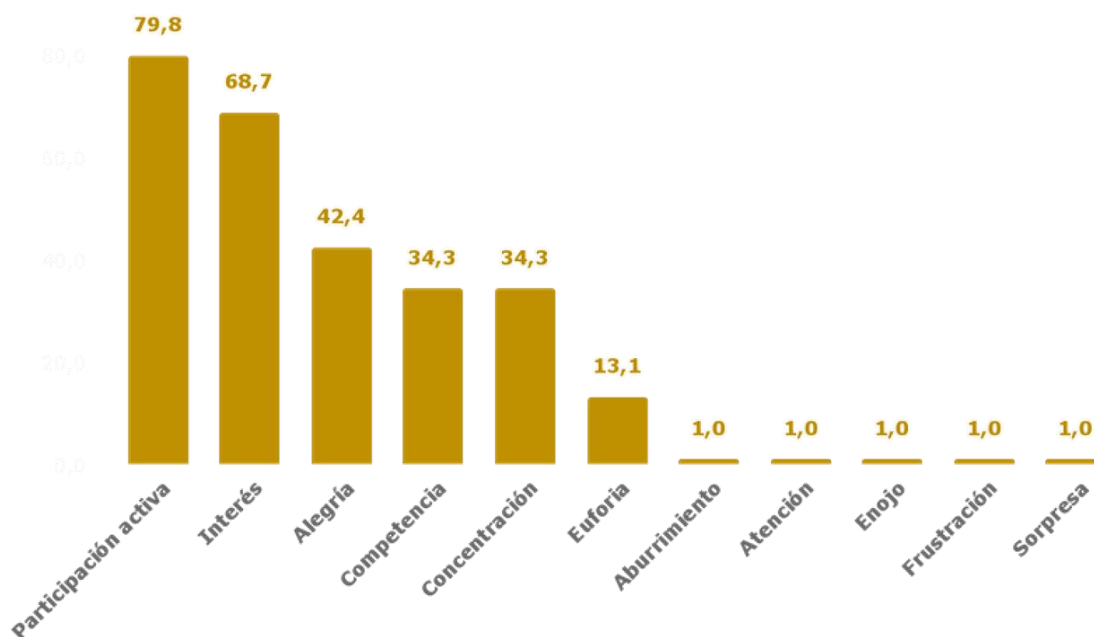
¹¹ En este video se registra y documenta parte de la experiencia. [Jugando, juntamos a los alumnos de la isla con los de la ciudad](#)

6.5 La integración de los aprendizajes invisibles

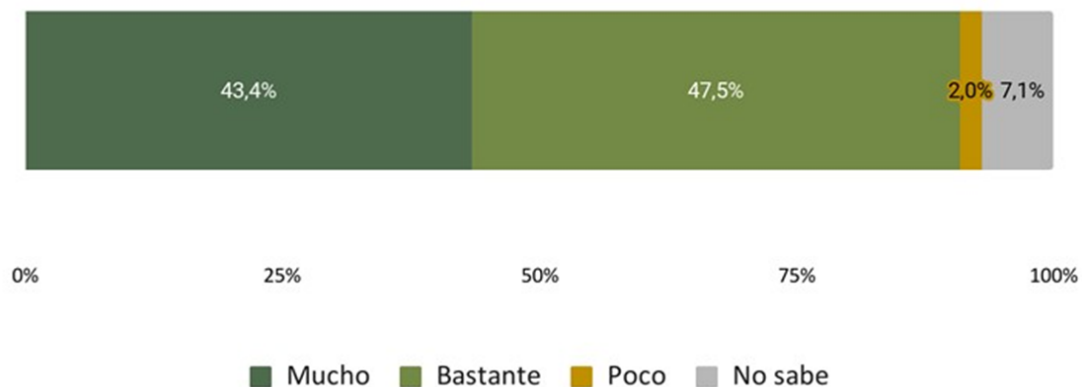
Es innegable el aporte valioso del juego dentro del ámbito educativo, si bien su utilización obedece a acompañar determinada temática, no debemos alejarnos de las singularidades que ofrece a nivel emocional.

Jugando y compartiendo lúdicamente pude apreciar cómo los alumnos aprenden a integrarse a la comunidad, a convivir con quiénes lucen distinto color y a respetarlos como iguales. A partir del intercambio realizado con docentes en diferentes talleres lúdicos se pudo constatar lo que tiempo después aportó la encuesta. Participación activa, interés y alegría, como ejes precursores determinados por el juego.

Gráfico 4: Emociones que predominaron con la implementación del juego.



