



PROYECTOS Y ACTIVIDADES EDUCATIVAS

PARA JÓVENES
DE 15 A 21 AÑOS

Todos los derechos reservados.
Ninguna parte de esta publicación puede ser
traducida o adaptada a ningún idioma,
como tampoco puede ser reproducida, almacenada
o transmitida en manera alguna ni por ningún medio,
incluyendo las ilustraciones y el diseño de las cubiertas,
sin permiso previo y por escrito de la
Oficina Scout Mundial, Región Interamericana.

La reserva de derechos antes mencionada rige igualmente para
las asociaciones scouts nacionales miembros de la Organización Mundial
del Movimiento Scout, quienes pueden reproducir por separado
las fichas de actividades, anexos técnicos y proyectos, citando la fuente
y mencionando a REME. La introducción de modificaciones de contenido,
redacción, ilustración o diagramación, requiere autorización previa de REME.

Registro de Propiedad Intelectual: 166562
ISBN: 978-956-8057-19-0
Primera edición: 3.000 ejemplares. Octubre de 2007



Organización Mundial del Movimiento Scout Región Interamericana

Av. Lyon 1085,
6650426 Providencia, Santiago, Chile
tel. (56 2) 225 75 61
fax (56 2) 225 65 51
interamerica@scout.org
www.scout.org

PROYECTOS Y ACTIVIDADES EDUCATIVAS

PARA JÓVENES
DE 15 A 21 AÑOS

EDICIONES



SCOUTS

PRESENTACIÓN

En 1994 la Oficina Scout Mundial, Región Interamericana, creó la Red de Elaboración de Material Educativo (REME) con el objeto de recoger y compartir las actividades que se realizaban en los Grupos Scouts de la Región y, de esta manera, ayudar a mejorar la práctica del programa de jóvenes que se ofrecía en terreno.

Hasta esta fecha, 24 asociaciones de toda América se sumaron a esta iniciativa. En el camino, se publicaron fichas de actividades y anexos técnicos bajo el formato de cuadernillos individuales diferenciados según Ramas. En el año 2001 apareció el libro “Actividades educativas para niños y niñas de 7 a 11 años”, y en enero de 2003, “Actividades educativas para jóvenes de 11 a 15 años”. Es el momento ahora de presentar “Proyectos y actividades educativas para jóvenes de 15 a 21 años”.

Con esta publicación, se han producido un total de 187 actividades, 72 anexos técnicos y 12 proyectos... y sabemos que aún queda mucho por hacer.

Destinado a los dirigentes de la Comunidad de Caminantes y la Comunidad Rover, así como a otros educadores que trabajan con jóvenes fuera del ámbito del Movimiento Scout, este libro contiene proyectos, actividades y anexos técnicos que pretenden ser un apoyo en la realización de esta tarea.

Las propuestas que aquí se entregan, como todo material de esta naturaleza, puede y debe ser adaptado a la realidad en que será aplicado, a las condiciones económicas, a los factores climáticos y, fundamentalmente, a las características particulares de los y las jóvenes con quienes se trabaja.

El mundo exige cada día más a los jóvenes que se preparan para enfrentarse a él; quienes acompañamos ese crecimiento sabemos que no es fácil dar las respuestas adecuadas. Esta publicación pretende ser una ayuda para que, de cara al mundo e insertos en él, acompañemos a los jóvenes en la búsqueda de su identidad personal, en la formulación de su proyecto de vida y en los muchos otros desafíos que deben enfrentar día a día.

Central de Coordinación, REME
OFICINA SCOUT MUNDIAL, REGIÓN INTERAMERICANA

PROYECTOS

5

Excursión en bicicleta	7
Venta de mermeladas caseras	13
Parque recreativo	17
Aventura en el río	21
Cuenta cuentos	25
Campamento para todos	31
Sendero ecológico	37
Ludoteca itinerante	43
Exploración cultural	49
Programa de radio	53
Cocina solar	57
¡Que empiece la función!	61

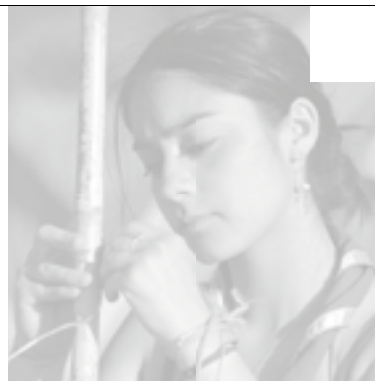
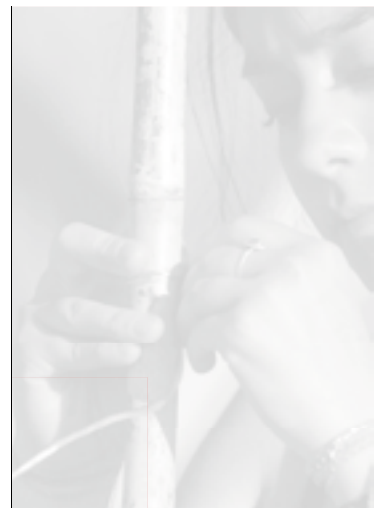
ACTIVIDADES

67

En tiempos de mi abuelo	69
Radioteatro	73
Carta a mí mismo	75
Marionetas para todos	77
NOCIONES BÁSICAS SOBRE MARIONETAS	79
CONSTRUCCIÓN DE UN TEATRO DE TÍTERES	83
CONFECCIÓN DE MUÑECOS DE GUIÑOL	87
Safari fotográfico urbano	91
Un día de elecciones	93
Fotografías con historia	97
Trote matinal	99
Contacto en mi ciudad	101
Agua de vida	103
TERAPIA DE REHIDRATACIÓN ORAL	107
TRO, PREGUNTAS Y RESPUESTAS	113
NOCIONES BÁSICAS DE DRAMATURGIA	117
NOCIONES BÁSICAS DE TEATRO CALLEJERO	121
Los pueblos dormidos	127
Cuéntame otro cuento	129
De tal palo tal astilla	133

Campaña publicitaria	135
La oración de mi Comunidad	137
Debate político	139
Juegos recreativos	141
CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS AL AIRE LIBRE	145
Campamento en bicicleta	149
Debate de personajes	153
Binyo	155
Excursión en línea recta	159
El teatro de los mosquitos	161
ENFERMEDADES DE TRANSMISIÓN POR VECTORES: EL DENGUE	163
ENFERMEDADES DE TRANSMISIÓN POR VECTORES: EL MAL DE CHAGAS	167
Carpetas para jugar	171
Tareas pendientes	173
Velada poética	175
El Epitafio	177
El Salmo 151	179

PROYECTOS





El proyecto invita a los jóvenes a modelar la realidad con el material de sus sueños, a negarse a miradas fatalistas del futuro, a comprender que todos tenemos cosas importantes para compartir.

El proyecto nos recuerda que aún hay palabras por decir, páginas por escribir, rutas por trazar, marcas por superar, territorios desconocidos y emociones que no hemos experimentado.

Realizar un proyecto es también aprender a hacernos cargo de nuestra existencia. Quien tiene un proyecto para ofrecer a los demás y al mundo, seguramente tendrá un proyecto para su vida en ese mundo y con los otros.

El proyecto provoca a jóvenes y educadores a ir más allá, a traspasar las fronteras del aquí y el ahora, a animarse a salir al encuentro de realidades diferentes, a indagar sobre los problemas del hombre y de la mujer, a buscar respuestas junto a las personas de nuestra comunidad, a ofrecer soluciones que nos ayuden a dejar el mundo un poco mejor de cómo lo encontramos.

Educar desde el proyecto es una forma de hacerse presente en la vida de los jóvenes de manera significativa, acompañándolos en sus aspiraciones con generosidad y pasión.

EXCURSIÓN EN BICICLETA



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Los miembros del equipo organizan y emprenden una excursión en bicicleta de varios días por un recorrido previamente determinado, que presenta desafíos y oportunidades de encuentro con la naturaleza, los demás y ellos mismos.

Montados en bicicleta y recorriendo los caminos que bordean un lago, los jóvenes avanzan entre quebradas costeras, internándose por bosques a través de senderos cruzados por ríos y pequeños puentes de madera. A lo lejos la montaña, los volcanes, las riberas, los acantilados. Se escucha el sonido del campanario de una iglesia de pueblo, los pájaros que vuelan sobre la copa de los árboles, los animales que pastan en la orilla del camino, el viento que se cuela entre las rocas, el ruido del mar que golpea la orilla, los saludos de los caminantes.

Los paisajes y las experiencias podrán variar, pero siempre se contarán los kilómetros que faltan para llegar al albergue, comer juntos, madrugar al alba, reacondicionar la bicicleta y cargarla con los sueños de un nuevo día.

PARTICIPANTES

Los equipos de la Comunidad.

