



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
 FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
 COLEGIO DE PEDAGOGÍA

UNIVERSIDAD NACIONAL
 AVANZADA DE
 MÉXICO

INFORME ACADÉMICO DE ACTIVIDAD PROFESIONAL
 QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

P R E S E N T A

Lucrecia Karina Barrón Quiroz

El juego como recurso didáctico en la educación ambiental dentro
 de la Organización No Gubernamental:
 "Odisea"

ASESORA

Dra. Ma. Concepción Barrón Tirado



México, D. F.

mayo 2005



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE PEDAGOGÍA



INFORME ACADÉMICO DE ACTIVIDAD PROFESIONAL
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

P R E S E N T A

Lucrecia Karina Barrón Quiroz

El juego como recurso didáctico en la educación ambiental
dentro de la Organización No Gubernamental:
"Odisea"

ASESORA

Dra. Ma. Concepción Barrón Tirado

México, D. F.

mayo 2005

m347106

Agradecimientos

A mis padres por haberme dado la oportunidad de existir y por quererme tanto.

Por el hecho de apoyarme en todo momento y dirigirme al "buen camino".

A mi mamá por haberme enseñado a ser constante y perseverante.

A mi papá por haberme regalado el don de la palabra y la intuición.

A mi hermano por la motivación, los pleitos, las risas, los regaños.

Por haber compartido gran parte de su vida conmigo.

Por que siempre me ha apoyado y ha sido un ejemplo para mí.

A mis abuelos por demostrarme lo maravillosa que es la vida, y que hay que seguir

viviéndola y disfrutarla hasta el último momento.

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recepcional.

NOMBRE: Lucrecia Karina Barrón Quiroz

FECHA: 17/Ago/2005

FIRMA: 

A mis tíos y primos por los ratos agradables y la satisfacción de contar con una enorme familia.

Por las tantas historias de vida, de las cuáles adquiero experiencia.

A mis amigos que siempre estuvieron conmigo cuando más los necesitaba, sobre todo en los momentos de descanso y relajación, para no convertirme en una "amargada".

Por disfrutar la vida tanto como yo y por que nunca se olvidaron de su niño interior.

A mis maestros por enseñarme e impulsarme a seguir por el "buen camino" y por inculcarme el valor que tiene la educación.

A mi asesora por motivarme y confiar en mí.

*Gracias a todos
porque hicieron posible, la realización de este trabajo.*

Índice

	Página
<i>Introducción</i>	1
<i>Capítulo 1: La Institución Odisea</i>	
Antecedentes de la institución	3
Funciones de la institución	5
Los programas de la institución	6
Objetivos de la institución	11
Organigrama de la institución	12
<i>Capítulo 2: La educación ambiental en el ámbito no formal</i>	
Antecedentes históricos de la educación ambiental	14
Objetivos de la educación ambiental	19
Educación Ambiental No Formal	21
Objetivos de la educación ambiental no formal	23
<i>Capítulo 3: El juego como recurso educativo, en la institución, para la enseñanza de la educación ambiental</i>	
El juego	26
Categorías del juego	28
Finalidad y tipos de juegos	29
Juegos cooperativos	31
Desarrollo cognoscitivo	33
Desarrollo psicomotor	39

<i>Capítulo 4: Descripción de mi actividad laboral, dentro de</i>	
<i>la Institución Odisea</i>	
Descripción del área, puesto y funciones que realicé en la institución	45
Elaboración del “Instructivo de juegos para el animador de Odisea”	55
Propuesta del “Instructivo de juegos para el animador de Odisea”	58
<i>Consideraciones finales</i>	94
<i>Valoración crítica</i>	98
<i>Anexos</i>	
<i>Bibliografía</i>	

Introducción

El Informe Académico de Actividad Profesional que presento, lo llevé a cabo en la Organización No Gubernamental "Odisea", que se encuentra ubicada dentro del Parque Ecológico Loreto y Peña Pobre por lo cual, en el primer capítulo daré una reseña de los antecedentes del parque y así dar a conocer mi lugar de trabajo.

Mostraré los programas con los que trabaja Odisea, por ejemplo el "Programa Jugando a Conservar el Planeta," que fue uno en los que pasé más tiempo como animadora. Además de mencionar algunas de las actividades que se llevan a cabo en uno o en todos los programas. Asimismo, los objetivos y el organigrama de la institución.

Dado que la Institución Odisea está enfocada a la educación ambiental no formal a través de juegos, manualidades y experiencias vivenciales, en el segundo capítulo exhibiré de una manera general el concepto de educación ambiental, sus antecedentes y las bases y objetivos que dieron lugar a la educación ambiental no formal y la definición de ésta.

De igual manera expondré lo que es el juego, desde el punto de vista de varios autores y la clasificación que hacen para éste y la importancia que tiene como recurso didáctico, indispensable en la enseñanza del medio ambiente dentro de la Institución Odisea, así como para la educación ambiental en sí.

En el tercer capítulo, describiré mi actividad laboral dentro de la institución y presentaré el proyecto-práctica: *Instructivo de juegos para el animador de Odisea*, que elaboré durante la materia de Prácticas Escolares en el tercer y cuarto semestre de la carrera de Pedagogía, y el cual es motivo de este Informe de Actividad Profesional.

Por último expongo las conclusiones, la valoración crítica, los anexos y la bibliografía para la realización del presente trabajo, y para consulta de quien esté interesado.

Capítulo I: La Organización No Gubernamental "Odisea"

Antecedentes de la institución

A consecuencia de las desastrosas condiciones ambientales vividas por la Cd. de México, la fábrica de papel Loreto y Peña Pobre cambió sus instalaciones al Estado de Tlaxcala y su espacio se destinó como área de Reserva Ecológica.

El convenio fue realizado el 15 de junio de 1987, mediante el cual se adquiere una superficie de terreno de 21,233.00 m², para lo cual se establece una reglamentación que estipula la prohibición estricta relativa a construir o modificar inmueble alguno en dicho terreno, creándose El Parque de Loreto y Peña Pobre, cuya administración se encuentra a cargo del Gobierno del Distrito Federal en Tlalpan.

Dentro del parque se llevan a cabo numerosas actividades que se pueden realizar en grupo o en familia. Las actividades que se imparten son talleres de carácter ecológico que ayudan a desarrollar la creatividad de los pequeños, adolescentes y adultos, al igual que algunos cursos, con gran variedad de opciones.

Actividades y servicios que ofrece el parque:

- ❖ *Restaurante "El Rinoceronte Ecológico"*. · Eventos sociales, buffet, servicio de alimentos y fuente de sodas.
- ❖ *Restaurante "La Casa del Pan"*. Servicio de alimentos, elaboración de pan, así como cursos de repostería.

- ❖ *La Granja Orgánica*. Venta de productos de granja y hortaliza, difunde información sobre productos naturales de alimentos y cultivos, así como asistencia en la elaboración de éstos.
- ❖ *Cerámica "Tía Nena"*. Decoración con pintura, venta de accesorios, clases de repujado y arte en hojas de maíz.
- ❖ *Colorantes importados "Colorím"*. Talleres de plastilina, Tai-Dai, pintura de playeras con crayón, batik, teñido y pinta de cajitas, decoración de objetos.
- ❖ *Nutrisa*. Venta de productos naturales.
- ❖ *Laboratorio "Mamá Tierra"*. Crean juguetes a partir de material reciclado, además de proporcionar juegos y actividades al aire libre para grupos escolares.
- ❖ *Escuela de iniciación musical "Sonajas"*. Clases de música para niños y/o adultos.
- ❖ *Centro de Educación y Arte "C.E.A."* Venta de libros para todas las edades, talleres de títeres para teatro guiñol, pintura y cuentos con material reciclado.
- ❖ *Educación ambiental y comunicación ecológica "Odisea"*. Ofrece manualidades y visita guiada a su granja, hortaliza e invernadero. Además realiza campamentos ecológicos, talleres con juegos al aire libre, botánica, deportés, etc., a grupos, familias y escuelas.
- ❖ *Liceo Intercontinental "C.E.P.E.I." A.C.* Es una opción para adolescentes y jóvenes adultos con retardo mental en el desarrollo, causado por diferentes etimologías.
- ❖ *Escuela Montessori "Tocani"*. Taller experimental basado en el sistema Montessori para niños de 1 a 6 años, donde desarrollan actividades de autosuficiencia, apoyados con el material didáctico correspondiente.
- ❖ *Asociación Montessori Mexicana*. Promoción y difusión del sistema Montessori mexicano entre los padres de familia y población general.
- ❖ *La Casa Ecológica Autosuficiente*. Fue realizada con la colaboración de distintas instituciones entre las que destacan el Gobierno del Distrito Federal, Lotería Nacional para la Asistencia Pública, IBM, UNAM, IPN, en esta casa se exhibe una propuesta óptima de utilización y aprovechamiento máximo de todos los recursos naturales al alcance en la zona de su construcción y manufactura.

- ❖ *Fundación “El Manantial” I.A.P.* Brinda visitas guiadas a la Casa Ecológica Autosuficiente y talleres con material de deshecho a grupos escolares.

La institución No Gubernamental Odisea, comienza con sus programas de educación, recreación y aventura en el año de 1985, teniendo como director al biólogo Mauricio Rendón, además colabora con programas de conservación, educación, e investigación, como el Programa de las Naciones Unidas sobre el Medio Ambiente (PNUMA), el Programa Universitario de Medio Ambiente (PUMA, correspondiente a la UNAM), y pertenece a la Asociación Norteamericana de Educadores Ambientales (NAAEE) y a la Asociación de Educación Experiencial (AEE), entre otros.

Su oficina se encuentra ubicada en el local 6D dentro del parque, realiza actividades con escuelas de nivel preescolar hasta bachillerato, y en fines de semana brinda manualidades con materiales de desecho para diferentes edades.

Funciones de la institución.

El grupo “Odisea”, se preocupa por sensibilizar a niños y adultos acerca de las necesidades de conservar el ambiente. En cada uno de sus programas las actividades se orientan a despertar la conciencia de uno mismo y del entorno, buscando desarrollar en los participantes una personalidad en donde las emociones y actitudes, de la mano con el conocimiento, nos permitan influenciar la forma en que nos relacionamos con el mundo natural.

Los programas de educación formal deben apoyarse y complementarse con actividades que despierten en los participantes el interés no sólo por conocer diversos aspectos del medio natural sino también por recuperar los lazos afectivos con la naturaleza.

Con ingredientes como aventura, convivencia, respeto, entusiasmo, exploración, profesionalismo y compromiso entre otros, se ofrecen los programas de educación no formal, en donde se les da sentido a los valores personales, sociales, a través del medio que incrementa la autoestima y el espíritu de comunidad.

Con un grupo multidisciplinario de profesionales capacitados en Ecología, Pedagogía, primeros auxilios, animación y organización de grupos, brinda programas que buscan la perfecta combinación e integración de actividades que se diseñan de acuerdo con las características de los participantes, permitiendo la participación individual y colectiva, escolar o empresarial encaminados a la conservación del medio.

Los programas de la institución

Los programas que lleva a cabo el grupo Odisea son jornadas escolares, talleres, cursos de primavera y verano, además de campamentos, todos ellos enfocados en la Ecología y Educación Ambiental, dirigidos a grupos y escuelas, estas actividades son de tipo pedagógico.

Uno de los programas es el de "Jugando a conservar el planeta", en el cual se trabajan las Jornadas de Ecología y Educación Ambiental, para grupos y escuelas en diversas áreas naturales, apoyando a las instituciones de educación formal (de un modo no formal), en aspectos relacionados con la conservación del medio ambiente fomentando la comunicación ecológica.

Estas jornadas tienen el objetivo de integrar aprendizajes tanto del dominio cognoscitivo, como del afectivo, al mismo tiempo que se participa activamente en la conservación de la naturaleza. Cada jornada puede tener una duración aproximada de cuatro horas en el bosque y/o en el parque, y se realizan actividades en tres áreas principales:

- Ecológico - Agropecuaria
- Recreativo - Deportiva
- Expresión creativa

Las actividades van dirigidas a escuelas privadas y públicas de nivel preescolar, primaria, secundaria y bachillerato. En ocasiones asisten estudiantes de nivel superior, profesores, padres de familia y personas con capacidades especiales. Éstas se llevan a cabo en el Bosque de Tlalpan, en el Parque Ecológico de San Nicolás Totolapan (ubicado en el Km. 11 ½ de la carretera Picacho-Ajusco), y en el Parque Ecológico Loreto y Peña Pobre, las cuales están enfocadas, según el nivel.

Dentro de las Jornadas Escolares las actividades que se realizan tratan de abordar las tres áreas mencionadas anteriormente:

- ♣ Pista de recorrido
- ♣ Pista de orientación
- ♣ Destrezas
- ♣ Juegos y canciones
- ♣ Academia de animales silvestres
- ♣ Lunch
- ♣ Taller

Pista de recorrido. Es un recorrido que se realiza en el Bosque de Tlalpan o en el parque de San Nicolás Totolapan, con la finalidad de enseñarles los elementos florísticos y faunísticos del lugar. Durante el recorrido se les habla y explica acerca de la flora para que conozcan la función que cumplen los árboles, arbustos, etc., en el medio ambiente y como un elemento básico en su orientación dentro de la zona, abarcando así el área ecológico-agropecuaria

En el parque Loreto y Peña Pobre no hacen un recorrido ni una pista de orientación, pero para cubrir el área ecológico-agropecuaria entran al invernadero y conocen la hortaliza. Aquí, se les habla acerca de la función que cumple cada una, sus diferencias, sus ventajas y desventajas, además de la composta que ahí mismo se prepara y cuáles son los beneficios de ésta. Para niños menores de seis años, sólo se les explica acerca de los elementos que necesita una planta para crecer, y las diferencias que existen entre las hojas de las mismas para saber a cuál pertenecen..

Pista de orientación: Con la ayuda de un mapa y una brújula, los niños mayores de 6 años y adolescentes, se adentran y recorren el Bosque de Tlalpan, esto con la finalidad de que sepan utilizar estos instrumentos.

En el parque de San Nicolás Totolapan, se les da una explicación a través de un mapa en relieve del lugar en donde se ubican, y los efectos positivos y negativos que trae consigo el lugar.

Juegos y canciones. Los juegos y las canciones, procuran la integración y cooperación entre los miembros de cada equipo y son puestos por el animador. Los juegos ecológicos mantienen el objetivo de rescatar algunos elementos sobre problemas actuales que atañen a la sociedad además de desarrollar las habilidades psicomotoras y al mismo tiempo conocer aspectos de la naturaleza resaltando la importancia de la unión y el trabajo en equipo. Éstos se ubican dentro del área recreativo-deportiva.

Academia de animales silvestres. Esta academia abarca el área ecológico-agropecuaria. Cuando los niños asisten al Bosque de Tlalpan se les da un cacahuete que tienen que clavar en un palito para dárselo a las ardillas, mientras se los dan tienen que observar cómo comen y cómo son, además los animadores les enseñan acerca del ambiente en el que viven las ardillas y su comportamiento ante los humanos. Así los

niños conocen más sobre los diferentes animales que habitan en el bosque y conviven con ellos.

En el parque de San Nicolás Totolapan, los participantes conocen a los pecarís, venados cola blanca, zorros, truchas, los cuales se encuentran en jaulas y/o pequeñas reservas protegidas y algunas veces se alcanzan a ver y oír águilas que sobrevuelan el lugar, también se les da una explicación acerca de dichos animales y algunos otros que son característicos de la zona.

A los jóvenes de secundaria y/o bachillerato, se les enseñan algunas formas de reconocer rastros de los animales silvestres que aún habitan el lugar.

En el parque de Loreto y Peña Pobre, conocen la granja de pequeñas especies, se les da una explicación de la función que cumple una granja y de los animales que ahí hay, se les muestran las diferencias entre unos y otros (aunque pertenezcan a la misma especie): gallos y/o gallinas, patos y/o patas, conejos, un borreguito y codornices, además de que pueden tocarlos.

Destrezas. En el parque de San Nicolás Totolapan, se realizan actividades en las que se necesitan de la habilidad, seguridad y disposición entre los participantes, como son: circuito de cuerdas con tirolesa, escalada en roca, rapel y puente colgante o paso de sargento. Todas éstas se realizan con la seguridad adecuada: cascos, mosquetones, cuerdas, arneses, etc.

Lunch. El lunch es un tiempo determinado que se enfoca específicamente en la alimentación de los niños, es cuando ellos tienen un espacio para comer, descansar y relajarse.

Taller. La actividad de taller son manualidades que se les dan a realizar a los niños durante la jornada, basándose en materiales orgánicos e inorgánicos de reuso por ejemplo: masa de aserrín, barro, cartones de huevo, papel reciclado, botellas de plástico, alebrijes, bisutería, pintura, cuadros con semillas y más; así se complementa con el área de expresión creativa.

Otro de los programas que ofrece el grupo Odisea, son los cursos de primavera y el de verano: “Un verano para toda la vida” El curso de primavera se da en la temporada de semana santa y el curso de verano se da durante las vacaciones escolares de cambio de año, según el programa de la Secretaría de Educación Pública (SEP). Los participantes son niños de 2 a 12 años en curso de primavera, y en el de verano se amplía un poco más hasta los 14 años. Al igual que en las jornadas ecológicas, los cursos tratan de abarcar las cuatro áreas, y se incluye el área de club científico en donde realizan experimentos científicos con materiales naturales y de reuso, para conocer diversos fenómenos de la naturaleza.

En el curso de verano además, se programa una visita por semana fuera del bosque (cuevas del Xitle, carrera x-trem en los arenales, brigada de limpieza en el río de los Dinamos, escalada en roca, visita al zoológico de los Coyotes, etc.), con el fin de que conozcan otras zonas para su entretenimiento, recreación y diversión. Las visitas son única y exclusivamente para niños mayores de 6 años.

Otros de los programas son los campamentos que se realizan en diferentes partes de la república:

- ♣ **Monarcas.** Son visitas guiadas que se llevan a cabo en Cerro Pelón, en el Estado de Morelos, para conocer acerca de la migración de la mariposa monarca y las problemáticas y estrategias para su conservación. Para poder ver a las monarcas, los campamentos se realizan durante los meses de enero a marzo.

- ♣ *Amigos del mar.* Se realizan expediciones dentro de la Bahía Banderas, ubicada en el estado de Nayarit, para poder observar y a veces hasta tocar a las ballenas jorobadas que año con año viajan miles de kilómetros desde las heladas aguas del norte para completar su ciclo reproductivo en aguas mexicanas. En esta bahía también es posible observar diversas especies de delfines y otras especies marinas que arriban durante los meses de febrero a marzo.
- ♣ *El Garapacho.* Es un campamento que se lleva a cabo en un lugar que se llama Playa Ventura, ubicada en el estado de Guerrero. Aquí, se realizan caminatas nocturnas en busca de tortugas marinas y sus nidos, esto con el propósito de participar activamente en la conservación de éstas, específicamente de la tortuga Golfina y Laúd o Garapacho, esta última la más grande del mundo y en peligro de extinción.