Cuando se les consultó a los docentes sobre el aporte del juego en términos a la contribución de la currícula educativa, respondieron:



A partir de esta contundente respuesta, donde más del 90% de los encuestados respondió en virtud de la inclusión del juego a la currícula, se puede imaginar un nuevo plan de estudio donde el juego acompañe activamente los diferentes ejes que se plantee enseñar.

El juego pensado de forma abstracta no enseña, o bien lo hace en un porcentaje pequeño. Al juego hay que integrarlo. Me tocó presenciar durante el trabajo de campo una situación dónde un alumno de 11 años llega ese día a la escuela atravesado por una situación de vulnerabilidad emocional producida en el seno familiar.

La docente tras escuchar la desgarradora historia, utiliza el juego como herramienta, el niño a partir de esta práctica pudo recuperar en ese espacio, la confianza. De este modo en palabras de la maestra el juego fue “contenedor” porque ambos ingresaron a un círculo mágico de abstracción. Pensar al juego indivisiblemente es la tarea propuesta no sólo por esa maestra sino por todo el arco docente. Son ellos los principales facilitadores del aprendizaje, son una fuente invaluable de retroalimentación para mejorar y ajustar este tipo de herramientas educativas.

7. Consideraciones finales

Para el común de la gente, el juego puede ser concebido como lo que no es serio, como recreación en horas de ociosidad, pausa o paréntesis en medio del ajetreo diario, mientras que, para muchos, me suscribo, los aspectos más importantes y graves de la vida humana se juegan. El amor, el trabajo y la lucha no son más que juegos. El mismo nos atraviesa de forma global en todas las situaciones que la vida nos confronte. Quizás, mediante el juego nos evadimos de las cárceles cotidianas, ya sea el momento que nos toque vivir, el país, la familia, el trabajo y todas aquellas “máscaras”. Los juegos son zona de fugas, lugares dónde momentáneamente estamos a salvo, en cierta forma, libres.

Puede decirse que hoy en día, a partir de la crisis cultural devenida por la crisis económica, se impulsa a una temida situación de incertidumbre, la cual, la escuela necesita crear esos espacios de libertad para contrarrestar lo dificultoso que le es planificar a largo plazo. El juego Expedición Humedales en el contexto de precariedad emocional y social con el que llegan determinados alumnos, contribuyó de manera positiva en atender y contener dichas necesidades. Claramente, el rol del juego no estuvo siempre vinculado a la continuidad de la currícula, sino en brindarle un círculo de contención al alumnado y al docente.

A partir del trabajo exploratorio y mi labor profesional alrededor del juego, con un centenar de escuelas visitadas, me resulta imprescindible destacar la importancia de crear propuestas para continuar promoviendo juegos desde la perspectiva educomunicacional.

- Dotar a todas las instituciones públicas de la provincia de Santa fe con **Ludotecas**.
- Generar **talleres de capacitación** a docentes, con el fin de que adquieran conocimientos sobre la utilización de la herramienta y que la misma sea fuente de inspiración para que cada docente desde su asignatura pueda generar juegos para complementar su currícula.
- Motivar a que los chicos, a partir de los conceptos transmitidos por el docente puedan desarrollar juegos para la instancia evaluativa.
- Incentivar al cuerpo docente para que sus evaluaciones se realicen a partir de la utilización de juegos. Para ello el docente debe cargar su contenido al dispositivo lúdico que será su plataforma.

Tomando como punto de partida los resultados alcanzados mediante la realización de esta tesina, nos proponemos seguir indagando sobre las implicancias de los diferentes juegos de nuestra colección, Expedición Serrana; Expedición Marítima, Expedición Andina y Caza Residuos en los ámbitos escolares pertenecientes a los diferentes biomas que se suscriben en cada provincia.

En este sentido, consideramos relevante continuar analizando las potencialidades y usos que ofrece el juego en los diferentes entornos y fundamentalmente seguir recolectando los aportes percibidos por los diferentes equipos docentes de todo el país con el fin de mejorar la propuesta y contribuir a la educación en valores y la conciencia ambiental.

Contra las tendencias destructivas que impone el capitalismo voraz y depredador, así como contra la idea del juego como mera competencia egoísta y triunfalista, apelamos a que el uso y la circulación del juego promueva la apuesta consciente y comunitaria de luchar por los ideales, pelear por la justicia social, defenderse de las agresiones y revelarse contra situaciones injustas y de autoritarismo. Eso implica vivir y tener una dimensión heroica en la constitución social y cultural del ser ciudadano. De esta manera, apostamos a que el juego promueva la voluntad de participar del entramado social con compromiso y valores que surjan en las escuelas, dónde las infancias desempeñan un rol activo en el proceso de aprendizaje.