LUGAR

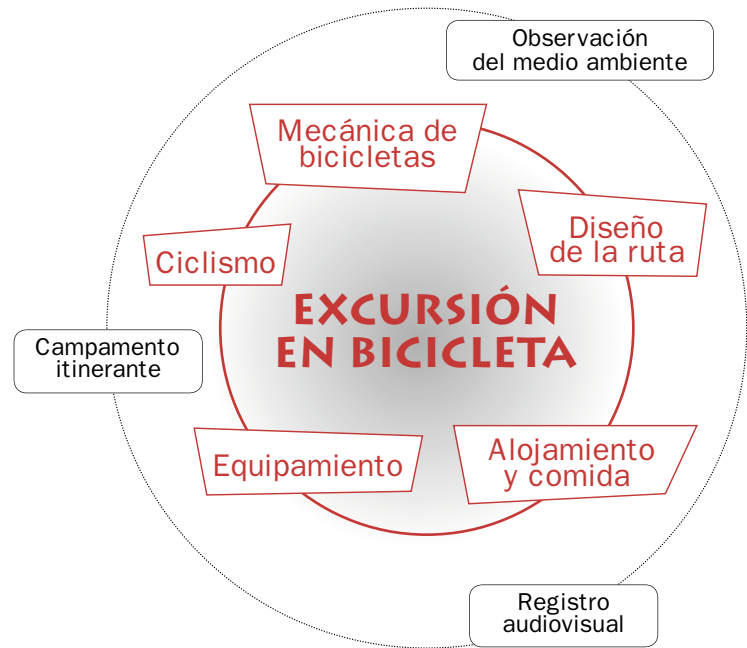
Una buena ruta para este tipo de desafíos debe permitir variedad de experiencias. Las alternativas más entretenidas son aquellas a pequeña escala, donde el camino da vueltas y serpentea, con muchos senderos para escoger, donde haya cerros que descender y ascender, con ríos y estanques escondidos a cada vuelta, con formaciones rocosas y árboles interesantes, donde cada casa y cada poblado es diferente al anterior.

DURACIÓN

Dependerá de la amplitud del proyecto. Si se limita a las actividades centrales propuestas, durará menos que si se le incorporan muchas actividades conexas. Tal como está presentado en este documento el proyecto podría durar hasta cuatro meses, siempre teniendo en cuenta que en forma paralela pueden desarrollarse otras actividades de menor complejidad. Como sea, el tiempo destinado a la preparación, organización y evaluación del proyecto será siempre mayor que el empleado en su ejecución. El tiempo ideal para ejecutarlo es de una semana y en ningún caso menos de 3 ó 4 días.

Actividades centrales y actividades conexas

Las **actividades centrales** de este proyecto son: mecánica de bicicletas; ciclismo; equipamiento; diseño de la ruta; y alojamiento y comida. Sin ellas, no hay excursión en bicicleta. Pueden realizarse también **actividades conexas** que amplían el alcance de la excursión, tales como registro audiovisual, campamento itinerante y observación del medio ambiente. Al momento de diseñar el proyecto es posible potenciarlo incorporándole otras actividades conexas que respondan a la realidad de los equipos, a lo que han soñado hacer o a las características del trayecto elegido.



Consideraciones sobre las actividades centrales

Es necesario diseñar con detalle las **actividades centrales**. La lista que sigue entrega una orientación sobre el tipo de decisiones que se deben tomar respecto de cada una de ellas:

Mecánica de bicicletas

- Al momento de la inspección operacional, ¿están todas las piezas de la bicicleta bien apretadas?, ¿los neumáticos están inflados y sin cortes?, ¿están ajustadas las piezas rotantes?, ¿funcionan adecuadamente los frenos y los cambios?, ¿podrán otros conductores ver la bicicleta con facilidad?, ¿se dispone de las herramientas apropiadas para realizar reparaciones al costado del camino?
- ¿Qué tipo de bicicletas se utilizarán?, ¿utilitaria (de paseo), montañesa (mountain bike) o de ruta (ruta o caminera)?, ¿qué es lo más adecuado para las características del trayecto elegido, para las capacidades físicas de los miembros del equipo y para las distancias que se recorrerán?
- ¿Han decidido las herramientas que llevarán para las reparaciones durante el trayecto?, ¿se ha incluido un kit para reparaciones de neumáticos?, ¿ya han contemplado cómo inflarán los neumáticos?, ¿cómo obtendrán estas herramientas y materiales?
- Además de herramientas y materiales básicos, ¿se ha contemplado llevar repuestos tales como cámaras, válvulas, rayos, etc.?
- ¿Se contemplarán bicicletas adicionales en caso de desperfectos mayores?
- ¿Viajará con el equipo una persona externa con conocimientos de mecánica de bicicletas, tomarán los jóvenes contacto previo con personas que puedan hacer este tipo de reparaciones en los diferentes lugares que visitarán o se capacitarán ellos mismos para estas tareas?
- ¿Cuántos de los miembros del equipo se capacitarán en conocimientos de mecánica para bicicletas?, ¿dónde y cuándo se realizarán estas capacitaciones?, ¿cómo se afrontará el costo de esta capacitación?
- ¿Se acondicionarán las bicicletas?, ¿quién hará este acondicionamiento?, ¿cuánto tiempo requerirá?
- ¿Han pensado llevar con ustedes un pequeño manual?
- ¿Cómo obtendrán los recursos financieros para estas tareas, han pensado solicitar donaciones, han programado actividades que permitan la obtención de los recursos?

Ciclismo

- Todos los participantes deberán adquirir previamente conocimientos básicos de ciclismo, ¿aprenderán unos de otros o invitarán a un experto que los asesore?
- ¿Han previsto prácticas previas en terrenos de condiciones similares al que recorrerán durante la excursión?
- ¿Se someterán a un chequeo físico antes de ejecutar el proyecto?
- ¿Se ha previsto un plan de acondicionamiento físico?, ¿determinarán entre los y las jóvenes las actividades que comprenda o pedirán la asesoría de un experto?
- ¿Se han interiorizado de la técnica de pedaleo y los tiempos de marcha apropiados para las características del lugar que recorrerán y el estado físico de los participantes?

Equipamiento

- ¿Han seleccionado la vestimenta adecuada teniendo en cuenta el clima, las actividades no ciclísticas que realizarán, la capacidad de carga de cada miembro del equipo, el tipo de alojamiento en que pernoctarán y otros factores similares?
- ¿Han contemplado el uso de guantes o zapatos especializados?
- ¿Se han obtenido los cascos reglamentarios suficientes?, ¿han contemplado cascos de repuesto?
- ¿Se ha pensado en chalecos reflectores u otros elementos que hagan más segura la marcha?
- ¿Se ha estudiado si los sillines son los adecuados?, ya que existen diseños diferenciados para marcha y para carrera, para hombres y para mujeres. ¿Verificaron que los sillines tengan pasadores que les permitan asegurar un bolso?
- ¿Han considerado la posibilidad de aminorar peso contando con un automóvil y un chofer que los encuentre en puntos preestablecidos?
- ¿Los neumáticos son los adecuados para las exigencias de la travesía?
- ¿Las bicicletas están acondicionadas con un sistema adecuado de luces y reflectores?
- ¿Llevan ropa y cobertores para pedalear bajo lluvia?
- Para llevar la carga, ¿han pensado en alforjas grandes traseras, alforjas para manubrio para las cosas que necesitan a mano, parrillas delanteras o parrillas traseras?
- ¿Será necesario transportar las bicicletas hasta el lugar de partida de la excursión o las trasladarán como equipaje junto con los participantes?, ¿se ha previsto el embalaje adecuado en cada caso?

Diseño de la ruta

- ¿Se ha diseñado un recorrido de base fija con salidas diarias a diferentes lugares y retorno a la base; o se optó por pedalear hasta una nueva base cada día o cada pocos días?
- ¿Se ha pensado en la distancia que están en condiciones de recorrer diariamente? Para realizar este cálculo, ¿se tomaron en cuenta factores como la carga de las bicicletas, la condición física de los miembros del equipo, su capacidad para resolver averías mecánicas, los imprevistos...?
- ¿Han considerado la cercanía de poblados o centros de asistencia médica?
- Para escoger entre rutas mayoritariamente planas, onduladas, quebradas o montañosas, ¿se ha pensado en el tipo de exigencias y beneficios que cada una de ellas conlleva y cómo se relaciona esto con los objetivos de la excursión?
- ¿Se han estudiado los mapas del sector que recorrerán?, ¿los confrontaron con la realidad durante la visita de reconocimiento previo?, ¿apuntaron información adicional que les pueda ser útil al momento de la excursión?
- ¿Prepararon un plan de ruta y distribuyeron suficientes copias para todos los miembros de la excursión?, ¿consideraron rutas alternativas?
- ¿Se han medido los riesgos y tomado algunas precauciones?
- ¿Se ha considerado dar aviso en las estaciones de policía o servicios de seguridad y salud del trayecto?
- ¿Se ha pensado en la compañía permanente de un conocedor del terreno?
- ¿Harán el recorrido siempre juntos o se separarán por tramos según los intereses particulares de los participantes?

