



Motivación N° 1

MAPA DE SONIDOS

Contenido:

Dibujar lo que se escucha.

Intención: agudizar la percepción auditiva

Tipo de actividad: individual, tranquila

No. de participantes: 2-30 personas

Edad: desde los 5 años

Duración: aproximadamente 15 minutos

Material: • hojas de papel
• lápices de color

Preparación: llevar los materiales

Condiciones externas: en lo posible, un lugar sin ruido industrial

Desarrollo:

- Los participantes buscan un sitio tranquilo donde pueden sentarse sin molestarse entre sí. Deben registrar, por escrito, todos los sonidos y ruidos que escuchan a su alrededor.
- Al cabo de 5 minutos el guía convoca a todo el grupo. Los participantes muestran su lista de sonidos y pueden intercambiar opiniones.

Indicaciones y posibilidades de profundización:

- Pregunte si alguien quiere comentar sobre su lista, los sonidos u otras experiencias; pero es importante recalcar que las respuestas son voluntarias.
- Para presentar sus experiencias, los participantes pueden hacer dibujos concretos o abstractos o escoger cualquier otro modo de presentación.
- Debe tratar de prevenir la competitividad en el ejercicio.
- Si conoce bien las voces de los animales, puede profundizar sobre el tema.
- Discuta los sonidos ajenos al bosque.

Variación:

- Para comenzar, el guía muestra al grupo un papel marcado en el medio con una X. Luego les explica a los participantes que esto es un mapa y que la X indica el lugar en donde están sentados. Finalmente, cuando los participantes escuchan algún sonido, lo registran en la ficha con un símbolo adecuado. El punto de inscripción del símbolo en el mapa debe reflejar de la manera más exacta posible, la dirección y distancia del ruido. Los símbolos deben ser explicativos, no literales.



Motivación N° 2

CÁMARA Y FOTÓGRAFO

Contenido:

Un ejercicio en grupos de dos, para obtener una impresión de la realidad mediante un breve abrir y cerrar de ojos.

Intención: agudizar la percepción, relajarse

Tipo de actividad: tranquila, de confianza, visual

No. de participantes: mínimo 2 personas

Edad: desde los 3 años

Duración: 15-30 minutos

Material: n/a

Preparación: n/a

Condiciones externas: n/a

Desarrollo:

- Los participantes se dividen en grupos de dos. Un participante asume el papel de fotógrafo, y el otro el papel de cámara. El “fotógrafo” dirige a la “cámara”, que mantiene los ojos cerrados.
- El “fotógrafo” busca “imágenes” interesantes. Cuando descubre algo bonito, dirige los ojos de la “cámara” directamente sobre el motivo y hala suavemente la oreja de su pareja. Mientras que hala la oreja, la “cámara” abre los ojos y “toma” una foto.
- Para terminar, se puede hacer un relato de las “fotos”.

Indicación:

- El “fotógrafo” debe buscar imágenes especiales.

Motivación N° 3

CAMINATA DE CONFIANZA

Contenido:

Experimentar el bosque como una persona no vidente.

Intención: reforzar la confianza entre los participantes, percepción sensual del bosque

Tipo de actividad: despierta los sentidos y permite relajarse

No. de participantes: ilimitado

Edad: desde los 6 años

Duración: aproximadamente de 5 a 15 minutos

Material: vendas para ojos

Preparación: n/a

Condiciones externas: un bosque con diversidad de flora y fauna

Desarrollo:

- El grupo se divide en parejas. Deben escoger una pareja en la cual confían.
- A un participante se le vendan los ojos, convirtiéndose en el “no vidente”, mientras que el otro será el “guía” y el responsable de conducir al “no vidente” por el bosque.
- Durante la caminata, el “no vidente” es guiado por distintos lugares del bosque para descubrir ramas, troncos, musgos, piedras, etc., para tocarlos, olfatearlos e inclusive saborearlos.
- Al cabo de por lo menos 5 minutos, los participantes regresan al punto de partida y se le quita la venda al que no puede ver.
- Luego se cambian los roles y se repite el ejercicio.

Indicaciones:

- Esta actividad no es recomendable para la fase inicial de una excursión.
- Para grupos de estudiantes es muy importante explicar las “reglas del juego”:
 - Caminar lentamente.

- Buscar un camino interesante y variado.
- No abusar de la confianza, ya que esto daña la actividad.

