

JUEGO

DE LA

OCCA



13

12

8

7

6

5

4

3

2

1



## Fundamentación para el Juego de la Oca en el Contexto Educativo

**1. Fundamentos:** El juego ha sido una herramienta pedagógica eficaz durante siglos, ya que fomenta el aprendizaje de manera lúdica y participativa. El juego de la Oca, un juego de mesa tradicional, presenta una oportunidad única para combinar diversión y aprendizaje en el entorno escolar. A través de la interacción, la competencia amigable y la resolución de desafíos, los estudiantes pueden adquirir conocimientos y habilidades de manera más efectiva.

**2. Objetivos del Juego:** El objetivo principal del juego de la Oca en el contexto educativo es fomentar el aprendizaje y la participación activa de los estudiantes. Algunos objetivos específicos podrían incluir:

- Reforzar conceptos y conocimientos en diversas áreas curriculares.
- Desarrollar habilidades cognitivas como la resolución de problemas y la toma de decisiones.
- Mejorar la interacción social y las habilidades de comunicación.
- Fomentar la cooperación y el espíritu de equipo a través de la competencia sana.
- Proporcionar una alternativa divertida y efectiva para la enseñanza y el repaso de contenidos.

**3. Presentación:** El juego de la Oca se presenta como una herramienta didáctica que combina diversión y aprendizaje. Se juega en un tablero especialmente diseñado con casillas numeradas y desafíos asociados. Los estudiantes participarán de manera activa y entusiasta, avanzando por el tablero y enfrentándose a desafíos relacionados con los temas estudiados.

**4. Reglas:** Las reglas del juego de la Oca son sencillas y accesibles para todos los estudiantes. Se inicia en un punto de partida y a medida que se avanzan por los

casilleros se van resolviendo los distintos enigmas y/o acertijos hasta alcanzar el punto de llegada. Los jugadores lanzan un dado y avanzan el número de casillas indicado. Dependiendo de la casilla en la que aterricen, pueden encontrarse con preguntas, acertijos o actividades relacionadas con los contenidos curriculares. La resolución exitosa de estos desafíos les permite avanzar más rápido. El primer jugador en llegar a la última casilla gana.

### 5. Beneficios de Incluirlo como Propuesta Educativa en la Escuela:

- **Aprendizaje Activo:** El juego fomenta la participación activa de los estudiantes, permitiéndoles aplicar los conocimientos adquiridos de manera práctica.
- **Motivación:** La naturaleza lúdica del juego aumenta la motivación de los estudiantes para participar y aprender.
- **Memorización y Retención:** Los desafíos y actividades del juego pueden ayudar a los estudiantes a memorizar y retener información de manera más efectiva.
- **Desarrollo de Habilidades Sociales:** El juego promueve la interacción social, la colaboración y la comunicación entre los estudiantes.
- **Diversidad de Aprendices:** El juego puede adaptarse para satisfacer las necesidades de diferentes estilos de aprendizaje y niveles de habilidad.
- **Repaso y Evaluación:** Puede utilizarse como herramienta de repaso antes de exámenes o como método de evaluación formativa.
- **Clima Positivo en el Aula:** El juego crea un ambiente de diversión y camaradería en el aula, lo que mejora la experiencia educativa.

## DINÁMICA ADAPTADA PARA EL MÓDULO 2 DE DAES: LA MISIÓN OCA.



¿Por qué UN JUEGO DE LA OCA adaptado a la temática: *¿Biodiversidad Misionera?*

1. Nuestros fundamentos:

Referir a biodiversidad Misionera, es un tema crucial en nuestro sistema de educación, ya que promueve la comprensión de la interacción entre los seres vivos y su entorno. La implementación de un juego de la Oca centrado en nuestra biodiversidad se basa en la necesidad de concientizar sobre la riqueza natural de su región y las problemáticas que la afectan. La combinación de un tablero interactivo y cuestionarios en línea crea una experiencia de aprendizaje divertida y enriquecedora.

## 2. Objetivos del Juego “Misión OCA”:

- Sensibilizar sobre la importancia de la biodiversidad en Misiones.
- Fomentar la comprensión de las problemáticas ambientales que afectan a la región.
- Estimular la participación activa y el aprendizaje práctico.
- Desarrollar habilidades de investigación y toma de decisiones al abordar las problemáticas planteadas.
- Promover la colaboración y el trabajo en equipo a medida que los jugadores avanzan juntos hacia la meta.










## 3. Presentación:

El juego de la Oca se presenta como un emocionante viaje a través del recorrido geográfico de la provincia en mapa grande. El tablero representa el mapa de la provincia de Misiones, y a lo largo del sendero, encontrarán consignas animadas y desafíos relacionados con la biodiversidad. Además, se presentan 17 problemáticas dispuestas a través de un formulario de Google, con preguntas estilo múltiple choice a través de un código QR por cada departamento de la provincia. Esta actividad brinda oportunidades para explorar y reflexionar sobre las amenazas y desafíos que enfrenta cada zona de la región.