Alojamiento y comida

- ¿Cómo dormirán?, ¿acampando cerca del camino donde los encuentre la noche, en carpa en sectores previamente definidos, en albergues o en casas de familias del sector?, ¿o se utilizará un sistema combinado?
- Durante el reconocimiento previo del trayecto, ¿se visitarán y determinarán los lugares para dormir, proveerse los alimentos y comer?
- ¿Poseen la información suficiente sobre clima, animales, insectos, riesgos u otros aspectos?
- En caso que decidan acampar o dormir a un costado del camino, las bolsas de dormir, los alimentos y los materiales necesarios para cocinar y acampar, ¿viajarán con ustedes o estarán esperando en lugares predeterminados?
- ¿Se recorrió el trayecto con anterioridad para ver dónde se pueden obtener víveres?
- ¿Se sabe cocinar en condiciones higiénicas en un campamento itinerante?, ¿se definirá un menú que tenga en cuenta las exigencias calóricas, proteicas y energéticas suficientes para el esfuerzo físico a que estarán sometidos los equipos?
- ¿Se ha pensado en pequeñas provisiones para ser consumidas en el camino entre comidas?

Oportunidades de aprendizaje

Crecimiento personal

Este proyecto y sus actividades centrales contribuyen específicamente al desarrollo de objetivos educativos en las áreas de corporalidad, especialmente en lo que dice relación con la protección de su salud, el mantenimiento de un buen estado físico y una alimentación adecuada, la valoración de su tiempo libre y su capacidad para convivir adecuadamente en naturaleza; creatividad, en lo que dice relación con el incremento continuo de sus intereses y capacidad de autoformación, su capacidad de unir conocimientos teóricos con prácticos y su interés por indagar en el conocimiento de sus habilidades; y carácter, el conocimiento de sus capacidades y limitaciones, su capacidad de lograr lo que se ha propuesto, la capacidad de evaluar sus resultados, su buen humor y el reconocimiento de su grupo de pertenencia como un apoyo constante a su crecimiento, por citar sólo algunos. Sin embargo, la intensidad de la experiencia impactará igualmente en las áreas de afectividad, sociabilidad y espiritualidad.

Adquisición de competencias

Los **conocimientos** (saber) y **habilidades** (saber hacer) posibles de adquirir gracias a este proyecto varían según las actividades que comprenda. Si sólo contempla las actividades centrales, implicará aprendizaje y práctica en los siguientes campos: mantenimiento y reparación de bicicletas, técnicas de ciclismo, desarrollo de habilidades manuales, reconocimiento de necesidades de equipamiento, capacidad para gestionar la obtención de equipamiento especializado, diseño de rutas camineras, determinación de recorridos ecoturísticos, preparación de alimentos y técnicas de vida al aire libre.

Con referencia a las **actitudes** (saber ser), y aun cuando sólo se consideren las actividades centrales, este proyecto es de gran riqueza. Son innumerables las experiencias que puede vivir un grupo de jóvenes recorriendo en bicicleta durante algunos días un camino rural. Entre las actitudes que con mayor seguridad se desarrollarán, o se pondrán a prueba, se encuentran la iniciativa, la adaptabilidad a circunstancias nuevas, la capacidad de innovación, la resistencia al fracaso, la capacidad de evaluar el riesgo, el dominio de sí en circunstancias críticas, la resiliencia, la capacidad de dirigir, el optimismo, la capacidad de planificar, el orden y la disposición al trabajo en equipo.

REGISTRO AUDIOVISUAL

La incorporación de técnicas de registro audiovisual puede originar una actividad conexas sin que ello signifique un trabajo previo de alta capacitación. Quizás lo más complejo radique en obtener una o varias cámaras de video y suficientes cintas de grabación, ya que se trata de material costoso y difícil de conseguir en préstamo.

A través de un documental se puede narrar la excursión; mostrar alguna de las actividades realizadas en el trayecto o durante la preparación del proyecto; presentar alguna problemática ambiental; rescatar los mejores momentos y los testimonios en el mismo minuto en que están ocurriendo los hechos.

Parte de las y los jóvenes sabrán cómo manejar una cámara de video, pero la ayuda que puede brindarles un profesional permitirá un mayor y mejor aprendizaje, mejorando la calidad del producto y del mensaje que se quiere transmitir.



CAMPAMENTO ITINERANTE

Acampar en buenas condiciones en forma itinerante y con bajo impacto en el medio ambiente, supone el conocimiento de ciertas técnicas particulares que hacen una gran diferencia entre este tipo de campamento y la simple habilidad para levantar una carpa en un sitio plano y conocido.

Algunos de los temas que podrían formar parte de esta actividad son: tipo, peso y tamaño de las carpas a utilizar; construcción de refugios improvisados con materiales existentes en el lugar y aprovechamiento de formaciones naturales; equipamiento mínimo necesario y su transporte; tipo de alimentación y forma de prepararla; implementación de completos “kits” de primeros auxilios en contenedores pequeños; obtención y manejo de energía; tratamiento de desperdicios; etc.



OBSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE

En forma conexas con la excursión en bicicleta puede realizarse una variedad de actividades medioambientales que enriquecerán el trabajo de los equipos.

Una primera actividad posible lo constituye el **reconocimiento de la flora y de la fauna** existentes a lo largo de todo o parte del recorrido realizado: observar árboles y plantas; confeccionar un herbario; construir refugios para la observación de pájaros y animales; confeccionar una ruta ecológica o introducir mejoras en una existente; visitar reservas forestales o parques nacionales; etc.

Otra actividad puede estar relacionada con el **reconocimiento de problemas ambientales** existentes en el sector: detección de situaciones contaminantes (desechos industriales, restos de fertilizantes, derrames de combustible, desechos cloacales, basurales ilegales, contaminación acústica); tala de bosques, quema indiscriminada de pastizales; caza y pesca ilegales; etc.

Estas u otras actividades similares pueden concluir en una exposición fotográfica o, aprovechando el trabajo audiovisual, en un documental que con posterioridad se presente ante la comunidad. También puede confeccionarse un “catálogo” de lugares de campamento, incluyendo algunas actividades posibles, o un listado de proyectos de conservación y recuperación del medio ambiente a la luz de los problemas detectados y los contactos establecidos durante la excursión.



Idea original
Central de Coordinación REME.

VENTA DE MERMELADAS CASERAS



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	Los equipos de la Comunidad emprenden un proyecto productivo que contempla la elaboración y venta de mermeladas caseras.	
PARTICIPANTES	Los equipos de la Comunidad	LUGAR Para confeccionar y envasar las mermeladas se requerirá de una cocina lo suficientemente amplia para que trabajen simultáneamente varias personas. Dicha cocina deberá contar con al menos una hornilla y varios mesones de trabajo. Para almacenar los frascos ya envasados, será necesario contar con una bodega que mantenga un ambiente fresco, seco y oscuro. Para la venta de las mermeladas se puede aprovechar alguna feria o muestra local, una festividad popular, escolar o del Grupo Scout o realizar la venta puerta a puerta.
DURACIÓN	Dependerá del número de actividades que compongan el proyecto, de la complejidad que cada una de ellas tenga y de la planificación y organización que se establezca para desarrollar el trabajo. Si se adscribe a las actividades centrales propuestas, el proyecto puede significar entre dos o tres meses de trabajo. Al incorporar las actividades conexas pudieran ocurrir dos cosas en relación a la duración: a) que el proyecto se mantuviera en tres meses, en cuyo caso los cambios tendrían relación con el tiempo que cada participante deberá emplear en esta tarea o en la cantidad de participantes que se requerirán para llevar adelante las tareas lo que, en ambos casos, se verá aumentado; o b) que el proyecto mantuviera la cantidad de participantes y la carga de trabajo programada para cada uno de ellos, en cuyo caso la duración debería extenderse un mes resultando, en esta situación, un proyecto de entre tres a cuatro meses de duración.	

Actividades centrales y actividades conexas

Las **actividades centrales** de este proyecto son: fabricación de mermeladas, comercialización y servicios de apoyo. También pueden realizarse **actividades conexas** que tienen por objeto ampliar el alcance del proyecto, tales como panadería y repostería, fabricación de conservas y confección de recetas.