Las expediciones están diseñadas para familias, niños mayores de 6 años y/o adultos y grupos que así lo soliciten, éstas son coordinadas por asesores especialistas. Además de las actividades mencionadas se llevan a cabo otras, que complementan y/o refuerzan los objetivos propuestos en cada uno de los campamentos.

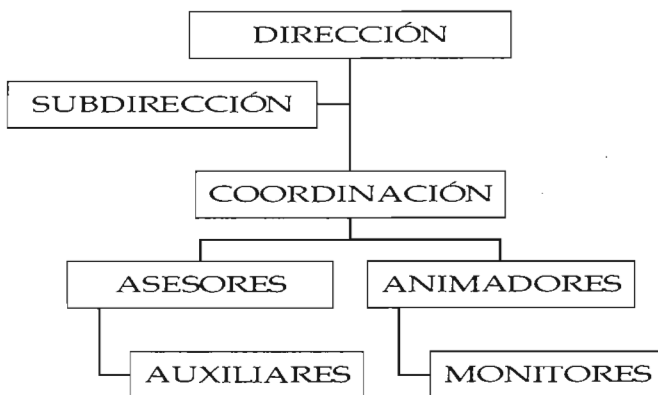
Objetivos de la institución “Odisea”

Que los asistentes a los diferentes programas de “Odisea” adquieran:

- ❖ Conceptos básicos acerca del medio y de las relaciones entre los elementos que lo componen.
- ❖ Actitudes que permitan la adquisición de valores para participar activamente en la conservación del medio.

- ❖ Capacidades para llevar a cabo análisis críticos que permitan evaluar medidas y programas relativos al medio.

Organigrama de la institución



Funciones del personal dentro de la institución.

© *Director*: La dirección está a cargo del Biólogo Mauricio Rendón egresado de la UNAM y profesor de biología en la preparatoria INHUMYC. Él se encarga de administrar y organizar las visitas escolares y campamentos.

© *Subdirectora*: La profesora Patricia Latapí Clausell egresada de la Normal Superior de Maestros, se encarga de promocionar las Jornadas en diferentes escuelas o colegios.

© *Coordinadora*: Carla Nava Monroy, estudiante de Pedagogía en la UNAM es quien selecciona, capacita, observa y evalúa a los monitores y animadores que estarán en cada una de las jornadas escolares considerando edades y características de cada uno, además de organizar las actividades que se llevarán a cabo en cada una de ellas.

© *Asesores y Auxiliares*: En las jornadas escolares y en el curso de primavera, hay un asesor quien tiene a su cargo las actividades de la granja y su planeación. En el curso de verano existen diferentes asesores, encargados de poner actividades de acuerdo a

las diferentes áreas, generalmente son animadores que se escogen por su experiencia o son especialistas en alguna. La función de los auxiliares es la de colaborar con el asesor en su actividad desde la planeación (qué se va a hacer, en dónde, qué material se va a utilizar, etc.), cuidando que todos los integrantes del equipo cuenten con el material necesario para realizarla, procurando atender a todos y ayudándolos en la elaboración de dicha actividad.

© *Animadores y monitores*: Los animadores y monitores son jóvenes de entre 16 y 25 años, la gran mayoría estudiantes de nivel medio superior y superior. Animadores; su función es la de interactuar directamente con un grupo dentro de las jornadas, motivándolos y guiándolos en los recorridos, enseñándoles a conservar el medio ambiente a través de actividades deportivas, así como talleres, juegos, canciones, etc., además de establecer una relación afectiva les aporta seguridad física y emocional, dinamizando al equipo, movilizándolo y ayudándolo a sacar partido de todos sus recursos personales, materiales y técnicos, favoreciendo la cooperación y el trabajo de equipo para facilitar el cumplimiento de los objetivos de la institución. Monitores; son el apoyo de los animadores, atienden necesidades particulares de los participantes y colaboran sustentando los aspectos técnicos enseñados.

Cuando comencé el anteproyecto del instructivo de juegos, me ubicaba dentro de las Jornadas Escolares como monitora, y con el trascurso del tiempo y del proyecto en sí mismo, ascendí al puesto de animadora.

Como la institución está enfocada a la educación ambiental no formal, y al juego como forma de aprendizaje, el siguiente capítulo estará orientado a dar una explicación general de los conceptos de cada uno y en los cuales me enfoqué para la elaboración del instructivo.

Capítulo 2: La educación ambiental en el ámbito no formal.

Antecedentes históricos de la educación ambiental.

El término de educación ambiental empieza a ser utilizado con mayor frecuencia en los años sesentas, principios de los setentas, cuando los gobiernos y países de primer mundo se van dando cuenta de las graves condiciones que se están dando en todo el planeta. Sin embargo, si tuviéramos que establecer el origen de la educación ambiental en un sentido estricto, tendríamos que mencionar a las sociedades antiguas en donde se preparaba a los hombres en estrecha y armónica vinculación con su medio ambiente¹.

Otros antecedentes muestran que a principios del siglo pasado, en relación con los movimientos de modernización educativa se encuentra la escuela moderna de Ferrer y de Guardia, creada en Barcelona en 1901, en la que se prestaba especial atención al estudio de la naturaleza; años más tarde se funda en esa misma ciudad la Escuela del Bosque, en la que la enseñanza de la naturaleza desempeña un papel fundamental.

Para 1970 ya era común que existieran en varias naciones europeas, en Estados Unidos e incluso en algunos países subdesarrollados, agencias o ministerios específicamente destinados a la conservación del medio ambiente, con áreas de promoción y educación ambientales².

¹ Cf. SMITH-SEBASTO, N.J. (1997). *¿Qué es Educación Ambiental?* www.nres.uiuc.edu/outreach/pubs/ei9709.pdf

² BALLESTEROS, C. A. (s/a). *Primer seminario de educación ambiental*. Guadalajara, Jalisco: Universidad de Guadalajara. p. 14

En el año 1972, se lleva a cabo la *Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Medio Humano*, realizada en *Estocolmo, Suecia*; es entonces cuando la educación ambiental adquiere relevancia y se le otorga vigencia internacional. De esta conferencia de Estocolmo, se establece el Principio 19, que señala:

“Es indispensable una educación en labores ambientales, dirigida tanto a las generaciones jóvenes como a los adultos, y que preste la debida atención al sector de la población menos privilegiada, para ensanchar las bases de una opinión pública bien informada y de una conducta de los individuos, de las empresas y de las colectividades, inspirada en el sentido de su responsabilidad en cuanto a la protección y mejoramiento del medio en toda su dimensión humana. Es también esencial que los medios de comunicación de masas eviten contribuir al deterioro del medio humano y difundan, por el contrario, información de carácter educativo sobre la necesidad de protegerlo y mejorarlo, a fin de que el hombre pueda desarrollarse en todos los aspectos”³

En Estocolmo básicamente se observa una advertencia sobre los efectos que la acción humana puede tener en el entorno material. Hasta entonces no se plantea un cambio en los estilos de desarrollo o de las relaciones internacionales, sino más bien la corrección de los problemas ambientales que surgen de los estilos de desarrollo actuales o de sus deformaciones tanto ambientales como sociales.

Más tarde, se lleva a cabo en *Belgrado (Yugoslavia, 1975)*, un evento en el que se le otorga a la educación una importancia capital en los procesos de cambio. Se recomienda la enseñanza de nuevos conocimientos teóricos y prácticos, valores y actitudes que constituirán la clave para conseguir el mejoramiento ambiental. Se definen también las metas, objetivos y principios de la educación ambiental:

- Los *principios* recomiendan considerar el medio ambiente en su totalidad, es decir, el medio natural y el producido por el hombre. Constituir un proceso continuo y permanente, en todos los niveles y en todas las modalidades educativas. Aplicar un enfoque interdisciplinario, histórico, con un punto de vista

³ Idem.

mundial, atendiendo las diferencias regionales y considerando todo desarrollo y crecimiento en una perspectiva ambiental.

- La *meta* de la acción ambiental es mejorar las relaciones ecológicas, incluyendo las del hombre con la naturaleza y las de los hombres entre sí. Se pretende a través de la educación ambiental lograr que la población mundial tenga conciencia del medio ambiente y se interese por sus problemas conexos y que cuente con los conocimientos, aptitudes, actitudes, motivaciones y deseos necesarios para trabajar individual y colectivamente en la búsqueda de soluciones a los problemas actuales y para prevenir los que pudieran aparecer en lo sucesivo.
- Los *objetivos* se refieren a la necesidad de desarrollar la conciencia, los conocimientos, las actitudes, las aptitudes, la participación y la capacidad de evaluación para resolver los problemas ambientales⁴.

En el documento denominado *Carta de Belgrado* que se deriva de este evento se señala la necesidad de replantear el concepto de *Desarrollo* y un reajuste del estar e interactuar con la realidad, por parte de los individuos. En este sentido se concibe a la educación ambiental como herramienta que contribuya a la formación de una nueva ética universal que reconozca las relaciones del hombre con el hombre y con la naturaleza; la necesidad de transformaciones en las políticas nacionales, hacia una repartición equitativa de las reservas mundiales y la satisfacción de las necesidades de todos los países.

En la conferencia que se llevó a cabo en *Tbilisi (URSS, 1977)*, se acuerda la incorporación de la educación ambiental a los sistemas de educación, estrategias; modalidades y la cooperación internacional en materia de educación ambiental. Entre las conclusiones se mencionó la necesidad de no solo *sensibilizar sino también modificar*

⁴ SMITH-SEBASTO. Op. Cit. p. 12

actitudes, proporcionar nuevos conocimientos y criterios y promover la participación directa y la práctica comunitaria en la solución de los problemas ambientales. En resumen se planteó una educación ambiental diferente a la educación tradicional, basada en una pedagogía de la acción y para la acción, donde los principios rectores de la educación ambiental son la comprensión de las articulaciones económicas políticas y ecológicas de la sociedad y la necesidad de considerar al medio ambiente en su totalidad.

De la conferencia que se dio en *Moscú (URSS, 1987)*, surge la propuesta de una estrategia Internacional para la acción en el campo de la Educación y Formación Ambiental para los años 1990 - 1999. En el documento derivado de esta reunión se mencionan como las principales causas de la problemática ambiental a la pobreza, y al aumento de la población, menospreciando el papel que juega el complejo sistema de distribución desigual de los recursos generados por los estilos de desarrollo acoplados a un orden internacional desigual e injusto, por lo que se observa en dicho documento una carencia total de visión crítica hacia los problemas ambientales.

En la llamada *Cumbre de la Tierra* que se llevó a cabo en *Río de Janeiro (Brasil, 1992)* se emitieron varios documentos, entre los cuales es importante destacar la *Agenda 21* que contiene una serie de tareas a realizar hasta el siglo XXI. En la Agenda se dedica un capítulo, el 36, al fomento de la educación, capacitación, y la toma de conciencia; establece tres áreas de programas: La reorientación de la educación hacia el desarrollo sostenible, el aumento de la conciencia del público, y el fomento a la capacitación.

Paralelamente a la Cumbre de la Tierra, se realizó el *Foro Global Ciudadano de Río 92*. En este Foro se aprobaron 33 tratados; uno de ellos lleva por título *Tratado de Educación Ambiental hacia Sociedades Sustentables y de Responsabilidad Global* el cual parte de señalar a la Educación Ambiental como un acto para la transformación social, no neutro sino político, contempla a la educación como un proceso de aprendizaje

permanente basado en el respeto a todas las formas de vida. En este Tratado se emiten 16 principios de educación hacia la formación de sociedades sustentables y de responsabilidad global. En ellos se establece la educación como un derecho de todos, basada en un pensamiento crítico e innovador, con una perspectiva holística y dirigida a tratar las causas de las cuestiones globales críticas y la promoción de cambios democráticos.

En el *Congreso Iberoamericano de Educación Ambiental*, que se llevó a cabo aquí en México en el Estado de Guadalajara en 1992, una de las conclusiones a las que se llegó, consideró entre los aspectos de la educación ambiental, el fomento a la participación social y la organización comunitaria tendientes a las transformaciones globales que garanticen una óptima calidad de vida y una democracia plena que procure el autodesarrollo de la persona.

Otras reuniones celebradas en diferentes partes del mundo de manera paralela a las señaladas fueron: *Chosica, Perú 1976; Managua 1982, Coyoac, México 1984, Caracas 1988; Buenos Aires 1988; Brasil en 1989 y Venezuela 1990.*

Sin embargo, las reuniones y conferencias más significativas han sido las resumidas anteriormente, ya que éstas establecieron las bases para definir las metas, los objetivos, los principios, que se deben incluir en una educación ambiental para el mejoramiento a favor del hombre, de la sociedad y del mundo entero.

Así, se define a la educación ambiental como un proceso continuo en el cual los individuos y la colectividad toman conciencia a partir del análisis de la realidad global de su medio y adquieren los valores, las competencias y la voluntad para hacerlos capaces de actuar en la resolución de los problemas actuales y futuros del ambiente

adquiriendo un compromiso ante la modificación en un sentido positivo, de la relación sociedad-hombre-naturaleza⁵.

A raíz de que comienza a definirse la educación ambiental, muchas organizaciones no gubernamentales empiezan a incursionar en este ámbito, además de que se les incluye en la misión de intentar conseguir *cambios individuales y sociales que provoquen la mejora ambiental y un desarrollo sostenible*⁶, que es en general el objetivo principal que pretende alcanzar la educación ambiental, a través de sus seis objetivos, planteados en la *Primera Conferencia Intergubernamental sobre Educación Ambiental* en Tbilisi, capital de Georgia, URSS, en 1977, y que siguen vigentes hasta la fecha:

Objetivos de la Educación Ambiental

- a) Crear conciencia sobre el medio ambiente y sus problemas.
- b) Difundir conocimientos que permitan enfrentarlo adecuadamente.
- c) Crear y modificar actitudes que permitan una verdadera participación de los individuos en la protección y mejoramiento del medio ambiente.
- d) Crear la habilidad necesaria para resolver los problemas ambientales.
- e) Crear la capacidad de evaluación de medidas y programas en términos de factores ecológicos, políticos, sociales, económicos, estéticos y educativos.
- f) Asegurar una amplia participación social que garantice una acción adecuada para resolver los problemas ambientales⁷.

Con estos objetivos se pretende que las organizaciones formales y no formales, colaboren con la misión de informar, sensibilizar, y enseñar los elementos básicos para ordenar y controlar el medio en una forma positiva, además de otorgar las herramientas

⁵ Cf. Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza (UICN)

⁶ *Concepto de educación ambiental*. monografias.com

⁷ BALLESTEROS, C. A. Op. Cit. p. 16

necesarias para lograr cambios en la mejora del ambiente, y de modificar la forma de pensar que se tiene acerca de la educación ambiental.

Estos objetivos fueron también mencionados y analizados en el *Segundo Seminario de Educación Ambiental*, que se llevó a cabo en *Tlaquepaque, Jalisco (1997)*, en este mismo seminario, se examinaron las perspectivas de la educación ambiental en la región iberoamericana a 20 años de Tbilisi. Asimismo se analizaron los avances de las resoluciones acordadas en el Primer Congreso Iberoamericano de Educación Ambiental y los nuevos retos considerando las condiciones actuales de la región para el tránsito hacia el desarrollo sustentable⁸.

En este segundo seminario, el programa de educación ambiental de la SEDUE formula un objetivo general que es el de “*coadyuvar al mejoramiento de las relaciones del hombre con la naturaleza a través del conocimiento y aplicación de los principales contenidos y procedimientos metodológicos de la educación ambiental*”⁹ y establece tres líneas de acción: la educación formal, la capacitación y la educación no formal.

En cuanto a educación ambiental no formal se refiere, las acciones más relevantes fueron: la realización de talleres ambientales infantiles, la realización de talleres de “basura y artesanía” y el diseño de material didáctico de difusión¹⁰. La actividad de mayor demanda por parte de la población fue la de los talleres de “basura y artesanía”, debido a que promueven la reutilización de residuos sólidos, que son uno de los problemas fundamentales de las ciudades.

Sin embargo, en materia de educación no formal, el desarrollo de la educación ambiental se ha presentado básicamente a partir de propuestas independientes que han

⁸ ALBA, Gamino: citada por Luz Ma. Hernández. En *Propuesta para un curso de inducción...*

⁹ HERNÁNDEZ, V. L. (2002). *Propuesta para un curso de inducción en educación ambiental para el Parque Ecológico de Xochimilco*. Tesina de Pedagogía. México. UNAM

¹⁰ BALLESTEROS. Op. Cit. p. 19

partido desde el asistencialismo, la educación popular, desarrollo de la comunidad y movimientos de autogestión, etc., los cuales además de representar el medio más importante para la difusión de la educación ambiental en nuestro país se han caracterizado por beneficiar a la comunidad a partir de acciones que pretenden curar los males sociales y mejorar las condiciones económicas, sociales y culturales de la comunidad e incorporarlas a la actividad productiva del país. La dinámica central de estas propuestas gira en torno a la búsqueda de soluciones para problemas concretos. En estas actividades intervienen generalmente Organizaciones No Gubernamentales (ONGs), la Iglesia, el Estado y particulares¹¹.

Educación ambiental no formal.

Hablamos de una educación ambiental *no formal*, porque dentro del fenómeno educativo se pueden considerar a todas aquellas instituciones que educan, en el sentido de socializar y formar intelectualmente a los educandos como ámbitos educativos. La escuela y la familia constituyen los ámbitos de mayor influencia, aunque también pueden considerarse importantes los medios de difusión masiva, los centros religiosos, de trabajo, de recreo, los sindicatos, etc.

Por su intencionalidad y sus características, la educación adopta diversas modalidades que se pueden designar como educación formal, no formal e informal.

Educación formal. Hace referencia al sistema educativo estructurado en función de determinados planes y programas de estudio y contempla una educación sistematizada, jerarquizada y progresiva, con una meta de enseñanza internacional para alcanzar aprendizajes conscientes.

¹¹ HERNÁNDEZ, V. L. Op. Cit. p. 34

Educación no formal. Esta modalidad surge en la búsqueda de crear formas alternativas de educación distintas a la escolarizada, pretende generar un cambio en las condiciones socioeconómicas de los educandos, a través de programas realizados con un propósito específico. Esta modalidad espera producir aprendizajes conscientes pero sus objetivos, no necesariamente, corresponden a un plan formalizado ya que buscan solucionar problemas específicos de la comunidad. Los programas dentro de esta modalidad complementan la educación formal propiciando los procesos educativos favoreciéndolos en lo cognitivo y valoral.

