



IYOKE permite la apropiación de conceptos y acciones en materia ambiental

Juego de mesa creado por la UCR para estudiantes se presentó en la Región Caribe

3 JUL 2019 Innovación

El pasado 26 de junio en el Recinto de Guápiles de la Universidad de Costa Rica, se presentó e hizo la entrega oficial del juego de mesa Iyoke. **Este juego fue creado como un recurso gamificado, es decir con modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, para la enseñanza en temas de educación ambiental en niños y jóvenes estudiantes de la región Huetar Caribe.**

IYOKE está diseñado para repensar las actividades cotidianas del día a día, con lo que se pretende generar en estas poblaciones **consciencia sobre la importancia que tiene lograr un equilibrio en la convivencia entre la naturaleza y los seres humanos.**

El juego IYOKE fue creado por la Dra. Vanessa Fonseca González, catedrática de la Escuela Ciencias de Comunicación Colectiva de la UCR, quien hace unos años finalizó un proyecto

de investigación sobre educación ambiental, cuya última etapa buscaba originar un producto perdurable como lo es **un juego de mesa, el cual no necesita actores en vivo, recursos tecnológicos o inclusive electricidad para poder ser utilizado.**

Es allí donde nace IYOKE, un juego de mesa con nombre proveniente de la unión de **palabras de origen Bribri cuya traducción más próxima sería Tierra limpia.** El juego **propicia la recuperación de la figura del Dueño del Monte**, un personaje que cuida el bosque y debe otorgar su permiso para tomar algo del mismo. El bosque es representado como un laberinto con escenarios de la fauna y flora de la Región Caribe, la cual reviste una muy variada diversidad.



Este juego de mesa educativo e innovador busca desarrollar la conciencia ambiental por medio de un laberinto donde convergen diferentes ambientes naturales en presencia de la temática de las cuatro R's: reducir, reciclar, reutilizar y responsabilizarse.

El desarrollo de IYOKE y de su estrategia de distribución y aplicación es un trabajo que se enmarca dentro de los esfuerzos de la Universidad de Costa Rica para promover la innovación social.

Desde la Unidad de Gestión y Transferencia del Conocimiento para a Innovación ([Proinnova-UCR](#)) se apoya este proyecto que destaca por su carácter innovador a nivel regional y se constituye como un recurso gamificado en educación ambiental.

La innovación social está centrada en las personas e involucra a la ciudadanía. En este caso el juego llegará a la provincia de Limón, en un esfuerzo conjunto con el Recinto de Guápiles de la UCR y un proyecto de Trabajo Comunal Universitario (TCU).

Del papel al juego

Al haber terminado toda la parte de investigación y diseño del juego, así como las dos fases anteriores, las cuales involucraron portales en Internet sobre ambiente y marionetas animatrónicas, la Dra. Fonseca se vinculó con PROINNOVA-UCR para lograr que el proyecto saliera del papel, fuera perdurable y no requiriera tantos recursos.



El juego de mesa lyoke es una invención de la docente e investigadora de Ciencias de la Comunicación la Dra. Vanessa Fonseca, en la fotografía.

Así, esta oficina de gestión de la innovación fue el aliado perfecto, debido a su vasta experiencia en la ejecución, así como en el acompañamiento de proyectos, fungiendo como un intermediario para crear alianzas claves, la búsqueda de actores y los recursos para poder llevarlo a cabo.

Los dos aliados estratégicos reconocieron la necesidad de crear un insumo (el juego IYOKE) fácil de manipular y con gran interactividad para quienes lo utilicen. **Tras una serie de prototipos y pruebas, se elaboró un juego de mesa capaz de enseñar a niños y jóvenes sobre la importancia de preservar el ambiente y dar el correcto procesamiento a los residuos del hogar y lugar de estudio, representado a través de un laberinto con varios escenarios.**

Una vez finalizado el proceso de diseño, era necesario encontrar ese aliado clave para la obtención de financiamiento y promoción de la herramienta, proceso a cargo de Cynthia Céspedes, gestora de innovación de PROINNOVA-UCR y quien durante muchos años ha realizado estudios relacionados con el área ambiental y la mitigación del impacto que tiene la población.

Debido a que IYOKE fue pensado desde un inicio para la Región Caribe se hizo el vínculo con el TC-663 del Recinto de Guápiles, “Acompañamiento y fortalecimiento a las instituciones públicas, organizaciones comunales y comunidades frente a los retos socio-ambientales en el Cantón de Pococí” para un seguimiento y evaluación de los resultados.



El juego se repartió a una selección de treinta centros educativos, que van desde el Cantón de Pococí hasta Siquirres

Desde la oficina de PROINNOVA se buscó alianzas público-privado y se encontró el Programa Concursable de Responsabilidad Social de CoopeAnde. IYOKE participó y obtuvo el primer lugar, esto gracias a que se logró demostrar el potencial e importancia de este juego, siendo este único en el país.

Los señores, Roberto Cascante y Giancarlo Arroyo, de CoopeAnde destacaron que el juego por su metodología ayuda a romper paradigmas, crea impacto en las comunidades y transmite conocimiento, siendo esto parte de los principios del cooperativismo.

El juego y los estudiantes

Con el juego listo y todo el apoyo del financiamiento, se hizo un proceso de selección de treinta centros educativos, que van desde el Cantón de Pococí hasta Siquirres. A estos centros educativos se les dará una serie de juegos para que sus estudiantes pueden aprender durante los 45 minutos que lleva jugarlo con 5 jugadores simultáneos.

Además, parte del proceso es evaluar los impactos que tiene IYOKE en los estudiantes antes y después de jugarlo. Estos impactos serán plasmados en evaluaciones posteriores que van desde el grado de aceptación, hasta el aprendizaje de los estudiantes por medio de esta herramienta.

lyoke demuestra que sí se puede innovar, investigar y crear vínculos entre diversos actores, al mismo tiempo involucrar a las comunidades, instituciones públicas y empresas privadas, alcanzando resultados tangibles con productos que generan impacto y consciencia desde lo ambiental hasta lo intrapersonal; reflexionando de manera gamificada todas las acciones que como seres humanos realizamos y así generar un impacto positivo en nuestra sociedad.

[María Encarnación Peña Bonilla](#)

Periodista Oficina de Divulgación e Información.

Destacada en: educación y estudios generales

maria.penabonilla@ucr.ac.cr

Arelys Oreamuno Meza

**Estudiante de Dirección de empresas Universidad de
Costa Rica, Recinto de Guápiles**