

doi: <http://dx.doi.org/10.15359/ree.20-2.11>

URL: <http://www.una.ac.cr/educare>

CORREO: educare@una.cr

Apéndice A

Afirmaciones que se desprenden del árbol de opiniones (figura 1) y conforman el conjunto Q sobre el uso de patrimonio natural y de interacción social

1. Quiero producir maíz, frijol y ganado como lo hace ahora mi familia aunque el gobierno y a otras personas de fuera no les parezca.
2. Al producir maíz, frijol y ganado como lo hace mi familia morirán muchas plantas y animales de mi propiedad.
3. Al producir maíz, frijol y ganado como lo hace mi familia perderé el suelo y reduciré el agua de los arroyos de mi propiedad.
4. Cada quien debe ver sus propios problemas y cubrir sus propias necesidades.
5. Cooperar con otros es necesario para vivir bien.
6. Debo cuidar la naturaleza de mi colonia porque me castigarán si no lo hago.
7. Me considero capaz de conseguir lo que me propongo.
8. Me conviene tomar decisiones con las que estén de acuerdo el gobierno y los de fuera.
9. Me conviene tomar decisiones con las que yo me siento bien y que pienso que son las correctas aunque al gobierno y a los de fuera no les parezca.
10. Para producir maíz frijol y ganado con nuevas formas debo buscar que el gobierno me dé o me preste dinero para comprar materiales y me apoye con buenos precios a mis productos.
11. Para vivir bien me conviene dejar de producir maíz frijol y ganado en la mayor parte de mi propiedad, y que otros me paguen por lo que quieren obtener de esa parte (agua, plantas y animales).
12. Para vivir bien me conviene producir maíz frijol y ganado en la mayor parte de mi propiedad con nuevas formas que no maten muchas plantas y animales que vivan en ella.
13. Para vivir bien me conviene producir maíz, frijol y ganado en la mayor parte de mi propiedad con nuevas formas que no pierdan suelo y que no reduzcan el agua de mis arroyos.
14. Para vivir bien necesito aprender una profesión u oficio distinto a la agricultura y ganadería.
15. Para vivir bien necesito vivir en una ciudad y no en mi ejido.
16. Podré producir maíz frijol y ganado con nuevas formas aunque el gobierno no me dé o me preste dinero para esto. Usaré lo que ya tengo, mis buenas ideas, mi trabajo y mi esfuerzo.
17. Podré vivir bien produciendo maíz, frijol y ganado como lo hace mi familia.
18. Recibir dinero del gobierno y de otras personas de fuera es indispensable para vivir bien.
19. Sé que debo cuidar la naturaleza de mi colonia pero no sé qué es lo que puedo hacer.
20. Si el gobierno da a la colonia dinero por cuidar los terrenos con bosque, debo recibir mi parte aunque yo no tenga bosque en mis terrenos.
21. Si mis compañeros no cuidan sus tierras yo tampoco.
22. Si no existieran los apoyos económicos del gobierno no podríamos salir adelante.
23. Tener mucho dinero es necesario para vivir bien.
24. Vender el maíz, frijol y ganado que yo podré producir me dará suficiente dinero para vivir bien.
25. Vivir de algo que me guste mucho es necesario para vivir bien.
26. Yo puedo hacer mucho para proteger y mejorar la naturaleza de mi colonia.

Apéndice B

Cuestionario 1. Juego Mi territorio ideal

Fecha _____ Grado y grupo _____

Nombre completo _____

1. ¿Cuántos puntos lograste? _____
2. Escribe a continuación ¿Cuántas fichas de cada tipo elegiste?
Manejo forestal (F) _____ Pastoreo moderado (M) _____ Pastoreo intensivo (I) _____
3. ¿Por qué colocaste en tu territorio esa cantidad de fichas F? _____

4. ¿Por qué colocaste en tu territorio esa cantidad de fichas M? _____

5. ¿Por qué colocaste en tu territorio esa cantidad de fichas I? _____

6. ¿Hay beneficios para tu territorio con esa combinación de tarjetas? SI NO
¿Cuáles? _____
7. ¿Hay desventajas para tu territorio con esa combinación de tarjetas? SI NO
¿Cuáles? _____
8. Si además de obtener los 24 puntos quisiste obtener alguna de las siguientes opciones, subraya cuál:
a) tener más árboles
b) tener más vacas
c) tener más pájaros
d) tener menos suelo lavado
9. ¿El paisaje que resultó se parece a alguno que has visto en la vida real? SI NO
¿A cuál? _____
¿En qué se parece? _____
¿Cómo decidiste tu combinación de tarjetas? Subraya tu respuesta
a) lo primero que se me ocurrió
b) quería un paisaje bonito
c) quería resolver rápido la tarea
d) tomé el tiempo para comparar varias opciones

doi: <http://dx.doi.org/10.15359/ree.20-2.11>URL: <http://www.una.ac.cr/educare>CORREO: educare@una.cr*Apéndice C*

Registro de decisiones para cada ronda del juego "El carga palito"

Lote inicial árboles	Umbral de pago PSA	Número de participantes	Valor unitario árbol	Conservación comunitaria anual
18	18	2	1	2

