



Organización de las Naciones
Unidas para la Alimentación
y la Agricultura



Juegos para la educación ambiental en el tiempo libre



fmam FONDO PARA EL MEDIO AMBIENTE MUNDIAL
INVERTIMOS EN NUESTRO PLANETA



Sistema Integrado
de Monitoreo
de Ecosistemas
Forestales Nativos



INFOR

Juegos para la educación ambiental en el tiempo libre

Elaborado por: Úrsula Fernández,
Cooperativa Calahuala
y Bernardo Pilquinao
Instituto Forestal, Chile

Publicado por
la Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura
y
el Ministerio de Agricultura de Chile

Fernández, Ú. y Pilquinao, B. 2021. *Juegos para la educación ambiental en el tiempo libre*. Santiago de Chile, FAO y MINAGRI. <https://doi.org/10.4060/cb2902es>

Las denominaciones empleadas en este producto informativo y la forma en que aparecen presentados los datos que contiene no implican, por parte de la Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura (FAO) o el Ministerio de Agricultura de Chile (MINAGRI), juicio alguno sobre la condición jurídica o nivel de desarrollo de países, territorios, ciudades o zonas, o de sus autoridades, ni respecto de la delimitación de sus fronteras o límites. La mención de empresas o productos de fabricantes en particular, estén o no patentados, no implica que la FAO o MINAGRI los apruebe o recomiende de preferencia a otros de naturaleza similar que no se mencionan.

Las opiniones expresadas en este producto informativo son las de su(s) autor(es), y no reflejan necesariamente los puntos de vista o políticas de la FAO o MINAGRI.

ISBN 978-92-5-133859-9 [FAO]

© FAO y MINAGRI, 2021



Algunos derechos reservados. Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Organizaciones intergubernamentales.; <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/igo/deed.esES>).

De acuerdo con las condiciones de la licencia, se permite copiar, redistribuir y adaptar la obra para fines no comerciales, siempre que se cite correctamente, como se indica a continuación. En ningún uso que se haga de esta obra debe darse a entender que la FAO o MINAGRI refrenda una organización, productos o servicios específicos. No está permitido utilizar el logotipo de la FAO o MINAGRI. En caso de adaptación, debe concederse a la obra resultante la misma licencia o una licencia equivalente de Creative Commons. Si la obra se traduce, debe añadirse el siguiente descargo de responsabilidad junto a la referencia requerida: "La presente traducción no es obra de Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura (FAO) o MINAGRI. La FAO/MINAGRI no se hace responsable del contenido ni de la exactitud de la traducción. La edición original en español será el texto autorizado".

Toda controversia que surja en el marco de la licencia y no pueda resolverse de forma amistosa se resolverá a través de mediación y arbitraje según lo dispuesto en el artículo 8 de la licencia, a no ser que se disponga lo contrario en el presente documento. Las reglas de mediación aplicables serán las del Reglamento de Mediación de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual <http://www.wipo.int/amc/en/mediation/rules> y todo arbitraje se llevará a cabo de conformidad con el Reglamento de Arbitraje de la Comisión de las Naciones Unidas para el Derecho Mercantil Internacional (CNUDMI).

Materiales de terceros. Si se desea reutilizar material contenido en esta obra que sea propiedad de terceros, por ejemplo, cuadros, gráficos o imágenes, corresponde al usuario determinar si necesita autorización para tal reutilización y obtener la autorización del titular del derecho de autor. El riesgo de que se deriven reclamaciones de la infracción de los derechos de uso de un elemento que sea propiedad de terceros recae exclusivamente sobre el usuario.

Ventas, derechos y licencias. Los productos informativos de la FAO están disponibles en la página web de la Organización (<http://www.fao.org/publications/es>) y pueden adquirirse dirigiéndose a publications-sales@fao.org. Las solicitudes de uso comercial deben enviarse a través de la siguiente página web: www.fao.org/contact-us/licence-request. Las consultas sobre derechos y licencias deben remitirse a: copyright@fao.org.

Fotografía de la cubierta:
©Bernardo Pilquinao

Índice

Presentación	VII
Introducción	1
Juegos para presentarnos	3
Juegos para fortalecer el grupo	7
Juegos para dividir grupos	11
Juegos para amar la naturaleza y potenciar nuestros sentidos	15
Juegos de evaluación y cierre	19
Conclusiones	23
Referencias	25

Abreviaturas y siglas

CIREN	Centro de Información Recursos Naturales
CONAF	Corporación Nacional Forestal
FAO	Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura
FMAM	Fondo para el Medio Ambiente Mundial
INFOR	Instituto Forestal
SIMEF	Sistema Integrado de Monitoreo de Ecosistemas Forestales Nativos

Cómo usar esta guía

Nombre del juego

Tiempo de duración aproximado
dependiendo del tamaño del grupo u otros factores.

Duración del juego 60 +30 min.
Tiempo para la reflexión

20 min. 4. Círculos concéntricos

15 min. 5. Conoce a tus compañeros

Preparación:
En función del grupo y de los objetivos del taller o jornada, pensar en lo que se quiere saber de los participantes.

Se solicita a los participantes que se coloquen en dos círculos concéntricos mirándose a la cara, asegurándose de que cada persona quede enfrentada a otra. Una vez que se miran a los ojos y se saludan, comienzan a hablar por un tiempo de 3 minutos. Finalmente, se les solicita que se despidan y que los del círculo exterior roten mientras que los del interior se queden quietos. Cuando queden enfrentados a otra persona, comienza nuevamente la conversación. Así sucede hasta que todos los miembros del círculo exterior hablan con los del círculo interior.

Se solicita a los participantes que se coloquen en círculo y cada vez que el o la facilitadora diga una característica, los que cuenten con esa característica se tienen que cambiar de lugar. Por ejemplo, los que lleven lentes. Así, cada vez se va profundizando más en las características de los participantes. Por ejemplo, los que hayan nacido en la primera década de los 40 o a los que les guste cocinar, etcétera.




Ilustración explicativa del juego

Los juegos por objetivo:



Para presentarnos



Para fortalecer el grupo



Para dividir grupos



Para amar la naturaleza
y potenciar nuestros sentidos



De evaluación y cierre



Presentación

El Sistema Integrado de Monitoreo y Evaluación de los Ecosistemas Forestales Nativos (SIMEF) es una iniciativa impulsada por los ministerios de Agricultura y de Medio Ambiente, ejecutada por el Instituto Forestal (INFOR) y coejecutada por la Corporación Nacional Forestal (CONAF) y el Centro de Información en Recursos Naturales (CIREN). Cuenta con el apoyo y la supervisión de la Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura (FAO), el financiamiento del Fondo para el Medio Ambiente Mundial (FMAM) y el Estado chileno.

