

NOS VAMOS DE CAZA

JUEGO DIDÁCTICO SOBRE EL CUIDADO Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE

*Juan Manuel García Bacallao
Yamila Ramos Rangel
Caridad Luisa Casanova Rodríguez*

Resumen

La educación ambiental y la ética ambiental son procesos permanentes y continuos en los que se tiene que ir formando la actitud y la toma de conciencia de la realidad, mediante la transmisión de un sistema de valores que contribuya a mejorar la calidad de vida y a una gestión responsable de los recursos naturales. El presente trabajo se propuso contribuir a este objetivo mediante el empleo de un juego didáctico, que contribuyó a motivar en los niños y niñas el cuidado y la conservación del medio natural y el conocimiento de la esencia y los fundamentos éticos de la caza como puente de contacto entre el hombre y la naturaleza en medio de un desarrollo tecnológico que tiende a separarlos cada vez más.

Para la validación del juego se tomó una muestra de 50 niños (25 hembras y 25 varones) entre 7 y 12 años de edad. El estudio se realizó entre el 2 de mayo y el 29 de septiembre de 2006. Para conocer los resultados se efectuó una comprobación antes y otra después del período de práctica del juego mediante el empleo de entrevistas, cuestionarios escritos y escalas gráficas de estimación. Las conclusiones se basaron en el análisis porcentual de los resultados de las comprobaciones, observándose una ganancia en el conocimiento de la temática ambiental y cinegética en los niños de ambos géneros y un elevado grado de satisfacción. Como elementos relevantes se destacaron la utilidad del juego como medio para elevar la motivación de los niños por el cuidado

y la conservación del medio natural y la adquisición de nociones sobre la ética cinegética y su práctica responsable.

Palabras claves:

Juego didáctico, educación ambiental, actividad cinegética, motivación.

Summary

The environmental education and the environmental ethic are constant and continuous processes in which attitude and consciousness of reality must be educated, throughout the transmission of the values systems which could contribute to improve life quality and a responsible management of the natural resources.

It is the purpose of this work to contribute in fulfilling this goal throughout the use of a didactic game which helps boys' and girls' motivations upon the care and preservation of the natural environment and the knowledge of the ethical essence and foundations of hunting as a contact bridge between man and nature, just in the middle of a technological development which tends to separate them much more every day.

To validate the game, a sample of 50 children (25 girls and 25 boys) were taken into consideration among 7 and 12 years old of age. This study was made between May 2nd. and September 29th. 2006. To know the issues or results a verification was made before and after the period of practice of the game throughout the use of interviews, written questionnaires

and estimated graphic scales. Conclusions were based on the percentage analysis of the verification results, observing a clear increase in their knowledge about environmental and cynegetical topics in children of both gender and a high grade of satisfaction. As outstanding elements the benefit of the game is clearly shown as a means to increase the children's motivation upon the care and preservation of the natural environment and the acquisition of notions about the cynegetical ethic and its responsible practice.

Key words:

Didactic Game, Environmental Education, Cynegetical Activity, Motivation.

Introducción

El problema del desarrollo sobre la base de la conservación de la riqueza natural y la herencia cultural de los pueblos y las naciones reclama una verdadera transformación del saber ambiental, no sólo en el sentido de las exigencias del manejo integral de los recursos naturales, sino en el de la aparición de una nueva ética estructurada esencialmente en nociones, conceptos y aptitudes de convivencia armónica, responsabilidad, autoridad, respeto, equidad, sustentabilidad y solidaridad.

En la Ley 81 de Medio Ambiente en Cuba, se define a la Educación Ambiental como el proceso continuo y permanente que constituye una dimensión de la educación integral de

todos los ciudadanos, orientada a que en la adquisición de conocimientos, desarrollo de hábitos, habilidades, capacidades, aptitudes y en la formación de valores, se armonicen las relaciones entre los seres humanos y de ellos con el resto de la sociedad y la naturaleza, para propiciar la orientación de los procesos económicos, sociales y culturales hacia el desarrollo sostenible (CITMA, 1997).