Puntaje para vivir en esta ronda

Nombre del jugador (ra) 1: _____

Nombre del jugador (ra) 2: _____

Jugada	Árboles cortados por p1	Ingreso por venta p1	Ingreso por conservar p1	Total anual p1	Acumulado p1
Demo					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

Jugada	Árboles cortados por p2	Ingreso por venta p2	Ingreso por conservar p2	Total anual p2	Acumulado p2
Demo					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

doi: <http://dx.doi.org/10.15359/ree.20-2.11>URL: <http://www.una.ac.cr/educare>CORREO: educare@una.cr

Apéndice D

Cuestionario 2, al terminar cada ronda del juego "El carga palito"

Equipo: _____ De participante: _____ # Juego: _____

Nombre: _____

1. ¿Cuál es el resultado final?

- a) Ninguno sobrevivió
- b) Los dos vivimos
- c) Yo viví por mi compañero(a) no.
- d) Mi compañero(a) vivió pero yo no.

2. ¿Qué te hizo sentir ese resultado?

- a) Gusto
- b) Pena
- c) Coraje
- d) Nada
- e) Otro: _____

¿Por qué?

3. ¿Qué pasó en este juego?

- a) Vendimos la misma cantidad de árboles.
- b) Mi compañero(a) vendió más árboles que yo.
- c) Mi compañero(a) vendió menos árboles que yo.

4. ¿Qué sientes al respecto?

- a) Gusto
- b) Pena
- c) Coraje
- d) Nada
- e) Otro: _____

¿Por qué?

doi: <http://dx.doi.org/10.15359/ree.20-2.11>URL: <http://www.una.ac.cr/educare>CORREO: educare@una.cr

Apéndice E

Cuestionario 3, al terminar el juego de Manantiales de la Sierra

Cuestionario 3 # Equipo: _____ Número de jugador: _____

Nombre completo: _____

- Al final ¿Cuántas fichas de cada tipo colocaste en tu porción del tablero?
Manejo forestal (F) _____ Pastoreo moderado (M) _____ Pastoreo intensivo (I) _____
- ¿Cuántos puntos obtuviste? _____
- ¿Obtuviste alguno de los bonos? indica cuál:
a) Ninguno b) Por ganadería d) Por actividad Forestal e) Los dos
- Cuando iniciaste el juego ¿A qué le diste prioridad?
a) Obtener los 24 puntos.
b) Que ningún arroyo se secase.
c) Obtener 24 puntos y el bono por _____.
d) Que todos tuvieran 24 puntos y ningún arroyo se secase.
e) Que todos tuvieran 24 puntos aunque algún arroyo se secase.
f) Otro: _____
¿Por qué fue esa tu prioridad inicial? Explica tus motivos _____
- ¿Cuántas personas de tu equipo lograron 24 puntos? _____ ¿Cuántos lograron bonos? _____
- ¿Cómo describirías la estrategia que siguió tu equipo? Subraya tu respuesta.
a) No hicimos acuerdos entre nosotros y cada quien jugó como quiso en su cuadrante.
b) Acordamos que todos vivieran (alcanzaran 24 puntos).
c) Acordamos que todos obtuvieran un bono.
d) Acordamos no afectar el río.
e) Acordamos no dañar el manantial.
f) Uno de los jugadores propuso una solución y la seguimos.
- ¿Estuviste dispuesto a negociar con tu equipo para lograr un resultado? SI NO
¿Por qué? _____

- ¿Alguna de las siguientes situaciones te ocurrió durante el juego? Subraya cuál o cuáles
a) Yo le pedí a alguien que quitara una ficha suya para colocar una mía y me lo permitió.
b) Yo le pedí a alguien que quitara una ficha suya para colocar una mía, pero no me lo permitió.
c) A mí me pidieron que quitara una de mis fichas para colocar una ficha suya y se los permití.
d) A mí me pidieron que quitara una de mis fichas para colocar una ficha suya, pero no la quité.
- Al terminar el juego ¿cómo está el ambiente de su territorio? Subraya tu respuesta.
a) Hubo más de 32 deforestaciones y todos perdimos.
b) Tuvimos menos de 2 árboles en un arroyo y se secó.
c) Tuvimos menos de 2 árboles en el manantial y se secó.
d) Tuvimos dos fichas de ganadería "I" unidas por una línea.
e) El ambiente está bien. No se secaron los ríos ni el manantial, no deforestamos más de 32 árboles y no unimos ganaderías intensivas.
—¿Qué situaciones en tu equipo los llevaron a obtener ese resultado? _____
—¿Cómo te sientes con ello, qué te provoca? a) gusto b) coraje c) pena d) nada
- Indica en la siguiente tabla la manera en la que consideras que jugaste tú y tus compañeros. Cada uno de ustedes tiene un número de jugador. Por favor marca con una "X" la respuesta que consideras que describe mejor la forma en la que cada jugador (incluyéndote) jugó.