Este proyecto nacional responde a la necesidad de contar con información integrada, estandarizada y actualizada sobre los ecosistemas forestales nativos de Chile, para lo cual se estableció un modelo de trabajo interinstitucional coordinado entre CONAF, CIREN e INFOR.

Su objetivo es apoyar con información actualizada para la toma de decisiones que aporten al uso sostenible de los recursos forestales nativos, y contribuir a una mejor calidad de vida de las comunidades que cohabitan con el bosque y de la sociedad en su conjunto.

A cuatro años de ejecución de la Iniciativa SIMEF, uno de los logros es haber ampliado en superficie la cobertura del Inventario Forestal Nacional, que

ahora cubre más de 14 millones de hectáreas e incorpora territorios inexplorados de las islas al sur de Chiloé. A su vez, se expandió la concepción de inventario y monitoreo, incluyendo, junto con las dimensiones biofísicas, los componentes socioeconómicos y de biodiversidad que son consustanciales a los bosques nativos.

Otros logros sustantivos fueron la actualización y mejora de la metodología de evaluación del cambio de uso de la tierra, reduciendo su ciclo de actualización de cinco a dos años, lo que permitió, entre otras materias, dar una respuesta más eficiente a los compromisos internacionales de Chile en materia de cambio climático, y al mismo tiempo elaborar protocolos y manuales consensuados.

De esta manera, SIMEF pone al país a la vanguardia del conocimiento de sus bosques y ecosistemas forestales permitiendo evaluar, entre otros, el stock de carbono, así como los cambios y proyecciones del mismo en el tiempo, materia de alta trascendencia ante la situación que afecta al planeta.

La presente publicación refleja parte de las actividades y resultados alcanzados durante estos cuatro años de trabajo del SIMEF y pretende ser un aporte para la consolidación de un sistema de monitoreo de los ecosistemas forestales nativos de Chile.

Introducción

Recuerda que la naturaleza y el aire libre son el mejor entorno en donde podemos estar.

Desde el año 2016, el Sistema Integrado de Monitoreo de Ecosistemas Forestales Nativos (SIMEF) ha desarrollado diversas actividades de educación ambiental en la comuna de Panguipulli (Región de Los Ríos), entre las que se destaca la creación del Programa de Educación Ambiental *Ta ñi Mawiza* (Mi Bosque) que se llevó a cabo en conjunto con la iniciativa Bosque Modelo Panguipulli y el Programa Especial de Salud y Pueblos Indígenas. Asimismo, se apoyó la conformación de la Red de Educadores Ambientales en la Comuna de Panguipulli y la creación de una iniciativa innovadora de educación ambiental al aire libre conocida como Bosque Escuela, la cual consiste en un espacio preparado e implementado para el aprendizaje dentro del bosque nativo.

Los programas de capacitaciones en temas ambientales o de educación ambiental al aire libre requieren no solamente la preparación

de actividades educativas que incorporen objetivos concretos para tratar, sino también considerar momentos en los que el juego sea el motor del proceso aprendizaje.

En este marco se elaboró el presente manual, el cual contiene múltiples actividades lúdicas para desarrollar al aire libre que pueden ser ejecutadas por educadores ambientales con grupos de niños y niñas, o bien con grupos de personas mayores de edad (Delgado 1986, Freire 2011 y Sánchez 2009).

Esperamos que este documento didáctico sea un aporte al cambio en las conductas hacia el cuidado del medioambiente y un cambio cultural para el uso responsable del bosque nativo. ¡Todos y todas tenemos una responsabilidad para lograr su protección y conservación en el tiempo porque el bosque es de todos!

“Cuando jugamos, lo pasamos bien, liberando hormonas de la felicidad, lo que permite que nuestro cerebro esté predispuesto a incorporar rápidamente nuevas enseñanzas”



©Instituto Forestal/Bernardo Piquimao

Juegos para presentarnos

¿A quién no le gusta que lo llamen por su propio nombre?

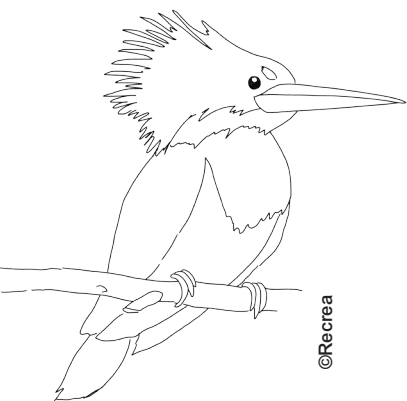
Los momentos iniciales de una jornada de trabajo son fundamentales; son el instante en los que los facilitadores ganan la atención del grupo.

Quizás algunos participantes se conozcan de manera superficial, pero nunca es tarde para relacionarse con el grupo y saber de

sus necesidades y expectativas. Todos los participantes desean conocer a la persona que está enfrente de ellos.

Dependiendo del tiempo que tengamos, podemos invertir en ello desde unos pocos minutos hasta una hora.





©Recrea



20 min.

1. Dime tu nombre, una especie nativa y una característica positiva tuya

En círculo se pide a cada participante que piense en una especie de planta o animal nativo que comience por la primera letra de su nombre. Luego deberá pensar en una característica positiva suya que comience por la primera letra de su apellido.

El o la facilitadora darán un ejemplo y animará a los participantes, ayudándolos en el caso de que sea muy difícil. Es muy importante estimular constantemente el proceso incorporando datos curiosos de las plantas o animales que se mencionan para hacerlo más divertido. Esta actividad se puede simplificar utilizando nombres de cualquier planta o animal.



15 min.

2. Jote, Yeco y Sauce

En círculo, con el o la facilitadora en el centro, se cuenta un poco la historia natural de las dos especies de aves, así como del árbol que muchas veces los acoge para dormir o para posarse e incluso fabricar sus nidos.

Luego, cada vez que el o la facilitadora se ubique frente a uno de los participantes y diga "Jote", esa persona tendrá que nombrar a la persona que tiene a su derecha, y cuando diga "Yeco", esa misma persona deberá decir el nombre de la persona que tiene a su izquierda. Si dice "Sauce", todos se mueven y cambian de lugar.

