

Ejemplos de actividades en el bosque:

Excursiones guiadas para grupos grandes

*La gente no se preocupa por
las cosas que están sucediendo,
sino por las acciones que se
toman al respecto*

Epicteto



Para el tema de excursiones guiadas para en grupos grandes le presentamos:

a) Información resumida

b) Ejemplo de una excursión

a) Información resumida

Una de las inquietudes que más preocupa a los guías naturalistas es cómo actuar si el grupo de visitantes es demasiado grande. Para esto le proponemos algunas orientaciones.

El número considerado como demasiado grande dependerá de cada individuo. Algunos guías consideran que 10 es el número máximo, porque quizá no cuenta con los materiales necesarios, para otros se vuelve un problema a partir de 30 participantes.

Lo recomendable es encontrar un punto intermedio entre estas dos cantidades. Hay muy pocas actividades que funcionan con más de 30 personas. En la mayoría de los casos, el límite máximo es menor de 30, y en muy pocas actividades no debe exceder el número de 10. Casi siempre el tamaño ideal de un grupo es de 10 a 15 integrantes.

¿Qué hacer entonces si se presenta un grupo más numeroso?

En principio le presentamos tres posibilidades:

Grupo grande		
1. guía experto	2. asistente	3. sin asistente
excursión normal	ejemplo1	ejemplo 2

1. La solución más fácil es la contratación de un segundo o tercer guía. En la práctica, esto resulta menos problemático de lo que se suele pensar. Dependiendo del grupo, los guías adicionales pueden ser otros colegas, voluntarios, pasantes o asistentes.

En estos casos, el grupo grande puede ser subdividido (ver **INICIO 7** “¿Quién con quién?”) y se puede hacer una excursión guiada normal.

2. Aparte de los colegas, el guía también puede recurrir a asistentes no expertos en la materia como profesores, dirigentes, presidentes de asociaciones, padres y madres de familia. La participación de personas externas no es un problema si las instrucciones, la ejecución y la evaluación de la actividad no requieren conocimientos especializados. Gracias a la hábil combinación y alternación de actividades especializadas dirigidas por usted, y actividades no-especializadas dirigidas por sus ayudantes, se puede lograr una buena excursión guiada con grupos grandes.

El **ejemplo 1** demuestra cómo se puede desarrollar una excursión guiada con muchos participantes y un número adecuado de ayudantes.

Cuando revise este manual con mayor detenimiento encontrará también varias actividades que pueden ser dirigidas por un ayudante, siempre y cuando disponga de la información necesaria. En este caso debe organizar una reunión de preparación y entregar copias de las actividades que serán asumidas por la otra persona, para que ésta pueda familiarizarse con su rol y con el tema.

3. ¿Pero, qué hacer si no encuentra un ayudante?
Lo mismo puede suceder si llega un gran número de participantes no esperados. El ejemplo 2 le presenta algunas opciones en el caso de que usted se encuentre sólo frente a 40 personas.

Seguramente, usted ya habrá comprobado que las excursiones guiadas de grupos grandes requieren mayor preparación y tiempo. Con una buena planificación puede evitar las frustraciones de una actividad desorganizada y sin resultado.

b) Ejemplo de una excursión

Ejemplo N° 1

Cuenta con el personal auxiliar necesario para formar grupos de 15 personas cada uno

1. Preparación

1.1 Con tiempo previo

En una conversación con sus ayudantes, usted les aclarará que no realizarán tareas especializadas. Entregue juegos y actividades sencillas de fácil comprensión y ejecución. Distribuya copias necesarias sobre las actividades a realizar. Y hable de un mayor número de actividades de las que están previstas, para que sus ayudantes tengan opciones y escojan aquellas en las que se sienten más seguros.

1.2 Sin tiempo previo

Sin aviso previo, el grupo grande llega con sus responsables. La división del grupo sólo tendrá sentido si los responsables están preparados de antemano y si son lo suficientemente flexibles. Si usted recién les informa durante las palabras de bienvenida, será muy difícil que alguien quiera ayudarle. Los responsables del grupo se sienten sorprendidos y abusados y no tienen la disposición mental de brindarle apoyo. Usted puede crear un espacio para una conversación breve si inicia la excursión con una actividad en la que el grupo tiene que actuar solo (ver **INICIO 2** “Nido de águila”).

Pero en el caso de que no cuente con ayuda, tendrá que guiar el grupo sin ayuda. Algunos consejos concretos se presentan en el **Ejemplo 2**.