Por su parte, la Estrategia Nacional de Educación Ambiental la define como un “modelo teórico, metodológico y práctico que trasciende el sistema educativo tradicional, como un proceso continuo y permanente que constituye una dimensión de la educación integral de todos los ciudadanos, orientada a que, en el proceso de adquisición de conocimientos, desarrollo de hábitos, habilidades y actitudes, se armonicen las relaciones entre los hombres y entre estos y la naturaleza, para con ello orientar los procesos de desarrollo hacia la sostenibilidad” (CITMA, 1997).

La educación ambiental nació como una respuesta a la necesidad de tomar conciencia sobre la urgencia de cuidar el ecosistema y ha tenido una rápida e importante evolución. Al principio, nació como una educación para la conservación de la naturaleza, pero en poco tiempo creció para transformarse en una educación para la protección del medio ambiente. En los últimos años ensaya nuevos rumbos hacia una educación para el desarrollo sostenible, o sea, el uso o manejo de los recursos naturales de tal manera que asegure la continua satisfacción de las necesidades humanas para las generaciones presentes y futuras (FAO, 1991).

El trabajo con los niños y las niñas que viene realizando la Federación Cubana de Caza Deportiva, pretende transmitir un sistema de valores que forme ciudadanos y, por consiguiente, futuros cazadores, que sean capaces de construir una sociedad más justa y abierta, convencidos del sentido de conservar, proteger y utilizar los recursos racionalmente y en forma sostenible.

El proyecto de la FCCD, “Cazadores del Futuro”, dirigido a los niños y las niñas, constituye un ejemplo donde el conocimiento y la práctica de la actividad cinegética, y un acercamiento al carácter científico del aprovechamiento de las especies silvestres, al valor sociocultural de las tradiciones y al amor y el respeto por la naturaleza, como tareas educativas priorizadas.

El nuevo enfoque educativo se dirige a preparar a las personas para avanzar hacia la sostenibilidad. Es decir, formarles para que participen en la construcción de una nueva sociedad donde el desarrollo humano ocurra en condiciones de justicia social, no violencia y protección a largo plazo del ambiente.

Para llevar a la práctica esta nueva educación no se puede recurrir a los viejos esquemas y metodologías educativas, se necesitan herramientas de trabajo más eficaces, donde la enseñanza esté centrada en el participante, se fomente la cooperación y el trabajo en equipo, así como la búsqueda de formas participativas y activas de aprender.

La problemática de la infancia es algo que se debe tener muy en cuenta por ser esta la etapa de la vida del ser humano en que se definen, no solo las características físicas, sino también el desarrollo ulterior de su personalidad y su futuro comportamiento ante todo lo que le rodea. Por tanto, si en esta etapa se introducen de manera adecuada los principios básicos de conocimientos y conservación del medio ambiente, la gestión que hace la comunidad sobre los recursos naturales será más efectiva.

El juego es un factor básico para el desarrollo de la personalidad que genera, a su vez, sucesivas áreas de desarrollo potencial. En esto vale considerar que el interés por la caza es bastante común en los niños de esas edades (sobre todo varones), es evidente la frecuencia de chicos con tirapiedras, trampas, jaulas, etc., el interés va desde las lagartijas hasta las aves, a veces es sólo por el placer o la fascinación de la caza, el juego de los instintos entre cazador y presa. Es una necesidad real y apremiante encauzar los instintos venatorios de los niños y apoyarse en ellos para educarlos en la ética cinegética, el amor a la naturaleza y enraizarles los principios del uso sostenible de los recursos naturales.

La actividad lúdica es considerada como un medio de educación, adjudicándosele un lugar destacado. Pero la educación mediante el juego debe realizarse de forma tal que los niños no se harten de ella.

El juego es un fenómeno multifacético de la vida infantil. Los juegos reglados, didácticos y creadores, sirven de medio para la educación moral, intelectual, estética y física de los niños y las niñas, por lo que resulta fundamental para

el desarrollo de la esfera motivacional de las necesidades del niño (Elkonin, 1984).

La didáctica contemporánea se dirige hacia la aplicación de juegos en la enseñanza por constituir un método efectivo dentro del proceso docente-educativo al estar presentes elementos de motivación, competencia, espontaneidad, participación y emulación, y resultar una vía eficiente para resolver importantes tareas de carácter educativo.