Cuando la persona a quien se le pregunta falla o se demora mucho, pasa al centro y le toca a ella guiar el juego.



©Recrea



30 min.

3. Dibújate: ¿cómo estás, de dónde vienes? Te presentas y nos cuentas qué es lo que más te gusta hacer

Materiales:

Hojas de papel, lápices de colores y música.

En la sala o al aire libre se le entrega a cada participante la mitad de una hoja de papel y se dejan lápices de colores a disposición del grupo. Luego se pide al grupo que cada integrante dibuje en un lado de la hoja el momento de la vida en que se encuentra, con el objetivo de presentarse posteriormente, y por el otro lado de la hoja que coloque su nombre en grande.

Se da un tiempo de 10 minutos y se le resta importancia a la calidad del dibujo. Esto es muy importante para crear confianza: ¡¡¡NO SE TRATA DE SER UNOS ARTISTAS!!! El o la facilitadora también hace rápidamente su dibujo.

Finalmente se entrega a cada participante un trozo de lana, que sirve para colgarse el dibujo al cuello, y se dan las instrucciones para la siguiente fase de la actividad, haciendo un espacio en la sala tan grande como para poder caminar libremente. Cuando la música comienza a sonar, se les pide a todos que se

muevan y que al detenerse la música tomen contacto visual con alguna persona. Cuando encuentren a su pareja, cada miembro tiene la posibilidad de presentarse, apoyado por su dibujo, durante un minuto.

Al volver a sonar la música, las parejas deben separarse y moverse nuevamente en el espacio. En este momento es importante animar a los participantes (a veces de manera brusca) a que terminen la conversación, y así sucesivamente, hasta que casi todos los participantes hayan podido presentarse.

Se deja un tiempo mayor de 5 minutos en total para que las parejas se conozcan un poco más y se les pide que una vez de vuelta en el círculo presenten a su respectiva pareja.



©Recrea



20 min.

4. Círculos concéntricos

Preparación:

En función del grupo y de los objetivos del taller o jornada, pensar en lo que se quiere saber de los participantes.

Se pide a los participantes que se coloquen en dos círculos concéntricos mirándose a la cara, asegurándose de que cada persona quede enfrentada a otra. Una vez que se miran a los ojos y se saludan, comienzan hablar por un tiempo de 3 minutos. Finalmente, se les solicita que se despidan y que los del círculo exterior roten mientras que los del interior se queden quietos. Cuando queden enfrentados a otra persona, comienza nuevamente la conversación. Así sucede hasta que todos los miembros del círculo exterior hablan con los del círculo interior.



15 min.

5. Conoce a tus compañeros

Se solicita a los participantes que se coloquen en círculo y cada vez que el o la facilitadora diga una característica, los que cuenten con esa característica se tienen que cambiar de lugar. Por ejemplo, los que lleven lentes. Así, cada vez se va profundizando más en las características de los participantes. Por ejemplo, los que hayan nacido en la primera década de los 2000 o a los que les guste cocinar, etcétera.





©Instituto Forestal/Bernardo Piquinao

Juegos para fortalecer el grupo

A lazos fuertes, relaciones duraderas.

Estas actividades se realizan cuando el objetivo del taller es, además de generar conocimientos, crear lazos entre los y las participantes y que estos se perpetúen en el tiempo.

Son juegos que permiten el contacto físico y que tienden a la toma de decisiones y trabajo en equipo.

Requieren tiempos y momentos concretos y un trabajo importante de acompañamiento por parte de los facilitadores.





30 min.

6. El nudo humano

Es una actividad que demuestra que cualquier problema, por difícil que sea, se puede solucionar si se trabaja en conjunto por un mismo fin. Además, ayuda a que los participantes se conozcan y comiencen a tener confianza por el mero hecho de trabajar en conjunto y de tocarse.

Se invita a los participantes a que se tomen de la mano y hagan un círculo. En grupos grandes, la guía se desprende de su compañero y comienza a pasar por debajo de las manos tomadas de las personas hasta que ya no haya espacio libre por donde meterse.

En ese momento es cuando toma la mano de la persona a la que soltó en el primer momento. La tarea ahora es volver al círculo original sin soltarse las manos.



©Recrea



15 min.

7. El péndulo

Es una actividad de confianza que se tiene que hacer en grupos pequeños; el número ideal de cada grupo es de 8 a 10 personas.

Los participantes se ponen en círculo muy juntos, tanto que se tienen que tocar hombro con hombro. Un voluntario se pone en el centro y con los ojos cerrados tiene que pendular confiando que el grupo lo sostenga. Para esto, los participantes del grupo, con mucha delicadeza, van guiando a la persona que se encuentra en el centro. Poco a poco, cada vez con más tranquilidad, el voluntario siente como un masaje y mucha confianza con el grupo. A las mujeres voluntarias se les sugiere que crucen sus manos sobre su pecho para sentirse cubiertas y protegidas. Al grupo entero se le solicita que no hable ni grite. El o la facilitadora va animando para que todos los miembros del grupo participen como voluntarios.



45 min.

8. La tela de araña

Materiales:

Cuerda.

Entre dos árboles con una cuerda firme se teje una tela de araña vertical cuyos espacios sean de diferente tamaño. Hay una cuerda que va por la parte de arriba y otra por la parte de abajo (30 cm del suelo). Entre estas dos cuerdas se van anudando otras para ir formando un tejido que tenga espacios de diferente tamaño.

El grupo total de participantes no debe superar las 20 personas y el número de espacios de la tela debe ser el mismo. Se separa el grupo en dos, teniendo especial cuidado en que los dos grupos queden equilibrados, tanto en número como en tamaños y pesos.

A cada grupo se le pide que se coloque a un lado de la tela de araña. El desafío es que todos los miembros de cada uno de los grupos pasen al otro lado de la tela sin tocar las cuerdas.