Educación informal. Hace referencia a los procesos permanentes de aprendizaje que toda persona vive en sus relaciones sociales así como en sus prácticas cotidianas. Los procesos de aprendizaje propiciados ocurren en forma sistemática, no jerarquizada y frecuentemente sin una intencionalidad explícita. La familia, los centros religiosos, de trabajo y recreo así como los medios de difusión masiva, son los principales ámbitos donde la modalidad de educación informal tiene lugar¹².

La educación ambiental no formal se entiende como "la transmisión de conocimientos, aptitudes y valores ambientales fuera del sistema educativo institucional, que conlleve la adopción de actitudes positivas hacia el medio natural y social, que se traduzcan en acciones de cuidado y respeto por la diversidad biológica y cultural que fomenten la solidaridad intra e intergeneracional. Se reconoce que la educación ambiental no es neutra, sino que es ideológica, ya que está basada en valores para la transformación social¹³."

Aunque parezca que la educación ambiental no formal no es planificada o estructurada, en el común de la gente es todo lo contrario. Como expresa Sureda: "la

¹² Cfr. BILBAO, D. M. (1999-2000). *Cuaderno de prácticas escolares*. México: UNAM: Colegio de Pedagogía p. 27

¹³ CASTRO, R. E. y Balzaretto, K. (2004). *La educación ambiental no formal, posibilidades y alcances*.

<http://www.educacion.jalisco.gob.mx/consulta/educar/13>

educación ambiental no formal, acoge aquellos fenómenos educativos que aunque se realicen al margen del sistema estructurado de enseñanza, es decir, al margen de la escuela, están organizados expresamente para lograr determinadas disposiciones cognitivas y valorativas, se trata pues de procesos intencionales, estructurados y sistemáticos.¹⁴

El destinatario de la educación ambiental no formal es la población en general: mujeres, niños, niñas, jóvenes, etcétera. La finalidad es convertir personas no sensibilizadas en personas informadas, sensibilizadas y dispuestas a participar activamente en la resolución de los problemas ambientales. Sin embargo, no se puede esperar que de la sola adquisición se derive necesariamente un cambio de conducta. Parece suficientemente demostrado que las relaciones entre conocimientos, actitudes y comportamientos no son de causa/efecto, aunque sí se influyen mutuamente. Se debe, por lo tanto, planificar actividades específicas para trabajar las actitudes y los comportamientos.

Objetivos de la educación ambiental no formal

- Contribuir a una clara toma de conciencia sobre la existencia e importancia de la interdependencia económica, social, política y ecológica.
- Fomentar la participación e implicación en la toma de decisiones, la capacidad de liderazgo personal y el paso a la acción. Se entiende a la capacitación no sólo como la adquisición de técnicas, sino como un compromiso de participación.
- Pasar de pensamientos y sentimientos a la acción.
- Promover la cooperación y el diálogo entre individuos e instituciones.
- Promover diferentes maneras de ver las cosas.
- Facilitar el intercambio de puntos de vista.
- Crear un estado de opinión.

¹⁴ SUREDA, J. y Colom, J. A. (1989). *Pedagogía ambiental*. Barcelona: CEAC p. 35

- Preparar para los cambios.
- Estimular y apoyar la creación y el fortalecimiento de redes.
- Incorporar contenidos emergentes y progresistas con más rapidez que la educación ambiental formal.
- Posibilitar para la realización de transformaciones fundamentales.

Para la realización de las diversas actividades de educación ambiental no formal, es necesario determinar, los contenidos y las formas de abordarlos, pasando así por etapas y conceptos para su ejecución.

Las etapas por las que deben pasar las actividades de educación ambiental no formal son:

Sensibilización. Esta etapa se utiliza antes de empezar cualquier actividad. Se centra la atención en el participante basándose en el concepto complejo de medio ambiente, analizándolo como un espacio que debe conservarse, protegerse, incrementando actitudes para un desarrollo sustentable, donde se hace consciente la participación en un ambiente compuesto por lo económico, lo político, lo cultural y lo ecosistémico... factores que se influyen mutuamente. Se valora la responsabilidad individual y colectiva en la realidad local frente al problema del deterioro¹⁵.

Reflexión. Durante esta fase del proceso, se reflexiona acerca del sistema de valores como una manera de vernos a nosotros mismos y el papel que se ocupa frente a la naturaleza y con los demás. El desarrollo de los valores es principalmente un proceso social que se va forjando progresivamente en las personas. Se distinguen los valores como la autoestima, la voluntad, la colaboración, la participación, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad... se exponen, se dialoga en torno a ellos para

¹⁵ CASTRO. R. E. Op. Cit. p. 7

suscitar o formar la responsabilidad, la cultura del diálogo y la construcción de esperanzas.

Concientización. Se trabaja desde una perspectiva histórica de los roles humanos, para situarse en un contexto específico determinado por el problema abordado y por las acciones con las que se desea participar. Al final del proceso se pretende favorecer el cambio actitudinal. Se toma conciencia para instrumentar acciones que conlleven al establecimiento de cambios de conducta y hábitos a favor del medio ambiente.

Una herramienta para lograr el proceso de las etapas de sensibilización, reflexión y concientización, es hacer uso de dinámicas y juegos para despertar la capacidad de percibir el medio ambiente y la conciencia, a través de diferentes estímulos, tales como juegos, canciones, poemas, cuentos, etc. El uso de la imaginación, la creatividad, el conocimiento y la voluntad, son la materia prima para realizar acciones a favor del medio ambiente, bajo estas circunstancias se logrará involucrar e interesar a los destinatarios¹⁶.

¹⁶ CASTRO. R. E. Op. Cit. p. 8

Capítulo 3: El juego como recurso didáctico, en la educación ambiental, dentro de la institución.

El juego

“Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende a conocer y comprender el mundo que le rodea¹⁷.”

Dentro de las Jornadas Escolares, una de las actividades que se llevan a cabo son los juegos, los cuales tienen la función de reforzar los conocimientos aprendidos en la escuela, además de inculcar valores, habilidades, emociones, actitudes, entre otras, a favor del medio ambiente.

Con los juegos se pretende que los participantes analicen situaciones reales que se encuentran a su alrededor diariamente, aunque ellos no estén muy enterados al respecto, y a través de dicho análisis, puedan dar soluciones simples, que puedan aplicar tanto en su casa, como en la escuela, o en algunos otros lugares. Además de adquirir una actitud de amor, respeto y una conciencia en pro de la naturaleza y todo lo que implica.

Hacer que las personas se ubiquen en determinadas situaciones usando diversas técnicas, es importante porque se explota la imaginación para la participación y se desarrolla no sólo una capacidad de intelecto, sino de los sentimientos, logrando que durante estas situaciones el sujeto o grupo se identifique con determinados seres,

¹⁷ MORENO, M. J. (Coor.) (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Archidona, Málaga: Aljibe. P 12

objetos o situaciones que aparentemente le son ajenos, pero que finalmente logra considerarlos como algo importante¹⁸.

Basándonos en la teoría cognoscitiva y desde la aportación que hace Jean Piaget, el juego lo relaciona directamente con la génesis de la inteligencia. Está regulado, desde el punto de vista de los mecanismos que conducen a la adaptación, por la "asimilación", es decir, a través del juego el niño adapta la realidad y los hechos a sus posibilidades y esquemas de conocimiento. El niño repite y reproduce diversas acciones teniendo en cuenta las imágenes, los símbolos y las acciones que le resultan familiares y conocidas¹⁹.

Piaget parte de la idea de que el juego evoluciona y cambia a lo largo del desarrollo en función de la estructura cognitiva, del modo de pensar concreto de cada estadio evolutivo. En consecuencia, y atendiendo a la evolución cognitiva se pueden detectar cuatro grandes categorías de juego: juego funcional o motor, de construcción, simbólico y de reglas.

En la siguiente tabla aparecen señalados los juegos predominantes en cada rango de edad. Así, en los 2 primeros años, el juego motor es el tipo de juego en el que el niño ocupa la mayor parte del tiempo. Entre los 2 y los 6 años, el juego simbólico, aunque el juego funcional no desaparece. Entre los 6 y 11 años el juego de reglas simple, aunque se podría observar en la actividad lúdica del niño momentos dedicados al juego funcional, al simbólico o al de combinación.

¹⁸ CASTRO. R. E. Op. Cit. p. 8

¹⁹ MORENO. M. J. Op. Cit. p.38

ETAPA ²⁰	TIPOS DE JUEGO			
Sensoriomotora (0-2 años)	Funcional	Funcional	Funcional	Funcional
Preoperacional (2-6/7 años)	Funcional	Funcional	Simbólico	Construcción
Operaciones Concretas (6/7-11 años)	Funcional	Simbólico	Reglas (simple)	Construcción
Operaciones Formales (11-adelante años)	Funcional	Simbólico	Reglas (complejo)	Construcción

Categorías del juego

■ **Juego Funcional.** Durante los dos primeros años de vida y antes de que aparezca la capacidad de representación y el pensamiento simbólico, el niño implica actividades que incluyen tanto las acciones que el niño realiza sobre su propio cuerpo como sobre los objetos, caracterizadas por ausencia de simbolismo. Son acciones que carecen de normas internas y se realizan por el placer que produce la acción en sí misma, sin que exista otro objetivo distinto al de la propia acción. Por ejemplo: miran y se llevan a la boca sus manos, emiten sonrisas al mismo tiempo que mueven espontáneamente sus brazos y manos.

■ **Juego Simbólico.** En el juego simbólico predomina el descubrimiento, y por lo tanto la imaginación, lo importante en este tipo de juego no son las cosas o los objetos sino más bien lo que el niño pueda hacer con ellos, por lo que el juguete en este tipo de juego vendría a ser cualquier objeto que el niño pueda transformar con su imaginación. Por ejemplo: podría utilizar un trocito de madera “como si” fuera un barco, arrastrar sobre el suelo una caja de cerillos, imaginándose un coche, etc.

■ **Juego de Construcción.** Por juego de construcción entendemos todas aquellas actividades que conllevan la manipulación de objetos con la intención de crear algo, como por ejemplo, construir un castillo de arena, hacer una torre con bloques, etc.

²⁰ MORENO. M. J. Op. Cit. p. 39

■ **Juego de Reglas.** Este tipo de juego está constituido, como su nombre lo indica, por un conjunto de reglas y normas que cada participante debe conocer, asumir, y respetar si quieren realizar sin demasiadas interferencias y obstáculos la actividad. Aquí, el niño inicia formas de juego eminentemente sociales en las que comparte la tarea con otras personas. Por ejemplo: jugar al escondite, al fútbol, o algún juego de mesa.

Dentro de Odisea el juego es un factor importante ya que a través de él se le puede enseñar a los niños lo que es la ecología, la cooperación, la integración y sobre todo la importancia de saber que aprender también puede ser divertido. Además de motivarlos a despertar su instinto de aventura, de admiración y de respeto hacia todo lo que les rodea.

Finalidad y tipos de juegos

Los juegos que se llevan a cabo en Odisea tienen diferentes finalidades:

Integración: Este tipo de juegos busca que los miembros de un equipo empiecen a conocerse y a relacionarse para lograr un acoplamiento que genere un ambiente agradable, de confianza y de seguridad.

Cooperación: Los juegos de cooperación permiten que los integrantes del equipo se ayuden mutuamente, se tengan respeto unos por otros y que se den cuenta que trabajando juntos las cosas salen mejor, del mismo modo les brinda confianza y seguridad.

Juegos ecológicos. A diferencia de los juegos mencionados anteriormente, los juegos ecológicos tienen un objetivo que consiste en profundizar la relación afectiva del

individuo con su medio ambiente, concientizándolo para que realice acciones concretas para el mejoramiento del medio.

Competencia. Algunos juegos que utiliza Odisea para la integración o cooperación entre los integrantes de un equipo, también muestran la capacidad de competencia entre los diferentes equipos que se formen, de esta manera, se les enseña a los niños el sentido de competir, no sólo por el hecho de ganar sino también de que cuando compiten obtienen un mayor conocimiento y aprendizaje.

Los diferentes tipos de juegos se clasifican en:

- ♥ Baja actividad física
- ♥ Alta actividad física

Baja actividad física. Estos juegos se caracterizan por tener poca actividad motriz y regularmente la actividad intelectual predomina.

Alta actividad física. Estos juegos requieren de un mayor esfuerzo físico y precaución, por parte de los participantes y por parte del animador.

En los programas de Odisea, la actividad que más se lleva a cabo es la del juego. Por ejemplo, una jornada dura aproximadamente cuatro horas dentro de las cuáles, una o hasta dos, están dirigidas al juego, por eso la importancia de realizar un instructivo para éste tipo de actividades dentro de las jornadas.

Durante las actividades de educación ambiental no formal se fomenta una actitud de cooperación, esto hace que las personas comprendan que actuar juntos es el pilar para dar respuestas y solución a los problemas ambientales. Una herramienta útil para lograr la colaboración de todos es el juego, no de competencia, sino de cooperación, en

donde se logran objetivos individuales en función de que los demás también logren los suyos²¹. Éste también es uno de los ideales que establecieron en la Conferencia de Tbilisi y que pretende alcanzar la institución Odisea a través de sus juegos y programas en sí: insistir en el valor y en la necesidad de la *cooperación local, nacional e internacional* para prevenir y resolver los problemas ambientales.

Juegos cooperativos

A través de la cooperación nos damos cuenta que los problemas ambientales son más fáciles de resolver, sobre todo si estamos concientes de éstos, y si todos trabajamos en equipo, en la casa, en la escuela, en el trabajo, etc., podremos ayudar a mantener nuestro medio ambiente, para el futuro de nuestros hijos o nietos, empezando desde un nivel micro hasta llegar a un nivel macro.

Para Antonio Moreno, los juegos cooperativos son actividades lúdicas cuya característica primordial es proponer la cooperación como única forma de interacción entre sus participantes. Dicha cooperación es un tipo de comportamiento que exige la acción conjunta de varias personas con la intención de alcanzar un objetivo común. En los juegos cooperativos, esta acción conjunta debe implicar la participación de todos mediante acciones coordinadas. Ese proceso debe suponer un enriquecimiento personal, y una exploración gratificante de las posibilidades creativas en un ambiente donde nadie es discriminado, excluido, derrotado o eliminado.

Otro de los ideales que pretende alcanzar la institución Odisea con los juegos cooperativos, además de enseñar los valores de proteger y cuidar a la naturaleza, y como lo señala Antonio Moreno, basándose en los escritos del psicólogo canadiense Terry Orlick²², es la de evitar los efectos negativos de la competición sobre la autoestima,

²¹ CASTRO y Balzaretto. Op. Cit. p. 8

²² Citado por Antonio Moreno. Op. Cit. p. 139

proporcionando experiencias de éxito y sentimientos de aceptación, promoviendo los comportamientos cooperativos, así como, responder a las propias demandas de los niños acerca de mayor participación y diversión en los juegos.

El hecho de sentirse bien consigo mismo y ver que los demás piensan y actúan muy parecido a como lo hacen ellos, les da la confianza de jugar y de interactuar con otros niños, percibiendo que no son los únicos en los que cae la responsabilidad de proteger el medio ambiente y al notar que otros también se interesan y son responsables, les da la seguridad y motivación para trabajar en equipo.

Además, en la investigación que realizó Orlick en colaboración con otros, llegaron a la conclusión de que los valores aprendidos en juegos cooperativos pueden ser aplicados en otros contextos de la vida real, por eso la relevancia de este tipo de juegos dentro de la institución.

Una de las aportaciones de los juegos cooperativos, es la competencia intergrupala, la cual aparentemente entra un poco en contradicción con la idea defendida de Orlick de jugar unos con otros para superar desafíos, en vez de contra otros para superarles. Sin embargo, uno de los métodos más extendidos dentro del aprendizaje cooperativo como equipos-juegos-torneos, se basa en implantar una competencia entre grupos. Este método parte de que la competición intergrupala bajo determinadas condiciones tiene ciertas ventajas, ya que, fortalece la cooperación intragrupal y no presenta algunos inconvenientes de la competición interpersonal. Además de reforzar los lazos de cooperación, la competición intergrupala puede resultar un potente elemento motivacional para la implicación de los niños, la búsqueda de soluciones originales, la estimulación de la dinámica cooperativa y la interdependencia positiva entre los miembros del grupo.

Ésta también es una forma de trabajar en Odisea, sobre todo en los cursos de verano en donde se dividen los grupos por edades, y en donde se hacen también actividades tipo torneos. Esta forma de competición no entra en conflicto con los valores de cooperación, igualdad y participación que se pretenden transmitir. Una posible explicación que señala Orlick, es que los jugadores se enfrentan a resultados de referencia de otro grupo y no de forma directa con el mismo y ya que siempre se obtienen resultados satisfactorios, les hace sentirse *competentes* y no perdedores, el cual también es un componente positivo y relevante que no puede faltar en Odisea.

El resultado del grupo no es importante como punto de evaluación, sino que, desde el principio se hace hincapié en que la participación de todos, su capacidad para cooperar, la originalidad de las ideas aportadas, etc., son los principales elementos para sentirse orgullosos y de alguna forma ganadores por el trabajo y esfuerzo que hicieron.

Como se puede ver, el juego es una actividad integradora, que no solamente compone y desarrolla la imaginación y la creatividad, sino que también estimula la psicomotricidad y el intelecto; por tal motivo, esbozaré la teoría del desarrollo cognoscitivo y psicomotor de Jean Piaget, pues fue en la que me apoyé para conocer las características del niño y así, poder clasificar los juegos dentro del instructivo.

Desarrollo cognoscitivo

Jean Piaget, psicólogo suizo, motivado por el deseo de entender y explicar la naturaleza del pensamiento y razonamiento de los niños, a través de sus investigaciones, lo llevaron a afirmar que el niño normal atraviesa por seis estadios principales en su desarrollo cognitivo: 1) *Estadio de reflejos hereditarios*; 2) *Estadio sensorio-motor*; 3) *Estadio de la inteligencia práctica*; 4) *Estadio del pensamiento intuitivo*, -muchos otros autores juntan estos dos últimos estadios llamándolos el *Estadio pre-operatorio*-; 5) *Estadio de operaciones concretas* y 6) *Estadio de operaciones lógico formales*.

Aunque Piaget asignó un margen de edad aproximado para cada uno de los diferentes estadios, existen marcadas diferencias en el ritmo del crecimiento de cada niño, por lo que es común que el niño muestre algunas conductas características de un estadio y ciertas conductas características de otro.

Se le llama desarrollo cognoscitivo a la forma en que trabaja la mente de una persona, desde que nace hasta la edad adulta (Teoría del desarrollo de Jean Piaget), gracias a este trabajo los pensamientos existen y se le dan soluciones a los problemas. Tanto los pensamientos como las soluciones cambian gradualmente, con el tiempo y la experiencia²³.