La necesidad de una formación ambiental es fundamental, pero aún son insuficientes los materiales didácticos de tema ambiental, específicamente dirigidos a los niños y las niñas. Enseñar a los niños y las niñas a ser responsables del medio ambiente resulta pues una tarea de primer orden, en este sentido es nuestro interés ayudarlos de forma divertida.

El objetivo general de este trabajo fue proponer un juego didáctico dirigido a desarrollar la motivación en los niños de ambos géneros, por el cuidado y la conservación del medio natural y el conocimiento de los principios que deben regir la caza, sus valores socioculturales y su importancia para el hombre.

Como objetivos específicos fueron concebidos los siguientes:

- Contribuir al desarrollo de una actitud reflexiva ante cuestiones relacionadas con el medio ambiente natural por parte de los niños.
- Que los niños adquirieran nociones sobre los basamentos científicos de la actividad cinegética, su ética y su práctica responsable.
- Precisar la percepción que poseen los niños de ambos géneros sobre el juego empleado.

Materiales y Métodos

Para la elaboración del juego “Nos vamos de caza” se tuvieron en cuenta los siguientes requerimientos:

- Proponer algo interesante y estimulante.
- Posibilitar que los propios niños y niñas evalúen su éxito.
- Permitir que todos los jugadores participen activamente durante todo el juego.
- Que las acciones a desarrollar sean variadas, suficientes y diferenciadas.
- Poseer un nivel técnico correcto para que contribuya a elevar cualitativamente la formación ambiental de los participantes.

El juego constó de los siguientes elementos:(ver Anexo 1)

El juego consistió en tirar el dado y, en dependencia del número que saliera, avanzar con la ficha de acuerdo al sentido de los números de orden hasta la casilla que correspondiera. Ciertas casillas contienen acciones o situaciones relevantes, positivas o negativas, en relación con la caza y el medio ambiente natural, a las que corresponden premios o penalizaciones, según el caso. Cada participante hará las tiradas de acuerdo con un turno fijo entre el grupo de jugadores y con unas simples reglas generales que establecen la igualdad de condiciones, obligaciones y derechos de juego. De esta manera los participantes fueron avanzando a través de la espiral que conforman las casillas hasta que se definan los tres primeros en llegar a la meta. Entonces, se dio por terminada la partida y se realizó un breve debate o discusión final, bajo la guía del maestro o de un activista de la actividad cinegética invitado, para analizar, sintetizar e integrar los contenidos fundamentales correspondientes a los hechos y situaciones presentados en el juego, procurando fomentar la inquietud por conocer más sobre esta importante problemática.

En la presente investigación se trabajó con niños y niñas de la Escuela Nacional Urbana "Raúl Suárez Martínez", perteneciente al municipio de Rodas, provincia de Cienfuegos. La muestra estuvo conformada por un total de 50 niños, 25 hembras y 25 varones, con edades entre 7 y 12 años. Los procedimientos utilizados respetaron los criterios éticos de la investigación en humanos. (Álvarez, A; Cairo, E y Rojas, R, 2003).

El trabajo con los niños se realizó entre el 2 de mayo y el 29 de septiembre de 2006, iniciándose con una sesión para la familiarización con el juego. Para el ejercicio se dispuso de 3 tableros y ficheros, permitiendo a los niños conformar grupos de 2 a 4 participantes según su afinidad, a fin de evitar los grupos demasiado grandes en que la demora de los turnos para las tiradas puede ocasionar la pérdida del interés. En la última sesión se estimuló a los niños para que durante las vacaciones practicasen el juego en su medio familiar y buscasen información sobre el tema del mismo.