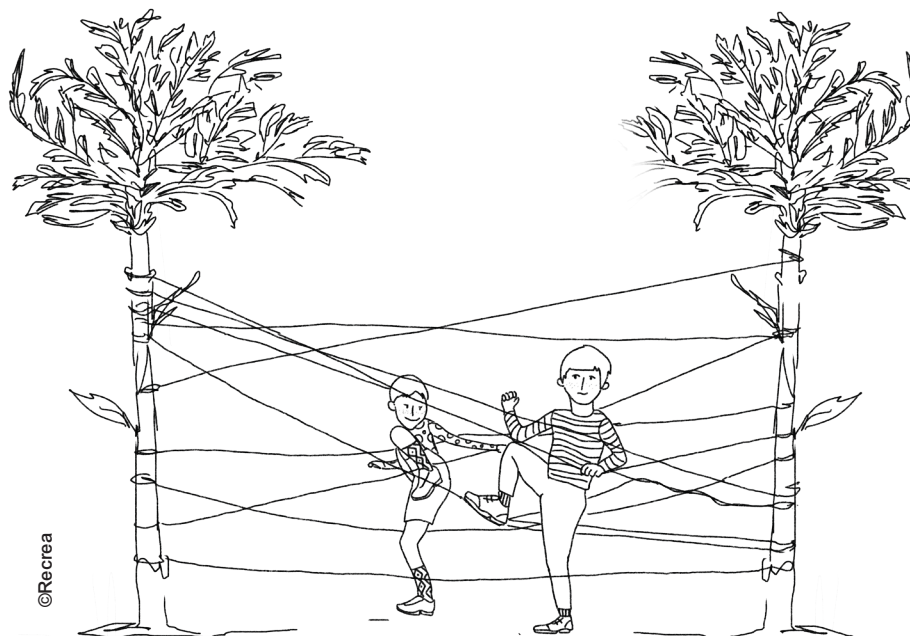
15 min.

9. Baile entretenido

Materiales:

Música y palitos para construir maquetas.

Se solicita a los participantes que formen parejas, y a cada una de ellas se les da un palito de maqueta. Se prende la música y se les pide que bailen sin que se les caiga el palito. Cuando el o la facilitadora apaga la música y dice cambio, las parejas se tienen que reordenar sin que se les caiga el palito. Si a alguna pareja se le cae se sacan una prenda de ropa. Esta actividad fomenta la confianza y hace entrar al grupo en calor.





20 +
10 min.

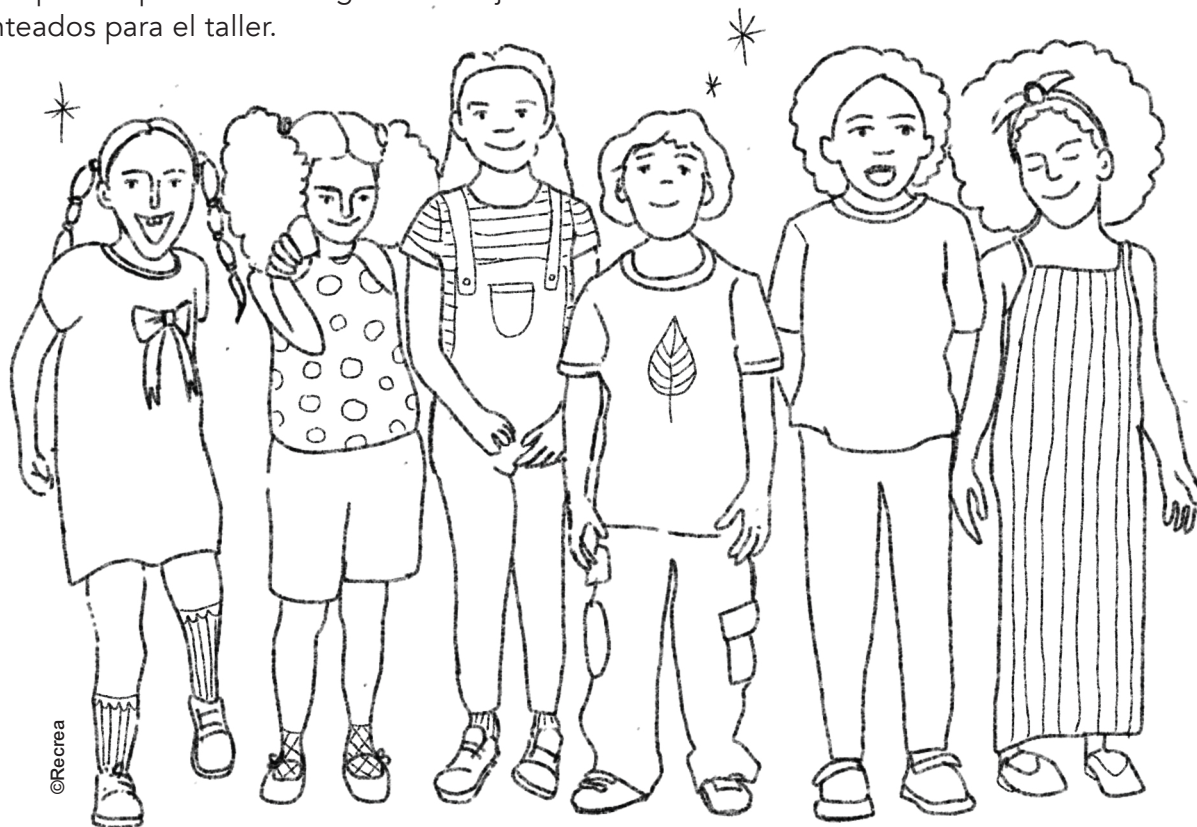
10. Ordénate

Se les pide a los asistentes que se ordenen por diversos motivos sin salirse de un espacio determinado, por ejemplo, una tabla o una banca. Puede ser por estatura, año de nacimiento, origen, localidad en donde viven, etc.

A través de esta actividad se trabaja el tema de la diversidad, dirigiendo la reflexión en torno a la importancia que tienen todos los miembros del grupo, con sus diferentes visiones y aportes, para que se puedan conseguir los objetivos planteados para el taller.

Además, se fomenta la confianza en el otro y se pueden visualizar diferentes formas de llegar a la meta.

Es importante dar unos 10 minutos para la reflexión después de esta actividad.



©Recrea



©Instituto Forestal/Bernardo Pilquimao

Juegos para dividir grupos

Nuevas combinaciones, nuevas posibilidades.

En general, cuando trabajamos con un grupo durante varios días seguidos se crean amistades. El objetivo de estas actividades es que todos los miembros del grupo interactúen con todos, dando así la posibilidad de incorporar de manera activa y propositiva los diferentes caracteres existentes y relevar principalmente el trabajo en grupo.

Existen tanto actividades que elevan la energía del grupo como actividades más tranquilas. Como facilitadores, debemos elegir las con sumo cuidado, dependiendo de lo que queramos hacer a continuación.





20 min.

11. Los colores del arcoíris

Materiales:

Cinta engomada y plumones de tantos colores como grupos se quiera formar.