El desarrollo cognoscitivo está compuesto por tres procesos intelectuales fundamentales en la construcción del conocimiento:

Adaptación al medio. Recepción de información mediante los sentidos (percepción).

Asimilación. Incorporación de la información recibida a la información ya establecida en su mente.

Acomodación. La información se convierte en permanente dentro de su memoria.

El desarrollo cognoscitivo también está compuesto por las estructuras, que son las habilidades mentales que se presentan en cada etapa del desarrollo, y por el contenido que consiste en la conducta que se presenta gracias a las estructuras.

²³ MAIER, H. (1984). *Tres teorías del desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears*. Amorrortu, Buenos Aires, 1984. p. 63

Etapas del desarrollo cognoscitivo

◆ **Estadio de reflejos hereditarios:** Aproximadamente durante el primer mes de vida, se modifican gradualmente los reflejos del bebé cuando aprende una conducta voluntaria, chuparse el dedo, succionar, reír, etc.

◆ **Estadio sensorio-motor:** Las respuestas reflejas se hacen más precisas y se organizan en esquemas conductuales que pueden seleccionarse en función del medio ambiente. Se adquiere el concepto de permanencia del objeto. Aparecen las reacciones circulares primarias (repetición de movimientos corporales). El bebé practica la prensión y chupeteo de los objetos, al mismo tiempo que los examina y agarra, por el simple hecho de experimentación.

◆ **Estadio de la inteligencia práctica:** De éste aparecen las reacciones secundarias (repetición de movimientos con objetos), el niño revela ligeras alteraciones en la conducta o utiliza un objeto para ver cuáles son los resultados producidos; la resolución de problemas depende en gran parte de las percepciones sensoriales inmediatas. No es la lógica lo que guía al niño, sino el razonamiento *transductivo y la intuición*.

◆ **Estadio del Pensamiento intuitivo:** Dentro de éste el niño adquiere la capacidad de identificar relaciones causales. Piaget ha señalado que durante la primera y la segunda infancia, el uso de herramientas físicas y de instrumentos simbólicos, son complementarios del lenguaje. Durante esta etapa el niño aprende también la permanencia de los objetos. A medida que aumenta el lenguaje, mejoran las habilidades de resolución de problemas. El niño no agrupa objetos con arreglo a categorías conceptuales, sino sobre la base de sus funciones y su experiencia con ellos.

◆ **Estadio de operaciones concretas:** El niño realiza "operaciones", actividades mentales basadas en las reglas de la lógica- siempre que disponga de puntos de apoyo concretos. Se demuestran muy repetidamente la conservación del número, longitud, masa, superficie, peso, y volumen. Se desarrolla la capacidad de hacer

series u ordenar eficientemente. Puede observarse una aproximación casi sistemática a la resolución de problemas que incluya la consideración de hipótesis alternativas. Se observan grandes avances en la comunicación no egocéntrica. Las relaciones sociales se hacen cada vez más complejas.

◆ **Estadio de operaciones formales:** El niño efectúa operaciones formales: actividades mentales que implican conceptos abstractos e hipotéticos. Se demuestra la capacidad de utilizar la lógica combinatoria. Se distingue entre acontecimientos probables e improbables y se pueden resolver problemas referentes a cualquiera de ambos tipos. El niño puede resolver problemas que exijan el uso del razonamiento proporcional.

© *Etapa sensorio-motora*

Esta etapa se caracteriza por la aparición de conductas reflejas (instintivas) que van evolucionando hasta convertirse en conductas inteligentes, esto es, que las acciones son intencionales, tienen un medio por el cual se llega al fin u objetivo deseado, el pequeño comienza a resolver problemas.

El aprendizaje de esta etapa depende de las experiencias sensoriales inmediatas (con los sentidos) y de las actividades motoras. El pequeño aprende haciendo.

El contenido general que se puede observar en un pequeño de esta edad se caracteriza por la presencia de:

Egocentrismo. Incapacidad de pensar por otra persona, es decir, de ponerse en los zapatos de otro.

Circularidad. Repetición de acciones que le dan cierto dominio y seguridad.

Experimentación. Observa, toca y muerde todo.

Imitación. Copia acciones de otros para comenzar a integrarse al mundo que lo rodea.

©Etapa preoperacional

Esta etapa se considera de preparación para las operaciones ya que el niño comienza a internarse en el mundo simbólico, esto quiere decir que el niño adquiere la capacidad para representar objetos e ideas mediante signos verbales (palabras), y no verbales (señas u objetos).

La aparición del lenguaje facilita el desarrollo de la conducta social (socialización) permitiendo compartir ideas y reduciendo el egocentrismo.

El contenido de esta etapa:

Egocentrismo verbal. Diálogo del niño con él mismo. Este disminuye gradualmente a lo largo de la etapa. Aparición del amigo imaginario.

Pensamiento unidimensional. Sólo atiende a un aspecto de una situación.

Razonamiento transductivo. Utiliza los detalles de un acontecimiento para juzgar a otro.

Nominación. Logra nombrar o etiquetar todo pero sin agrupar o clasificar.

Centramiento. No logra comprender procesos de transformación sólo estados iniciales y finales.

©Etapa de las operaciones concretas

Esta etapa, coincide con los primeros años escolares del niño, se caracteriza por la estabilidad y coherencia en la organización de la percepción del niño, logrando así pensar lógicamente y resolver todo tipo de problemas concretos (no abstractos), esto se

logra también gracias al marco de referencia conceptual (vocabulario) del que dispone el niño, el cual es aplicado de modo sistemático al mundo de objetos que le rodean.

El contenido de esta etapa alberga las siguientes conductas generales:

Reversibilidad. Consiste en buscar mentalmente el origen de algún acontecimiento.

Conservación. Reconocimiento de un cambio físico o perceptivo que no implica un cambio interno o sustantivo.

Intencionalidad. Inicio de la consideración de motivos ajenos para llevar a cabo juicios morales.

Clasificación. Capacidad de agrupar y categorizar mediante semejanzas.

Experimentación sistemática. Toma en cuenta los aspectos que intervienen en una situación para así resolver un problema, pero sin encontrar aún diversas soluciones posibles.

Imitación. Copian sólo lo que les llama la atención, lo cual ya casi no se encuentra en el ambiente familiar.

©Operaciones lógico-formales

Esta etapa que se inicia a los 11 años es la etapa más avanzada de las operaciones cognoscitivas. A partir de ella, el adolescente puede manejar algo más que las situaciones concretas y reales, puede pensar en forma lógica sobre cosas abstractas, cosas que no sólo existen en su mente. Una vez lograda la descentralización y la reversibilidad, además de la posibilidad de pensar en abstracto, el adolescente ya puede resolver problemas.

Piaget considera que la característica general más importante del pensamiento operacional formal es la distinción entre lo real y lo posible. Cuando el adolescente se enfrenta a un problema, trata de considerar todos los elementos que podrían tener algún

valor con relación a los datos del problema, establece causas y explicaciones basándose en experimentos y análisis lógicos proposicionales (hipótesis), hasta determinar cuál es la proposición que tiene una validez real.

Desarrollo psicomotor

El desarrollo psicomotor se puede entender como la organización del sistema neuromuscular que va evolucionando en cada individuo de acuerdo a su crecimiento o edad cronológica para finalmente conseguir una coordinación y dominio postural, de ojos, cabeza, manos y cuerpo.

Las actividades que realizan las personas pueden influir y estimular para desarrollar las diferentes áreas como son: la intelectual, la afectiva, la social y la psicomotora, es por eso que a continuación se mencionaran las características motoras de los niños, según su desarrollo.

EL NIÑO DE DOS AÑOS

- ↳ Disfruta con toda intensidad de su actividad motriz gruesa.
- ↳ Posee tobillos y rodillas más flexibles, un equilibrio superior, que permite que comience a correr.
- ↳ No requiere ayuda para subir o bajar escaleras, pero se ve forzado a usar los dos pies para cada escalón.
- ↳ Todavía no puede efectuar giros rápidos o detenerse súbitamente.
- ↳ Expresa sus emociones de alegría, bailando, saltando, aplaudiendo, riéndose de buena gana, o gritando y llorando cuando está enojado o triste.
- ↳ Puede construir torres de seis cubos y ensartar cuentas con una aguja (gruesa).
- ↳ Sostiene objetos con las manos.

EL NIÑO DE TRES AÑOS

- Cada vez es más consciente de sí mismo como persona, entre personas.
- Le gustan las actividades en donde pueda utilizar su actividad motriz gruesa.
- Se entretiene con juegos sedentarios durante periodos más largos.
- Le atraen los lápices y se da a una manipulación más fina del material del juego.
- Muestra una mayor capacidad de delimitación y control del movimiento.
- Tiene mayor dominio de la coordinación en la dirección vertical y horizontal, por ejemplo: puede doblar un pedazo de papel a lo largo y a lo ancho, pero no en diagonal.
- Su correr es más suave, aumenta y disminuye la velocidad con mayor facilidad, y domina los frenados bruscos.
- Sube escaleras sin ayuda, alternando los pies, puede saltar del último escalón con sus dos pies juntos.
- Está mucho más cerca del dominio completo de la posición erguida, y durante un segundo o más puede pararse en un solo pie.
- Lanza una pelota sin perder el equilibrio.

EL NIÑO DE CUATRO AÑOS

- ⇒ Corre con más facilidad que el niño de tres años.
- ⇒ Puede alternar los ritmos regulares de su paso.
- ⇒ Salta con rebote sobre uno y otro pie.
- ⇒ Mantiene el equilibrio sobre una sola pierna durante más de diez o veinte segundos (más tiempo que el niño de tres años)
- ⇒ Tiene mayor independencia de la musculatura de las piernas, brazos, tronco y hombros.
- ⇒ Le gusta realizar pruebas motrices que no sean muy difíciles (transición entre la motricidad gruesa y fina).

- ☞ Siente placer al realizar pruebas que exigen una coordinación fina.
- ☞ No domina completamente la manipulación de objetos pequeños.
- ☞ Puede combinar un trazo horizontal con uno vertical para formar una cruz.
- ☞ Imitando, puede doblar tres veces una hoja de papel, haciendo un pliegue oblicuo la última vez.
- ☞ Lanza una pelota pasando la mano por encima de la cabeza.
- ☞ Demuestra e interpreta sus propias respuestas sobre los ritmos.

EL NIÑO DE CINCO AÑOS

- ☞ Tiene mayor facilidad y dominio de la actividad corporal general, mayor economía de movimientos.
- ☞ Juega en el mismo lugar durante periodos más prolongados.
- ☞ Le gusta trepar, correr, brincar obstáculos, y pasa de una a otra cosa, por ejemplo de un sillón a otro.
- ☞ Disfruta al escuchar relatos, cuentos, canciones y marchar al compás de la música.
- ☞ Comienza a usar las manos más que los brazos para atrapar una pelota pequeña y arrojar tierra.
- ☞ Puede prestar atención a algo sin mirarlo de manera directa, quizá lo mire de reojo o mire en otra dirección.
- ☞ Necesita recibir instrucciones específicas para poder completar cualquier actividad visual-manual.

EL NIÑO DE SEIS AÑOS

- ➔ Es muy activo, mueve impetuosamente brazos y piernas mientras camina, está en constante movimiento.
- ➔ Interviene en juegos activos, cantando, saltando al compás de la música.

- ➔ Puede botar una pelota, la arroja al aire y a veces la logra agarrar con éxito.
- ➔ Le gusta caminar y balancearse sobre las cercas y sobre la orilla de las banquetas.

EL NIÑO DE SIETE AÑOS

- Muestra mayor precaución en las diferentes actividades, poniendo en acción sus movimientos motores gruesos.
- Tiene una actitud variable ya que a veces es muy activo, y en otras completamente inactivo.
- Repite persistentemente sus ejercicios (patinar, saltar la cuerda, jugar a la pelota).

EL NIÑO DE OCHO AÑOS

- ✓ Su movimiento corporal es más fino, más rítmico y sutil.
- ✓ Es consciente de la postura propia y ajena. Juega a “seguir al jefe”.
- ✓ Tiene libertad de movimiento y posición mientras pinta.

EL NIÑO DE NUEVE AÑOS

- » Trabaja y juega mucho.
- » Tiene un mejor dominio sobre la propia velocidad, pero muestra aún timidez ante la velocidad de un automóvil, o indecisión para patinar.
- » Se interesa por sus propias fuerzas y por levantar objetos.
- » Siente un gran interés por los juegos en equipo y por aprenderlos a fondo.

EL NIÑO DE DIEZ AÑOS

- Es tranquilo y despreocupado, aunque siempre está alerta a lo que le interesa.

- ☞ Es dueño de sus habilidades.
- ☞ Realiza las cosas sin esfuerzo y trabaja con rapidez.
- ☞ Es capaz de realizar pequeños gestos de cortesía dotados de una base motriz.
- ☞ Responde mejor a las más ligeras sugerencias.

EL NIÑO DE ONCE AÑOS

- ➡ Puede imitar mímicamente a los adultos para profundizar su comprensión.
- ➡ Cambia incesantemente de postura. Se retuerce, da vueltas, hace contorsiones, salta, golpea una rodilla con otra, se agacha, se agarra los tobillos y puede cruzar un pie sobre el brazo.
- ➡ Su actividad comprende todo el cuerpo, desde la cabeza hasta los pies.

EL NIÑO DE DOCE AÑOS

- ▶ Desarrolla sus capacidades motoras, aumenta su rapidez, su fuerza y su coordinación.
- ▶ Participa activamente en diferentes deportes como básquetbol, fútbol, béisbol, etc.
- ▶ Su capacidad motora le permite realizar actividades más prolongadas y exactas, asociadas a las capacidades intelectuales como por ejemplo seguir reglas, lanzar, esquivar, tomar papeles en forma alternada, etc.
- ▶ Comienza a considerarse a sí mismo como adulto y exige cada vez ser tratado como adulto y no como niño (transición a la adolescencia).

Gracias al juego se pueden desarrollar múltiples habilidades y capacidades, no sólo en el niño, sino también en personas de todas las edades. Además, mediante éste, se desarrollan todos los sentidos: la vista, el olfato, el tacto, la audición y el gusto, los

cuales son esenciales en la educación ambiental para el desenvolvimiento de cada sujeto con su medio, al mismo tiempo, completa actividades de percepción verbales y no verbales en donde se relaciona el conocimiento de cada uno como partícipe del mundo de los objetos y de los seres vivos, con un alto contenido de afectividad.

Capítulo 4: Descripción de mi actividad laboral, dentro de la Institución Odisea.

Descripción del área, puesto y funciones que realicé en la institución.

Ingresé a la Institución Odisea, en el año de 2000, aprovechando una oportunidad. Dicha oportunidad se presentó en la misma carrera de pedagogía, en la asignatura de Prácticas Escolares I, en la cual nos pidieron elaborar un proyecto de investigación en alguna institución en donde ya estuviéramos laborando o escoger alguna en la que ya se hubiera llevado a cabo una investigación o incursionar en alguna otra que fuese de nuestro interés.

El trabajo podía ser realizado en equipo o individualmente. En mi caso, la investigación fue realizada en colaboración con otra compañera. Escogimos una institución que nos llamó la atención por el enfoque en como nos la mencionaron: trabajo con niños en educación ambiental dentro del ámbito de lo no formal. A mi compañera le interesó el ámbito no formal, a mí el de la educación ambiental y a ambas el hecho de poder trabajar con niños.

Visité la oficina de la institución, en donde me entrevisté con Claudia Santana, quien era la coordinadora de las jornadas y/o visitas escolares. Me explicó en forma general, que el programa está enfocado a apoyar a las instituciones de educación formal (de un modo no formal) en aspectos relacionados con la conservación del medio ambiente, fomentando la comunicación ecológica, a través de actividades como juegos,

talleres, recorridos por el Bosque de Tlalpan y/o interactuando con animales de granja, en el Parque de Loreto y Peña Pobre.

Le conté acerca de la práctica que debía realizar, y que me había parecido interesante el enfoque que manejaba su institución para llevar a cabo mi trabajo. Me invitó a observar una jornada, la cual se llevaría a cabo ese mismo día y que al final platicara con ella para decirle qué me había parecido, si me gustó o no, si la información que se manejó era adecuada para el nivel de la escuela, si la había entendido, y sobre todo, si me había divertido.

Al concluir la jornada platicué con ella, le di mis observaciones y le dije que me había gustado y me había divertido mucho. Al terminar me dijo que hablaría con el director de la institución para que me concediera el permiso de llevar a cabo la práctica, pero además, me preguntó si aparte de mi práctica me gustaría trabajar con ellos. Inmediatamente accedí y me pidió que me presentara dos días después para conocer las funciones, los objetivos, los puestos, el personal y para una pequeña capacitación.

A groso modo me explicó las funciones, los objetivos y cómo estaban organizados los puestos dentro de la institución, los cuáles ya he mencionado se manejan como en una pirámide de acuerdo al tipo de responsabilidad: en la parte alta encontramos al Director de la institución, y siguiendo en forma descendente, tenemos a la Subdirectora, la Coordinadora, los Asesores, los Animadores y Monitores.

La capacitación no es otra cosa más que ir aprendiendo como lo harían los niños en una jornada, a través de un animador que nos enseñó juegos, canciones y nos dio un recorrido por el bosque, además de poder tocar a los animales y de saber cómo agarrarlos, para después mostrárselos a los niños y que no los lleguen a lastimar.

También conocimos la hortaliza y el invernadero que se encuentran en el parque, así como sus funciones y su utilización, los diferentes tipos de frutas, verduras, plantas y cultivos que allí hay. Así es más fácil hasta para nosotros mismos, como jóvenes y/o adultos, aprender los conceptos, situaciones, estrategias y hasta algunas soluciones a los problemas que se dan en el medio ambiente.

Durante la capacitación me explicó que todos los que ingresan a la institución entran como monitores, esto con el fin de ir conociendo las actividades, las actitudes, el modo de dirigirse, la forma de tratar entre otras cosas a los participantes, por eso, su función principal es la de servir de apoyo a los animadores y aprender de ellos, además de atender necesidades particulares de los asistentes para permitir la continuidad de éstos en el programa: llevarlos al sanitario, atender algún malestar, etc., complementando aspectos técnicos para alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos.

Al ingresar, a principios del año de 2000 comencé como monitora, y en unos cuantos meses ascendí al nivel de animadora. Como animadora el compromiso es mayor, pues se tiene que estar a cargo de un grupo de entre 15 o 20 niños, proporcionándoles seguridad física y emocional, además de prestarles atención a todos al mismo tiempo pues en cualquier momento le puede pasar algo a alguno, y uno como encargado y guía del grupo es el responsable.