Para conocer los resultados se efectuó una comprobación antes del período de práctica del juego y otra al final de septiembre, iniciado ya el curso escolar 2006-2007. Esto permitió realizar

un estudio descriptivo de corte transversal, en el que se emplearon los siguientes instrumentos de evaluación:

- Medidas de autoinforme como escalas gráficas de estimación elaboradas por los propios autores con el objetivo de obtener la frecuencia con que deseaban jugar y la preferencia por dicho juego. Con respecto a la frecuencia con que deseaban jugar los investigados debían puntuar en una línea continua de 10 cm. de longitud que posteriormente se traducía en una puntuación de 0 a 10, cuyos extremos iban desde Nunca (0) a Siempre (10). En relación a la preferencia por el juego con respecto a otros juegos los indicadores utilizados fueron Nada (0) y Mucho (10).

- Cuestionario 1. Instrumento elaborado por los autores para obtener conocimientos previos a la utilización del juego sobre la actividad cinegética y los efectos provocados por el uso indebido de los recursos naturales. Constó de 7 preguntas y se establecieron las medidas Nada o No, Algo, Bastante y Mucho (ver Anexo 2).

- Cuestionario 2. Instrumento elaborado por los autores para obtener el grado de satisfacción de los sujetos investigados con relación al empleo del juego y el conocimiento adquirido sobre el medio ambiente, la motivación por su cuidado y conservación y sobre la actividad cinegética. Constó de 14 preguntas, donde 7 van dirigidas a evaluar el grado de satisfacción con el juego y 7 enfocadas a medir el nivel de conocimientos sobre el uso y conservación de los recursos naturales y la motivación por su conservación. Se establecieron las medidas Nada o No, Algo, Bastante y Mucho (ver Anexo 3).

- Se aplicó además, una entrevista inicial con el objetivo de obtener información y establecer empatía con los niños y las niñas.

- Se realizó un análisis porcentual de los datos.

Resultados

La evaluación inicial evidenció que en sentido general el 96 % (48 niños) poseían un conocimiento parcial sobre el uso y protección del medio ambiente, siendo menor en niños de 7 a 10 años.

El 100% de la muestra ignoraba el concepto de sostenibilidad pensando que la mejor manera de conservar el medio ambiente es no usando los recursos naturales.

La visión que poseían los niños y las niñas sobre las formas en que se pueden

provocar efectos perjudiciales sobre el medio ambiente estuvo relacionada con: Dañando árboles y bosques 98 % (49 niño/as), Romper nidos y matar pajaritos 94 % (47 niño/as), No plantar árboles 92 %, (46 niño/as) No cuidar las plantas 90 % (45 niño/as), El paso de un ciclón 62 % (31), Matar lagartijas por gusto 60 % (30 niño/as), Echar basuras en el río 10 % (5 niño/as) y No cuidando la playa 2 % (1 niño/as).

Los resultados mostraron que los principales autores del conocimiento en esta temática que poseen los niños y las niñas son los maestros, la televisión y con una baja influencia los padres y otros miembros de la comunidad.

El 88 % (44 niños/as) de los encuestados refirieron estar motivados por conocer y "hacer algo" a favor del cuidado y conservación del medio ambiente, resultando una necesidad más sentida en los niños y niñas de 10 a 12 años.

El 100 % posee una percepción inadecuada sobre la actividad cinegética y su influencia en el uso y cuidado del medio ambiente. Considerando erróneamente que la caza siempre resulta una actividad perjudicial, desconociendo el carácter social, científico y deportivo de esta actividad.

Con respecto a la evaluación realizada después de los niños y las niñas jugar se observaron en las escalas de estimación puntajes favorables con relación a la frecuencia con que deseaban jugar con relación a la preferencia por este con respecto a otros juegos. En el análisis de la frecuencia el 96 % (48 niños/as) de los niños refirieron valores que oscilaban en un rango de 9 a 10 de volver a jugar el juego; ningún niño o niña se colocó en el punto 0 o cerca de este.

En la interpretación de la escala gráfica de estimación en el aspecto preferencia por el juego respecto a otros, el 54 % (27) de los niños se ubicaron en valores medios de la escala, el otro 40 % (20) en valores cercanos al extremo superior de la recta (10) y solo un 6 % (3) se ubicó por debajo del punto medio (3). Estos resultados pudieron estar relacionados con la preferencia actual de los niños y las niñas hacia los juegos en ordenadores y las actividades físicas.