Variaciones:

- Ver **ÁRBOL 11** “Encuentro con el árbol”
- El “no vidente” debe tratar de regresar por el mismo camino sin su “guía”. Esto debe ser explicado al inicio de la actividad.



Motivación N° 4

PUNTO DE VISTA INUSUAL

Contenido:

Buscar y probar perspectivas diferentes e inusuales.

Intención: agudizar la percepción, descubrir nuevas perspectivas

Tipo de actividad: curiosa, individual, animada

No. de participantes: máximo 30 personas

Edad: desde los 4 años

Duración: máximo 20 minutos

Material: n/a

Preparación: n/a

Condiciones externas: n/a

Desarrollo:

- Camine por el bosque y observe a sus alrededores, trate de ver el bosque desde nuevos ángulos. Por ejemplo:
 - Incline la cabeza.
 - Mire hacia atrás a través de las piernas.
 - Acuéstese boca abajo en el suelo y mire al ras del suelo; o acuéstese de espaldas y mire hacia arriba.
 - Piense en otras alternativas, porque recuerde que la imaginación no tiene límites.

Indicaciones y posibilidades de profundización:

- El observar al bosque desde diferentes ángulos cambia significativamente nuestras percepciones y es posible percibir las cosas con mayores detalles y con más conciencia. Esto también puede observarse en **ÁRBOL 1** “Caminata con espejos”.
- Este enfoque sirve también para discutir situaciones complejas. Por ejemplo, una mirada desde afuera; es decir, con otra visión, permite muchas veces clarificar el panorama y explicar ciertos problemas.

Variación:

- La perspectiva puede ser dirigida mediante instrumentos técnicos. Por ejemplo, creando una escena de la realidad y mirarla a través de un marco, reduciendo el campo de visión con un tubo de cartón o usando binoculares.



Motivación N° 5

GATO Y RATÓN EN EL LABERINTO

Contenido:

Armar una especie de laberinto humano.

Intención: relajación, movimiento

Tipo de actividad: animada y divertida

No. de participantes: mínimo 18 personas

Edad: desde los 6 años

Duración: mínimo 10 minutos

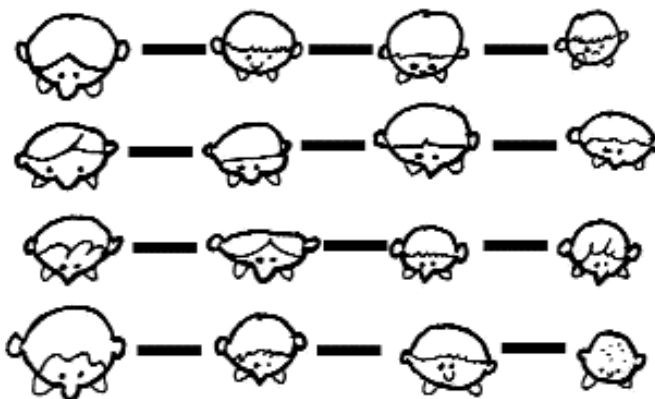
Material: n/a

Preparación: n/a

Condiciones externas: n/a

Desarrollo:

- Si hay 18 personas, 16 se colocan en grupos de cuatro, formando 4 líneas paralelas (una persona detrás de la otra), de modo que si los participantes extienden sus brazos hacia los lados, las puntas de sus dedos tocan las puntas de los dedos del otro. Girando 90 grados cuando se da el comando “ahora”, los callejones (espacio entre las líneas de personas) cambian en ángulo recto. Los callejones libres se cierran y viceversa.



- Un jugador se convierte en ratón y otro en gato. El ratón corre por los callejones mientras es perseguido por el gato.
- Solamente el ratón puede dar el comando de girar, gritando “ahora”. De esta manera, el ratón siempre puede protegerse del gato detrás de una barrera de brazos.

Indicaciones:

- Haga pruebas del movimiento giratorio con el comando “ahora” antes de iniciar el juego.
- Se trata de un juego donde se corre mucho cuando se tiene el turno del gato o el ratón y que divierte rápidamente hasta los grupos que están aburridos.

Variación:

- Si el gato demora en cazar al ratón, se le puede ayudar nombrando a un segundo gato.

Motivación N° 6

PULGA-PÁJARO-ARAÑA

Contenido:

Juego de atrapadas y corridas.