Consideraciones sobre las actividades centrales

Las **actividades centrales** son las que definen el proyecto y, por ello, es necesario diseñarlas en detalle. La lista que entregamos a continuación aporta con orientaciones sobre el tipo de decisiones que se deben tomar en cada caso:

Fabricación de mermeladas

- ¿En qué han fundamentado la decisión de las mermeladas que fabricarán: los sabores más exóticos, las mermeladas más fáciles de elaborar, las frutas menos costosas, los sabores propios de la zona geográfica en que viven, las recetas que conocen...?
- Esta decisión también influye en la comercialización y en los servicios de apoyo, ¿han consultado o analizado este punto junto con las personas o grupos de trabajo a cargo de estas otras tareas?
- ¿Conocen el proceso de elaboración de cada una de las mermeladas que se proponen hacer?
- ¿Han contemplado la asesoría de un experto?, ¿qué tipo de ayuda le van a pedir?
- ¿Cómo distribuirán el trabajo: habrá un equipo para cada tipo de mermelada, el mismo equipo trabajará en todas o establecerán un sistema mixto?
- ¿Han determinado la lista de implementos necesarios?
- ¿Quién establecerá el contacto con las personas o grupos de trabajo a cargo de comercialización y servicios de apoyo?
- ¿Se han informado sobre los procedimientos de higiene y seguridad que deben seguirse en el proceso de fabricación de mermeladas?
- ¿Chequearán las recetas antes de comenzar con la producción?, ¿cuántas y qué fechas han programado para esta práctica?
- ¿Han pensado preparar un glosario para estar seguros de que todos entienden la nomenclatura empleada?, ¿dejarán este glosario a la vista de todos?
- ¿Qué acciones llevarán a cabo para asegurar la limpieza y esterilización de los frascos y, una vez elaboradas las mermeladas, para la esterilización de los productos envasados?

Comercialización

- ¿A quiénes están dirigidos sus productos?, ¿tienen claridad respecto del perfil de cliente al que quieren llegar?
- ¿Han pensado en un nombre para sus productos, un logo, un diseño de etiqueta, etc.?
- ¿Han definido las ventajas competitivas de sus productos?
- ¿Han estudiado la competencia que su producto tiene en el mercado y en el público al que quieren llegar?, ¿cómo la enfrentarán?
- ¿Han determinado metas de producción?, ¿esta determinación ha sido conversada con los grupos que trabajan en fabricación y servicios de apoyo?
- ¿Calcularon el capital inicial necesario para el proyecto?, ¿tienen alguna idea de cómo adquirirán ese capital?
- ¿Han establecido un precio de venta a público?
- Para establecer el precio, ¿calcularon los costos de producción de cada frasco o bolsa de mermelada teniendo en cuenta la mano de obra, la materia prima y otros costos indirectos como papelería, gastos telefónicos, electricidad, etc.?
- ¿Saben dónde está el punto de equilibrio de su producto?
- ¿Cuál es el margen de utilidad del producto que están ofreciendo?
- ¿Qué elementos han tenido en consideración para establecer su estrategia de precios?
- ¿Qué canal de distribución utilizarán para la venta: stand en alguna feria local, campaña puerta a puerta, entrega a consignación en el comercio de la zona, ofrecimiento en pastelerías y panaderías, etc.? ¿Han calculado los costos adicionales que estos diferentes canales de distribución pudieran generar?, ¿se refleja esto en el precio del producto?
- Para las acciones de promoción, ¿pedirán la asesoría de un profesional del rubro?
- ¿Publicitarán el producto? En caso que así sea, ¿qué tipo de publicidad realizarán?
- ¿Conocen la normativa legal vigente para la comercialización que desean realizar?, ¿se han asesorado por un profesional del área?
- ¿Han pensado en ofertas de lanzamiento y otras estrategias que les permitan posicionarse en el mercado?

Servicios de apoyo

- ¿Trabjarán en un solo lugar o montarán diferentes lugares de trabajo?
- ¿Cómo obtendrán el o los lugares de trabajo que necesitan?
- ¿Conocen con claridad los implementos requeridos para desarrollar el proyecto?, ¿qué acciones llevarán adelante para su obtención?
- Los recipientes para preparar las mermeladas, ¿son lo suficientemente holgados? Las cucharas de palo, ¿son del largo adecuado para el tamaño de las ollas que utilizarán?
- ¿Conocen el listado de ingredientes requeridos para elaborar las mermeladas?, ¿se han puesto de acuerdo sobre la calidad de los productos que se utilizarán?
- ¿Quiénes adquirirán los ingredientes? Si se trata de un grupo de trabajo de servicios de apoyo, ¿irán acompañados por miembros del grupo de trabajo de fabricación de mermeladas?
- ¿Han cotizado los productos y conocen la calidad ofrecida en los lugares que resultan más económicos?
- ¿Qué tipo de envase se utilizará para contener la mermelada: frascos de vidrio, bolsas plásticas, recipientes de papel encerado, etc.?, ¿dónde se obtendrán?
- ¿Se diseñará un envase especial?
- ¿Se necesita algún permiso sanitario o comercial para la fabricación y venta de mermeladas?, ¿dónde y a quién hay que pedirlo?, ¿qué papeles deben acompañar la solicitud?, ¿tiene este trámite algún costo?
- ¿Han determinado el o los procedimientos de control de calidad que seguirán?
- ¿Necesitan un vehículo para las tareas de apoyo?, ¿piensan obtenerlo?
- ¿Qué acciones específicas llevarán adelante para obtener los recursos económicos necesarios para desarrollar el proyecto?, ¿hay un grupo de trabajo dedicado a este tema?
- ¿Llevarán un inventario donde registren lo adquirido y lo utilizado?

Oportunidades de aprendizaje

Crecimiento personal

El proyecto y sus actividades centrales contribuyen específicamente al desarrollo de objetivos educativos en las áreas de corporalidad, particularmente en lo que dice relación con el cuidado de su salud y el mantenimiento de hábitos que la protegen, así como con la valoración de su tiempo libre y su adecuada distribución; creatividad, tomando en cuenta la oportunidad para crecer en sus capacidades de investigar y aprender sobre lo que le interesa, su capacidad para conjugar teoría y práctica, el desarrollo de competencias, la búsqueda de su vocación, su capacidad de expresión artística y el ejercicio de aplicar tecnología innovadora; carácter, en términos de conocer sus capacidades y limitaciones y ejercitar su capacidad para lograr lo que se propone; y sociabilidad, en virtud de su participación activa en la comunidad local y su capacidad para apreciar los valores propios de su cultura.

Adquisición de competencias

Los **conocimientos** (saber) y **habilidades** (saber hacer) que son posibles de adquirir gracias a este proyecto variarán dependiendo de las actividades que comprenda. Si se consideran las actividades centrales, implicará aprendizaje de procedimientos de fabricación de mermeladas, normas de higiene y seguridad en la manipulación de alimentos, cálculo de costos, diseño de envases y desarrollo de estrategias de comercialización.

Con referencia a las **actitudes** (saber ser), este es un proyecto de características primordialmente productivas durante el cual los jóvenes podrán desarrollar competencias tales como: disposición al trabajo en equipo; capacidad de negociación y consenso; capacidad de motivar; orientación al logro y a la excelencia; capacidad de dirigir y delegar; y capacidad de planificar y organizar.

PANADERÍA Y REPOSTERÍA

La fabricación de mermeladas puede asociarse a la producción y venta de panes, pasteles, tortas y otras masas dulces y, de este modo, ofrecer en un mismo punto de venta panadería y repostería artesanal.

En este caso, las preguntas sobre comercialización y servicios de apoyo realizadas para la fabricación de mermeladas resultan igualmente válidas y deben tenerse en cuenta al momento de enfrentar esta actividad.

Los cambios se presentan en tres aspectos fundamentales: a) los procesos de fabricación son diferentes; b) las técnicas de fabricación son distintas; y c) son otros los implementos y la materia prima. En relación a los procesos hay que tener en cuenta, entre otras cosas, que los tiempos deben ser manejados de manera diferente: los panes, los pasteles o las galletas no pueden ser elaborados y conservados por mucho tiempo por lo que deben, en la gran mayoría de los casos, producirse y venderse en el mismo día. En cuanto a la técnica de fabricación, no tiene nada que ver la fabricación de mermelada con la fabricación de pan; se trata de aprender una competencia diferente. Son otros los ingredientes (harinas, mantecas, huevos, etc.) y se agregan implementos y maquinaria de refrigeración, horneado, moldeado, amasado, etc.

Es importante tener esto en cuenta al momento de asumir la actividad conexas de panadería y repostería. Si se tiene acceso a la cocina de una panadería, a una cocina semi industrial o se obtienen diferentes espacios donde poder trabajar; si se cuenta con una ayuda experta; y si se resuelven adecuadamente los plazos, esta actividad será altamente desafiante y atractiva.

FABRICACIÓN DE CONSERVAS

Una segunda actividad conexas posible de ser realizada junto con la fabricación de mermeladas dice relación con la fabricación de conservas de frutas y conservas de verduras.

En relación con la de fabricación de mermeladas, estas técnicas de conservación tienen diferencias importantes que los equipos tendrán que investigar y practicar antes de comenzar con la producción masiva: la manipulación de la fruta y la verdura es diferente, la apariencia estética de la fruta y la verdura es importante, siempre se utiliza almíbar en lugar de azúcar, el proceso de cocción es distinto...

En cuanto a los implementos y los espacios de trabajo, prácticamente no hay diferencias. En relación a los tiempos que se emplean en la producción, tampoco hay diferencias significativas.