El 100 % de los niños y niñas refirieron sentirse "contentos" e interesados por el juego utilizado y con deseos de volverlo a jugar. El cuestionario 2, corroboró estos resultados, evidenciando

en el 100% un alto grado de satisfacción con relación a jugar con la propuesta.

El análisis de la información recogida en el cuestionario 2 refleja la utilidad del juego para la adquisición de conocimientos ante cuestiones relacionadas con el medio ambiente y en específico sobre la actividad cinegética. Los resultados indican la apropiación de algunos conocimientos nuevos por los niños sobre las formas en que se pueden provocar efectos perjudiciales sobre el medio ambiente que aparecen reflejados en el juego, tanto en las casillas como en el comentario anexo.

Estos fueron:
No participar en círculos de interés donde se adquieran

conocimientos sobre el uso y cuidado del medio ambiente 96 % (48)

Mataespecies de la fauna en peligro de extinción 94 % (47)

No plantar árboles en las orillas de los ríos 92 % (46)

Incendios forestales 90 % (45)

El 100 % de los niños evidenció un cambio

de percepción con respecto a la actividad cinegética, considerando que siempre que se cace de forma organizada con los conocimientos necesarios sobre la flora y la fauna, se respete las especies protegidas y amenazadas, se cumplan las medidas de protección a los bosques, entonces la actividad cinegética no afectará el entorno.

Estos conocimientos estuvieron mejor estructurados en los niños de 10 a 12 años. El 68 % (34) de los niños refirió interés por la caza, de ellos el 50 % (25), fueron niños y sólo un 18 % (9) fueron niñas. Se infiere que esta actividad es más aceptada por los varones, en lo cual pudiese estar influyendo un rol de género tradicional.

Conclusiones:

1. El juego



“Nos vamos de caza” contribuyó a elevar la motivación de los niños y las niñas por el cuidado y conservación del medio ambiente y la importancia de la actividad cinegética.

2. El juego “Nos vamos de caza” demostró su utilidad para propiciar una actitud reflexiva ante la temática ambiental

3. Resultó una aportación muy

valiosa el empleo de juego para propiciar conocimientos a los niños y las niñas en relación a la actividad cinegética y su práctica responsable.

4. La valoración de los niños y las niñas sobre el empleo del juego fue francamente positiva.

Bibliografía

- Álvarez, A; Cairo, E y Rojas, R (2003) Proyecto de código de Ética de la Sociedad de psicólogos de Cuba. En Psicodiagnóstico. Selección de lecturas. La Habana: Félix Varela. p 37-47 Educación.
- Bruner, J.(1998) Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid: Alianza.
- Camacho A;Ariosa,L.(2000): Diccionario de Términos Ambientales. La Habana: Félix Varela.
- CITMA (1997): Ministerio de Ciencia Tecnología y Medio Ambiente. Estrategia Ambiental Nacional. Ministerio de Ciencia, Tecnología y Medio Ambiente. República de Cuba. p 27.
- CITMA(1997): Ley 81 de Medio Ambiente., En: Gaceta Oficial de la República de Cuba aprobada por el Parlamento Cubano. Ministerio de Ciencia, Tecnología y Medio Ambiente.
- Chamizo, R. (1998): La caza organizada: Desarrollo y sostenibilidad: Taller metodológico de la F.C.C.D.Holguín.
- Mondeja, G.; Zumalacárregui, de C. (2000): La educación ambiental también se logra jugando. XIII.Seminario Científico.CNIC.
- Elkonin, D.B (1984) Psicología del juego. La Habana: Pueblo y Educación.
- Gasset y Ortega, J (1960) La caza y los toros. Madrid: Revista de Occidente.
- González Bernáldez, F. (1993): La biodiversidad y las escalas de su problemática. Medio Ambiente y Desarrollo. Antes y después de Río-92. Ciencia y Economía.
- Martínez, J. (1981): Protección y Desarrollo de la fauna. Ciudad de la Habana: Libros para La Educación.
- Segarte, A L; Martínez, G.A. y Rodríguez, ME. (2003) Psicología del desarrollo del escolar. Selección de lecturas. La Habana: Félix Varela.
- Testa, A. (1997). Aprendizaje mediante juegos. La Habana: Academia.
- UNESCO-PNUMA (1998): Educación Ambiental. Hacia una pedagogía basada en la resolución de problemas.
- UNESCO (1991) Guía sobre simulación y juegos para la Educación Ambiental. OREALC. Santiago de Chile.
- Valdés, E. (2004) Ecología y Sociedad. La Habana: Félix Varela.
- Zhuróvszkova, R. J. (1980) El juego y su importancia pedagógica. La Habana: Pueblo y Educación.