Preparación:

Escribir o pensar el viaje imaginario.

Se pide a los participantes que hagan un círculo, se sienten o se pongan cómodos y que cierren los ojos. Entonces se invita a que piensen o reflexionen en lo que se ha realizado hasta el momento.

Mientras que el o la facilitadora va narrando un viaje imaginario, se pinta a cada participante un punto de color en la frente. Habrá tantos puntos de colores como grupos queramos formar. Cuando todos tengan sus puntos en la frente se les pide que sin conversar encuentren a los miembros de su grupo.



5 min.

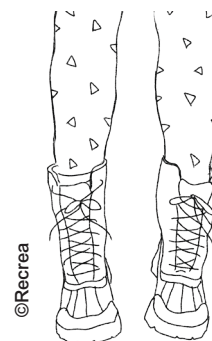
12. El baile del cuerpo

Materiales:

Música seleccionada o tambor.

En un espacio cerrado o abierto pero delimitado se coloca música y se pide a los participantes que bailen y se muevan al compás de la música por todo el espacio. Cuando se detiene la música se les pide que un determinado número de personas junten diferentes partes del cuerpo; por ejemplo, "7 pies derechos". Entonces 7 personas deberán reunirse y juntar sus pies derechos. Posteriormente, continúa la música y cada vez que se detiene, se les pide que junten otras partes de su cuerpo.

Al final de la dinámica se dice el número que queremos que conformen el grupo. Por ejemplo, "5 rodillas". Así tendremos como resultado grupos de 5 personas.





5 min.

13. Cabritas locas

Se relata la idea de hacer cabritas (o palomitas) de maíz porque nos encantan y nos gustan las dulces. Para ello pedimos a los participantes que salten como cabritas estallando en una olla. Cuando el o la facilitadora dice "grupos de 2", entonces se juntan 2 cabritas y continúan saltando juntas; y así se va incrementando hasta el número que nosotros queramos trabajar.



©Recrea



20 min.

14. Reconociendo los animales

Preparación:

En una bolsa de género se insertan tantas fotografías recortadas de animales como el número de grupos que queremos formar. Por ejemplo, si queremos 5 grupos de 6 personas, ponemos en la bolsa fotografías o dibujos de 5 animales nativos recortados en 6 partes cada uno. Es importante que las partes resulten reconocibles (una pata, una cabeza, una cola, un torso, etc.) Cada parte puede tener escrita en su parte posterior textos alusivos al comportamiento, sonido o hábitat de ese animal. Otra opción es tener el texto en una impresión aparte, que se entrega una vez formados los grupos. Recomendamos plastificar los recortes para que el material de juego perdure en el tiempo.

Se pide a los participantes que se coloquen en círculo y que cierren los ojos. Se les acerca una bolsa de género que contiene recortes plastificados de partes del cuerpo de diferentes animales. Cuando todos los participantes tienen uno en su mano, se les pide que en silencio encuentren a los miembros de su grupo, completando así su animal. Una vez reunidos, los miembros de cada grupo leen un breve texto acerca de su animal. Luego, cada grupo presenta a su animal mediante mímica ante los demás grupos, hasta que puedan reconocerlo. Como resultado, tenemos a los participantes divididos en cuantos animales se haya dispuesto.



10 min.

15. Temporal

Materiales:

Cinta adhesiva de papel y letreros plastificados con los 4 puntos cardinales.

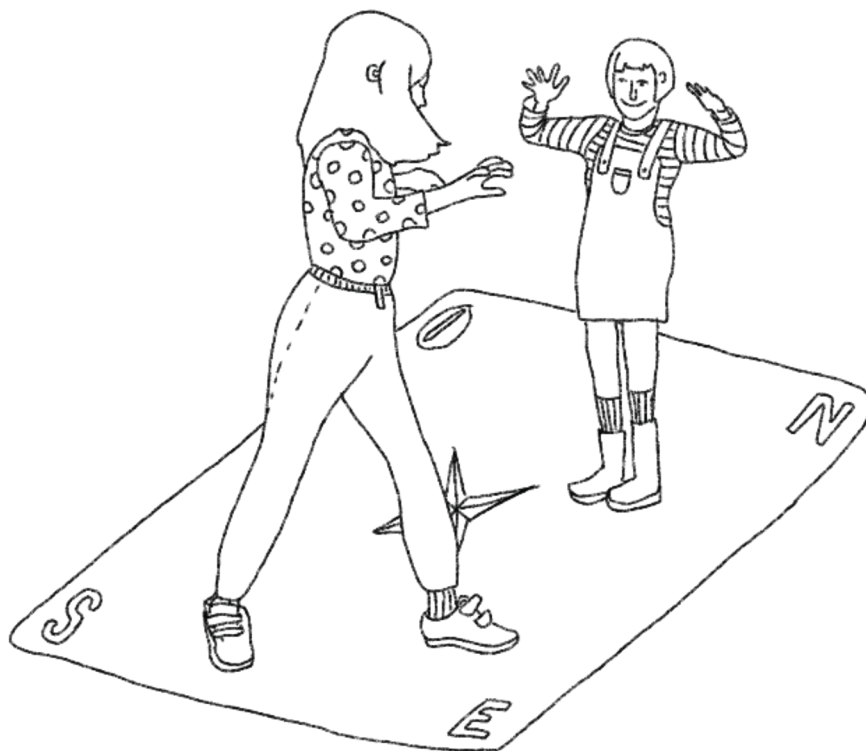
Preparación:

Dibujar la cancha con cinta adhesiva de papel en el suelo y tener la narración preparada en función de los contenidos educativos que se quieran tratar.

Se dibuja un cuadrado y en cada esquina se sitúa un cartel con un punto cardinal. El o la facilitadora cuenta una historia, y en el momento en que nombra un punto cardinal, el grupo se debe desplazar hasta él.

Cuando diga la palabra “temporal”, deberán correr hacia cualquiera de los cuatro puntos cardinales situados en el espacio con la condición de que en cada punto no podrá haber más del número de personas en que queramos dividir al grupo (dependiendo de la cantidad de gente en el grupo, todos deben tener espacio en alguno de los puntos).

Una de las veces en que diga “temporal”, detengo la historia, o la finalizo, y aprovecho la posición de los participantes, reunidos en cuatro grupos diferentes, para establecer los grupos.



©Recrea



60 +
30 min.