Potenciar las mermeladas con la producción de berenjenas al ajillo, conserva de membrillo y murtilla, pasta de pimienta, conserva de melocotón con fresas, zapallos en almíbar... diversificará el rango de acción del proyecto.

Podríamos agregar que, tanto mermeladas como conservas dulces y saladas, pueden ser empleadas en la fabricación de panes y pasteles.

CONFECCIÓN DE RECETARIOS

Otra interesante actividad es la recopilación de recetas y la elaboración de un recetario que sea puesto a disposición del público.

Si se fabrican mermeladas, conservas, panes y pasteles podrían confeccionarse fichas con las diferentes recetas o con algunas de ellas... para no perder los secretos. Estos recetarios pueden ser vendidos o regalados en el mismo puesto de venta y, si se aprovechan los recursos que otorga la computación, los costos de producción de este material no debieran ser muy altos.

Con el objetivo de preservar y rescatar aquellas recetas que se transmiten de generación en generación por tradición oral, también es posible asumir una actividad algo más ambiciosa y plantearse la tarea de recolectar recetas de comidas típicas del lugar donde viven o recetas aportadas por las familias de la comunidad y elaborar, con este material, un sencillo recetario que se entrega como aporte al mantenimiento de la cultura y las tradiciones locales. No debiera ser demasiado difícil conseguir financiamiento para esta actividad. Puede presentarse en la municipalidad, a los empresarios gastronómicos del sector (con el consiguiente ofrecimiento de publicidad en la publicación resultante), a la junta de vecinos, etc.



Idea original

Central de Coordinación REME, a partir de una idea de Miguel A. Martagón del Equipo REME de México.

PARQUE RECREATIVO



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

En estrecha colaboración con los vecinos que se verán beneficiados con el proyecto, los y las jóvenes de la Comunidad construyen un espacio de juegos para los niños de dicha comunidad en una plaza del sector y lo entregan para que sea administrado por la autoridad correspondiente.

PARTICIPANTES

Uno o más equipos de la Comunidad, trabajando en estrecha colaboración con la comunidad local.

En un proyecto como el que se propone, es fundamental que se integre a la comunidad local, tanto en la evaluación de las necesidades que dan origen al proyecto como en sus diferentes fases de ejecución. De no ser así, la comunidad local no sentirá el espacio como propio y, lo más probable será que, transcurrido un tiempo, se pierda el esfuerzo realizado.

LUGAR

Un espacio público, parque o plaza, donde, en común acuerdo con la comunidad local, se haya evaluado necesario arreglar los juegos ya existentes o, aprovechando un espacio sin uso, se haya planeado construir juegos.

DURACIÓN

La preparación de las actividades centrales de este proyecto debiera tomar entre dos o tres meses. La incorporación de algunas de las actividades conexas, en virtud de que habrá que destinar tiempo en su preparación, pudiera extender el proyecto en algunas semanas.

Una vez entregado el parque a la comunidad, el trabajo directo de los equipos en este proyecto habrá finalizado. Lo que no impide que jóvenes en particular o equipos en conjunto sigan ligados de alguna manera a él.

Actividades centrales y actividades conexas

Las **actividades centrales** que se proponen para este proyecto son: reparación y construcción de juegos, contacto con la comunidad y promoción e inauguración. También pueden realizarse **actividades conexas** que tienen por objeto ampliar el alcance del proyecto y potenciar el servicio que se entrega con la instalación de un parque recreativo, en este caso se proponen: taller de cantos y danzas, plaza ciudadana, concurso de pintura y concurso de creación de juegos.



Consideraciones sobre las actividades centrales

Para que el proyecto conserve su naturaleza durante todo su desarrollo es necesario diseñar con detalle cada una de las **actividades centrales** propuestas. La lista de preguntas que se presenta a continuación es una orientación sobre el tipo de decisiones que se deben tomar en cada caso:

Reparación y construcción de juegos

- ¿Se repararán juegos ya existentes, se confeccionarán juegos completamente nuevos o se llevarán a cabo ambas acciones?
- ¿Se hará previamente un catastro sobre las edades de los niños y jóvenes beneficiarios del proyecto?
- ¿Se tomará en cuenta la información recogida a través de este catastro para determinar los juegos que se confeccionarán?
- ¿Han pensado en la posibilidad de confeccionar y montar juegos para todas las edades: niños, jóvenes y adultos?
- ¿Se tomará contacto con algún experto para decidir cuáles son los juegos más adecuados a la realidad de dicha comunidad?
- ¿Construirán los juegos los participantes en el proyecto, adquirirán en el comercio los más adecuados o propiciarán que este trabajo sea realizado por artesanos locales? ¿Han contemplado los beneficios y las dificultades presupuestarias que todas estas alternativas pudieran acarrear?
- Para los juegos que se construirán o adquirirán, ¿se ha tenido en cuenta que los materiales empleados sean adecuados al uso y necesidades de mantenimiento que tendrán los juegos?
- En caso que se construyan juegos, ¿utilizarán modelos ya conocidos o se aventurarán también en el diseño de los juegos? ¿Han pensado en realizar un concurso en la comunidad local que se verá beneficiada por el proyecto para seleccionar nuevos juegos propuestos por ellos mismos?
- Si han decidido construir los juegos, ¿han pensado también en qué materiales utilizarán y qué técnicas emplearán? (madera, metal, plástico...; carpintería, soldadura, pionerismo...)
- ¿Quién se encargará de obtener los permisos municipales que corresponda? ¿Saben a quién o dónde deben dirigirse para realizar estos trámites?
- ¿Cómo y con quién van a definir el lugar de emplazamiento de los juegos?
- ¿Tomarán contacto con expertos que los asesoren en el diseño, la construcción, la elección de los materiales...?

Contacto con la comunidad

- ¿En qué momento y de qué forma tomarán contacto con la comunidad con la que desean trabajar?
- ¿Realizarán algunas actividades previas que les permitan establecer vínculos con la comunidad con que pretenden trabajar?
- ¿Con qué personas e instituciones de la comunidad local van a llevar adelante este proyecto? ¿Han pensado cómo les presentarán el proyecto?
- ¿Cómo se tomarán las decisiones de modo de asegurar la participación de todos los actores involucrados?
- ¿Cómo se organizará el trabajo para asegurar la participación de toda la comunidad en el proyecto? ¿Es clara para todos la distribución de tareas acordada?
- ¿Responde este proyecto a una necesidad sentida de la comunidad local con que trabajarán?
- ¿Han pensado insertar este proyecto como parte de otros proyectos que se estén realizando en la comunidad como, por ejemplo, proyectos de seguridad ciudadana, participación juvenil, recuperación de áreas verdes, prevención de la violencia, etc.?
- ¿Quién se encargará del mantenimiento de los juegos luego de entregados a la comunidad local?
- ¿Podrá la comunidad local participar activamente en la toma de decisiones que dice relación con la ejecución de este proyecto?

Promoción e inauguración

- ¿Se han determinado acciones previas que permitan a la mayor cantidad de personas de la comunidad con la que se trabajará conocer desde un comienzo el proyecto?
- ¿Cómo van a invitar a otros miembros de la comunidad local a conocer el proyecto?
- ¿Se han determinado los recursos (financieros y materiales) que serán necesarios para promocionar esta iniciativa?
- ¿A quiénes pedirán ayuda para realizar esta promoción? ¿Cómo llegarán hasta estas personas?
- ¿Confeccionarán una carpeta de presentación del proyecto? ¿Qué información contendrá dicha carpeta? ¿Quién está a cargo de su elaboración?
- ¿Cuándo realizarán la inauguración del parque recreativo?
- ¿A quiénes invitarán a esta inauguración? ¿Determinarán los invitados en conjunto con la comunidad con la que han trabajado?
- ¿Determinaron ya una estructura para la ceremonia de inauguración?
- ¿Han determinado los recursos necesarios para realizar esta inauguración y han contemplado acciones para obtener estos recursos?
- ¿Quién preparará las invitaciones?, ¿cómo las distribuirán?
- ¿Qué acciones llevarán adelante para que los destinatarios de los juegos asistan al parque recreativo?

Oportunidades de aprendizaje

Crecimiento personal

El proyecto y sus actividades centrales contribuyen específicamente al desarrollo de objetivos educativos en las áreas de creatividad y sociabilidad. En el primer caso se trata de la capacidad de crear actividades y juegos y motivarlas, resolver problemas técnicos sencillos, aprender sobre cuestiones técnicas relacionadas, entre otras cosas, con la mecánica, el desarrollo de competencias relacionadas con sus intereses, el conocimiento de sus habilidades, posibilidades y gustos para el descubrimiento de su vocación profesional, la capacidad de compartir con los demás sus inquietudes artísticas y culturales, la capacidad de expresarse de un modo propio...