Estando ahí con ellos muchas veces pude aplicar los conocimientos aprendidos en la escuela: el cómo hablarles, cómo tratarlos, y cómo manejarles la información que debía ser transmitida para que ellos la aprendieran y la hicieran suya, pues cuando nos dieron la capacitación, se nos manejaron algunos términos científicos que muchos niños de cinco o seis años no logran entender bien, por lo cual se les tiene que hablar con un lenguaje común y que se encuentre a su alcance.

Además, hay que saber hasta cómo llamarles la atención, pues muchas veces los niños pequeños de dos, tres, cuatro y cinco años, casi no salen de sus casas y cuando ven un parque lo único que quieren es correr y no ponen atención a lo que uno les está diciendo o tratando de enseñar, hay algunos que también hacen alguna maldad o travesura y los que les toca trabajar con ellos muchas veces se desesperan y que como son pequeños y les hablas y les hablas y no hacen caso a la segunda, pues creen que no entienden o que son "autistas"²⁴ o algo así y que como son niños ajenos, pues les da un poco de miedo llamarles la atención, no pegándoles, pero sí dándoles un buen grito.

Como animadora, tuve la experiencia de trabajar con niños desde los dos años, hasta con jóvenes de dieciocho, y al mismo tiempo que trabajé con ellos, en la universidad nos enseñaban algunas de las características generales que se presentan en las diferentes edades y etapas por las que van pasando los niños y adolescentes, y muchas veces pude comprobar de primera mano, que efectivamente cumplen con el perfil, sin embargo, también me di cuenta que las teorías estaban aplicadas a niños de cierta época, y que ahora hay que hacerles pequeñas modificaciones para los niños actuales.

Como animador tienes que estar actualizado en las diferentes caricaturas,²⁵ películas, música y programas que ven los niños, para motivarlos en ciertas actividades, por ejemplo, cuando hacen un dibujo o alguna figura en cualquier tipo de masa, se procura que los niños realicen algo relacionado con la naturaleza puede ser un animal que hayan visto y que más les haya llamado la atención, sin embargo, hay niños que no saben cómo y es ahí cuando se les da la opción de hacer algo relacionado con algún tipo de caricatura o del súper héroe que esté de moda y muchas veces piden ayuda para

²⁴ No es una forma despectiva, en ese tiempo estaba muy de moda hablar de los niños hiperactivos y autistas y los jóvenes que entraban a trabajar como nuevos traían esas palabras porque las oían en la televisión, revistas, etc.. aunque sólo conocían algunas características y se las aplicaban a los niños con los que trabajaban y pensaban que así debían ser.

²⁵ Dibujos animados.

realizarlo y si uno no sabe de quién le están hablando es muy difícil poder ayudar y los niños se pueden llegar a desesperar y/o se enojan porque no sabemos cómo hacerlo.

Durante el lunch, el taller o en otras áreas que sean más pasivas, que no se requiera de mucha actividad física, se tiene que interactuar con ellos en otros aspectos que no estén relacionados con el medio ambiente, lo más sencillo son temas que sean un poco más de su interés y así lograr que no se aburran pues eso es lo que menos se debe hacer.

El animador es más que un guía para los niños, en un solo día puede llegar a ser su héroe, su modelo a seguir, por eso tiene uno que cuidar bien lo que dice, cómo viste, entre otras cosas. Realmente le queda grabada una imagen al niño, la cual puede durar mucho y puede ser muy significativa para él.

Hay monitores y/o animadores que se les dificulta más trabajar con niños de dos hasta los cuatro años, pues como apenas están aprendiendo a hablar; a ir al baño, entre otras cosas, hay quienes no quieren hacerlo. Existen otros a los que se les dificulta trabajar con los adolescentes de entre quince y dieciocho años, porque como ya son "grandes," a veces no quieren cantar o hacer juegos que según ellos son para niños chiquitos y los animadores, cuya función principal es la de animar, valga la redundancia, al principio no saben cómo hacerlo y también llegan a enojarse, desesperarse y hasta desmotivarse.

Pero todo esto se va aprendiendo poco a poco; al final de cada jornada o de cada día dentro del curso de verano, se realiza una pequeña junta (o evaluación, desde el punto de vista pedagógico), en donde todos los que trabajaron, participan. Cada uno va diciendo cómo le fue durante el día, qué experiencias positivas y negativas obtuvieron, si tuvieron algún problema y cómo lo resolvieron, si alguno cometió un error se le dice, las críticas deben ser constructivas, se maneja el concepto de equipo, no deben existir

rencores por algo que alguien hizo mal, al contrario todos deben escuchar y aprender para que no se repita en el futuro.

Si alguien hizo algo bien también se le reconoce, no se compara, es para que todos aprendan y vayan adquiriendo experiencia, sobre todo de aquellos que ya tienen más tiempo y que también pasaron por ahí. Cuentan sus errores y cómo poco a poco se las fueron ingeniando para resolverlos. El compartir con los demás las experiencias que tuvieron, es una forma de aprender. Otra de las características con las que debe cumplir un monitor y un animador, es la de tener iniciativa e imaginación para poder plantear y resolver problemas.

También con los niños, al terminar un juego, se realiza una reflexión sobre las experiencias vividas, una *evaluación* de lo positivo y lo negativo, de si entendieron el mensaje o no, de cómo se sintieron durante el juego, además de un análisis de sus errores, fracasos y éxitos, una consideración del impacto de las acciones y las decisiones o una anticipación de cómo usar los nuevos aprendizajes²⁶.

Otra forma de trabajar en equipo y de convivir con los demás, sobre todo con los monitores que están empezando, es en el momento de preparar el material que se utilizará durante las jornadas, eso se hace por la mañana antes de que llegue la escuela con la que se va a trabajar, ya sea una hora o media hora antes de la cita que se tiene con ella. Así, ellos van viendo qué tipos de talleres se manejan y qué materiales se necesitan para hacerlos, además de conocer a la gente con la que van a trabajar.

Dependiendo de los talleres que haya pedido la escuela o el grupo con el que se va a trabajar, se prepara el material. Los talleres y/o manualidades más solicitados son: el barro, masa de aserrín, masa de sal, papel reciclado, gusanitos y arte con semillas²⁷.

²⁶ Cfr. MORENO. M. Op. Cit. p. 147

²⁷ Ver anexo 1.

Existen más talleres, sin embargo éstos son los más populares. Algunos se pueden modificar de acuerdo a la edad (si es que así lo pide la escuela y no sea un taller muy complicado) por ejemplo, el papel reciclado lo pueden hacer también los niños de tres o cuatro años, siempre y cuando se tenga el debido cuidado y la paciencia.

Durante el curso de verano que se llevó a cabo ese año, obtuve el puesto de auxiliar del asesor de manualidades, la función principal que tenía era la de apoyar y colaborar, junto con el asesor, en la planeación, el diseño y la preparación del material que se iba a utilizar con los niños para realizar la manualidad del día o de la semana.

Los viernes de cada semana se manejan como día especial, y las actividades que se realizan durante esa semana deben tener relación con dicho día. Por ejemplo, si el viernes está planeado para ser el día verde, toda la semana se les habla acerca de los árboles, las plantas, los arbustos que hay en el lugar, además de que conozcan el origen de éstas, su función en el medio ambiente, su desaparición, entre otras cosas.

Se les manejan manualidades como: realizar un herbario; calcar la corteza de un árbol; calcar una hoja; hacer ratones con las piñas de algunos árboles. Actividades como: subirse a un árbol y ver su "fuerza"; imaginar que son raíces de árboles; buscar, identificar y encontrar un árbol con los ojos cerrados; etc.

Otra de las cosas que hacen los animadores, monitores y todo el personal que trabaja ese día, es la de disfrazarse de alguna planta, flor u árbol, para mantenerles la ilusión a los niños, para que se diviertan y utilicen su imaginación, además de que también se lleva un poco de pintura digital verde por si se quieren pintar y así lograr que se identifiquen más con la naturaleza.

Para el año 2003, además de seguir fungiendo como animadora durante las jornadas escolares, obtuve el puesto de asesora del área de exploración y orientación en

el curso de verano que continuó. Mi trabajo como asesora en dicho puesto, era la de planear y diseñar un recorrido por el bosque, poniendo pistas para que los niños las siguieran y resolvieran. Dichas pistas debían tratar el tema de la semana.

A los niños de seis años en adelante se les da un mapa y una brújula. En la primera semana sólo se les dice cómo usarlos y que den un recorrido por el bosque en una forma libre para que lo conozcan y vayan ubicando, con la ayuda del animador y del monitor, cada uno de los lugares importantes de referencia y dónde se les podría poner una pista, y el viernes de esa semana se les marca un camino diferente a cada equipo, en el mapa vienen señalados los lugares en donde encontrarán las pistas que habrán de descifrar y en cada lugar donde encuentren una, habrá un asesor o auxiliar que les dará una actividad que tendrán que realizar para pasar a la siguiente.

El auxiliar que se encontraba a mi cargo, me asistía en planear los recorridos y las pistas, también me ayudaba a esconderlas dentro del bosque y en colaboración con los demás asesores planeábamos qué lugares eran favorables para que llevaran a cabo sus actividades. Asimismo, durante los recorridos, vigilábamos que cada uno de los equipos pasara por cada uno de los lugares, que logran encontrar todas sus pistas, y que hubieran realizado las actividades.

Si se encontraban perdidos, yo como asesora y mi auxiliar teníamos la tarea de ayudarlos un poco en cuanto a la orientación, recordándoles a los niños cómo se usan el mapa y la brújula, y si no encontraban alguna pista, decirles *más o menos* por dónde estaba ubicada. Si no habían realizado alguna actividad, checábamos si todavía había tiempo y si se encontraban cerca del lugar, se les decía que pasaran a hacerla.

A los niños de dos a cuatro años no se les da mapa ni brújula, ellos realizan un recorrido más pequeño y sus pistas son más simples, por ejemplo, se les dice que tienen que ir buscando unas huellas de oso en algunos árboles o rocas para que ellos las vayan

siguiendo. Al igual que los demás niños, en algún punto de su recorrido se encontrarán con un asesor o auxiliar que les dará una actividad a realizar.

Ya sea el auxiliar o el asesor de ésta área, deben hacer los dibujos o pistas que tendrán que seguir o encontrar con anticipación los niños, las cuales se deben colocar unos minutos antes de que comiencen su recorrido. Para con los niños más pequeños, las pistas son visuales, para los niños más grandes las pistas son enunciados con algunas palabras en clave, y para los niños de once a catorce años, son enunciados completamente en clave. Las pistas van de lo más fácil a lo más difícil.

En el año 2004 logré el puesto de coordinadora para el curso de verano, junto con otros tres compañeros, teníamos la función de planear y diseñar el curso de capacitación de la gente que iba a trabajar con los niños, así como el curso de verano mismo.

Para el curso de capacitación se registró a los participantes, en su mayoría jóvenes entre 16 y 22 años, después se les dio una plática informativa acerca de lo que sería el curso de capacitación y el de verano. Se les explicó que la capacitación consistiría en cuatro semanas de actividades que realizarían después con los niños, sus objetivos y algunas pláticas teórico-prácticas de las características de éstos y de los puestos que podría ocupar cada quién.

La capacitación consistió en que los jóvenes se aprendieran la mayoría de los juegos y canciones que utilizarían con los niños, además de realizar ellos mismos las manualidades para que supieran cómo son y así poder ayudar al asesor, cuando se encontraran ya trabajando, además de que conocieran la granja, el invernadero, el Bosque de Tlalpan y el Parque Ecológico de San Nicolás Totolapan.

El objetivo del curso de capacitación para el verano, es semejante al de los animadores para las jornadas escolares: que los jóvenes aprendan igual a como lo harían

los niños, con la diferencia de que éste dura más y no todos comenzarán como monitores, sino que dependiendo de sus capacidades y habilidades podrían obtener un puesto un poco más alto, como es el de asesor. Además, para este tipo de capacitación, asiste más gente de la que es necesaria, por lo tanto se tiene que hacer una selección para observar que personas cumplen con los perfiles de cada puesto, asimismo escoger a la gente que pueda trabajar todas las semanas que dure el curso de verano.

Para explicarles algunas de las características de los niños con los que van a trabajar, se resumió en una forma práctica y sencilla los estadios del desarrollo cognoscitivo de Jean Piaget y la del desarrollo psicomotor, para que vieran más o menos como piensan y actúan.

También se les explicó que los niños se dividían en cuatro diferentes equipos:

- *Bichos*: Niños de 2 a 4 años
- *Teperingos*: Niños de 5 y 6 años
- *Ardillas*: Niños de 7 a 9 años
- *Mapaches*: Niños de 10 a 14 años

Terminada la capacitación y seleccionado el personal, comenzamos con el curso de verano. Los coordinadores teníamos que vigilar todos los días por la mañana, que todo el personal contara con el uniforme dado, que fueran puntuales, que se encontraran en su puesto de trabajo, que los niños que fueran llegando se acomodaran en el equipo correspondiente a su edad, que los animadores les fueran pasando lista para ir contando cuántos niños había hasta el momento, para pasar el dato al personal del lunch, y por seguridad. Además, que tanto animadores como asesores, contaran con un itinerario de las actividades que se iban a llevar a cabo durante el día²⁸.

²⁸ Ver anexo 2

En el transcurso del día patrullábamos por el bosque, checando que todo el personal cumpliera con su trabajo, vigilábamos la seguridad de los niños y confirmábamos que la cantidad de éstos fuera la misma a la de la mañana para fiscalizar que la comida para ellos estuviera completa.

Al final del día procurábamos que todos los equipos se encontraran en el lugar de la salida a la misma hora, para que los padres de familia, recogieran a sus hijos. Cuando la mayoría de los niños se habían ido, proseguíamos a efectuar la junta en donde cada quien daba su comentario y se les hacían observaciones al trabajo que habían realizado.

Al terminar la junta, y ya que todos los niños se habían ido, la mayoría del personal se retiraba y sólo nos quedábamos los coordinadores y los asesores para continuar con la planeación de las actividades del día siguiente y para que los asesores prepararan su material. Esto se hizo todos los días hasta el final del curso.

Elaboración del Instructivo de juegos para el animador de Odisea

Dentro de la materia de Prácticas Escolares I y II, la maestra Carmen Bilbao, junto con los estudiantes del séptimo semestre que efectuaron su servicio social como asesores en dicha materia, nos fueron auxiliando en la realización del instructivo.

La maestra comenzó dándonos el “Cuaderno de Prácticas Escolares²⁹” en donde venía todo lo que íbamos a realizar durante los dos semestres que cursaríamos. El cuaderno junto con los asesores, fueron la guía que nos llevaría a la elaboración del instructivo, empezando desde escoger a la institución en la que efectuaríamos la práctica, la entrevista y los papeles del permiso, hasta el proyecto terminado y listo para la presentación final ante el grupo y la entrega del mismo a la institución.

²⁹ BILBAO. D. M. C. Op. Cit.

El primer semestre estaba dedicado a presentar el anteproyecto y el segundo semestre para presentarlo ya terminado como proyecto y llevarlo a cabo, con el visto bueno de la maestra y de la institución.

Lo primero que debíamos hacer era conocer la institución, llevar a cabo la entrevista y si nos aceptaban, pedirles que nos extendieran una carta de aceptación. Una vez aceptados, comenzaríamos por delimitar y definir las características de la institución a la que acabábamos de ingresar; su ubicación geográfica, sus antecedentes históricos, su organigrama general, las funciones de la institución, sus objetivos y especificar qué tipo de organización es.

Proseguimos a ubicar la práctica dentro de la institución; descripción del departamento, sección o campo específico donde se llevaría a cabo: objetivos y funciones del departamento, organigrama específico y las funciones del personal encargado y su nivel profesional, los proyectos y programas de tipo pedagógico que se realizaran en el departamento y el sector o sectores a los que se dirigen.

Una vez obtenidos estos datos, continuamos ya al proyecto específico comenzando por detectar necesidades en la institución y a partir de éstas, escoger una a la que le daríamos solución. Planteamos el problema y los objetivos generales y específicos que pretendíamos alcanzar con el proyecto, además de la metodología que seguiríamos y la justificación del marco teórico en el que nos basaríamos.

A través de la observación participativa y de la entrevista no formal, llegamos a detectar siete problemas que se presentaban en la institución:

- ▶ Del manual ya existente para el animador de “Odisea”, no se utiliza toda la información contenida en éste ya que es muy extensa.
- ▶ No hay suficientes manuales para todos los animadores.

- ▶ La relación de los animadores con su grupo no es del todo adecuada, ya que éstos no logran dirigirse a su grupo según el grado escolar.
- ▶ En el cancionero existente, no se especifica a qué edad van dirigidas cada una de las canciones.
- ▶ No existe un instructivo de juegos, en donde se especifique cómo se lleva a cabo cada uno de los que se realizan en las jornadas escolares.
- ▶ Debido a la falta de conocimiento amplio por parte de los animadores de lo que es educación ambiental, no se cumplen los objetivos del grupo "Odisea" en un 100%.
- ▶ No se lleva a cabo un manejo adecuado del taller de las Jornadas Escolares, por la ignorancia de los objetivos que se propone.

De las cuales, sólo escogimos la de elaborar un instructivo de juegos para el animador de "Odisea", pues consideramos que era la más importante de resolver en ese momento, ya que el juego, es la herramienta de trabajo que más utilizan y por lo mismo era imperativo que conocieran dichos juegos, sus reglas, los materiales que se utilizan, el tipo de juego y a qué edades van dirigidos, además de que se encontraran a su alcance, para consultarlos en cualquier momento.

Dentro del anteproyecto, también presentamos un guión de actividades y/o calendarización, en donde describimos, aproximadamente, el tiempo que nos llevaríamos en hacer cada uno de los puntos que debería contener el anteproyecto y para la elaboración del proyecto en sí.

Durante el primer semestre nos dedicamos a la elaboración del anteproyecto y a reunir la información que contendría el proyecto. Para el segundo semestre y siguiendo la calendarización, logramos reunir gran información³⁰ acerca de los juegos que se

³⁰ A través de la entrevista no formal con la coordinadora, y de una investigación documental de los libros que hay en la institución, logramos recabar la información que necesitábamos de los juegos.

utilizan en la institución, además de conocer las características de los niños por edades para saber cómo llevar a cabo cada uno de los juegos, por lo cual nos basamos en la teoría del desarrollo cognoscitivo y psicomotor de Jean Piaget (*supra*).

Propuesta del instructivo de juegos para el animador de Odisea

A continuación se presenta el “Instructivo de juegos para el animador de Odisea,” el cual se realizó y presentó en la materia de Prácticas Escolares. El original se le entregó a la institución.