#### 4. Reglas:

Posicionados fuera del punto de partida, los jugadores definen quien arranca la dinámica: se lanza un dado y los jugadores avanzan por el sendero de la Oca. Cada tanto las casillas presentan una consigna animada o un desafío relacionado con la biodiversidad misionera. Cuando encuentran una imagen de referencia pueden utilizar un tablero guía (con la descripción de qué implica cada imagen referencial: esto puede estar impreso o bien compartirse en pantalla grande), por otro lado, a medida que avanzan sobre cada departamento, tendrán que turnarse entre los jugadores para escanear los QR con las problemáticas e ir respondiendo las preguntas a través del formulario de Google con opciones múltiples. La respuesta correcta les permite avanzar, mientras que las respuestas incorrectas pueden implicar retos adicionales o bien, abrir al debate de cómo solucionarían la cuestión. Los jugadores tendrán retos que implicará detenerse, avanzar o retroceder según las instrucciones del tablero.

#### Imagen de las referencias:

 <b>Fuego: Volver al punto de partida.</b>  <b>Tronco con hacha: Pierde el turno de dado en el siguiente jugador.</b>  <b>Olla con reviro: Obsequio: Puedes avanzar dos casilleros más.</b>  <b>Yasi-Yaterè: Obsequio: Tienes otro tiro del dado. Pero si sacas el 5 o el 6 no puedes avanzar te quedas en el lugar.</b>  <b>el momento de compartir: Avanza 2 pasos y elige a uno de los 2 grupos para que al igual que tu, avance 2 casilleros</b>  <b>Avanza 2 pasos y baila como un pez.</b>  <b>Momento de infusión: Te ganaste un saquito de mate cocido/te para disfrutarlo en cualquier momento del día.</b>	<h2 style="color: green;">REFERENCIAS</h2>  <p><i>En este momento debes mencionar un lugar novedoso dentro de la provincia, apto para conocer y hacer turismo, si no lo haces pierde el turno del dado el próximo jugador.</i></p>  <p><i>Momento de mandar fruta: Menciona 2 frutas nativas y/o autóctonas de la provincia de Misiones. Si no lo haces pierde el turno del dado, el próximo jugador.</i></p>
---	---

## 5. Beneficios de Incluirlo como Propuesta Educativa en la Escuela:

- **Conciencia Ambiental:** El juego genera una mayor conciencia sobre la biodiversidad local y las amenazas que enfrenta.
- **Investigación y Reflexión:** Los cuestionarios permiten a los estudiantes investigar y reflexionar sobre problemáticas ambientales reales.
- **Colaboración y Participación:** Los estudiantes trabajan en equipo, compartiendo conocimientos y tomando decisiones juntos.
- **Aprendizaje Activo:** La interacción directa con los desafíos estimula un aprendizaje activo y experiencial.
- **Desarrollo de Habilidades:** Los estudiantes mejoran la resolución de problemas, la toma de decisiones y las habilidades de investigación.
- **Innovación Educativa:** La integración de tecnología y gamificación brinda una experiencia educativa innovadora y atractiva.

En conclusión, en el módulo 2 de DAES, el juego de la Misión Oca, se presentó como una herramienta educativa valiosa para fomentar la conciencia ambiental, el aprendizaje activo y la colaboración en torno a la riqueza natural y las problemáticas de Misiones.

## BIBLIOGRAFÍA:

- Augustob, P. P. (s/f). *Secuencias didácticas de matemática para el Nivel Inicial*. Blogspot.com. Recuperado el 31 de agosto de 2023, de <https://aprenderpormediodeproblemas.blogspot.com/2022/07/secuencia-didactica-el-juego-de-la-oca.html>
- La Escuela, E. L. J. E. N. (s/f). *DE OCA A OCA Y REPASO POR QUE ME TOCA*. Observatoriodeljuego.es. Recuperado el 31 de agosto de 2023, de [https://www.observatoriodeljuego.es/wp-content/uploads/2016/04/43\\_5.pdf](https://www.observatoriodeljuego.es/wp-content/uploads/2016/04/43_5.pdf)
- *Mapa topográfico Misiones*. (s/f). Mapas topográficos. Recuperado el 31 de agosto de 2023, de <https://es-cr.topographic-map.com/map-27kcz/Misiones/>
- *Ministerio de Ecología - Misiones*. (s/f). Ministerio de Ecología - Misiones. Recuperado el 31 de agosto de 2023, de <https://ecologia.misiones.gob.ar/>
- *Ministerio de Ecología y Recursos Naturales Renovables*. (2017, junio 6). Gobierno de la Provincia de Misiones. <https://misiones.gob.ar/ministerio-de-ecologia-y-recursos-naturales-renovables/>
- *Secuencia didáctica juego de la Oca*. (s/f). Scribd. Recuperado el 31 de agosto de 2023, de <https://www.scribd.com/document/610253646/Secuencia-Didactica-Juego-de-la-Oca>