UNIVERSIDAD DE COSTA RICA

Sumérjase de cuerpo entero en Iyökë y acepte el reto de responder preguntas sobre su territorio

Este juego de mesa es una innovación social que propone retos e incógnitas para asumir responsabilidades en el manejo de residuos

9 DIC 2019 Innovación

Por medio de alianzas estratégicas, Proinnova-UCR distribuye el juego Iyökë en escuelas del país. Laura Rodríguez Rodríguez

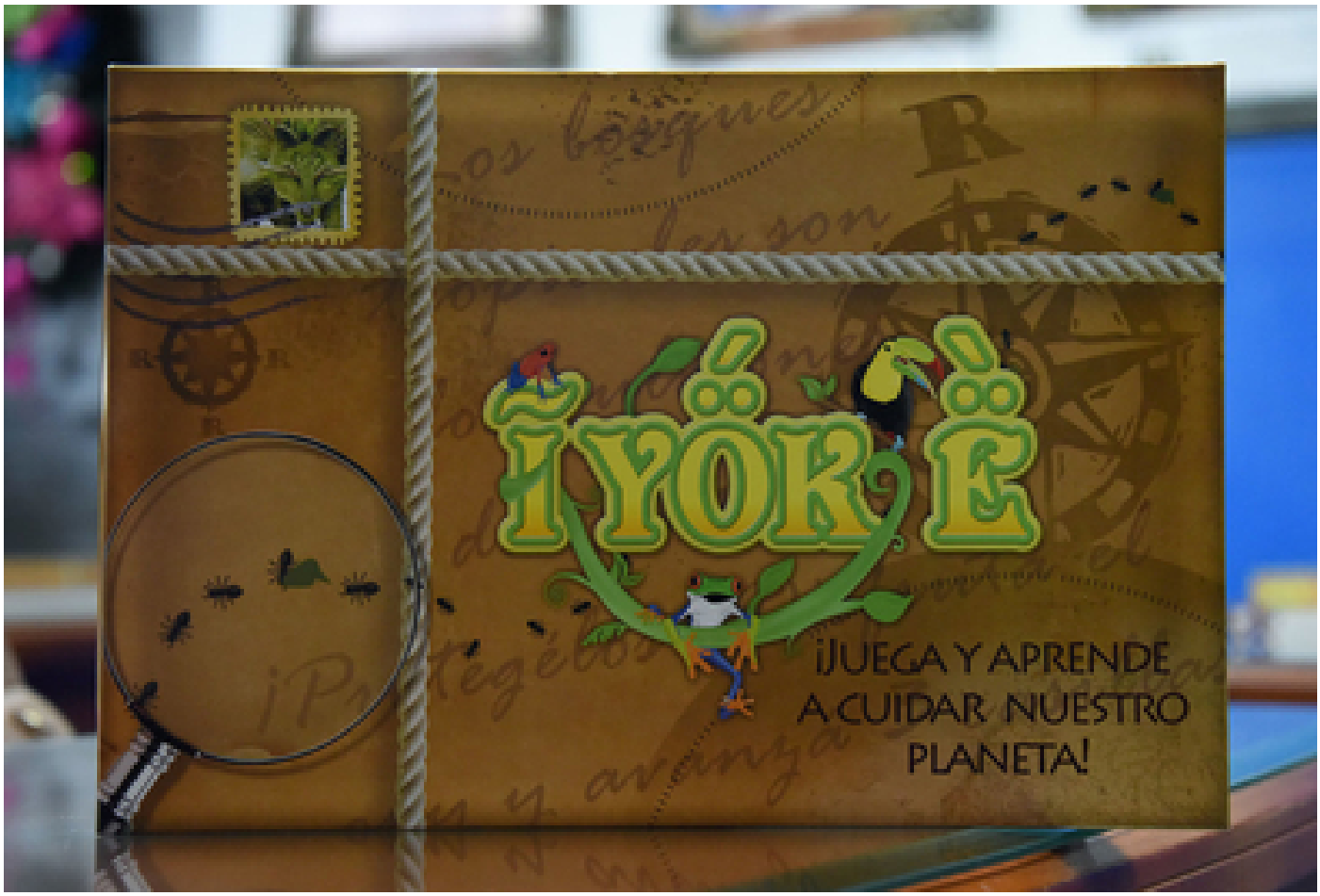
El tablero lo invita a sumergirse en él, una tentación que lo llevará a un laberinto cuyo recorrido incluye pasajes por el bosque tropical primario, la zona agrícola y la ciudad; también implica enfrentar sus problemáticas y terminar el recorrido en el mar. Todo el

trayecto está completamente ambientado a la realidad nacional costarricense, la cual se ve representada en su flora y fauna.

Se trata de un juego de mesa creado por la Dra. Vanessa Fonseca González, investigadora del Instituto Nacional de Investigación en Educación (INIE-UCR). Su propuesta busca concienciar a la población acerca del adecuado manejo de los desechos, mediante las cuatro erres: **reducir, reciclar, reutilizar y responsabilizarse**, conceptos que se van revelando durante el recorrido por el tablero.

El jugador no logrará descifrar todo su contenido la primera vez que lo juegue, tampoco la segunda. **Su creadora cree que para asimilar los principales contenidos del material es recomendable emplearlo al menos tres veces**, una característica de la innovación que promete mucho entretenimiento para todo tipo de jugadores, incluyendo adultos.