Pensar a la vida como un juego, habilita espacios de inclusión y de igualdad, partiendo todos desde la misma línea y llegando al final con posibilidades de que todos puedan acceder a la victoria. Esto se hace imprescindible en el presente signado por la insensibilidad de gobiernos que despojan a las infancias de bajos o medianos recursos de conocer el ambiente en el que habita para defenderlo (el mar, la montaña o el río). En este marco, la editorial TÈKUN invita, mediante sus naipes a jugar, conocer, aprender, y a “viajar” por otras regiones y otros biomas con el fin de construir un mundo más vivible con otros y a través de la asociación libre que el juego invita a crear.

“Nadie se salva solo, nadie salva a nadie, nos salvamos en comunidad”.

Paulo Freire.

8. Bibliografía

Acosta Flores, E.; Maldonado González, A. L.; Acuña Bustamante, B. L. y Pérez Arriaga, J. C. (2022). Educación ambiental y juegos serios: Opiniones, actitudes y aprendizajes desde flexiva. *Entreciencias: Diálogos en la Sociedad del Conocimiento*, 10(24).

Aparici, R. (2010). *Educación: más allá del 2.0*. Barcelona, España. Editorial Gedisa. Aparici, R. (2006). (s/f) *La reinención de la educomunicación*. Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Barbero, M. (2002). Transformaciones del saber y del hacer en la sociedad contemporánea. *Revista Electrónica Sinéctica*, núm. 21, pp. 59-66 Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente Jalisco, México.

Castells, M. (2002). *La dimensión cultural de internet*. sitio web Universidad Oberta de Catalunya UOC

Cobo, C. (2016). *Reflexiones y provocaciones sobre educación, tecnología y conocimiento*. Montevideo: Penguin Random House.

Cobo, C. y Moravec, J. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.

Freud, S. (1920-1922). “Más allá del principio de placer. *Psicología de las masas y Análisis del yo*. Buenos Aires: Amorrortu tomo XVIII.

Freire, P. (2014). “*Pedagogía del Oprimido*”. Buenos Aires, siglo XXI.

Freire, P. (2002). “*Cartas a quién pretende enseñar*”. Buenos Aires, siglo XXI.

Gonzalez Gonzalez (2015) *Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos*. *Revista De Educación a Distancia (RED)*, (40). Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/red/article/view/234291>

Henríquez-Coronel, P., Henríquez-Coronel, M., & Peña Saltos, R., (2023). La educomunicación ambiental en América Latina: una revisión de programas y portales web. *Revista Universidad y Sociedad*, 15(6), pp. 75-87. Recuperado en 15 de abril de 2025, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202023000600075&lng=es&tlng=es.

Kaplún, M. (1998). Una pedagogía de la comunicación. Proyecto didáctico

Quirón. Madrid: Ediciones de la Torre.

Massoni, Sandra (2007). Estrategias. Los desafíos de la comunicación en un mundo fluido. Rosario: Homo Sapiens Ediciones.

Pedraz, P. (2017). Educar jugando: un reto para el siglo XXI. Nexo Ediciones.

Pérez Arriaga, J. C.; Acosta-Flores, E.; Maldonado González, A. L. y Acuña Bustamante, B. L. (2022). Educación ambiental a partir de juegos serios. Una revisión sistemática de literatura. Revista del Centro de Investigación de la Universidad la Salle, 15(57), 29-58.

Ripoll, O. (2006). “El juego como herramienta educativa”. Lugar editorial: “Educación Social: Revista de la intervención socioeducativa” Barcelona. España.

Rodrigo, D., & Machuca, I. (2018). La educomunicación ambiental, herramienta necesaria ante el cambio climático frente al greenwashing. En Rodrigo, D., de Casas, P., & Toboso, P. (2014). Los Medios de Comunicación como difusores del cambio climático. Sevilla: Ediciones Egregius, pp. 47-66.

Ruiz, M. (2002). Estrategias lúdico-creativas para utilizar las áreas verdes como aula abierta en la enseñanza de la biodiversidad. Trabajo de maestría no publicado, Instituto Pedagógico Experimental de Maracay Rafael Alberto Escobar Lara, Maracay.

Tabosa S. (s/f). Educomunicación, un nuevo campo. Disponible en http://www.educomunicacion.org/files/EDUCOMUNICACION_esp.pdf

Sauvé, L. (2003). Courants et modèles d'intervention en éducation relative à l'environnement. Les Publications de la Chaire de recherche du Canada en éducation relative à l'environnement.