En el segundo caso, el desarrollo de objetivos específicos en el área de sociabilidad, éstos se refieren al respeto irrestricto a la dignidad de las personas, la constante disposición a ayudar, la capacidad de asumir una posición activa frente a los atropellos a las personas, el respeto hacia la autoridad, la falta de autoritarismo o abuso en sus relaciones con las demás personas, el respeto y la aceptación de las normas sociales, el conocimiento de diferentes organizaciones sociales y de servicio, la participación en actividades de servicio, el compromiso real con la superación de la pobreza...

De todas maneras, la experiencia será lo suficientemente rica como para impactar también en las áreas de crecimiento de carácter, afectividad y espiritualidad.

Adquisición de competencias

Los **conocimientos** (saber) y **habilidades** (saber hacer) que son posibles de adquirir gracias al desarrollo de este proyecto varían según las actividades que comprenda. En lo que se refiere a las actividades centrales aquí propuestas implicará aprendizaje y práctica en los siguientes campos: diseño y construcción de juegos, manejo de herramientas de construcción, conocimiento e implementación de medidas de seguridad, contacto con autoridades locales, estimulación infantil a través del juego, acercamiento a la problemática social de la comunidad, etc.

Con referencia a las **actitudes** (saber ser), y nuevamente considerando sólo aquellas posibles de desarrollar a través de las actividades centrales propuestas en este proyecto, su realización permitirá adquirir las siguientes competencias: capacidad para dar y seguir instrucciones, responsabilidad social, liderazgo, capacidad de organización y planificación, capacidad de comunicación, capacidad de motivación, disposición al trabajo en equipo, valoración del poder educativo del juego, aprecio por la recreación y su potencial educativo y socializador, orientación al logro y a la excelencia, etc.

TALLER DE CANTOS Y DANZAS

Mientras se realiza la construcción o instalación de los juegos, se puede organizar un taller en que algunos de los miembros de la Comunidad enseñen danzas y cantos a los niños y niñas del sector que, movidos por la curiosidad característica de esta edad, se acercarán hasta el lugar de los trabajos y querrán saber qué está pasando ahí.

Una actividad de esta naturaleza permitirá crear lazos con la comunidad donde y con la que se está trabajando, motivar a los “curiosos” promocionando, de paso, el parque recreativo en construcción y ayudar al mantenimiento de un espacio seguro de trabajo evitando que los niños se acerquen demasiado al lugar donde puedan estar utilizándose herramientas de mayor riesgo.

Dependiendo de la continuidad de la participación de la Comunidad o algunos equipos en el proyecto, un taller de esta naturaleza puede prolongarse por un tiempo haciendo de ésta una actividad de servicio de los jóvenes de la Comunidad hacia la comunidad local.

PLAZA CIUDADANA

Como una forma de promoción o como parte de las actividades propias de la inauguración del parque recreativo, por citar algunos ejemplos, y en conjunto con las autoridades locales, municipales y las organizaciones presentes en la comunidad, se puede organizar una plaza ciudadana, es decir, una feria en la que participan diferentes organizaciones de la comunidad (gubernamentales, no gubernamentales, religiosas, vecinales, municipales, juveniles, etc.) y durante la cual se organizan actividades, se entrega información sobre diferentes temáticas (políticas sociales, derechos humanos, derechos del consumidor, salud, etc.), se desarrollan talleres, se promocionan proyectos participativos...

En este caso, el trabajo de los y las jóvenes que integran la Comunidad estará centrado en generar este espacio y ayudar en su organización, pero serán las mismas organizaciones de la comunidad local las que prepararán sus puestos, entregarán material preparado por ellas mismas, establecerán sus contenidos y pondrán su personal para atender durante ese día.

Se trata, en otras palabras, de gestionar, organizar y administrar un espacio de encuentro comunitario.

CONCURSO DE PINTURA

Construidos o instalados los juegos, se puede convocar a un concurso para que los miembros de la comunidad local propongan diseños para pintar los juegos.

Según un modelo de cada juego, los participantes en el concurso proponen colores y diseños para pintar y decorar los juegos. Las propuestas son evaluadas por un jurado representativo de la comunidad y los diseños ganadores se ejecutan con la ayuda de los mismos creadores.

CONCURSO DE CREACIÓN DE JUEGOS

Similar al concurso propuesto con anterioridad, esta vez se trata de convocar a un concurso en que niños, jóvenes y adultos de la comunidad propongan juegos para ser construidos en el parque recreativo.

Para este concurso pueden establecerse diferentes requisitos o categorías, entre ellos: de bajo costo, para determinadas edades, que fomenten habilidades específicas, que reutilicen material en desuso, etc. Las propuestas ganadoras formarán parte del parque recreativo y se construirán junto con los otros juegos implementados para este proyecto.



Idea original
Central de Coordinación REME.

AVENTURA EN EL RÍO



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Bajando por las aguas de un río navegable, en una o varias balsas construidas por ellos mismos o en otras embarcaciones apropiadas, los equipos de la Comunidad emprenden una aventura de conocimiento del entorno, se contactan con las comunidades ribereñas y ponen a prueba su ingenio, capacidad de organización y trabajo en equipo.

PARTICIPANTES

Los equipos de la Comunidad.

LUGAR

Un río navegable, de complejidad compatible con los conocimientos y habilidades de navegación de los miembros de los equipos; las riberas de dicho río y los poblados cercanos.

DURACIÓN

Dependerá de la amplitud del proyecto. Si se limita a las actividades centrales de confección de balsas y navegación por el río, durará menos que si se le incorporan actividades conexas. Tal como está descrito en este documento, y considerando todas sus etapas, el proyecto podría durar alrededor de 6 meses, aunque paralelamente pueden realizarse otras actividades menores. En cualquier caso, se deberá considerar que el tiempo destinado a la preparación, organización y evaluación del proyecto será siempre mayor que el empleado en su ejecución.

Actividades centrales y actividades conexas

Las **actividades centrales** de este proyecto son: construcción o mantenimiento de embarcaciones, navegación, cocina y campamento. Sin ellas, no hay aventura en el río.

También pueden realizarse **actividades conexas**, que tienen por objeto ampliar el alcance de la aventura, tales como pesca, fotografía, servicio a la comunidad, observación del medio ambiente, cartografía y otras.



Consideraciones sobre las actividades centrales

Para perfilar el proyecto es necesario diseñar con detalle las **actividades centrales**. La lista que sigue entrega una orientación sobre el tipo de decisiones que se deben tomar:

Construcción o mantenimiento de embarcaciones	• ¿Balsas, canoas o botes?, ¿qué es más adecuado para los cursos de agua del río elegido? • ¿Cuántas embarcaciones serán necesarias? • ¿Las embarcaciones se confeccionarán o se obtendrán por otros medios? • Si se decide confeccionarlas, ¿se ha definido diseño, tamaño, materiales, costos...? • ¿Cuánto tiempo será necesario para construirlas o conseguir las prestadas? • ¿Se ha pensado en el transporte hasta el lugar de partida o se construirán “in situ”?
Navegación	• Todos los participantes deben adquirir conocimientos básicos de navegación. ¿Se aprenderá entre todos o se invitará a expertos que enseñen o presten asesoría? • ¿Se han previsto prácticas previas en cursos de río similares o en el mismo río? • ¿Se han informado sobre los equipos reglamentarios de seguridad necesarios? • ¿Se han medido los riesgos?, ¿dónde se obtendrán los chalecos salvavidas y demás equipos reglamentarios de seguridad? • ¿Se ha previsto obtener las autorizaciones necesarias?, ¿se ha considerado que se debe dar aviso a las autoridades, estaciones de policía o servicios de seguridad? • ¿Se obtendrá la compañía permanente de un conocedor del río?
Cocina	• ¿Alguien recorrió el trayecto con anterioridad para ver si se pueden obtener víveres en los poblados ribereños? • ¿Se alimentarán de lo que puedan pescar o llevarán provisiones?, ¿algunas o todas las necesarias? • Si deciden pescar, ¿se sabe limpiar, abrir y cocinar un pescado?, ¿conocen distintas formas de prepararlo? • ¿Se sabe cocinar en condiciones higiénicas en un campamento itinerante?, ¿se definirá un menú? • ¿Se han escogido alimentos apropiados, energéticos y de fácil preparación?
Campamento	• ¿Cómo se dormirá?, ¿bajo las estrellas, en carpa o en construcciones existentes?, ¿o se utilizará un sistema mixto? • Durante el recorrido previo del trayecto, ¿se determinarán los lugares para pernoctar o comer? • ¿Cuánta información tienen sobre clima, animales, insectos, riesgos, otros? • Las bolsas de dormir, los materiales necesarios para acampar y cocinar alimentos, ¿se llevarán en las embarcaciones o estarán esperando en un lugar determinado? • ¿Cuál es el apoyo previsto desde la ribera?