ANEXO I

- Tablero de cartulina blanca de 30 por 30 cm., con 59 casillas ubicadas en forma de espiral. En cada casilla una existe una imagen que trasmite mensajes relacionados con el cuidado y conservación del medio ambiente. Presenta al reverso las reglas del juego y un breve comentario sobre las situaciones que en el juego son estimuladas o penalizadas.

- Fichas de diferentes colores (también se pueden usar botones, pequeños tacos de madera coloreados, etc.).

- Un dado.

ANEXO 2
CUESTIONARIO 1

Nos gustaría que nos ayudaras en la realización de esta investigación sobre el medio ambiente respondiendo lo que piensas en las siguientes preguntas. Tus respuestas no son respuestas buenas o malas son simplemente tu opinión, la cual consideraremos de gran utilidad.
Muchas gracias.

Edad: _____ Sexo: _____

1.- Señale con una (x) cuáles de estas acciones ocasionan daño al medio ambiente:

acciones	nada	algo	bastante	mucho
Romper nidos y matar pajaritos				
Matar lagartijas				
No cuidar las plantas				
Echar basura en el río				
No plantar árboles				
No cuidar la playa				
El paso de un ciclón				
Incendios Forestales				
Matar especies de fauna en peligro de extinción				
No plantar árboles a la orilla de los ríos				
No participar en círculos de interés donde se adquieran conocimientos sobre el cuidado y conservación del medio ambiente.				

2.- Marque con una (X) las personas que más te han enseñado a cuidar el medio ambiente:

- Vecinos _____
- Maestros _____
- Amiguitos _____
- Padres _____
- Televisión _____
- Otros miembros de la comunidad: _____

3.- Seleccione con una (X) cuánto te gustaría conocer sobre el medio ambiente:

- Nada _____
- Algo _____
- Bastante - _____
- Mucho _____

4.- ¿Consideras que cazar es perjudicial al medio ambiente?

- No _____
- Algo _____
- Bastante - _____
- Mucho _____

¿Por qué? _____

5.- ¿Te han enseñado algo sobre la caza deportiva?