INSTRUCTIVO DE JUEGOS

**DEL PROGRAMA
JUGANDO A CONSERVAR EL PLANETA**

ODISEA

EDUCACIÓN AMBIENTAL Y AVENTURA

**BARRÓN QUIROZ LUCRECIA K.
MARTÍNEZ RAMÍREZ ERIKA P.**



INDICE

INTRODUCCIÓN	1
OBJETIVOS Y TIPOS DE JUEGOS	2
SUGERENCIAS	3
JUEGOS DE BAJA ACTIVIDAD FÍSICA	4

MEMORIA DE NOMBRES	5
SALIR DE CAMPAMENTO	6
TELARAÑA	7
RONDA CUENTOS	8
NOMBRES DE EQUIPO	9
FÚTBOL MARCIANO	10
IDENTIFICA TU FOTO	11
DILO CON MÍMICA	12
ROBAQUESO NORMAL	13
OBRA DESCOMPUESTA	14
PIRÁMIDE	15
EL TESORO DE LOS INDIOS	16
PUNTOS CARDINALES	17
PAREJAS DE ANIMALES	18
ABRAZA UN ÁRBOL	19
MICROEXCURSIÓN	20
CANALETAS	21
MUNDO EN SÁBANA	22
ROBAQUESO ECOLÓGICO	23

JUEGOS DE ALTA ACTIVIDAD FÍSICA	24
---------------------------------	----

REY PIDE	25
CALABACEADOS (PATO, PATO, GANSO)	26
1,2,3, CALABAZA	27
LOS TRES ÁRBOLES	28
CUEVAS Y CONEJOS	29
LAGARTIJAS	30
MOCO DE GUAJOLOTE	31

AGRADECIMIENTOS	32
-----------------	----

INTRODUCCIÓN

El juego se concibe como parte fundamental de una educación integral del ser humano, ya que incrementa la capacidad de imaginación y creatividad del niño, al explorar y disfrutar de sus movimientos corporales.

Se ha demostrado que el juego es un método infalible para lograr un mayor aprendizaje en el niño, influyendo también en su desarrollo armónico, mediante juegos seleccionados acorde a las necesidades e intereses del niño en las diferentes etapas de su vida.

Este instructivo de juegos, pretende que tú como miembro del equipo de ODISEA, ya sea como asesor, coordinador, animador o monitor, conozcas cada uno de los juegos que se realizan dentro del programa "Jugando a conservar el Planeta", con el objetivo de que puedas desempeñarte mejor en tu trabajo.

Los juegos que a continuación se presentan son en su mayoría de tipo **ecológicos y cooperativos**, pues éstos son los que cumplen con los ideales y objetivos de Odisea.



¡Buena Suerte!

OBJETIVOS Y TIPOS DE JUEGOS

Los juegos que se llevan a cabo en Odisea tienen diferente finalidad: integración y cooperación.

Integración: Este tipo de juego busca que los miembros de un equipo empiezan a conocerse y a relacionarse para lograr un acoplamiento que genere un ambiente agradable, de confianza y de seguridad.

Cooperación: Los juegos de cooperación permiten que los integrantes del equipo se ayuden mutuamente, se tengan respeto unos por otros y que se den cuenta que trabajando juntos las cosas salen mejor, del mismo modo les brinda confianza y seguridad.

Juegos ecológicos. A diferencia de los juegos mencionados anteriormente, los juegos ecológicos tienen un objetivo que consiste en profundizar en la relación afectiva del individuo con su medio ambiente, concientizándolo para que realice acciones concretas para el mejoramiento del medio.

Competencia. Aunque algunos juegos que utiliza ODISEA para la integración o cooperación entre los integrantes de un equipo, también muestran la capacidad de competencia entre los diferentes equipos que se formen, de esta manera, se les enseña a los niños el sentido de competir, no solo por el hecho de ganar sino también de que cuando compiten obtienen un mayor conocimiento y aprendizaje.

Los diferentes tipos de juegos se clasifican en:

- ☉ Baja actividad física
- ☺ Alta actividad física

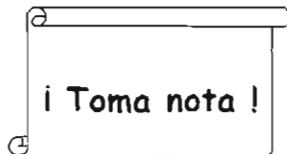
Baja actividad física. Estos juegos se caracterizan por tener poca actividad motriz y regularmente la actividad intelectual predomina.

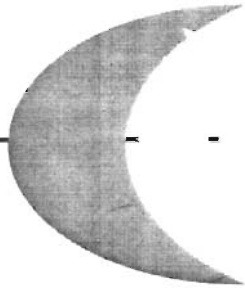
Alta actividad física. Estos juegos requieren de un mayor esfuerzo físico y precaución, por parte de los participantes y por parte del animador.

SUGERENCIAS

La información que se proporciona a continuación es muy importante, por lo que te recomendamos que las tomes en cuenta al realizar tu trabajo.

- ☐ Selecciona los juegos con el objetivo , material y área en la cual los vayas a poner; para este fin, hemos clasificado los juegos en baja y alta actividad física con dos colores: azul y rojo, respectivamente.
- ☐ Siempre que pongas un juego ecológico, da una explicación o historia antes de ponerlo, dándole toda su importancia; recuerda que Odisea se caracteriza por enfocar todas sus actividades hacia la ecología.
- ☐ Siempre procura que todos participen.
- ☐ Reflexiona con el grupo, pidiéndoles que hagan comentarios de cómo se sintieron al momento de estar realizando el juego, y que den posibles soluciones al problema planteado.
- ☐ **Motiva al niño con frases sencillas para que participe gustosamente, ejemplo: "¡bien!", "¡así se hace!", "¡ánimo!", "¡muy bien, son muy rápidos!", etc.**
- ☐ Procura establecer las reglas del juego antes de comenzarlo, ya que si mencionas las reglas durante el juego, será más difícil que las lleven a cabo.
- ☐ Especifica quien debe ser el ganador antes de iniciar el juego.
- ☐ Pon siempre un juego de prueba.





JUEGOS
DE BAJA ACTIVIDAD
FÍSICA

MEMORIA DE NOMBRES

OBJETIVO: Integración
CLASIFICACIÓN: Baja actividad física
EDAD: de 7 a 18 años

ORGANIZACIÓN: se forma un círculo con todos los integrantes del equipo, todos sentados en el suelo.

DESARROLLO: el animador comenzará diciendo su nombre y dará la indicación de que cada uno de los participantes deberá de ir presentándose ya su vez tendrá que ir diciendo el nombre del compañero de junto, y el nombre del animador, y así sucesivamente todos los participantes tendrán que presentarse ya su vez tendrán que ir diciendo los nombres de todos los que ya hayan pasado. Si algún niño nombra a otro niño con un apodo, se le debe recordar que no se vale poner apodos.

TIPS: para hacer el juego más difícil se puede decir que aparte de su nombre digan un deseo, y se hace lo mismo pero ahora dirán el nombre y deseo de cada uno.

El animador deberá estar atento, ya que es la principal persona que debe aprenderse el nombre de cada uno de los participantes.

SALIR DE CAMPAMENTO

OBJETIVO: Integración
CLASIFICACIÓN: Baja actividad física
EDAD: de 7 a 18 años

ORGANIZACIÓN: se forma un círculo con todos los integrantes del equipo, sentados todos en el suelo.

DESARROLLO: la regla del juego consiste en decir un objeto o cosa la cual empiece con la misma letra del nombre del participante. El animador pondrá el ejemplo diciendo: "yo soy Luis y me llevo un **L**ápiz", entonces él si podrá ir de campamento; el animador, tendrá que preguntar a cada uno de los participantes cual es el objeto que cada uno de ellos se llevaría para ir de campamento, ya su vez irá diciendo quien va o no de campamento.

TIPS: es válido que los participantes digan el nombre de otros participantes para poder ir de campamento, ejemplo "yo soy **G**abriela y me llevo a **G**erardo de campamento".

El animador podrá cambiar la regla del juego, cuando todos los participantes hayan entendido la clave, por ejemplo: ¡la regla podría ser decir un objeto con cada una de las letras del nombre del animador " yo soy Luis y me llevo de campamento una silla o un izquierdo, etc.

TELARAÑA

OBJETIVO: Integración

CLASIFICACIÓN: Baja actividad física

EDAD: de 8 a 18 años

ORGANIZACIÓN: El grupo formará un círculo, sentados en el suelo.

MATERIALES: Una bola de estambre

DESARROLLO: Este juego procura la integración de los participantes y de que se conozcan más, así que una persona del grupo se amarra un pedazo de hilo del estambre a su tobillo, después le avienta la bola de estambre a una persona que quiera conocer más, y le pregunta lo que quiera saber de ella, por ejemplo: ¿cuántos años tienes?, ¿dónde vives?, ¿qué haces en tu tiempo libre?, etc., la persona debe contestar a la pregunta, mientras se amarra otro pedazo de hilo del estambre a su tobillo sin romper el estambre, cuando termine, se lo pasa a otra persona preguntándole algo, y así sucesivamente. Al finalizar con los integrantes, cada uno tendrá un pedazo de hilo del estambre amarrado a su tobillo, formando así una telaraña; para desamarrarse se tienen que ayudar entre todos a decir por dónde tiene que pasar el hilo para que no se rompa el estambre y al mismo tiempo lo van enrollando.

TIPS: Si nadie quiere comenzar a preguntarse cosas, el animador debe comenzar, poniendo el ejemplo. Cada vez que una persona se amarre el estambre al tobillo y se lo pase a otra, tiene que ser a una persona que no esté a su lado, personas saltadas, si no, no vale. Puedes cambiar las preguntas por frases incompletas, por ejemplo: el lobo vive en ...

RONDA CUENTITOS

OBJETIVO: Integración

CLASIFICACIÓN: Baja actividad física

EDAD: de 8 a 18 años

ORGANIZACION: Se puede dividir al grupo en pequeños equipos, o si es muy pequeño, se deja así .

MATERIALES: Hojas en blanco o recicladas y lápices o crayolas.

DESARROLLO: A los equipos (si es que se forman), se les reparte una hoja y un lápiz y se nombrará un vocero. En la hoja, cada uno de los integrantes, escribirá **una frase** o enunciado que narre una historia o cuento **en secreto**; cuando acabe, doblará la hoja de tal modo que no se vea lo que escribió, y se la pasará a otro de los integrantes de su equipo, quien también realizará lo mismo; así sucesivamente, hasta que terminen todos, sin saber lo que escribió cada uno. Al final se desdoblará la hoja y el vocero nombrado leerá lo que escribieron, de esta forma, cada grupo leerá una historia o cuento parchado que le dará singularidad y gracia a la actividad.

NOMBRES DE EQUIPO

OBJETIVO: Integración / Cooperación

CLASIFICACIÓN: Baja actividad física

EDAD: de 7 a 18 años

ORGANIZACIÓN: Se divide al grupo en pequeños equipos.

DESARROLLO: Cada grupo se pondrá un nombre que los identifique y **en secreto** realizarán una porra, que después presentarán a los demás equipos, esto con el fin de que se **conozcan**, se integren y practiquen su imaginación.

TIPS: Para el animador será más fácil identificarlos con el nombre que se ponga cada equipo, pero si es en el **bosque**, procura que el nombre sea de **algún animal que viva allí**, ejemplo: ardillas, conejos, osos, águilas, lobos, etc.

FÚTBOL MARCIANO

OBJETIVO: Competencia / Integración

CLASIFICACIÓN: Baja actividad física

EDAD: de 5 a 18 años

ORGANIZACIÓN: Todos los participantes forman un círculo, con los pies medio abiertos, inclinándose hacia delante (sin doblar las rodillas), con una mano hacia delante (con la que tengan más fuerza), y la otra mano hacia atrás (en la espalda).

MATERIAL: Pelota

DESARROLLO: El animador explicará que es una forma distinta de jugar fútbol, a la que ya conocen. Le puede decir a los participantes que aprendimos este juego de los marcianos, y que es muy divertido jugarlo. El animador indicará a los participantes que el espacio entre las dos piernas es la portería y que tenemos que defenderla con la mano que tenemos adelante (para que no nos anoten un gol), y al mismo tiempo, esta mano será la goleadora, porque con ella trataremos de anotarles goles a los demás participantes.

En este juego no hay equipos, es todos contra todos. No se vale meter la mano que tenemos en la espalda. Cuando a un participante le hayan anotado tres goles, se tendrá que voltear, (dando la espalda hacia los demás participantes) a partir de ese momento juega en esa posición.

TIPS: Indicarles a los participantes que no hay que pegarle muy fuerte a la pelota, para evitar pegarles en la cara a los demás.

Si un participante está lastimado de las rodillas es preferible que no se esfuerce demasiado o en todo caso que no juegue.

IDENTIFICA TU FOTO

OBJETIVO: Cooperación / Ecológico
CLASIFICACIÓN: Baja actividad física
EDAD: de 5 a 18 años

ORGANIZACION: Se organizan en equipos de dos personas.

MATERIAL: Fotos

DESARROLLO: Se les explica a los participantes la importancia de la identificación de la flora que existe en el bosque, porque aunque todos los árboles y plantas son muy parecidos, no son los mismos y tienen diferente nombre, función y características particulares, las cuales los hacen distintos unos de otros, como pasa con las personas, que aunque todos tenemos dos manos, dos pies, boca, etc. no somos iguales porque tenemos rasgos los cuales nos hacen ser diferentes a los demás. A cada pareja se le proporciona una foto, la cual tendrán que observar muy bien, para que posteriormente encuentren el elemento faunístico que corresponde a las características que están en la foto.

TIPS: Los equipos se pueden formar de 2, 3, 4... participantes, dependiendo del número de participantes y fotografías con las que se cuente.

Si un equipo identificó rápidamente su foto, se le puede dar otra para que siga participando.

Es importante decirles a los participantes el nombre del elemento faunístico que identificaron, para que lo conozcan.

DILO CON MÍMICA

OBJETIVO: Competencia / Integración

CLASIFICACIÓN: Baja actividad física

EDAD: de 7 a 18 años

ORGANIZACIÓN: Se divide al grupo en equipos

DESARROLLO: A uno de los integrantes de cada equipo, el animador les va decir el nombre de un animal, película o una frase, cualquier cosa en secreto para después comunicársela a su equipo sin decir ninguna palabra, se lo tienen que comunicar con mímica. El grupo que adivine, gana.

TIPS: Se pueden utilizar claves o señales con las manos, como: artículo o preposiciones.

ROBAQUESO NORMAL

OBJETIVO: Competencia / Cooperación

CLASIFICACIÓN: Baja actividad física

EDAD: 7 a 18 años

ORGANIZACIÓN: Se divide al grupo en dos equipos

DESARROLLO: Se colocan a los dos equipos en hileras, una viendo hacia la otra, a una distancia de 5 pasos o más, se procura que formen parejas, ya que a cada uno de los integrantes se les dará un número que debe coincidir con el de enfrente. El animador lanzará un objeto inofensivo en medio de las dos hileras de tal forma que cuando él diga un número las dos personas de cada grupo que tengan dicho número, tendrán que correr para agarrar el objeto y dárselo a él, la persona que le dé el objeto es la que gana y se acumulan puntos para su equipo.

TIPS: El objeto proporcionado por el animador puede ser cualquier cosa, su cartera, una pañoleta, un silbato, etc.

OBRA DESCOMPLETA

OBETIVO: Integración / Cooperación
CLASIFICACIÓN: Baja actividad física
EDAD: de 8 a 18 años

ORGANIZACIÓN: Se divide al grupo en dos equipos, si son muchos se pueden formar equipos de cinco personas, después un equipo se separa y los demás se sientan en el suelo en hileras, una detrás de otra, como tipo estadio.

DESARROLLO: Cada equipo **en secreto** se pondrá de acuerdo para formar una escena que **presentará** a los demás, uno de ellos dirigirá la **escena** que permanecerá **inmóvil** por unos cuantos segundos, de tal forma que los demás grupos **deben tener memoria** para recordar cómo estaban colocados cada una de las personas que formaban la escena, después, el animador se colocará enfrente de los equipos que están sentados y les pedirá que cierren los ojos mientras que la persona que dirigió la escena hará algunos cambios en ésta (dos o tres, no, más), cuando termine, los demás grupos abrirán los ojos y dirán cuáles fueron esos cambios (es como encontrar las diferencias).

TIPS: Recuérdales mantener los ojos cerrados.

PIRÁMIDE

OBJETIVO: Cooperación / Competencia

CLASIFICACIÓN: Baja actividad física

EDAD: de 8 a 18 años

ORGANIZACIÓN: Se divide al grupo en equipos, de tal manera que todos tengan la misma cantidad de integrantes.

DESARROLLO: Cada grupo se pondrá de acuerdo para formar una pirámide humana, procurando que sea la más alta en menos tiempo y tienen que permanecer así por unos cuantos segundos (mínimo 10), el grupo que haga la pirámide más alta en menos tiempo y/o aquella que dure más, gana.

TIPS: Al inicio del juego indícales las debidas precauciones, ya que, al formar la pirámide queriendo hacerla en menos tiempo se pueden caer y lastimar .

EL TESORO DE LOS INDIOS

OBJETIVO: Ecológico

CLASIFICACIÓN: Baja actividad física

EDAD: de 6 a 18 años

ORGANIZACIÓN: Se seleccionan a cuatro participantes o se proponen voluntarios.

MATERIALES: Pañoletas, objetos naturales o dulces o cacahuates.

DESARROLLO: A los cuatro participantes, se les pide que formen un círculo, sentados en el suelo, alrededor de un objeto, por ejemplo: un montón de piedras u hojas, dulces o cacahuates, etc., **(de preferencia que sean cosas naturales) con los ojos vendados**, más o menos a la distancia de un paso, diciéndoles que ellos serán los guardianes indios del tesoro "sagrado", dándoles la explicación de que los indios tenían tesoros sagrados naturales y que los protegían hasta con su vida, así, entenderán la **importancia de cuidar los árboles y animales**. Los demás participantes tendrán que pasar por en medio de los que están sentados y tratar de robarles el objeto "sagrado". Los que están sentados en el suelo, deben cuidar el objeto, pero como traen los ojos vendados, tienen que utilizar todos sus demás sentidos para poder señalar a los que traten de pasar y al que señalen se va ir saliendo.

PUNTOS CARDINALES

OBJETIVO: Competencia
CLASIFICACIÓN: Baja actividad física
EDAD: de 9 a 18 años

ORGANIZACIÓN: Se coloca al equipo formando una hilera.

MATERIALES: Pañoletas

DESARROLLO: Antes de comenzar el juego, se les da una explicación de cómo pueden ubicar los puntos cardinales a través del sol, después se les vendará los ojos y el animador los colocará con su cara viendo al norte, y se moverán de acuerdo a sus indicaciones, ejemplo: Norte, Sur, Este, y Oeste, de este modo los niños deben de **utilizar su sentido de la orientación**, (que más bien será de desorientación), lo difícil será cuando tengan que dirigirse al Este o al Oeste y se quiten las vendas para saber hacia qué lado se dirigieron y cómo quedaron, después, para hacerlo más difícil, los puedes colocar con su cara dirigiéndose al Sur y dándoles las mismas indicaciones.