Oportunidades de aprendizaje

Crecimiento personal

El proyecto y sus actividades centrales contribuyen específicamente al desarrollo de objetivos educativos en las áreas de corporalidad, en lo que dice relación con el mantenimiento de un buen estado físico, el cuidado y la preocupación por la salud, la comprensión de las diferencias físicas, la adecuada distribución del tiempo libre, la búsqueda de buenas condiciones de campamento; creatividad, especialmente en el incremento de sus conocimientos, la capacidad de unir teoría y práctica, el desarrollo de competencias en la línea de su vocación; y sociabilidad, en el respeto por la autoridad, la disposición a servir, el conocimiento y valoración de su país y su cultura, el respeto y cuidado del medio ambiente. Sin embargo, la intensidad de la experiencia impactará igualmente en las demás áreas de crecimiento.

Adquisición de competencias

Los **conocimientos** (saber) y **habilidades** (saber hacer) que son posibles de adquirir gracias a este proyecto, varían según las actividades que comprenda. Si sólo incluye las actividades centrales implicará aprendizaje y práctica en los siguientes campos: construcción y mantenimiento de embarcaciones, técnicas de navegación, preparación de alimentos simples en condiciones precarias y técnicas de vida al aire libre.

Con referencia a las **actitudes** (saber ser), y aun cuando sólo se consideren las actividades centrales, este proyecto es de gran riqueza. Basta imaginar la cantidad de experiencias que puede vivir un grupo de jóvenes navegando durante algunos días por un río. Entre las actitudes que con mayor seguridad se desarrollarán, o se pondrán a prueba, se encuentran la iniciativa, la adaptabilidad a circunstancias nuevas, la capacidad de innovación, la resistencia al fracaso, la capacidad de evaluar el riesgo, el dominio de sí en circunstancias críticas, la resiliencia, la capacidad de dirigir y la disposición al trabajo en equipo.

Descripción de las actividades conexas sugeridas

CARTOGRAFÍA

La cartografía tiene como objetivo la representación más fiel y posible del espacio partiendo de su observación. El descenso por el río es una excelente oportunidad para practicarla.

Una primera posibilidad es hacer una *carta del itinerario*, para lo cual se deberán utilizar escalas a partir de 1:25.000. Puede ser confeccionada antes o durante el viaje. Como es más útil antes del descenso, el equipo o grupo de trabajo encargado deberá recorrer y observar el río previamente, determinando los lugares de detención, los poblados donde se realizarán actividades conexas, los encuentros con otros ríos, los cambios en las condiciones de navegación, los sitios que obligan a prevenciones especiales, etc.

Como puede ser necesario recoger de forma pormenorizada espacios más restringidos, se pueden realizar *planos* de los diferentes tramos de la expedición. Una buena escala para estos planos es 1:5.000, en que 10 cm representan 500 m de navegación.

También se pueden hacer *planos temáticos*, que sobre un fondo geográfico representan distintos fenómenos localizables: un villorrio rural, una escuela, un sitio en que se acampará, una industria, un accidente geográfico particular, un bosque.

Facilitará este trabajo disponer de una carta de la cuenca hidrográfica respectiva, la que con seguridad se encontrará en los servicios estatales especializados.



FOTOGRAFÍA

La fotografía puede dar origen a una actividad conexas de este proyecto sin que se requiera demasiada preparación. En cualquier caso los jóvenes llevarán cámaras fotográficas para registrar la experiencia. ¿Por qué entonces no aprovechar esa circunstancia para ampliar el abanico de actividades comprendido en el proyecto? Mediante un diaporama o una exposición se puede: narrar la travesía, mostrar alguna de las actividades realizadas en el trayecto, dar cuenta de todo el proceso, presentar alguna problemática ambiental detectada, rescatar los momentos de construcción de las balsas, ilustrar las anécdotas y testimonios recogidos durante la navegación, diseñar un álbum de recuerdos que hará historia, etc.

Con seguridad la mayoría de los y las jóvenes tienen nociones de fotografía, pero nunca estará de más contar con un profesional o un aficionado competente que ayuden a profundizar y proyectar ese conocimiento y así mejorar la calidad de los productos.

SERVICIO A LA COMUNIDAD

Todo proyecto en las Ramas Mayores es una oportunidad de insertarse en la comunidad. Intercambiar con otros, conocerse, hacer cosas juntos, son temas que deberían preocupar e interesar a los jóvenes de esta edad.

En este caso proponemos una actividad de servicio en alguna de las comunidades cercanas al río por el cual se navega. La naturaleza de esta actividad dependerá de las necesidades de la comunidad de que se trate y de las capacidades e intereses de los jóvenes.

Para realizar una actividad de servicio hay que tener en cuenta algunos aspectos esenciales: a) se deben establecer contactos previos con los miembros de la comunidad, especialmente para detectar necesidades reales que la actividad de los jóvenes puede contribuir a satisfacer; b) convenir con suficiente anticipación con la comunidad y sus autoridades la actividad de servicio que se desarrollará; c) realizar la actividad junto con la comunidad local, y d) en lo posible, sumarse a un proyecto que dicha comunidad ya esté desarrollando y donde los y las jóvenes puedan prestar una ayuda efectiva.

Invitar a los niños a jugar y bailar, recuperar los juegos de una plaza, ayudar a pintar la escuela, confeccionar juguetes o encuadernar los libros de la biblioteca escolar pueden significar valiosos aportes si la comunidad considera que responden a una necesidad que no puede satisfacer por sí misma.



PESCA

Aprovechando el ambiente del río, los y las jóvenes pueden aprender a pescar y a cocinar los peces que capturen. Para esto es necesario que practiquen la actividad con la ayuda de expertos. El entrenamiento puede dar origen a una o varias salidas previas de equipo o de Comunidad, o puede realizarse durante el descenso del río, lo que depende del tiempo y recursos humanos disponibles.

Los jóvenes deberán conseguir el equipo mínimo apropiado para la actividad, aspecto que hay que tener en cuenta en las etapas de planificación y organización del proyecto.



OBSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE

Bajo este nombre se ha agrupado una serie de actividades medioambientales que se pueden realizar en forma conexas con la aventura en el río.

Algunas de esas actividades puede referirse al **reconocimiento de la flora y de la fauna** existentes en la cuenca hidrográfica: construcción de refugios para la observación de pájaros; observación de una especie determinada; recolección de especies vegetales para el montaje de una muestra; captura de insectos; levantamiento de huellas de animales silvestres; safari fotográfico por un determinado sector; etc.

Otras se pueden relacionar con el **reconocimiento de problemas ambientales** existentes en la misma cuenca: medición del PH en distintos cursos de agua durante el trayecto; observación de algas y plancton; detección de situaciones contaminantes (desechos industriales; restos de fertilizantes; derrames de combustible; desechos cloacales), etc.

Cualquiera de las actividades anteriores podría concluir en una exposición o presentación ante todo el Grupo Scout o ante la comunidad.



Idea original
Equipos REME de Canadá y México.

CUENTA CUENTOS



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Al estilo de los antiguos juglares, los miembros de la Comunidad recorren su vecindario propiciando espacios donde es posible narrar y leer cuentos a niños, jóvenes y adultos como parte de una iniciativa que pretende fomentar el gusto por la lectura y las historias, reviviendo la costumbre de reunirse alrededor de personas que cuentan o leen historias tradicionales.

Si bien los encuentros estarán pensados para niños y presentados para ese público en la descripción de este proyecto, nada impide que pueda adaptarse el trabajo para realizarlo con personas de otras edades. Al fin y al cabo, no hay edad para una buena historia bien contada.

“Vacía su alforja / de sueños que forja / en su andar tan largo. / Nos baja una estrella / que borra la huella / de un recuerdo amargo”. (El Titiritero, Joan Manuel Serrat)

PARTICIPANTES

Los equipos de la Comunidad, siguiendo cualquiera de las formas posibles de organización que se pueden establecer para este tipo de proyectos.

LUGAR

Diversos espacios públicos de la comunidad local tales como plazas, paseos peatonales, calles, etc. También puede montarse este proyecto al amparo de instituciones como escuelas, centros culturales, hospitales, etc.