Sauve, L. (2014). Educación ambiental y ecociudadanía. Dimensiones claves de un proyecto político-pedagógico. Revista científica, 18, pp. 13-23.

Sheines, G. (1998). “Juegos inocentes, juegos terribles” Editorial universitaria de Buenos Aires.

Vigostky, L. (1966). El juego y el desarrollo psíquico del niño Problemas de Psicología, 2, 114-123.

9. Anexos

Anexo I - Encuesta

Presentación de la Encuesta

Preguntas introductorias:

Sección 1:

1. Nombre de la escuela o institución donde trabaja (detallar nombre y número):
2. Localidad (de la escuela)
3. ¿Qué antigüedad tenés en el sistema educativo (en años)?

(Se mide de manera directa y el rango se arma de manera posterior, para evitar perder información y/o correr el riesgo de armar rangos que no sirvan para el análisis posterior)

4. Indique su Edad

(Se mide de manera directa y el rango se arma de manera posterior, para evitar perder información y/o correr el riesgo de armar rangos que no sirvan para el análisis posterior)

5. Indique su género

Femenino

Masculino

Otro

6. ¿En qué grados/cursos enseñas?

(Marque todas las opciones que correspondan)

- 4to grado nivel inicial
- 5to grado nivel inicial
- 6to grado nivel inicial
- 7mo grado nivel inicial
- 1er año nivel medio
- 2do año nivel medio
- 3er año nivel medio
- 4to año nivel medio
- 5to año nivel medio

7. ¿Consideras que es de interés pedagógico la incorporación de juegos en el proceso de aprendizaje?

Si

No

No sabe

8. ¿Has utilizado alguna vez juegos como parte de tus métodos de enseñanza?

Si

No

No contesta

9. ¿Participaste en alguna capacitación o formación relacionada con la implementación de juegos en la enseñanza?

Si

No

No contesta

10. ¿Has utilizado el juego Expedición humedales?

Si lo usé (pasa a Sección 3)

No lo usé (pasa a Sección 2)

Sección 2: (no lo usó)

11. ¿Por qué no lo utilizó?

La escuela donde trabajo no tuvo acceso al juego

No sabía cómo usarlo, no tuvo capacitación.

No hubo tiempo en la planificación anual.

No le resultó de interés pedagógico.

Otra. _____

FIN DE LA ENTREVISTA PARA QUIENES NO LO HAYAN USADO

Sección 3: (Si lo usó)

12. La escuela (o institución), ¿Cómo accedió al juego?

Lo compró la escuela

Lo compró el/la docente

Lo compró el municipio/provincia/nación

Lo compro el sindicato

Otra. ¿Cuál? _____

No sabe

13. ¿En qué cursos/grados implementó el juego en clase?

(especificar el grado curso. Ej. 4to grado). *Respuesta múltiple*

- 3er grado nivel inicial
- 4to grado nivel inicial
- 5to grado nivel inicial
- 6to grado nivel inicial
- 7mo grado nivel inicial
- 1er año nivel medio
- 2do año nivel medio
- 3er año nivel medio
- 4to año nivel medio
- 5to año nivel medio

14. ¿Crees que el juego se alinea bien con los objetivos educativos establecidos?

Si

No

Otra _____

15. En esos cursos, ¿Cuántas veces en promedio usó el juego?

Lo usamos una sola vez

Lo usamos entre 2 y 5 veces

Lo usamos + de 5 veces

Si sólo lo usó una vez

16. ¿Cuáles son las principales razones por las que lo usó solo una vez?

(Respuesta múltiple. Marcar todas las opciones que considere)

- El tiempo utilizado fue suficiente para cumplir con el objetivo pedagógico.
- No hubo suficiente tiempo en la planificación anual, pero lo hubieran seguido utilizando.
- No despertó interés en los estudiantes.
- Es un grupo/curso que no presenta interés en general en los contenidos de clase.

- No despertó interés la temática
- Es un curso con dificultades para realizar actividades grupales.
- Otra _____

Preguntas sobre la percepción del juego y aprendizaje.

A todos los/las docentes que usaron el juego.

¿En qué medida crees que el juego.....?

17. ¿ha contribuido al proceso de enseñanza-aprendizaje? (Mucho, bastante, poco, nada)

18. ha contribuido en la comprensión de los conceptos vinculados a la flora y fauna de los humedales? (Mucho, bastante, poco, nada)

19. fomentó la participación activa de los/las estudiantes? (Mucho, bastante, poco, nada)

...mejoró la interacción entre los/las estudiantes mientras juegan? (Mucho, bastante, poco, nada)

...despertó el interés de conocer más sobre la vida de los habitantes de los ríos y las islas?