Intención: comprobar las reacciones de los participantes

Tipo de actividad: animada, activa y de calentamiento

No. de participantes: mínimo 6 personas

Edad: desde los 6 años

Duración: mínimo 15 minutos

Material: n/a

Preparación: delimitar el terreno de juego

Condiciones externas: espacio suficiente

Desarrollo:

- El terreno de juego debe ser marcado dibujando una línea central, en la cual los dos grupos se enfrentan. El área también debe tener líneas límites detrás de las cuales nadie puede ser agarrado.
- Hay 3 tipos de animales representados por gestos característicos:
 - Pulga:** perforar el aire con el dedo índice
 - Pájaro:** mover los brazos como alas
 - Araña:** imitar, con las manos, el movimiento de sus patas en el aire
- Los animales se relacionan entre sí de la siguiente manera:
El pájaro come la araña, la araña come la pulga y la pulga pica al pájaro.
Se requiere un poco de paciencia hasta que todos sepan quién come o pica a quién y qué gesto pertenece a cada animal.
- Los participantes forman 2 equipos que se ubican uno frente al otro. Cada equipo decide qué animal representará en el juego. Todos los integrantes de un equipo serán el mismo animal. El otro equipo no debe enterarse de la decisión.
- Ahora, los dos equipos se ubican en la línea central.



- Cuando suena la señal, todos representan su animal mediante los gestos y comienza la persecución: el pájaro persigue a la araña o la pulga al pájaro. Los jugadores “comidos” o “picados” tienen que pasar al equipo opuesto.
- Puede repetir el juego.

Indicaciones:

- Se trata de un juego para calentarse y desahogarse. El ejercicio se debe hacer cuando el grupo está desmotivado y no logra concentrarse.



Motivación N° 7

JUEGO DEL PALO

Contenido:

Un juego de movimiento donde lo importante es la velocidad de reacción.

Intención: los participantes se desahogan

Tipo de actividad: muy animada y divertida

No. de participantes: mínimo 4 personas

Edad: desde los 4 años

Duración: mínimo 10 minutos

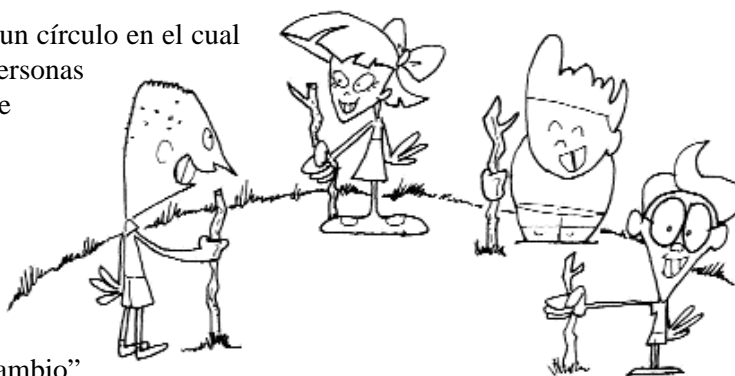
Material: n/a

Preparación: n/a

Condiciones externas: no debe llover

Desarrollo:

- Para este juego pida a cada uno de los participantes que busque un palo de aproximadamente 1.5 metros de largo.
- Luego el grupo forma un círculo en el cual la distancia entre las personas es de aproximadamente 2.5 metros.
- Cada uno para su palo y lo apoya en el suelo.
- En el momento en que el guía grita “cambio”, cada uno suelta su palo y corre hacia el palo de su vecino derecho. Tienen que tratar de agarrar el palo antes de que este se caiga al suelo. El que no agarra el palo a tiempo, sale del juego.
- El juego sigue hasta que quede un solo jugador.



Motivación N° 8

ERES MI SILLA

Contenido:

Un juego divertido en grupo.

Intención: que los participantes comprendan que “juntos, todo funciona mejor”

Tipo de actividad: divertida, en grupo

No. de participantes: mínimo 20 personas

Edad: desde los 4 años

Duración: aproximadamente 10 a 15 minutos

Material: n/a

Preparación: n/a

Condiciones externas: el suelo no debe estar mojado

Desarrollo:

- El grupo forma un círculo en el cual los participantes se paran uno tras otro, con la mirada en la misma dirección. La distancia entre las personas debe ser de pocos centímetros.
- Cuando se da la señal, cada uno trata de sentarse lentamente en los muslos de la persona que está atrás. Si esto se logra, se forma un círculo en el cual cada uno está sentado en el regazo del otro.