"Cuando vemos a la gente jugando, se observa mucha diversión. Los adultos para nada se aburren, porque el juego propone preguntas interesantes, que resultan retadoras, y una variedad de dinámicas. No es un juego de preguntas y respuestas.", expone la Dra. Vanessa Fonseca González.



El nombre del Juego (Iyökë) es un vocablo bribri que significa "tierra buena". Laura Rodríguez Rodríguez

El juego pregunta sobre la gran mancha de basura del océano Pacífico. Al respecto, pocos saben la verdad, pero el juego responde. Asimismo, con las dinámicas propuestas, logra involucrar a los jugadoras y a sus entornos inmediatos en la construcción de soluciones y respuestas. Es en sí toda una propuesta de gamificación, una técnica de aprendizaje a través de la mecánica de los juegos.

LEA TAMBIÉN: Iyökë permite la apropiación de conceptos y acciones en materia ambiental

“Dentro de las innovaciones del juego están las interacciones que logra. Por ejemplo, una directriz puede señalar que se vaya a una coordenada específica del tablero y, desde allí, contar lo aprendido sobre el dengue, por citar un caso. Eso provoca la reflexión, se dan aportes de los niños desde su conocimiento, se puede aprender de los otros usuarios y se complementa lo que no está escrito o contenido en el tablero”, explica Fonseca.

Es un juego de tirar dados, pero permite actuar, hacer gestos, dibujar, deletrear, e incita a usar las habilidades motoras del cuerpo.

En la fotografía de Proinnova-UCR, se observa a la gestora de innovación a cargo del proyecto, Cinthya Céspedes; el director de Proyectos de la Fundación Corcovado, Francisco Delgado; la investigadora y creadora de Iyökë, Vanessa Fonseca, y Yorleni Campos, también gestora de Proinnova-UCR.

Todo lo anterior hace al juego una innovación social, una actividad de alta proyección social y compromiso con el desarrollo del país. Para comprobarlo, en la actualidad, el juego se está evaluando con un antes y un después, para reconocer valores y conceptos asimilados por los jugadores tras su exposición.

Este producto fue efectuado en coordinación con la Unidad de Gestión y Transferencia del Conocimiento para la Innovación (Proinnova-UCR), la cual ha trabajado en el desarrollo del producto y, además, en el establecimiento de alianzas que permitan una siembra estratégica y efectiva de cada juego.

Distribución del juego

Durante el 2019, se desarrollaron esfuerzos varios para distribuir el juego y, hasta la fecha, se han logrado colocar más de 160, gracias a las alianzas con organizaciones comprometidas con el medio ambiente. Por ejemplo, Fundación Corcovado, la Municipalidad de Santo Domingo y Coope Ande, entidades que en algunos casos han financiado la impresión del juego; en otros, ha sido la unidad de Proinnova-UCR la que ha facilitado los recursos para su entrega.

Hasta hoy, se han entregado 100 juegos en la zona atlántica, 17 en la zona sur, Osa y alrededores, así como 44 en Santo Domingo de Heredia. Además, en marzo del próximo año, se proporcionarán juegos adicionales a la zona sur en coordinación con el Recinto de Golfito de la UCR.

El pasado 5 de diciembre de 2019, en la Municipalidad de Santo Domingo de Heredia, se hizo entrega del juego a docentes de 34 escuelas de la provincia.

CONTACTO de Proinnova-UCR, por si desea distribuir el juego Iyökë

La vicealcaldesa de la Municipalidad de Santo Domingo, Kattia Rivera, explicó que entre las labores intangibles de las municipalidades está el trabajo dirigido a lograr cambios en la forma en que nos relacionamos con el ambiente. Al respecto, el proceso de formación educativa, el peso de la educación no formal, es muy relevante. En tal espacio, el juego viene a aportar una nueva herramienta.

El pasado 5 de diciembre de 2019, Proinnova-UCR entregó grupos de juegos a un total de 34 escuelas de Santo Domingo, cantón que destaca por un fuerte programa ambiental. Además, este 6 de diciembre, junto con la Fundación Corcovado, se repartirán juegos a 16 centros educativos en Golfito. En junio anterior, ya se había realizado una entrega en la región Caribe.

Cynthia Céspedes, gestora de innovación a cargo del proyecto, señaló que el juego es un producto entregable, resultado de un esfuerzo de investigación, el cual ejemplifica cómo

hacer una devolución de conocimiento a la comunidad.

LEA MÁS sobre Iyökë

Sobre Proinnova-UCR

La Unidad de Gestión y Transferencia del Conocimiento para la Innovación (Proinnova-UCR) trabaja en proyectos novedosos relacionados con los tres pilares de la Universidad de Costa Rica (investigación, acción social y docencia) y de las seis áreas del conocimiento (Artes y Letras, Ciencias Sociales, Ingeniería, Ciencias Básicas, Ciencias Agroalimentarias y Salud), con el fin de que los resultados obtenidos impacten de forma innovadora en el sector socioproductivo. Para ello, se evalúa el potencial del conocimiento, se protege la propiedad intelectual y se transfiere en alianza con personas y poblaciones vulnerables, empresas u otras organizaciones que puedan beneficiarse de su uso.

Además, promociona, asesora y capacita en creatividad, inteligencia competitiva, innovación y propiedad intelectual, para impactar en la comunidad universitaria y en los sectores externos.

Gabriela Mayorga López
Editora digital y periodista, Oficina de Divulgación e Información
Áreas de cobertura: ciencias económicas, derecho, innovación y emprendimiento
gabriela.mayorgalopez@ucr.ac.cr

Etiquetas: proinnova, innovacion, .