Usted debe estar consciente de que todo el grupo querrá ir con usted, por lo tanto nunca pregunte: ¿qué grupo quiere ir conmigo? o ¿qué grupo se va con el señor o la señora X?, porque provocará un caos. Lógicamente todos querrán ir con usted que es el experto y el resto del grupo se sentirá desilusionado o tendrá miedo de perderse de algo. Por lo tanto, debe anunciar y realizar un cambio de grupos durante la excursión. La división del grupo se realizará a través de una actividad específica (ver **INICIO 7** “¿Quién con quién?”).

2. Desarrollo

El llamado “sistema de paradas” ofrece una buena posibilidad de ejecución de actividades. Cada responsable se encarga de una parte de los ejercicios y actividades y los repite dentro de todos los grupos pequeños. La gran ventaja está en que ningún participante tiene la sensación de haberse perdido de algo. La pequeña desventaja está en que usted y sus asistentes tendrán que repetir la misma actividad dos o más veces.

Con relación a esto, le sugerimos algunos consejos prácticos. Para evitar que los participantes se distraigan mutuamente, se recomienda que los grupos trabajen a una distancia considerable para evitar el contacto visual. Podrá evitar eventuales problemas si acuerda y respeta una hora fija para que los participantes pasen de una estación a otra. Los ayudantes deben tener un cronograma exacto y, si fuera necesario, un mapa con la ubicación de las diferentes paradas. Si un grupo termina antes de tiempo, no debe iniciar una nueva actividad. Se lo reunirá en el nido de águila con el fin de no distraer a los demás.

Cuando organice las actividades, no se olvide de que usted debe encargarse de la parte técnica (conocimientos básicos, explicaciones, paso a otros temas o resúmenes) mientras que sus asistentes asumen la parte no especializada.

Cuando planifique su excursión guiada tenga en cuenta que usted y su asistente deben tratar el mismo tema. De esta manera, y a pesar de la división de tareas, no se pierde el hilo conductor de la excursión. No es recomendable que el asistente realice una actividad del suelo mientras usted trata sobre el agua con el otro grupo. Si esto ocurre, al cambiar de guía, no habría continuidad de temas y los visitantes participarían en una serie de actividades incoherentes. Otra dificultad surge cuando se escogen actividades que no se relacionan directamente. Cuando se cambian los grupos falta la información básica o la preparación necesaria para la ejecución de la actividad. Todas las actividades deben estar relacionadas y partir de un mismo tema. El tiempo previsto para las actividades de los grupos pequeños debe ser más o menos igual. Los grupos no deberían tener que esperar cuando cambian de actividad.

Inicie y termine la excursión guiada de un grupo grande con actividades para todo el grupo. Sugerencias de inicios para no tratar un tema específico pueden ser: **INICIO 2** “Nido de águila”; **MOTIVACIÓN 7** “Juego del palo”; **ESPACIO VITAL BOSQUE 1** “Adivinando animales” y para terminar: **FINAL 1** “Paleta de colores”; **FINAL 2** “Construir pipas”; **FINAL 4** “Correo forestal”. Sirven también todas las actividades mencionadas en el **Ejemplo 2**.

A continuación presentamos las actividades apropiadas para el sistema de paradas:

1. **Tema: ÁRBOL**
Inicio: ÁRBOL 6: “Duende de fotosíntesis”
I: ÁRBOL 1: “Caminata con espejos” + **ÁRBOL 11:** “Encuentro con el árbol”
II: ÁRBOL 7: “Reconocimiento de cortezas” + **ÁRBOL 9** “Reconocimiento táctil de los árboles”.
III: ÁRBOL 15: “Se busca”
Final: ÁRBOL 10: “Somos un árbol”

2. **Tema: BOSQUE COMO ESPACIO VITAL**
Inicio: MOTIVACIÓN 6: “Pulga-Pájaro-Araña”
I: ESPACIO VITAL BOSQUE 3: “Esconder-Descubrir”
II: ESPACIO VITAL BOSQUE 2: “Siguiendo las huellas y rastros de los animales”
III: ESPACIO VITAL BOSQUE 5: “Persecución silenciosa” + **ESPACIO VITAL BOSQUE 6:** “Murciélago y mariposa nocturna”
II: ESPACIO VITAL BOSQUE 14: “Memory”
III: INICIO 3: “¿Quién soy?” + **ESPACIO VITAL BOSQUE 4:** “Todos dependen el uno del otro”.
Final: MOTIVACIÓN 1: “Mapa de sonidos”.