TIPS: Coloca a los niños separados más o menos a una distancia de un brazo, para que no se toquen y así no sepan hacia que lado giró su compañero. Si no cuentas con pañoletas, indícales a los niños que **no deben abrir los ojos**.

PAREJAS DE ANIMALES

OBJETIVO: Ecológico / Cooperación
CLASIFICACIÓN: Baja actividad física
EDAD: de 6 a 18 años

ORGANIZACIÓN: Se divide al grupo en dos equipos y se separan (de preferencia que sea la misma cantidad, para formar parejas).

MATERIALES: Pañoletas, pluma y papelitos.

DESARROLLO: En los papelitos se escribirá el nombre de un animal, procurando que sean dos de cada uno, y se doblarán para que no sepan qué dice; cada uno de los niños escogerá un papelito y hará el sonido del animal que le tocó y con los ojos vendados (o cerrados) tendrán que encontrar a su pareja. Si no hay papelitos, a cada una de las personas que conforman los equipos se les dirá que hagan el **sonido de un animal que el animador les va a decir en secreto**, después se les tapan los ojos o los mantendrán cerrados. Cada uno hará un animal diferente y no hará ningún sonido, ni abrirá los ojos, **hasta que el animador les indique**. Al otro equipo se le dirá lo mismo, (igual, uno por uno), y se le van a decir los mismos animales, de tal forma que, con los ojos cerrados y reproduciendo el sonido del animal que les tocó, deban **encontrar a su pareja**, poniendo muy alerta sus sentidos para poder encontrarla con el **puro sonido**.

TIPS: Antes de comenzar la actividad, debes buscar un lugar que sea amplio y que no haya muchos árboles o cosas con las que se puedan pegar, ya que tendrán los ojos cerrados y no podrán ver, sin embargo, debes **indicarles las precauciones necesarias**. Procura que todos tengan pareja, y si falta uno, **intégtrate con ellos** y recuerda cuál es animal que faltaba para que lo puedas hacer, y así encontrar a tu pareja.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ABRAZA UN ÁRBOL

OBJETIVO: Ecológico / Cooperación
CLASIFICACIÓN: Baja actividad física
EDAD: de 5 a 18 años

ORGANIZACIÓN: Pueden hacer una fila o un círculo, para darles la explicación. Después se les pide que se junten en parejas.

MATERIAL: Pañoletas

DESARROLLO: Ya estando en parejas, se les pide que uno de los dos participantes se ponga la pañoleta en los ojos, procurando que no vea nada. Se indica que el participante con los ojos descubiertos, será el guía del que no ve. El guía tendrá que dirigir al niño de la pañoleta hacia un árbol, para que lo sienta, lo olfatee, lo "abraze". Posteriormente el participante guía alejará al participante de la pañoleta, retirándolo del árbol que abrazó. Después se les hará la indicación de que se quiten la pañoleta y busquen el árbol que ellos creen que abrazaron. Pueden tocar los árboles para identificar el suyo.

TIPS: Se les pueden dar tres oportunidades para adivinar. Se les puede dar unas vueltas para desubicarlos, antes de empezar a buscar su árbol. Se les puede dar una pista del área donde está ubicado.

Si sobra tiempo, pueden intercambiar papeles; ahora los que fueron guías, se ponen la pañoleta.

MICROEXCURSIÓN

OBJETIVO: Ecológico
CLASIFICACIÓN: Baja actividad física
EDAD: de 4 a 18 años

ORGANIZACIÓN: Se pueden acomodar en una fila o en círculo, para darles la explicación del juego. Después de la explicación pueden estar dispersos.

MATERIAL: Lupas (repártelas después de la explicación)

DESARROLLO: Como este es un juego ecológico, es importante que se les explique a los participantes que el objetivo del juego es buscar animalitos (insectos, bichos) o un ser "raro" de la naturaleza, que a simple vista no podemos observar, y que por tal motivo se utilizará la lupa, que es un instrumento que agranda las cosas pequeñas para que las veamos mejor y poder distinguir características. También podemos decirles que la naturaleza nos puede dar sorpresas bonitas descubriendo los pequeños organismos que la componen, o que pocas veces tenemos la oportunidad de observar .

Se le debe decir a los participantes que no deben tocar, agarrar a los insectos o sustancias que vean, porque podrían picarlos o irritar su piel. Siempre que encuentren algo, ya sea insecto, piedra, sustancia, o lo que sea, deben avisar a los demás, principalmente al animador para que todos puedan ver, y así el animador puede aclarar alguna duda respecto a lo que observan.

TIPS: Es importante recordarles constantemente, que no deben tocar nada de lo que vean. Determinar el área, para que los niños no se alejen. Este juego resulta más divertido, si lo hacen en un área donde haya mucha flora. Si los niños quieren ver debajo de alguna piedra, es muy importante que te lo indiquen. Y recordarles que cuiden las lupas.

CANALETAS

OBJETIVO: Ecológico / Cooperación
CLASIFICACIÓN: Baja actividad física
EDAD: de 6 a 18 años

ORGANIZACIÓN: Todos los participantes formarán una fila (hombro con hombro).

MATERIAL: Canaletas, pelotitas de colores y un recipiente de plástico.

DESARROLLO: Se les explica a los participantes, que este es un juego que representa el traslado del agua por las tuberías. Se les cuenta una historia, ejemplo "antes no existían las tuberías que traen el agua hasta nuestras casas, por tal motivo la gente tenía que recorrer largos caminos en busca del agua, después diseñaron una especie de tubos, por los cuales se facilitaba el traslado del agua de los ríos o presas, posteriormente este sistema se fue perfeccionando, por lo que hoy día contamos con grandes tuberías, por las cuales llega hasta nuestra casa el agua potable". También se les debe mencionar la importancia de no desperdiciar el agua. Después de esta historia, se menciona que las canaletas representan a las tuberías (solo que están a la mitad) y que las pelotitas de colores representan el agua que viaja por las tuberías, y que el principal objetivo es hacer llegar el agua a un recipiente, el cual colocamos a cierta distancia. Hay que procurar no tirar las pelotitas, ya que si caen, representan el desperdicio del agua.

Si todos los participantes ya pasaron las pelotitas y todavía no las depositan en el recipiente, entonces tienen que colocarse de nuevo en la fila, para pasarlas nuevamente hasta que las depositen.

TIPS: Si se cuenta con el material necesario, se pueden formar dos equipos. Es importante hacer una reflexión acerca de integración y cooperación del equipo. Puedes colocar el recipiente lejos, para que sea más divertido y participen más.

MUNDO EN SÁBANA

OBJETIVO: Ecológico / Cooperación
CLASIFICACIÓN: Baja actividad física
EDAD: de 9 a 12 años

ORGANIZACIÓN: Todos los participantes forman un círculo.

MATERIAL: Pelota y una sábana o tela.

DESARROLLO: Se les da la explicación a los niños de que la pelota representa al mundo y que el deber de nosotros (participantes y animador) es cuidarlo y protegerlo mediante el cuidado y preservación del medio ambiente, y que la forma de representar este cuidado, en el juego, es no dejando caer al mundo. El animador proporcionará la sábana y entre todos los participantes la extenderán. Después el animador pondrá la pelota al centro de la sábana y entre todos aventarán la pelota, bajando y subiendo la sábana; procurando que no caiga al suelo.

TIPS: Hacer el juego en un área plana, donde no haya piedras.

ROBA QUESO ECOLÓGICO

OBJETIVO: Ecológico / Competencia / Cooperación

CLASIFICACIÓN: Baja actividad física

EDAD: de 7 a 18 años

ORGANIZACIÓN: Se dividen en dos equipos, colocados en fila, viéndose de frente (un equipo enfrente del otro).

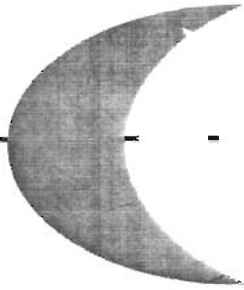
MATERIAL: Animales de goma

DESARROLLO: En medio de los dos equipos se deben colocar los animales de goma separados uno de otro. Los participantes se deberán ir numerando, desde el número uno en adelante. Deben recordar muy bien el número que se les asignó, porque el juego consiste en que los dos participantes que elija el animador, reconozcan al animal que tiene las características que el animador irá diciendo, para que rápidamente lo recojan del suelo y se lo ganen al otro participante; ejemplo: el animador dirá "para los participantes número 3: es un animal que tiene cuatro patas, es de color verde, es un reptil,..." cuando los participantes hayan reconocido qué el animal es una tortuga, tendrán que recogerla rápidamente.

Gana el equipo que haya identificado y recogido mas animales. También se puede elegir a participantes con números distintos, ejemplo "escuchen bien, el participante número 2 de este equipo y el participante número 6 de este equipo".

TIPS: Puedes decir primero las características de los animales y después decir quien los recogerá.

Debes mencionar características muy particulares del animal, porque a veces los participantes se confunden y pueden recoger animales distintos. En este caso, se vuelve a repetir.



JUEGOS
DE ALTA ACTIVIDAD
FÍSICA

REY PIDE

OBJETIVO: Ecológico / Cooperación / competencia

CLASIFICACIÓN: Alta actividad física

EDAD: de 2 a 12 años

ORGANIZACIÓN: Se divide al grupo en dos equipos, formados en dos hileras, viendo de frente al animador .

DESARROLLO: Los dos primeros participantes de cada hilera serán los capitanes, es decir, los que llevarán los objetos al animador. El animador será el rey y pedirá distintos objetos, por ejemplo: "el rey pide... una gorra roja", entonces los participantes de los dos equipos rápidamente tendrán que ir en busca del objeto y entregárselo al capitán, para que éste a su vez, se lo entregue al rey (animador). Gana el equipo que entregue primero el objeto. Se reinicia el juego cuando hayan hecho la entrega y el animador pide otra cosa distinta. Si los dos equipos entregan al mismo tiempo es empate.

TIPS: Si la entrega del objeto se hace de forma desorganizada y no lo entrega el capitán, se repite.

No pedir cosas que sean difíciles de conseguir, para evitar que los participantes se alejen.

Si pides cosas de la naturaleza, es mejor pedir lo que está en el suelo, como piedras pequeñas, hojas secas, etc., para que no arranquen nada.

CALABACEADOS

OBJETIVO: Cooperación / Competencia

CLASIFICACIÓN: Alta actividad física

EDAD: de 5 a 18 años

ORGANIZACIÓN: Un participante queda fuera. Los demás participantes formarán un círculo y se sentarán en el suelo.

DESARROLLO: Este juego también es conocido como pato, pato, ganso. El animador explicará que el participante que quedó fuera del círculo irá tocando (por fuera del círculo) una por una de las cabezas de los que están sentados cada vez que toque la cabeza de los participantes, tendrá que ir diciendo pato, pato, pato, ..., hasta que él decida quien será el ganso. El participante que fue nombrado el ganso, rápidamente tendrá que pararse de su lugar y correr hacia el lado contrario del participante que lo eligió. Los dos participantes corren con el fin de ganar el lugar que desocupó el ganso. El participante que no ganó el lugar, será el nuevo jugador que elegirá otra vez a un ganso.

REGLAS: No se debe golpear en la cabeza, sólo es tocar. Se tienen que elegir a participantes (gansos) distintos. Quien se siente primero, es quien gana el lugar.

TIPS: El animador puede comenzar a elegir al ganso, para poner el ejemplo. Si juegan niños pequeños, hay que procurar que no corran.

Decirles a los participantes que cuando digan pato, pato, ganso, lo digan fuerte.

1,2,3 CALABAZA

OBJETIVO: Competencia
CLASIFICACIÓN: Alta actividad física
EDAD: de 2 a 12 años

ORGANIZACIÓN: Los participantes se colocarán formados en hileras, detrás del animador dejando una distancia considerable (3 metros aprox.)

DESARROLLO: El animador caminará mientras los participantes caminan tras él; el animador tendrá que decir: "1,2,3 calabaza" enseguida volteará y todos los participantes tendrán que quedar inmóviles en el lugar en el que se encuentran.

REGLAS: No se deben mover después de que el animador haya volteado.

TIPS: Para poder hacer el juego más difícil, se puede ir corriendo y decir rápidamente "1,2,3 calabaza".

Se puede cambiar la frase para despistar a los participantes, ejemplo: "1,2,3 caña; 1,2,3 cacahuate; 1,2,3, ca...misón"; etc.

Es preferible jugarlo cuando se tenga el apoyo de un monitor, para que vigile que lo niños no se escondan.

También puede elegirse uno de los participantes para que diga la frase y así el animador pueda vigilar a los otros.

LOS TRES ÁRBOLES

OBJETIVO: Competencia
CLASIFICACIÓN: Alta actividad física
EDAD: de 7 a 16 años

ORGANIZACIÓN: Se reúne a todo el grupo cerca de unos árboles.

DESARROLLO: El animador tendrá que elegir un área plana, libre de piedras y hoyos; en la cual elegirá tres árboles, que se encuentren a una distancia considerable (5 m aprox.) uno de otro. El animador les pedirá a los participantes que identifiquen bien los tres árboles que eligió, porque éstos serán las "bases" a donde llegarán. El animador tendrá que hacer la indicación de que cuando él aplauda una vez, tendrán que correr hacia el árbol que esté al centro; cuando aplauda dos veces, tendrán que correr hacia el árbol de la derecha y cuando aplauda tres veces, correrán hacia el árbol de la izquierda.

A este juego se le conoce también, como juego de desfogue, y se aplica generalmente, cuando los participantes están muy activos y tienen ganas de correr.

TIPS: Puedes cambiar el orden de los árboles y aplausos.

Debes elegir árboles que tengan un tronco grande y fuerte, como el roble. Se puede confundir a los participantes, aplaudiendo más veces.

Es preferible realizar este juego antes del lunch o una hora después de éste.

CUEVAS Y CONEJOS

OBJETIVO: Ecológico

CLASIFICACIÓN: Alta actividad física

EDAD: de 6 a 18 años

ORGANIZACIÓN: Participan todos, haciendo equipos de dos participantes, viéndose de frente agarrándose de las dos manos levantándolas (simulando una cueva). En medio de ambos, tendrá que estar otro, que será un conejo. Excepto dos, ya que uno de ellos será un conejo y el otro será el lobo.

DESARROLLO: El animador elegirá a los participantes que serán el conejo y el lobo. El lobo tendrá que perseguir al conejo y éste a su vez tendrá que escapar refugiándose en cualquiera de las cuevas, aunque esté un conejo adentro. Este conejo que fue despojado de su cueva tendrá que correr, para que el lobo no lo atrape y tendrá que ponerse a salvo en otra de las cuevas y despojar a otro conejo, o a cualquiera de los dos participantes que forman la cueva. Cuando el lobo haya atrapado a un conejo, el atrapado se convertirá en el nuevo lobo y perseguirá a los conejos. El que era el lobo se convertirá en conejo y debe conseguir una cueva.

TIPS: Dependiendo del número de participantes, se pueden elegir a dos lobos y dos conejos.

LAGARTIJAS

OBJETIVO: Ecológico / Competencia
CLASIFICACIÓN: Alta actividad física
EDAD: de 3 a 18 años

ORGANIZACIÓN: Participan todos los integrantes del grupo. Uno de ellos llevará una pañoleta extendida, metida en un extremo de su cintura

DESARROLLO: El animador dará una señal, con la cual los participantes correrán en un área **determinada de antemano**, para tratar de alcanzar al participante de la pañoleta o "su cola de lagartija". Reinicia el juego, cuando un participante le quita "la cola a la lagartija" y ahora éste se la pone para convertirse en la nueva lagartija y ser perseguido.

REGLAS: El participante lagartija tendrá una meta o base, en donde estará a salvo. No se vale empujar ni pegar.

TIPS: Si hay demasiados niños, se pueden escoger 2 o 3 niños para que sean las lagartijas. En caso de que haya lagartijas niños y niñas, es preferible que los niños persigan solo a la lagartija niño, en el caso de las niñas si pueden perseguir a ambos.

MOCO DE GUATUOLOTE

OBJETIVO: Competencia / Cooperación

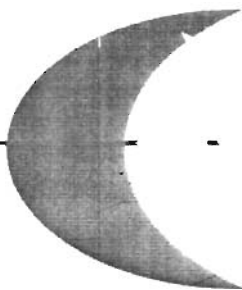
CLASIFICACIÓN: Alta actividad física

EDAD: de 8 a 18 años

ORGANIZACIÓN: Se pueden formar pequeños equipos o manejarlo individualmente.

MATERIALES: Medias y pelotas pesadas (pueden ser las de hule espuma), y pelotas que no boten tanto (de plástico chiquitas o de unicel), o utilizar materiales naturales, como una piedra, etc.

DESARROLLO: Con los equipos que se formaron se pueden hacer relevos. Cada uno de los integrantes, meterá la pelota pesada dentro de la media y se la amarrará en la parte de atrás de su cintura, de tal forma que la pelota quedará colgando por en medio de sus piernas, y sin meter las manos, con la pelota le tendrán que pegar a un objeto que se encuentre en el suelo (pueden ser las pelotas chiquitas que no botan tanto) y llevarlo hacia un lugar marcado por el animador, dar la vuelta y traerlo de regreso, ya ahí se lo pasan a su compañero y el grupo que termine primero, gana.



AGRADECEMOS
A ODISEA EL QUE NOS HAYA ABIERTO
LAS PUERTAS PARA PODER REALIZAR
ESTE INSTRUCTIVO
Y AL SISTEMA DE PRÁCTICAS ESCOLARES,
LE DAMOS LAS GRACIAS
POR EL APOYO QUE RECIBIMOS

Consideraciones finales

En lo que se refiere al juego, es una constante vital en la evolución, en la maduración y en el aprendizaje del ser humano. Acompaña el crecimiento biológico, psico-emocional y espiritual del hombre. Cumple con la misión de nutrir, formar y alimentar el crecimiento integral de la persona¹.

Asimismo, se debe de utilizar el juego como medio formativo en la infancia y adolescencia; en la escuela, tanto dentro como fuera de ella. La actividad lúdica, es un elemento metodológico ideal para dotar a los niños de una formación integral.

Además, el juego proporciona una sensación de seguridad y autoestima, ya que por medio de éste los niños se sienten dueños del ambiente en donde están jugando; las actividades que realizan tienen un significado y las viven como reales; en cuanto el éxito es experimentado durante el juego, la confianza va en aumento junto con la sensación de logro y la iniciativa se fortalece. La diversión es parte importante de la educación ambiental no formal.

La utilización de técnicas participativas brinda la posibilidad de encontrar y construir experiencias significativas, de aquí que, una característica del juego es que coadyuva a la socialización, pues al jugar con otros promueve las acciones conjuntas, además de la pérdida de egocentrismo y contribuye a formar sentimientos morales propios para el desarrollo de un hombre sano, como es el de la cooperación. De esta forma, el niño aprende valores humanos y éticos encaminados a la formación integral de su personalidad, al desarrollo motor e intelectual, y sobre todo al de la relación con su medio ambiente natural.