doi: <http://dx.doi.org/10.15359/ree.20-2.11>

URL: <http://www.una.ac.cr/educare>

CORREO: educare@una.cr

¿Cómo jugó cada uno la mayor parte del tiempo?	Jugador 1	Jugador 2	Jugador 3	Jugador 4
Dio propuestas para mover las fichas pero no me obligó a moverlas como me dijo.				
Dio propuestas de cómo mover las fichas, y las movió o me hizo que yo moviera mis fichas a su manera.				
Cuando alguien le dijo cómo mover sus fichas lo hizo.				
Movió sus fichas como quiso, no hizo caso a los demás ni dio propuestas.				

doi: <http://dx.doi.org/10.15359/ree.20-2.11>URL: <http://www.una.ac.cr/educare>CORREO: educare@una.cr

Apéndice F

En el siguiente esquema (figura 9) se muestran cada una de las 8 soluciones posibles para el juego “Manantiales de la Sierra”.

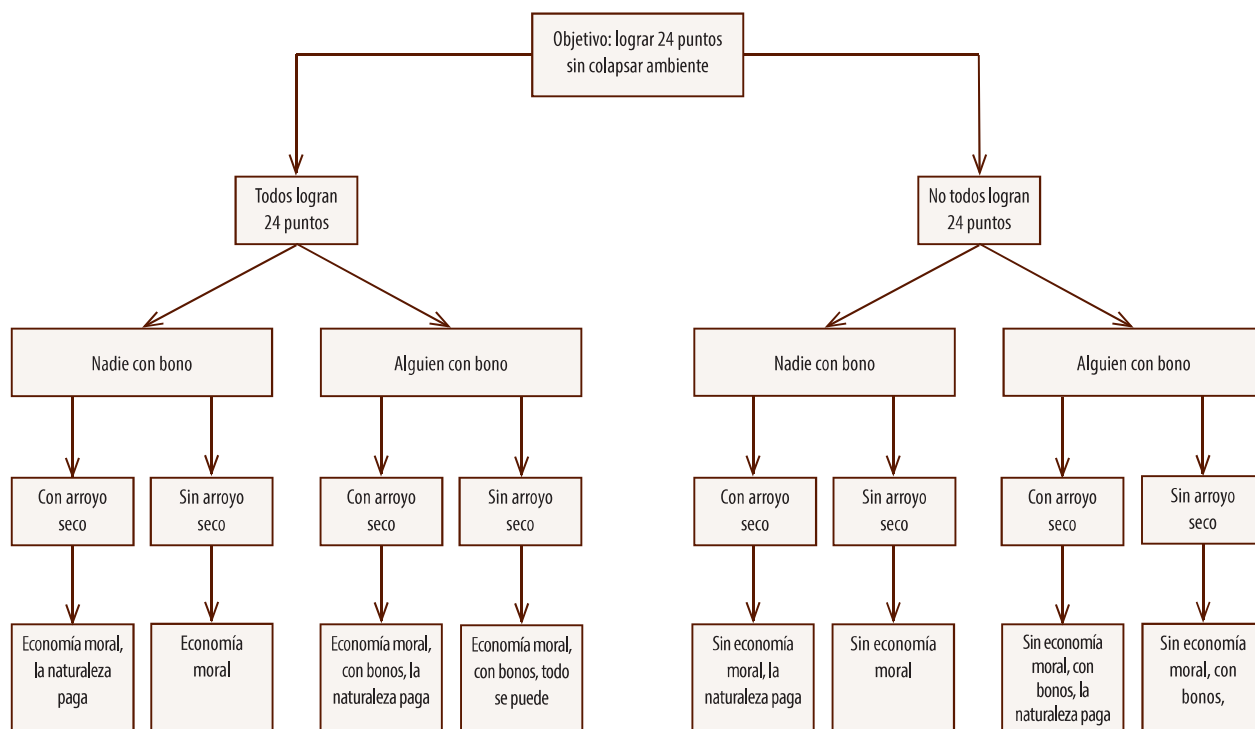


Figura 9. Soluciones del juego Manantiales de la Sierra. En este esquema consideramos que un juego en el que prevaleció la “economía moral” (una forma de solidaridad entre personas en un grupo o comunidad) es aquel en el que todos los jugadores están vivos porque obtuvieron sus 24 puntos. De ahí se desprenden las opciones en las que tienen o no un arroyo seco y en las que obtienen o no bonos por las actividades que desarrollan. Se repiten las mismas opciones para el caso en el que no todos los jugadores sobreviven (no hubo economía moral).

Nota: Elaboración propia. Se autoriza su reproducción citando la fuente y con autorización previa de los autores.



Cómo citar este artículo en APA:

Meza-Jiménez, A., García-Barrios, L. E., Saldívar-Moreno, A. y Vera-Noriega, J. Á. (Mayo-agosto, 2016). Diseño y evaluación de herramientas lúdicas de aprendizaje socio-ambiental para identificar actitudes, motivaciones y decisiones de la juventud rural campesina contemporánea. *Revista Electrónica Educare*, 20(2), 1-36. doi: <http://dx.doi.org/10.15359/ree.20-2.11>

Nota: Para citar este artículo en otros sistemas puede consultar el hipervínculo “Como citar el artículo” en la barra derecha de nuestro sitio web: <http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/index>