3. **Tema: SUELO**
Inicio: SUELO 10: “¡Los suelos del bosque no olvidan fácilmente!”
I: SUELO 4: “Siguiendo las huellas de los animales del suelo”
II: SUELO 1: “Experimentar el suelo del bosque” + **SUELO 2:** “Oruga descalza” + **SUELO 3:** “Ventana del suelo”
III: SUELO 5: “Caídas las hojas” + **SUELO 6:** “Escalera del suelo”
Final: SUELO 11: “Prueba de erosión” o **SUELO 12:** “Vitrina de lombrices”.

El juego **ESPACIO VITAL BOSQUE 13** “Búhos y halcones” con las respectivas preguntas es una actividad idónea para finalizar los temas arriba mencionados.

Ejemplo N° 2

Llegaron más de 30 participantes y no dispone de ayudantes

Algunas actividades funcionan también con grupos grandes (ver el ejemplo 1). Sin embargo, para usted como guía, resulta muy complicado realizar actividades para todo el grupo, por problemas de atención o disciplina; o cuando debe reunir a todo el grupo para explicar algo, y el volumen de su voz requiere mucha fuerza.

1. Actividades funcionales para grupos grandes

1.1 Inicio:

INICIO 2: "Nido de águila"

ESPACIO VITAL BOSQUE 1: "Adivinando animales"

INICIO 3: "¿Quién soy?"

1.2 Motivación:

MOTIVACIÓN 1: "Mapa de sonidos"

MOTIVACIÓN 5: "Gato y ratón en el laberinto"

MOTIVACIÓN 7: "Juego del palo"

MOTIVACIÓN 8: "Eres mi silla"

MOTIVACIÓN 10: "¡Algo anda mal aquí!"

ÁRBOL 11: "Encuentro con el árbol"

1.3 Actividades relacionadas con el tema:

ÁRBOL 10: "Somos un árbol"

ÁRBOL 13: "Calcando cortezas"

ESPACIO VITAL BOSQUE 13: "Búhos y halcones"

SUELO 10: "¡Los suelos del bosque no olvidan fácilmente!"

SUELO 11: "Prueba de erosión"

SUELO 12: "Vitrina de lombrices"

1.4 Final:

FINAL 1: "Paleta de colores"

FINAL 2: "Construir pipas"

FINAL 3: "Un recuerdo"

FINAL 4: "Correo forestal"

MOTIVACIÓN 2: "Cámara y fotógrafo"

2. Indicaciones y posibilidades para trabajos de grupo sin guía

2.1 Organización

Formación de grupos a través de la actividad **INICIO 7** “¿Quién con quién?” Póngase de acuerdo con una señal determinada (un grito o instrumento musical) para que todos los grupos lleguen al punto de encuentro a una hora determinada. Eventualmente, anuncie una sorpresa o “atracción” para cuando todos estén de regreso (por ejemplo: una madriguera, un punto de observación de animales o postales).

También puede designar un portavoz para que se encargue de la disciplina y del horario.

2.2 Desarrollo del trabajo en grupo:

Motivación e información

La motivación es básica para el trabajo en grupos. El guía puede presentar algún hallazgo interesante o inventar algo que llame la atención. Luego se dan a conocer las instrucciones básicas, y si el caso lo requiere éstas podrían ser escritas.

Fase de trabajo

Los participantes trabajan de manera independiente y reciben ayuda del guía si lo necesitan.

Fase de evaluación

- En la plenaria con todo el grupo (círculo grande, sentados en el suelo, o nido de águila), los participantes presentan los resultados de su trabajo. El guía coordina una presentación ordenada en la que se da la palabra a todos y la complementa con varios hallazgos para que los participantes tengan la oportunidad de observar lo que otro grupo observó.
- Los grupos pequeños pueden presentar sus resultados a otros grupos a través de una pequeña caminata. En este caso se recomienda el uso de banderitas para indicar la presencia de algún hallazgo del grupo expositor.

Preservación de los hallazgos descubiertos

Si los participantes desean llevarse algunos de los objetos encontrados (por ejemplo, ramitas u hojas secas), prevea los recipientes idóneos para el transporte y haga las sugerencias necesarias para un buen tratamiento futuro. Aunque lo ideal es devolver al bosque lo que le pertenece.