16. Reconnectámonos con la naturaleza

“Te proponemos hacer una bella caminata por un sendero en la naturaleza de manera tranquila. Te puedes sacar los zapatos y así tocando la tierra tu ser más profundo será tu propia compañía. Esta vez no uses ningún tipo de equipo electrónico; olvídate del teléfono y de la cámara fotográfica. Cuanto más te internes en el sendero, vas a ir sintiendo la energía de las plantas y animales que te rodean”.

Esta actividad depende del tiempo y del sendero en donde se quiera realizar. Ojalá que el recorrido no sea menor de 60 minutos. Es importante que el o la facilitadora recorra antes el sendero, primero con calzado y después a pies descalzos, para reconectarse también.

Es importante que los participantes se sientan seguros, por lo que al dar las instrucciones se pide que se cuiden unos a otros y que, aun guardando la distancia, no dejen de ver a su compañero o compañera que le antecede, así como al que le sigue.

Una vez terminado el sendero y cuando se junten todos los participantes nuevamente, se hace una reflexión facilitando todas las formas de expresión.

Experiencias vividas en el Parque Katalapi.



40 +
30 min.

17. El fotógrafo de la naturaleza

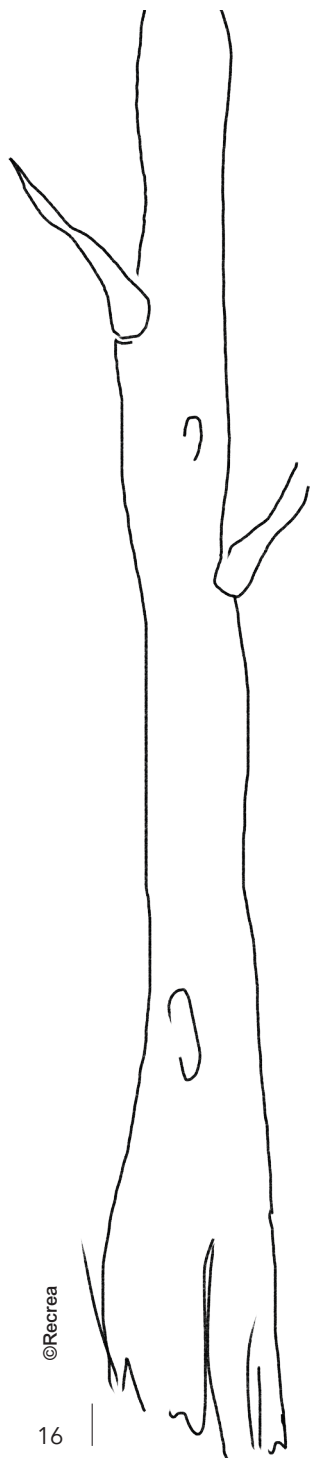
Materiales:

Vendas por parejas, tablilla de soporte, papel y lápices de colores para la última parte de la actividad.

Se pide a los participantes que se junten en parejas. Se indica que están en una excursión y que quieren tomar muchas fotografías. Uno de los miembros de la pareja toma el rol de fotógrafo y el otro de cámara de fotos. Cada fotógrafo tomará tres fotografías: una de alguna cosa que le desagrade, otra de algo excitante y la última de algo bello. Para tomar las fotografías, el fotógrafo conduce a la cámara de fotos, que está con los ojos cerrados o vendados, por el sector. Cuando decide hacer la fotografía, “enfoca” la cámara y “saca” la foto, abriendo o destapando los ojos de la cámara.

Finalmente, se les pide a los participantes que hagan un dibujo de la fotografía que más les llamó la atención (por desagradable, excitante o bonita), que puede ser entregado como un bonito regalo.

Modificado de CORNELL JOSEPH BHARAT (1993). Vivir la naturaleza con los niños.



30 +
10 min.

18. Cada uno su árbol

Materiales:

Una venda por pareja.

Se pide a los participantes que se junten en parejas. Un miembro de la pareja guía, mientras que el otro cierra los ojos. La persona que guía hace un recorrido con su pareja por el bosque, invitando a la otra persona a que se acerque a un árbol y a través de todos sus sentidos, exceptuando la vista, lo conozca o lo reconozca. La pareja regresa al mismo lugar de donde comenzó. Ahora se intercambian y el lazarillo pasa a ser guiado, regresando al mismo lugar.

Para finalizar esta experiencia se pide a todos los participantes que identifiquen sus árboles.

Modificado de CORNELL JOSEPH BHARAT (1993). Vivir la naturaleza con los niños.

30 +
10 min.

19. El tren de la naturaleza

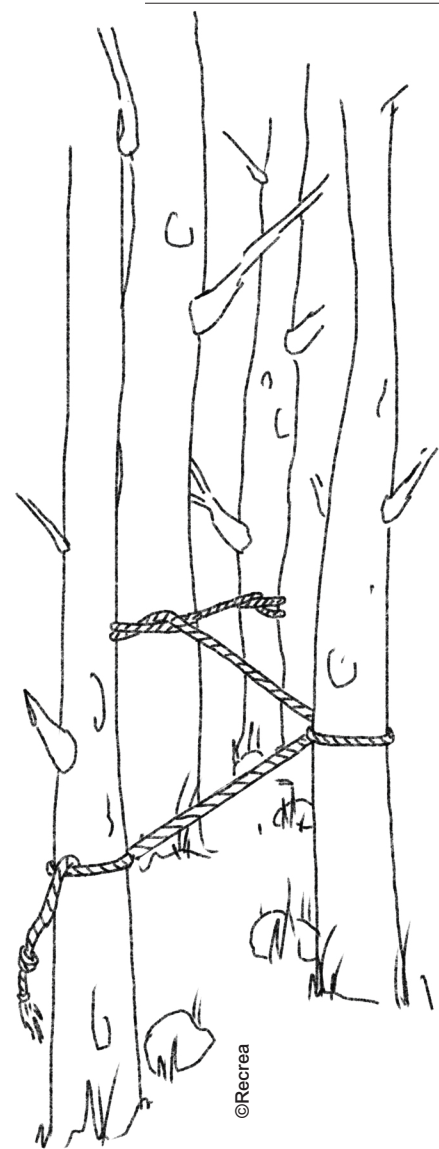
Materiales:

Vendas para cada uno de los participantes.