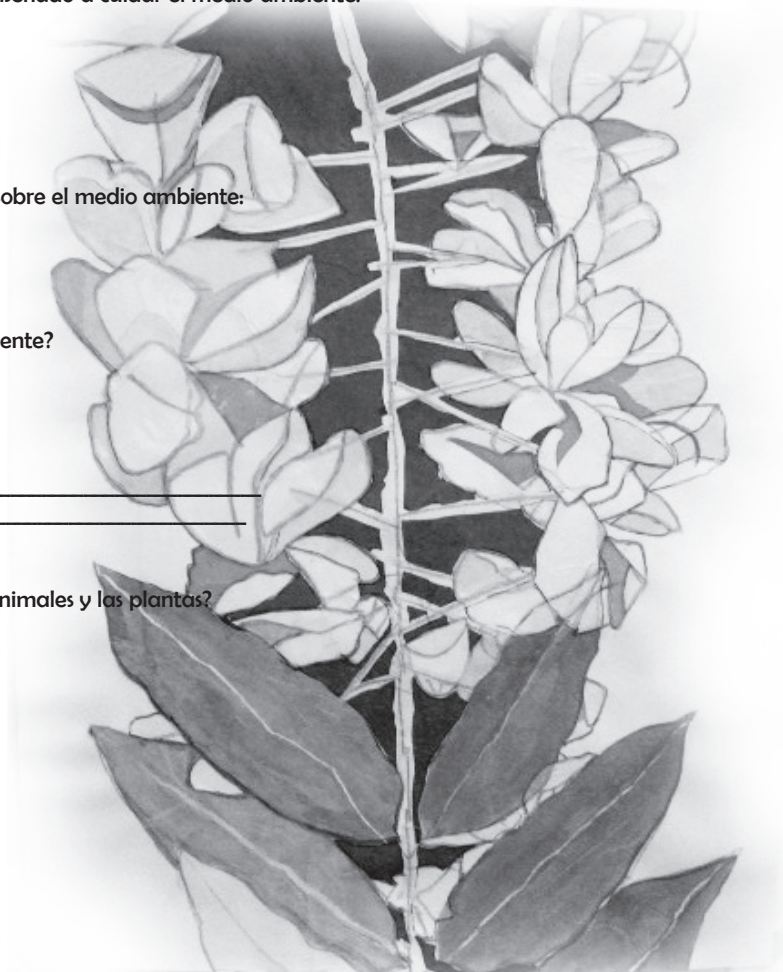
- Si _____ No _____

6.- ¿Crees que para cazar hay que estudiar sobre los animales y las plantas?

- No _____
- Algo _____
- Bastante - _____
- Mucho _____

7.- ¿Crees que se puede cazar cualquier animal?

- Si _____
- No _____



ANEXO 3
CUESTIONARIO 2

Después de haber jugado el juego “Nos vamos de caza” nos gustaría que leyeras con atención las siguientes preguntas y nos respondieras con la mayor sinceridad posible conforme a tu experiencia en general. Estamos seguro de tú colaboración. Recuerda que no hay respuestas buenas o malas.

Muchas gracias:

Edad: _____

Sexo: _____

1.- ¿Consideras que después de haber jugado este juego aprendiste cómo cuidar el medio ambiente?

No _____

Algo _____

Bastante _____

Mucho _____

2.- Señale con una (x) cuáles de estas acciones ocasionan daño al medio ambiente:

acciones	nada	algo	bastante	mucho
Romper nidos y matar pajaritos				
Matar lagartijas				
No cuidar las plantas				
Echar basura en el río				
No plantar árboles				
No cuidar la playa				
El paso de un ciclón				
Incendios Forestales				
Matar especies de fauna en peligro de extinción				
No plantar árboles a la orilla de los ríos				
No participar en círculos de interés donde se adquirieran conocimientos sobre el cuidado y conservación del medio ambiente.				

3.- ¿Te has sentido a gusto jugando este juego?

No _____

Algo _____

Bastante _____

Mucho _____

4.- Mientras estabas jugando te sentiste:

aburrido _____ contento _____ interesado _____ alegre _____ nervioso _____ indiferente _____ no sé _____

5.- ¿Consideras que el juego te ha resultado de utilidad para aprender a cuidar el medio ambiente?

No _____

Algo _____

Bastante _____

Mucho: _____

6.-¿Cuándo estabas jugando tuviste deseos de abandonar el juego?

No _____

Algo _____

Bastante _____

Mucho _____

7.- ¿Te gustaría invitar a jugar a otros amiguitos y amiguitas este juego?

No _____

Algo _____

Bastante _____

Mucho _____

8.- ¿Consideras que este juego resulta bueno para conocer cosas interesantes sobre el medio ambiente?

No _____

9.- Este juego con relación a otros te gusta:

No ____

Algo ____

Bastante ____

Mucho ____

10.- Señale con una (X) cómo valoras el debate realizado al finalizar el juego con los participantes:

valioso ____ aburrido ____ útil ____ interesante ____ necesario ____ importante ____ tonto ____ pesado ____ otros ____

11.- ¿Crees que cazar es perjudicial al medio ambiente? :

No ____

Algo ____

Bastante ____

Mucho ____

12.- Consideras que se puede cazar siempre en cualquier época del año:

Si ____ No ____

13.- ¿Opinas que la caza es perjudicial aún cuando se haga respetando el entorno y cuidando las especies en peligro de extinción?

Si ____

No ____

14.- ¿Te gustaría cazar?

No ____

Algo ____

Bastante ____

Mucho ____

¿Porqué? _____

IMAGEN DEL TABLERO DE JUEGO