Indicaciones:

- Es muy difícil de hacer con menos de 20 personas y generalmente no funciona, lo que resulta bastante frustrante. Pero, mientras más personas participan, mejor funciona.
- Tómese todo el tiempo que sea necesario antes de dar la señal de sentarse, fíjese que la distancia entre las personas sea mínima y que se haya formado un verdadero círculo.

Motivación N° 9

“MEMORY” DE SONIDOS

Contenido:

Diferenciación y clasificación de sonidos.

Intención: agudizar la percepción auditiva

Tipo de actividad: individual, tranquila

No. de participantes: máximo 5 personas

Edad: desde los 6 años

Duración: aproximadamente 15 minutos

Material:

- cajitas negras de rollo de película
- materiales naturales

Preparación: llenar las cajitas

Condiciones externas: también en condiciones climáticas malas

Desarrollo:

- Llenar las cajitas con materiales naturales, por ejemplo: semillas de palma, frutos de jobo, hierba, piedritas, corteza, hojas desmenuzadas o pedazos de ramas. Estas van a ser las cajitas para el juego “memory”. Recuerde siempre llevar 2 cajitas con el mismo material.
- Se mezclan las cajitas de “memory” y se colocan dentro de un cuadro formado en el suelo y delimitado con ramas.
- Uno tras otro, los integrantes del grupo pueden levantar, sacudir y escuchar dos cajitas y volverlas a su sitio. El que encuentra una “pareja” puede quedarse con las dos cajitas y seguir jugando.
- Gana la persona que “escuchó” e identificó el mayor número de cajitas parejas.

Indicaciones:

- Fije y explique bien las reglas antes de comenzar el juego.
- Adapte el número de cajitas y la dificultad de diferenciación de los materiales de relleno a la edad de los participantes. Por ejemplo, use solamente 10 pares

de cajitas para niños de primer grado o coloque números en la parte inferior de las cajas para facilitar el reconocimiento.

- No llene las cajitas demasiado y recuerde hacer la prueba para saber si se escucha bien.

Variación:

- Los integrantes del grupo no compiten entre sí, sino que juegan juntos.
- Además de encontrar las parejas, hay que adivinar el contenido de las cajitas.
- Para jugar al aire libre puede colocar las cajitas en una caja de zapatos.

Motivación Nº 10

¡ALGO ANDA MAL AQUÍ!

Contenido:

Búsqueda de elementos naturales mal ubicados.

Intención: agudizar la percepción

Tipo de actividad: activa y de investigación

No. de participantes: ilimitado

Edad: desde los 6 años

Duración: aproximadamente 30 minutos

Material:

- 50 metros de hilo o soga
- alambre delgado
- material ajeno al lugar

Preparación:

- recoger materiales
- preparar el camino

Condiciones externas: no debe llover

Desarrollo:

- A lo largo de un sendero de 50 metros marcado con un hilo o soga, ubique varios elementos ajenos al lugar. Por ejemplo: manzanas bajo un árbol de espavé, ramas de palma pegadas en el tronco de un indio desnudo, mata de rosas en un cuipo, conchas en el suelo, hongo de plastilina, huella falsa de un animal, nido artificial con viejos huevos de pascuas, corona de navidad en un barrigón o la foto de un animal en una piedra.
- Evite tocar los “errores”, ya que su instalación no va a ser muy estable.
- Para asegurar que no se pierdan o muevan los “errores” se pueden utilizar pequeños alfileres o cinta adhesiva para fijar los objetos ajenos en su nueva ubicación.
- Cada observador debe contar los “errores” que ve en el transcurso de la excursión, pero no debe decirlos en alto para que todos puedan contar de modo independiente. Para finalizar, se puede hacer el recorrido en grupo para discutir acerca de lo visto; o se puede mencionar el número de “errores” y pedir que cada participante repita el recorrido individualmente.

Indicación:

- Recorra el camino de antemano y compruebe si hay elementos que puedan ser considerados “errores” sin serlo. Piense de antemano qué materiales ajenos pueden ser utilizados.

Variaciones:

- Ubique el hilo o soga a diferentes alturas del recorrido y esconda los materiales en los sitios marcados por la soga.
- Además de los elementos naturales, coloque elementos artificiales como un foco de lámpara o un caramelo.