Se les dice a los participantes que van a hacer un viaje y que para esto se necesita un tren de vapor. Se les pide que se coloquen en fila y que se afirmen de los hombros de la persona que está adelante. Hay cuatro instrucciones básicas para conducir este tren: para caminar recto se aprietan los dos hombros a la vez, para doblar a la derecha se aprieta el hombro derecho, si quieres doblar a la izquierda, aprieta el hombro izquierdo y para frenar tiras los hombros hacia atrás.

Una vez aclaradas estas instrucciones, se les pide a todos los participantes que cierren los ojos, exceptuando la última persona al final de la línea, que será el maquinista.

La persona que hace la facilitación va guiando al maquinista desde fuera de la línea, de manera que el grupo pase por diferentes lugares. Transcurridos unos minutos, pide al maquinista que pare. Una vez que el tren se haya detenido, se les pide que todos permanezcan con los ojos cerrados y el o la facilitadora cambia a las personas que están al principio y al final de la línea.



©Recrea



60 +
60 min.

20. Caminata nocturna

Materiales:

Bastón del guía, que puede ser un palo de arrayán o similar.

En grupos pequeños, idealmente de 10 a 15 personas, con los ojos cerrados y de noche, se recorre un pequeño sendero. Para ello, se les pide que se afirmen de los hombros de la persona que va adelante. Se invita a la persona que encabeza el grupo a ser los ojos del grupo, caminando con los ojos abiertos, y se le entrega el bastón del guía. El o la facilitadora va orientando e introduciendo por el sendero a la persona guía.

En el camino se les insta a cambiar de posición, de manera que todos sean capaces de sentir cómo es estar en las diferentes posiciones (al principio, en la mitad y al final) y tocar diferentes especies de árboles y arbustos, texturas, etc.

En un claro del bosque se les invita a situarse en círculo, abrir los ojos y hacer una reflexión. Posteriormente, se les solicita volver a cerrar los ojos, afirmarse nuevamente y continuar la caminata.

Cuando todo el grupo ha pasado por las diferentes posiciones, se regresa al lugar inicial con los ojos cerrados.



45 +
30 min.

21. El hilo de Ariadna

Se busca un espacio bonito pero desafiante, por ejemplo con subidas y bajadas. Con una cuerda gruesa, el o la facilitadora va rodeando y conectando árboles de diferente grosor y textura. De esta manera se va conformando un circuito.

Antes de comenzar, se puede narrar al grupo la historia de Ariadna y Teseo:

Ariadna era hija del rey Minos de Creta. Ayudó a Teseo en su lucha con el Minotauro, para que no se perdiese en el laberinto en el que habían muerto todos los guerreros que se habían enfrentado al monstruo.

Le dio un ovillo, que Teseo fue soltando y así encontró el camino de vuelta.

Se les pide entonces que se junten en parejas y que uno de ellos se vende los ojos. El que está con los ojos abiertos guía a su compañero hasta la cuerda y lo ayuda a llegar hasta el final sin ningún problema, cuidando y dando confianza a su compañero, animándolo a tocar los árboles que son parte de su camino.

Cuando llegan al final, se intercambian. El o la facilitadora van sumando a cada pareja al recorrido con una distancia de tiempo de unos 30 segundos.



©Instituto Forestal/Bernardo Pilquimao

Juegos de evaluación y cierre

Cerrando el ciclo y observando el resultado.

Cuando no tenemos mucha experiencia en la realización de actividades o se tratan temas que son muy novedosos o se incorporan nuevos contenidos, podemos tener la sensación de que el grupo no ha aprendido lo suficiente y que, por lo tanto, como facilitadores y facilitadoras del aprendizaje no hemos sido lo suficientemente didácticos.

Estas actividades nos dan la posibilidad de observar de manera grupal la incorporación de estos nuevos contenidos. También nos permiten hacer buenos cierres de las actividades, obtener comentarios y valiosas apreciaciones acerca de las actividades realizadas.





20 min.

22. El chuncho y el ratón

Se define una cancha de juego de, aproximadamente, 100 metros de ancho. Se marcan los límites externos con una cuerda o similar y se pide a los participantes que se coloquen en el centro de la cancha mirándose unos a otros, distribuidos en dos filas distanciadas entre sí por dos pasos. Se cuenta un poco la historia natural del chuncho (*Glaucidium nanum*) y del ratoncito oliváceo (*Abrothrix olivacea*) y se muestran dibujos o fotografías de cada uno. Se colocan los animales en los dos lados opuestos de la cancha de juego, junto a las líneas límite.

Luego comienza el juego: el o la facilitadora tiene una lista de frases verdaderas o falsas

relacionadas con los contenidos del taller realizado. Se explica a los participantes que si la frase que se dice en voz alta es verdadera, deben correr hacia la fotografía del chuncho. En cambio, si es falsa, los participantes deben correr hacia la fotografía del ratoncito.

Todos aquellos que corriendo llegan hasta el límite de la cancha, están "salvados" y pueden volver a su grupo. Sin embargo, cualquier "ratoncito" o "chunchito" puede atrapar a un miembro del equipo opuesto mientras está corriendo, impidiendo que llegue al límite de la cancha y transformándolo así en miembro de su equipo.

Por ejemplo, si el o la facilitadora dice una frase verdadera, todos corren hacia la fotografía del chuncho, pero en este trayecto cualquier "chunchito" puede atrapar a un "ratoncito" que va corriendo, incorporándolo así al equipo de los chunchos.

Una vez realizada esta acción, se aclaran los conceptos que no quedaron muy claros acerca de verdadero o falso, y se reanuda el juego. Es muy importante que el o la facilitadora escriba frases verdaderas o falsas que evalúen los contenidos que se han tratado durante el taller. De esta manera, es posible tener una visión de cuánto se han entendido o incorporado los conceptos trabajados.



©Recrea



30 min.

23. Círculos de despedida

Se les pide que se coloquen en dos círculos concéntricos del mismo tamaño y que las personas que están en el círculo interior miren al exterior y las del exterior miren al interior. Se pide que no hablen y se les señala que va a ser una actividad de despedida.

Cada persona mira a otra a los ojos. Se les indica que se saluden y que mentalmente se digan alguna cosa que no tuvieron la oportunidad de decirse en el taller (sin hablar), se tomen de las dos manos y se despidan. Se solicita que el círculo externo rote hacia la izquierda. Mientras que el grupo de dentro no se mueve.

Así los dos círculos se despiden.

20 +
35 min.