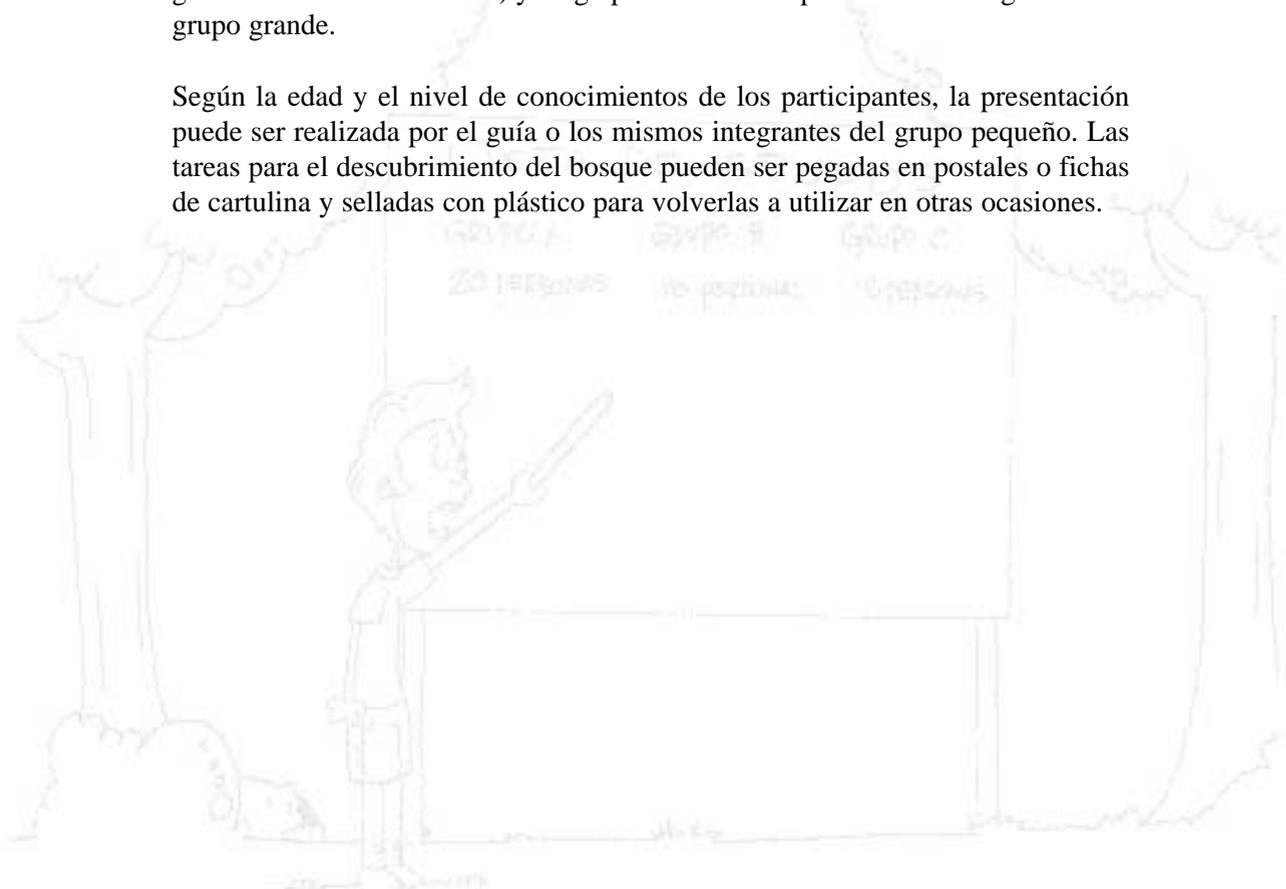
2.3 Consejos prácticos

Los siguientes anexos contienen tres trabajos de grupos preestructurados para ser distribuidos entre los participantes. Usted tiene la posibilidad de crear nuevas propuestas:

- Descubriendo el bosque (Anexo 1 a/b)
- Juego de búsqueda forestal (Anexo 2)
- Búsqueda fantástica (Anexo 3)

Para aplicar cada tema debe prever unos 20 minutos. Los grupos pequeños deben, en primer lugar, resolver las preguntas escritas en las fichas (adivinanzas, encargos o actividades o refranes) y luego presentar las respuestas a los integrantes del grupo grande.

Según la edad y el nivel de conocimientos de los participantes, la presentación puede ser realizada por el guía o los mismos integrantes del grupo pequeño. Las tareas para el descubrimiento del bosque pueden ser pegadas en postales o fichas de cartulina y selladas con plástico para volverlas a utilizar en otras ocasiones.



Anexo 1a: Excursiones para grupos grandes

DESCUBRIENDO EL BOSQUE

GRUPO 1: DESCUBRIMIENTO DEL BOSQUE

Reciben tres frascos con tapa rosca, lupas de vaso y una lupa grande. La tarea consiste en encontrar y atrapar cinco organismos diferentes en el suelo forestal blando.

¡Por favor traten a estos animalitos con cuidado!
Si descubren otras cosas interesantes, pueden traerlas también.