¹ MORENO. M. Op. Cit. p.19

Dentro de “Odisea”, los juegos ecológicos fomentan la imaginación, la integración, la cooperación, el trabajo en equipo y el interés por el medio ambiente. Además, al término de cada juego de éste tipo, se realiza una reflexión en donde los niños dan su punto de vista del problema planteado y establecen una posible solución. De esta forma, conocen y se involucran en los problemas ambientales.

El juego es un elemento transmisor y dinamizador de costumbres y conductas sociales. Puede ser un elemento esencial para preparar de manera integral a los jóvenes para la vida, sobre todo, para su relación con el medio ambiente, inculcándoles el respeto por lo que les rodea y haciéndoles ver que no les es ajeno.

En lo que se refiere a la institución, aunque no se basa en una educación formal, no significa que *no se pueda dar una enseñanza y que no se pueda recibir un aprendizaje*. Pues gracias a la pedagogía y contrariamente a lo que se podría creer, podemos incluir a la Institución Odisea dentro del *ámbito no formal* como método de educación, el cual también tiene gran relevancia en la educación ambiental.

Hay mucho por hacer en el campo de la educación ambiental, sobre todo dentro de las escuelas, pero también en las organizaciones no gubernamentales pues apoyan la labor que se hace en éstas, desde el ámbito no formal. Muchas de las organizaciones que tratan de inculcar este tipo de educación, tienen la enorme tarea de informar, de sensibilizar, de enseñar los elementos básicos para ordenar y controlar el medio en una forma positiva, además de otorgar las herramientas necesarias para lograr cambios en la mejora del ambiente, y de modificar la forma de pensar que se tiene acerca de la educación ambiental.

De igual manera, se demuestra pedagógicamente, que aprender también es divertido, fácil y que el conocimiento se retiene por más tiempo, por lo tanto, la técnica

del juego como generador de aprendizaje, no sólo se debe utilizar en instancias no gubernamentales y a través de la educación no formal, sino que también se debe utilizar en la educación formal; y qué mejor ejemplo que los juegos utilizados dentro la institución Odisea para la educación ambiental.

Además, nos damos cuenta que la cooperación es un elemento esencial, en la resolución, comprensión y sensibilización hacia los problemas y/o crisis ambientales que se han venido enunciando desde los años setentas, y que es a través de la relación entre la educación formal con la no formal, como podremos alcanzar los objetivos y principios que pretende alcanzar la educación ambiental.

En cuanto a mi formación, materias como Psicología de la Educación y Orientación Vocacional, me ayudaron a entender el proceso del desarrollo cognitivo y el proceso de convertirnos en personas, sintiéndonos mejor con nosotros mismos, para sentirnos bien también, con las cosas que nos rodean.

Además, el sistema de Prácticas Escolares, es sin duda una de las materias de mayor importancia, ya que nos introduce en la problemática concreta que existe en los ámbitos de la educación y sus diversas modalidades, no sólo con el fin de analizar los problemas desde las diversas teorías pedagógicas, sino también cumple con el fin de darles una solución, en el campo de acción de la Pedagogía.

Durante la carrera, y haciendo referencia a la fundamentación teórica con que contaba, respecto a los instrumentos y técnicas que el pedagogo puede utilizar, fue un tanto insuficiente, porque en los semestres anteriores no abordamos ninguno de estos instrumentos y técnicas, sólo nos dieron una pequeña introducción muy vaga acerca de ellos, no sabía cuál era su finalidad específica ni su forma de aplicación y el grado de confiabilidad y validez de cada uno.

No fue sino a mediados del tercer y cuarto semestre, que comenzamos a conocer los diversos instrumentos y técnicas, en las asignaturas de Psicotécnica Pedagógica, Didáctica General y la misma Prácticas Escolares. Pero esta falta de manejo de técnicas e instrumentos, no representó ningún impedimento, ya que se investigó acerca de los documentos que contenían la función de los mismos. Aparte de que en las asesorías se aclaró el concepto de instrumentos y técnicas, que ya habíamos aplicado, sólo que no los conocíamos formalmente, por ejemplo, la observación no participante y las entrevistas no formales.

Considero que la asignatura de Prácticas Escolares debería ser una materia obligatoria y no optativa, ya que a partir de la elaboración del proyecto práctica nos enseñaron a utilizar los diferentes tipos de técnicas, instrumentos y teorías para la resolución de un problema real, esto gracias a los conocimientos de las materias anteriores, de las que cursamos en ese mismo momento, y a las posteriores, para la elaboración de este informe. Qué bueno que existe una materia que nos enseña a aplicar lo teórico a la práctica.

Valoración Crítica

El trabajo en el que estuve me brindó la oportunidad de conocer mis capacidades y limitaciones dentro de la escuela como fuera de ella, además de conocer diferentes ámbitos en los que me puedo desarrollar profesionalmente y en los que obtuve experiencia laboral y escolar.

El elaborar un proyecto-práctica, como fue el instructivo, me ha servido de mucho para poder relacionarme con diferentes personas, adquirir experiencia tanto en el campo laboral como en la elaboración de un proyecto.

Además de conocer y entender la preparación que uno necesita para enfrentarse con el "mundo exterior" y aprender que se requiere de un compromiso con uno mismo, seriedad, honestidad y responsabilidad para poder desenvolverse en él.

El proyecto-práctica y el Informe de Actividad Profesional son sin duda ejes de nuestra formación como pedagogos, ya que nos vinculan con el campo laboral de nuestra carrera, enfrentándonos ante situaciones reales y ello, nos compromete a dar una posible solución a determinados problemas. Esto resulta muy didáctico ya que tenemos que relacionar todo lo teórico que hemos aprendido en la escuela, para poder aplicarlo en un caso real a futuro.

Con este tipo de trabajos, tengo la oportunidad de integrar y fortalecer mi formación teórica, metodológica y mi formación técnica.

Asimismo, el instructivo es de tipo pedagógico ya que trata de ayudar a los animadores a que conozcan los diferentes tipos de juegos que hay en "Odisea" y que los puedan llevar a la práctica para que los niños conozcan *más sobre su medio ambiente de una forma divertida, es decir, aprender jugando.*

Anexos

Anexo 1

Ejemplos de manualidades que se realizan en Odisea

Actividad	Objetivos	Edades a las que va dirigido	Materiales	Elaboración
Barro*	<p>Lograr que los niños de 2 a 5 años afinen su motricidad gruesa.</p> <p>Lograr que los niños de 6 años en adelante desarrollen su imaginación, y su motricidad fina.</p>	Para niños de todas las edades.	<ul style="list-style-type: none"> -Barro seco -Agua -Cartón de reuso, cortado en rectángulos de 18x16 cm (aprox.) -Ojitos movibles -Resistol 	<p>Se mezcla el barro seco con el agua, hasta lograr una consistencia de pasta homogénea, que no se pegue mucho en las manos y se forman bolitas.</p> <p>Se le da una bolita a cada niño y un cartón para que ahí ponga la figura que realice con la masa.</p> <p>Al final, antes de que seque la masa, se le ponen los ojitos o si ya se secó, se le colocan con un poquito de pegamento. Este barro se deja secar a la sombra.</p>
Masa de aserrín*	<p>Lograr que los niños se den cuenta de las cosas que pueden hacer a través de materiales de "desecho" como el aserrín</p> <p>Lograr que los niños de 2 a 5 años afinen su motricidad gruesa.</p>	Para niños de todas las edades.	<ul style="list-style-type: none"> -Aserrín cernido -Harina -Agua -Cartón de reuso cortado en rectángulos de 18x16 cm (aprox.) -Ojitos movibles -Resistol 	<p>Se mezclan dos cantidades de harina por una de aserrín, junto con el agua, hasta lograr una pasta homogénea, que no se pegue en las manos y se forman bolitas.</p> <p>Se le da una bolita a cada niño y un cartón para que ahí ponga la figura que realice con la masa.</p> <p>Al final, antes de que seque la masa, se le ponen los ojitos o si ya se secó, se le colocan con un poquito de resistol. Este tipo de masa se deja secar a la sombra.</p>

	Lograr que los niños de 6 años en adelante desarrollen su imaginación, y su motricidad fina.			
Gusanitos	Lograr que los niños de 2 a 5 años afinen su motricidad gruesa. Lograr que los niños de 6 años en adelante desarrollen su imaginación y habilidad para elaborar juguetes, a través de materiales de reuso.	Para niños de dos a once años	-Cartón de huevo -Pintura -Pinceles -Resistol -Ojitos movibles	Se recorta el cartón de huevo, a modo de que parezca un gusanito. Se pinta del color de la preferencia del niño. Se deja secar y al final se le pegan los ojitos con el resistol.
Masa de sal*	Lograr que los niños de 2 a 5 años afinen su motricidad gruesa. Lograr que los niños de 6 años en adelante desarrollen su imaginación, y su motricidad fina.	Para niños de todas las edades.	-Harina -Sal -Agua -Cartón de reuso cortado en rectángulos de 18x16 cm (aprox.) -Ojitos movibles -Resistol	Se mezclan dos cantidades de harina por una de sal, junto con el agua, hasta lograr una pasta homogénea, que no se pegue en las manos y se forman bolitas. Se le da una bolita a cada niño y un cartón para que ahí ponga la figura que realice con la masa. Al final, antes de que seque la masa, se le ponen los ojitos o si ya se secó, se le colocan con un poquito de resistol. Esta masa se deja secar a la sombra .

<p>Arte con semillas</p>	<p>Lograr que los niños de 8 años en adelante, desarrollen su motricidad fina, y su imaginación.</p> <p>Lograr que los niños se den cuenta de las cosas que pueden hacer a través de materiales de reuso.</p>	<p>Para niños de ocho años en adelante</p>	<p>-Un dibujo simple (de algún animal) en una hoja en blanco -Semillas de diferentes colores -Resistol -Un cartón de reuso cortado en tamaño carta</p>	<p>A cada niño se les da un dibujo, el cual llenarán con las semillas.</p> <p>Utilizarán las semillas para rellenar cada parte del dibujo, como si fueran lápices de colores, por ejemplo: la nariz la pueden rellenar con semillas de color negro, mientras que los ojos, los pueden hacer con semillas de color amarillo.</p> <p>Cuando terminan, pegan su hoja sobre el cartón, para poder llevárselo a su casa.</p>
<p>Papel reciclado</p>	<p>Lograr que los participantes se den cuenta de la importancia de reciclar el papel.</p>	<p>Para niños de seis años en adelante</p>	<p>-Papel usado (de libretas, copias, etc.) -Licuadora -Agua -Tamises (marcos de madera con una malla de plástico, sirven como coladores) -Marcos de madera -Tela absorbente -Esponjas</p>	<p>Se licua el papel cortado en pedazos chiquitos, con bastante agua formando una especie de pulpa.</p> <p>Se coloca un marco encima de un tamiz, y se sumergen en la pulpa. Se sacan, se le quita el marco y se le coloca la tela encima de la "hoja" que se formó, a continuación se le quita el exceso de agua con la esponja.</p> <p>Se deja secar al sol. Cuando los niños se la llevan a su casa, se les dice que la pongan en una ventana, para que mantenga su forma.</p> <p>-Se pueden usar hojas de colores, flores o anilina, para darle color al papel.</p>

*La consistencia y sensación de las masas, difiere entre una y otra.

Anexo 2

Ejemplo de un itinerario del primer día

Hora	Bichos	Teporingos	Ardillas	Mapaches
9:00 a 9:30	Recepción	Recepción	Recepción	Recepción
9:30 a 10:00	Bienvenida	Bienvenida	Bienvenida	Bienvenida
10:00 a 10:30	Juegos y canciones	Juegos y canciones	Juegos y canciones	Juegos y canciones
10:30 a 11:00	Taller	Mariposario	Taller	Subirse a un árbol
11:00 a 11:30	Lunch	Lunch	Lunch	Lunch
11:30 a 12:00	Biodegradabilidad	Zoocializando	Subirse a un árbol	Biodegradabilidad
12:00 a 12:30	Zoocializando	Biodegradabilidad	Mariposario	Taller
12:30 a 13:00	Subirse a un árbol	Taller	Zoocializando	Mariposario
13:00 a 13:30	Mariposario	Subirse a un árbol	Biodegradabilidad	Zoocializando
13:30 a 14:00	Salida	Salida	Salida	Salida

Actividad	Lugar*	Asesores
Bienvenida	Fortachón	Todos
Taller	Cabaña Resistol	Tamara, Brenda, Greta y Alina
Lunch	Cabaña Base	
Biodegradabilidad	A un lado del roble de la cañada	Manuel y Pablo
Zoocializando	Bomba enrejada	Claudio
Subirse a un árbol	Roble de la cañada. (Bichos: en el Fortachón)	
Mariposario	Durante el recorrido	

*Todos estos lugares se enseñaron durante la capacitación.

Explicación del itinerario

El itinerario se organiza de tal forma que los equipos no “choquen” en algunas actividades con las que comparten asesores y/o lugares, a excepción de los bichos pues ellos llegan a tener las mismas actividades a la misma hora que otro equipo, pero las pueden hacer en otro lugar. Hay otras actividades que pueden realizar por separado sin llegar a afectar otras como los juegos y canciones.

- La recepción y la salida de niños, son en el mismo lugar.
- Bienvenida: Es un show que prepara el Oso Cuidadoso “Inocencio Gaudencio¹” con anterioridad para los niños y hace la presentación de las mascotas de los equipos², además del staff que trabajará con ellos. Este año se llevó a cabo en el Fortachón, que es un árbol muy conocido en el Bosque de Tlalpan.
- Los juegos y canciones son de integración, para que los niños se vayan conociendo y vayan formando un equipo, pues la mayoría son nuevos, aunque otros, año con año asisten a este curso.
- Hay algunas cabañas o lugares que se les han puesto nombres “claves” para distinguirlos unos de otros, como la cabaña de resistol, la cabaña de amaranto, el Fortachón, etc.
- Lunch: la cabaña base es el punto de reunión establecido en donde todos los equipos se reúnen para comer, también, es en donde se dejan algunas cosas como materiales o mochilas de algunos niños, siempre debe de haber alguien encargado de dicha actividad, además de que el o los paramédicos se encuentran allí, para cualquier emergencia.
- Biodegradabilidad: En esta actividad, el asesor les da una explicación a los niños acerca de lo que es la biodegradabilidad, y para eso, hace dos hoyos separados en la tierra, en uno pone basura orgánica y en el otro basura inorgánica y los marca con una bandera o algo que los identifique, y luego les pregunta que cuál creen que se deshaga primero. Algunos contestan pero otros no, así que la pregunta queda en el aire, y les dice que cada semana tendrán que revisar los hoyos para ver qué pasó.
- Zoocializando: Dos veces a la semana, se les presenta un animal, y se les dicen las características de dicho animal: cómo se llama, dónde vive, qué come, etc. El animal va relacionado con el tema de la semana
- El subirse a un árbol, lleva consigo la integración y la comunicación entre el equipo.
- Mariposario: Realizan un pequeño recorrido en donde van buscando capullos de mariposas, para después dárselos al asesor del área ecológico-agropecuaria³, quien se encargará de cuidarlos, y cuando sea tiempo de que las mariposas salgan enseñárselas a los niños, para que ellos admiren y observen cómo lo hacen.

¹ El director de la institución se disfraza de oso y les da la bienvenida a los niños, diciéndoles que deben cuidar a la naturaleza.

² Las mascotas son animalitos de peluche, que representan a cada equipo, el Oso Cuidadoso se las da para que las cuiden y al final del curso se las devuelven.

³ En este caso, el asesor del área ecológico-agropecuaria es el mismo de zoocializando, pues entra en ésta.

Bibliografía

- BALLESTEROS, C. A. (s/a). *Primer seminario de educación ambiental*. Guadalajara, Jalisco: Universidad de Guadalajara.
- BEST, J. (1982). *Cómo investigar en educación*. Madrid: Morata.
- BILBAO, D. M. (1999-200). *Cuaderno de prácticas escolares*. México: UNAM; Colegio de Pedagogía.
- BISQUERRA, R. (1989). *Métodos de investigación educativa*. Barcelona- España: Ediciones CEAC.
- CASTRO, R. E. y Balzaretto, K. (2004). *La educación ambiental no formal, posibilidades y alcances*.
<http://www.educacion.jalisco.gob.mx/consulta/educar/13>
- CATALÁN, A. y Catany, M. (1996). *Educación ambiental en la enseñanza secundaria*. Madrid: Miraguano.
- COLOM, J. A. y Sureda, J. (1989). *Pedagogía ambiental*. Barcelona: CEAC
- EcoPibes.com (s/a) *¿Qué es educación ambiental?*
<http://www.ecopibes.com/educadores/que.htm>
- GANDULFO, M. A. (1985). *El juego en el proceso de aprendizaje*. México: Humanitas.

GARFELLA, R. P., López, M. R. (1999). *El juego como recurso educativo*. Valencia: Humanidades Pedagogía.

LARA, R. (1994). *Informe sobre los proyectos de Educación Ambiental no formal*.
<http://www.campus-oei.org/oeivirt/rie11.html>

MAIER, H. (1984). *Tres teorías del desarrollo del niño: Erikson, Piaget, y Sears*. Amorrortu, Buenos Aires.

MORENO, M. J. A. (coor.). (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Archidona, Malaga: Aljibe

NOVO, M. (1995). *La Educación Ambiental formal y no formal: dos sistemas complementarios*.
www.campus-oei.org/oeivirt/rie11.html

OCAÑA, T. S. (1997). *Manual de animador de las visitas escolares*. México.

RENDÓN, M. Y Latapí, C. P. (1992). *El juego en la ecología y educación ambiental*. México.

SANCHO, T. M. (1987). *Actividades didácticas para el conocimiento del medio*. Madrid: Cincel.

SÁENZ, O. (dir.), Florentino, Blázquez, E. F., Fernández, C. P., Lorenzo, R. M y Molina, G. S. (1989). *Didáctica general*. España: Textos universitarios.

SIREAU, A. R. (1989). *Guía didáctica; educación y medio ambiente*. Madrid: OEL; UNESCO.

SMITH-SEBASTO, N. J.(1997). *¿Qué es Educación Ambiental?*

www.nres.uiuc.edu/outreach/pubs/ei9709.pdf.)

SUREDA, J. (1990). *Guía de la educación ambiental; fuentes documentales y conceptos básicos.*

Barcelona: Anthropos.

TAYLOR, J. L. (1993). *Guía de simulación y de juegos para la educación ambiental.* Madrid:

Libros de la catarata.

TOMACHEWSKI, K. (1966). *Didáctica general.* México - Barcelona - Buenos Aires:

Colección pedagógica Grijalbo.