24. Viaje imaginario de regreso

Se pide al grupo que se sienten de manera cómoda, apoyen los dos pies en el suelo y cierren los ojos. A través de un viaje imaginario, se les pide que se despidan de sus compañeros con los que han estado compartiendo y del espacio que les ha acogido, que tomen su mochila o maleta y lleguen a sus hogares en la noche, momento en el que se meten en la cama en sus casas. Al día siguiente les cuentan a sus familias lo que hicieron, los aprendizajes y lo que van a incorporar en su labor diaria. El o la facilitadora sigue narrando el viaje imaginario a través del día a día de cada una de las personas participantes, hasta que pasa un año y se vuelve a realizar un taller, regresando al mismo lugar en el que se encuentran en la actualidad. Finalmente se les pide que poco a poco abran los ojos.



©Recrea



10 min.

25. El círculo de la energía

El o la facilitadora, de manera muy gradual, mira a los ojos a los participantes y cuando todos están dispuestos, los motiva a comentar cómo se vieron y qué fue lo que sintieron.

Luego le pide al grupo formar un círculo, comienza a frotarse fuertemente las manos e invita a los participantes a hacerlo también. Una vez transcurrido un minuto, separa sus manos, enfrenta la mano derecha a la izquierda e invita a hacer lo mismo al resto del grupo, pidiéndoles que no se toquen las manos, sino que las mantengan paralelas a unos 2 cm una de otra. Se les pregunta a los participantes qué van sintiendo y se les pide que poco a poco acerquen cada vez más sus manos, pero sin que se toquen. Después se pide que cada persona coloque su mano derecha sobre la mano izquierda del compañero, pero sin tocarse, formando así un círculo de energía que siempre resulta mayor que la energía individual. Finalmente, se comenta que la energía es mucho mayor cuando trabajamos en grupos y hacemos cosas por el bien común, que de manera individual.



30 min.

26. Recuerdos de todos

Materiales:

Hojas, lápices.

En círculo, el o la facilitadora le entrega a cada participante $\frac{1}{2}$ hoja de papel y le pide que coloque grande su nombre y algo que haya sido significativo del taller o jornada y que quiera compartir con el resto de los participantes. Una vez listos, cada uno entrega su papel a la persona que se ubica a su derecha, pidiéndole que le escriba algún mensaje. El o la facilitadora controla el tiempo y se asegura de que todos pasen los papeles al mismo tiempo.



Conclusiones

Las actividades lúdicas presentadas permiten fortalecer los grupos de trabajo que participan de un Programa de Educación Ambiental, además de generar sensaciones de bienestar al estar en contacto con la naturaleza.

No importa la edad del grupo con el que se esté trabajando en temas ambientales, ya que ¡a todos y todas nos gusta jugar! Cuando lo hacemos, nos comunicamos de otra manera, aprendemos entre nosotros y rompemos ciertas estructuras rígidas que la sociedad actual nos impone.

Lo importante es que los juegos propuestos apunten a los objetivos tratados por el Programa a través de una secuencia que permita que los

participantes se conozcan y fortalezcan, activen sus sentidos, participen en el trabajo grupal y evalúen los aprendizajes obtenidos en cada actividad.

Finalmente, y según lo expuesto por Vliegenthart (1998), las actividades lúdicas pueden ser empleadas como herramientas para lograr la sensibilización de los temas ambientales en los niños y niñas, y también en personas adultas; además de entregar conocimientos que promuevan un cambio de actitud en la sociedad para alcanzar conductas más responsables y proactivas con el medioambiente.

Referencias

Corcuera, E., y Vliegenthart, A.M. 2010. *El libro verde de los niños*. Segunda edición. Santiago de Chile.

CONAMA. 2009. *Especies amenazadas de Chile. Protejámoslas y evitemos su extinción*. Vol 1. 1ª ed. Santiago de Chile.

Delgado, F. 1986. *El juego consciente*. Barcelona, España. Manuales Integral.

Freire, H. 2011. *Educación en Verde*. Ideas para acercar a niños y niñas a la naturaleza. Editorial GRAÓ. Primera Edición, Barcelona. España. 150 p.

Bharat Cornell, J. 1993. *Vivir la naturaleza con los niños*. Ediciones 29. Madrid, España. Ediciones La Travesía.

Prosser, C. 2005. *Sendero de Chile. Guía metodológica de educación ambiental al aire libre*. Santiago de Chile. Departamento de Educación Ambiental y Participación Ciudadana CONAMA.

Sánchez, M.J. 2009. *El juego y otras actividades lúdicas para la educación ambiental de los escolares*. Granada, España.

Vliegenthart, A. 1998. *Ecolíderes: Estrategias innovadoras para contagiar el amor por el medio ambiente*. Vol 1. 2ª ed. Santiago de Chile. Casa de la Paz (Organization: Santiago, Chile), Peace Corps (U.S.).

Vliegenthart, A.M., Corcuera, E., y Quezada, M. 2018. *Educación para la Conservación de la Biodiversidad. En Metodologías Aplicadas para la Conservación de la Biodiversidad en Chile*, coords. Pérez Quezada J, Rodrigo P. 529-550 Santiago de Chile. Facultad de Ciencias Agronómicas, Universidad de Chile. Serie Ciencias Ambientales No1.

Vliegenthart, A.M., y Vera, G. 2015. *La matemática en los residuos sólidos domiciliarios de Puerto Montt. El problema y la solución en nuestras manos*, coord. <https://www.parqueatalapi.cl>. Puerto Montt, Chile.

Este documento forma parte de una serie de 21 publicaciones técnicas y refleja algunas de las actividades y resultados alcanzados durante cinco años de trabajo del proyecto Sistema Integrado de Monitoreo y Evaluación de los Ecosistemas Forestales Nativos (SIMEF), una iniciativa del Gobierno de Chile, con apoyo técnico de la FAO y financiamiento del Fondo para el Medioambiente Mundial (FMAM). La iniciativa ha implementado un inventario nacional incorporando las dimensiones biofísicas, socioeconómicas, biodiversidad y el cambio de uso de la tierra, consolidando finalmente un sistema de monitoreo y la evaluación del stock de carbono de los bosques chilenos.

Estas publicaciones se agrupan en protocolos técnicos, que sistematizan las diversas modalidades de inventario de los ecosistemas forestales nativos; informes técnicos con presentación de los resultados producto de la aplicación de estos protocolos y también se entrega un conjunto de manuales técnicos útiles para profesionales y propietarios en su trabajo de campo.

ISBN 978-92-5-133859-9



9 789251 338599

CB2902ES/1/02.21