Para reflexionar:

- ¿De qué se alimentan los organismos en el suelo forestal?
- ¿Qué tareas cumplen en el bosque?
- ¿Pueden identificar a los animalitos?
- ¡Invéntense algunos nombres para ellos!

GRUPO 2: DESCUBRIMIENTO DEL BOSQUE

La tarea consiste en buscar pedazos de corteza de cuatro árboles diferentes. Es recomendable tomar muestras de la corteza de árboles cortados o muertos para no tener que herir a ningún árbol vivo.

Para reflexionar:

- ¿Para qué los árboles necesitan una corteza?
- ¿Todos los árboles tienen la misma corteza?
- ¿Cómo se llaman los árboles cuya corteza recogieron?

Anexo 1b: Excursiones para grupos grandes

DESCUBRIENDO EL BOSQUE

Grupo 3: DESCUBRIMIENTO DEL BOSQUE

La tarea consiste en encontrar cinco plantitas diferentes que crecen debajo de los árboles grandes.

Por favor, no arranquen nada y marquen los sitios con las banderitas entregadas.

Para reflexionar:

- ¿Qué plantas encontraron?
- ¡Invéntense algunos nombres que van con ellas!
- ¿Hasta que altura crecerán?
- ¿Qué planta les gusta más?

GRUPO 4: DESCUBRIMIENTO DEL BOSQUE

La tarea consiste en encontrar las huellas de cinco animales diferentes que viven en el bosque.

Marquen el sitio donde encontraron alguna huella con las banderitas. ¡Cuidado! No vayan a dejar huellas notables cuando pasan por el bosque.

Un consejo:

Los animales pueden dejar diferentes huellas como: pisadas, excrementos, huellas de mordidas en hojas, ramas y semillas, raíces mordidas, huecos en los árboles o cuevitas en la tierra.

Para reflexionar

- ¿Quién habrá dejado estas huellas?

Anexo 2: Excursiones para grupos grandes

JUEGO DE BUSQUEDA EN EL BOSQUE

- La planta que deben encontrar es un habitante típico del bosque.
- Florece de enero a mayo.
- Sus frutos son de color marrón, de forma circular con bordes ondulados y parecen orejas de elefante.
- A distancia las hojas lucen muy parecidas a plumas.
- Es frecuente en bosques húmedos o secos.
- Las ardillas, ñeques, palomas y otros animales del bosque se alimentan con sus semillas.
- Su piel exterior es gris y bastante lisa, frecuentemente con manchas anaranjadas de líquenes.
- Tienen raíces superficiales.
- Por favor traigan:
 - un ramita
 - una hoja
 - una semilla.

Para controlar si la planta encontrada es la correcta, pueden resolver la siguiente sopa de letras. Les dará el nombre de la planta.

A	V	E	L	K	L
Z	X	R	A	M	A
U	T	O	R	O	C
I	O	B	L	N	P

Hagan un dibujo de la forma y presentación de la planta



Forma y presentación de la hoja



Anexo 3: Excursiones para grupos grandes

BUSQUEDA FANTÁSTICA

Tarea: Todos juntos vayan a buscar los siguientes objetos. Luego inventen nombres fantásticos para los objetos hallados.

Traigan 10 de los siguientes objetos para presentarlos a su grupo e indíqueles que inventen un nombre para por lo menos uno de los diez objetos:

1. **Algo blando o suave:** _____
Nombre inventado: _____
2. **Lo que más te impresionó (¡a excepción de los animales!):** _____
Nombre inventado: _____
3. **Un reservorio natural de agua:** _____
Nombre inventado: _____
4. **Una prueba de la presencia del ser humano:** _____
Nombre inventado: _____
5. **Algo que huele mucho a bosque:** _____
Nombre inventado: _____
6. **Algo bello:** _____
Nombre inventado: _____
7. **Algo pesado:** _____
Nombre inventado: _____
8. **Algo liviano:** _____
Nombre inventado: _____
9. **Algo útil:** _____
Nombre inventado: _____
10. **Algo duro:** _____
Nombre inventado: _____
11. **Algo frío:** _____
Nombre inventado: _____

12. **Algo largo:** _____
Nombre inventado: _____
13. **Algo corto:** _____
Nombre inventado: _____
14. **Algo bello:** _____
Nombre inventado: _____
15. **Algo escondido:** _____
Nombre inventado: _____
16. **Algo rojo:** _____
Nombre inventado: _____
17. **Algo verde:** _____
Nombre inventado: _____
18. **Algo mojado:** _____
Nombre inventado: _____
19. **Algo seco:** _____
Nombre inventado: _____

Entregue una copia de esta lista a cada grupo.