¿Cuál de los siguientes valores/aspectos cree que promovió la implementación del juego?

(Marcar los 3 más importantes)

- Convivencia
- Integración
- trabajo en equipo
- Imaginación
- Conciencia ambiental
- Promueve la lectura
- Promueve la investigación
- Nuevas formas de estudio
- Otra _____

Preguntas sobre la integración curricular:

20. ¿Pudo aprovechar la temática del juego en espacios de las siguientes áreas/materias?

(Respuesta múltiple. Marque en todas las que lo implementó)

- No, se jugó en el aula, pero no se integró al plan de estudio
- Otras ramas de las Ciencias Naturales
- Matemática
- Lengua y literatura
- Geografía
- Ciencias sociales
- Otra _____

21. Comente alguna actividad realizada en una de las áreas mencionadas en la pregunta anterior.

(Respuesta abierta)

Preguntas sobre la retroalimentación de los estudiantes:

22. ¿Qué sentimientos o estados de ánimo fueron los que predominaron en los estudiantes durante la implementación del juego en el aula?

(Marcar los 3 más importantes)

- Interés
- Alegría
- Euforia
- Competencia
- Concentración
- Participación activa
- Aburrimiento
- Enojo
- Frustración
- Otros

23. ¿El juego fue igualmente efectivo en aulas con diferentes contextos educativos?

Si

No

Lo use sólo en contextos similares

24. ¿A cuántos alumnos alcanzó aproximadamente la implementación del juego Expedición humedales? (ingresar un número)

12. ¿Con cuántas mesas de juego ha trabajado en simultáneo?

1 – 2 – 3 – 4 - 5 o más

13. ¿Qué modalidad del juego fue la que más usaste?

Modalidad 1: Especies ocultas

Modalidad 2: Avistaje por objetivo

Modalidad 3: Avistaje Grupal (Cooperativo)

Modalidad 4: Duelo Guardaparque (sólo para dos jugadores)

14. ¿En qué medida sentís que el juego te ayudó o simplificó la tarea de abordar el tema de los humedales en clase?

- Mucho
- Bastante
- Poco
- Nada
- No sabe

Preguntas sobre la planificación a futuro:

25. ¿Tenés planes de seguir utilizando futuras versiones o adaptaciones del juego en tus clases? Sí /no/no sabe, depende

¿Qué sugerencias tendrías para mejorar o modificar futuras versiones del juego?

Espacio abierto para comentarios y/ sugerencias

Remate de la encuesta:

Agradecemos su participación activa y entusiasta en este proyecto. Juntos, podemos hacer una diferencia significativa en la forma en que enseñamos y, por ende, en la experiencia educativa de nuestros estudiantes.

¡Gracias por ser parte de esta emocionante iniciativa educativa!

Anexo II - Observación participante

Notas registradas en las distintas escuelas sobre los aspectos señalados en la metodología:

A. Composición y características de los equipos docentes:

- La mayor parte de los equipos docentes están integrados por mujeres (95%).
- El juego es apropiado por docentes cuya edad supera los 50 años.
- En los casos que el equipo directivo no acompañó la visita de Tekun o no estuvo comprometido con la herramienta, los docentes fueron más reticentes a crear algo nuevo por fuera de la currícula.

B. Interés por área y nivel:

Los espacios curriculares más comprometidos fueron las asignaturas: Lengua, Matemáticas; Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Historia y Geografía.

- El mayor interés de llevar adelante la propuesta provino de docentes de escuelas primarias, especialmente de 4to y 5to grado.
- Al inicio de la actividad, en la etapa de formación para la posterior práctica lúdica, las docentes no tenían mucha noción de lo que podía realizar con los naipes. Al finalizar la jornada, se les ocurrían múltiples ideas.
- En algunas escuelas, el cuerpo docente se interesó rápidamente por la propuesta y plantearon la necesidad de contar con recursos para incorporar juegos a las prácticas áulicas.

C. Conocimientos previos y proyecciones generadas a partir del juego:

- En el transcurso de las visitas a las escuelas se pudo observar que la formación en educación ambiental de parte de las docentes es escasa a nula, desconociendo no solo las especies sino toda la riqueza ambiental que ofrece un humedal.
- Algunos equipos docentes, sobre todo en los espacios curriculares más afines con la temática del juego, se comprometieron activamente en el acompañamiento ante las dudas surgidas de parte de los alumnos durante el desarrollo de la actividad.
- A partir de la interacción con el juego surge la inquietud de utilizar nuevos juegos para trabajar otras temáticas.