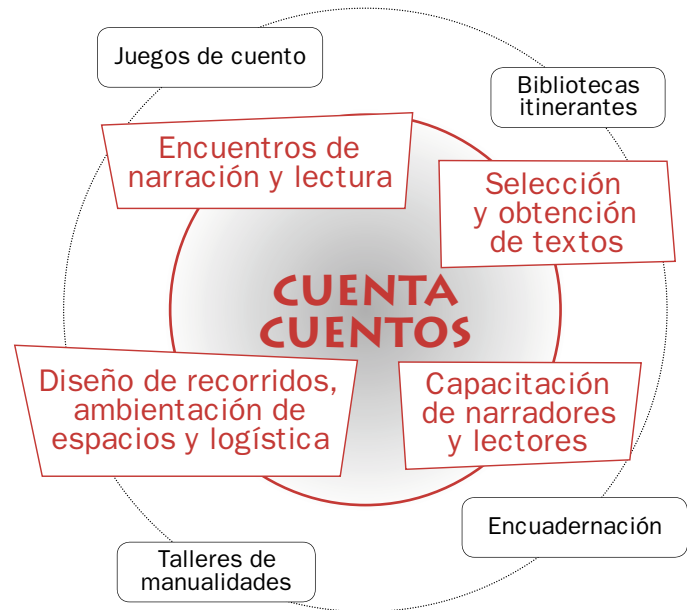
DURACIÓN

Dependerá de diversos factores como cantidad de actividades que se realicen, experiencia de los participantes, grados de colaboración de terceros, etc. De todas maneras, si se realizan sólo las actividades centrales propuestas es posible que el proyecto tenga una duración de aproximadamente cuatro meses. Al incorporarle las actividades conexas se extenderá el tiempo de duración de la propuesta, pero también se enriquecerá el proyecto y brindará mayores oportunidades de aprendizaje a los y las jóvenes que participen en él. Con el resto de las actividades conexas se puede conformar un proyecto muy rico que brinda diversas oportunidades de acción y aprendizaje a los jóvenes scouts.

Actividades centrales y actividades conexas

Las **actividades centrales** de este proyecto son: selección y obtención de textos; capacitación de narradores y lectores; diseño de los recorridos, ambientación de espacios y logística; encuentros de narración y lectura.

También podrán realizarse **actividades conexas** que tienen por fin enriquecer el proyecto y ampliar las posibilidades de la lectura y la narración. En este caso se proponen bibliotecas itinerantes, talleres de manualidades, encuadernación y juegos de cuento.



Consideraciones sobre las actividades centrales

Las actividades conexas enriquecen, amplían y profundizan las posibilidades del proyecto, pero son las actividades centrales las que le otorgan su especificidad, por lo que es fundamental que estén claramente definidas desde un comienzo y se mantengan siempre dentro de la línea de trabajo que se ha determinado para el proyecto en su conjunto.

Selección y obtención de textos

- ¿Qué personas serán las beneficiarias del proyecto? ¿Niños, jóvenes, adultos, ancianos? ¿Todas las edades mencionadas?
- ¿Se elegirán tipos de textos para cada edad o habrá todo tipo de narraciones para todas las edades? ¿Se centrará la atención en cierto tipo de textos por sobre otros? ¿Qué tipo de texto: novela, cuento, historieta, novela histórica, poesía, ciencia ficción, novela rosa, novelas policiales, biografías, historia, teatro, etc?
- ¿Buscarán ayuda u orientación para la selección de los textos? ¿Dónde buscarán dicha ayuda?
- ¿Dónde y cómo obtendrán los textos que utilizarán en el proyecto? ¿Pedirán los textos en calidad de préstamo? ¿Se enfocarán a obtener una donación? ¿Los adquirirán en el comercio? ¿Establecerán un convenio con alguna biblioteca local? ¿Existe la posibilidad de obtener libros mediante algún programa estatal? ¿Tendrán en cuenta todas las opciones anteriores?
- ¿Habrá literatura universal, nacional, local...? ¿Se privilegiará alguna alternativa por sobre las demás?
- ¿Han pensado en sumar al proyecto una actividad masiva que permita obtener los libros necesarios?
- ¿Dónde almacenarán los textos una vez obtenidos?
- ¿Cómo transportarán los textos hasta los lugares de encuentro?
- ¿Se harán fichas bibliográficas de cada texto? ¿Qué tipo de información se recogerá para su registro?

Capacitación de narradores y lectores

- ¿Narrarán, leerán o sólo harán una de estas dos cosas durante el “Cuenta cuentos”? ¿Habrá declamación de poesía?
- ¿Todos serán narradores y lectores? ¿Sólo leerán o narrarán aquellos que tengan mayores condiciones para ello?
- Es posible capacitarse en este sentido, ¿han pensado qué capacitación es la que necesitan?, ¿conocen personas que pueden ayudar en esta línea?, ¿han tomado contacto con esas personas?
- ¿Han participado de un “Cuenta cuentos”? Tal vez sería éste el mejor momento para participar de uno.
- ¿Existe en su comunidad local alguna institución que pueda ayudarlos en la tarea de capacitarse como, por ejemplo, una biblioteca pública, universidad, centro cultural, etc.?
- ¿Tiene algún costo esta capacitación? ¿Cómo financiarán dicho costo, en caso que exista?
- ¿Cuánto tiempo les tomará realizar la capacitación? ¿Está contemplado este tiempo en la planificación del proyecto?
- ¿Han pensado en hacer pequeñas actividades similares que les sirvan de “precalentamiento”? ¿Cuántos ensayos han planificado? ¿Para qué público? ¿Comenzarán por un público conocido para ir abriendo los ensayos progresivamente a un público menos familiar?
- ¿Alguno de ustedes tiene experiencia como expositor, lector, declamador ante público diverso?
- ¿Conocen técnicas teatrales que les ayuden en esta tarea?
- ¿Conocen técnicas de manejo de la voz que puedan aplicar para estos casos?
- En general, a quienes participan del proyecto, ¿les gusta leer?

Diseño de recorridos, ambientación de espacios y logística

- ¿Se han seleccionado lugares posibles para organizar los encuentros de “Cuenta cuentos”?
- En algunos de ellos, ¿se requieren permisos especiales?
- ¿Quién solicitará dichos permisos?, ¿con quién deben hablar?, ¿deben llevar cartas de solicitud o pagar alguna cantidad?
- Cuando se trata de espacios municipales, ¿puede la alcaldía ayudar con recursos?, ¿qué recursos se les solicitará a ellos?
- ¿Se establecerán recorridos? ¿Cuál será el punto de partida?
- ¿Los recorridos serán vistosos para llamar la atención de los participantes?
- ¿Se necesitan permisos adicionales para el recorrido en caso que se realicen como, por ejemplo, “pasa calles”? ¿Dónde y a quién hay que solicitar dichos permisos?
- ¿Se realizará el proyecto en escuelas, hospitales, orfanatos, centros culturales, comunidades parroquiales, etc.? ¿A cuáles? ¿Quién hará los contactos o solicitará las autorizaciones?
- ¿Cómo harán el traslado de textos hasta los lugares de “Cuenta cuentos”? ¿Cómo se trasladarán ustedes mismos? ¿Qué costos tiene operar de la forma en que han programado para el traslado? ¿Dónde obtendrán los recursos necesarios?
- ¿Han determinado cómo dispondrán el lugar en que se realizará el “Cuenta cuentos”? ¿han pensado en la ambientación que darán al lugar?, ¿cómo obtendrán los recursos necesarios?
- ¿Necesitarán amplificación, micrófonos, altavoz...? ¿Serán necesarios cables, adaptadores, enchufes...?
- ¿Habrá música ambiente? ¿Envasada o en vivo?
- ¿Requieren de sillas, mesas, agua potable, baños, sombra...? ¿Han tenido en cuenta estos requerimientos al momento de seleccionar los lugares en que se emplazará la actividad?
- ¿Los narradores usarán alguna vestimenta especial? ¿Quién la diseñará? ¿Cuánto costará el vestuario?
- ¿Tienen idea del costo total del proyecto? ¿Cómo obtendrán los recursos? ¿Habrá un grupo de trabajo destinado a la obtención de fondos para el proyecto?

Encuentros de narración y lectura

- ¿Qué secuencias tendrán los encuentros de “Cuenta cuentos”?
- ¿Quiénes serán narradores? ¿Quiénes estarán a cargo de motivar a los participantes?
- ¿Se ha pensado en cantos, aplausos y otras formas que permitan soltar el ambiente y sirvan de reconocimiento luego de una historia?
- ¿Tendrán los niños participantes la oportunidad de contar historias?, ¿tendrán la oportunidad de crear nuevas historias?
- ¿Se hará una selección de títulos para cada caso o se tomarán al azar en el mismo momento?
- ¿Han pensado en la posibilidad que los niños, luego de escuchar una historia, hagan un dibujo o alguna otra creación similar?
- ¿Han pensado invitar a adultos mayores que puedan ayudarlos en la narración de historias, anécdotas, etc.?

Oportunidades de aprendizaje

Crecimiento personal

El proyecto y sus actividades centrales contribuyen específicamente al desarrollo de objetivos educativos en las áreas de creatividad, especialmente en lo que dice relación con su interés por la lectura y el aporte que ésta puede hacer a su formación personal, su capacidad de reflexionar, sintetizar y actuar con agilidad mental, la elección de su vocación teniendo en cuenta diferentes factores, el respeto por las opciones de otros, la capacidad de compartir sus creaciones y expresarse de manera creativa y artística; y sociabilidad, en cuanto a la disposición al servicio en la comunidad local, la contribución a una sociedad más justa y el reconocimiento y compromiso con los valores de su cultura. De todas maneras, la intensidad de la experiencia impactará también en áreas como afectividad, carácter y espiritualidad.

Adquisición de competencias

Los **conocimientos** (saber) y **habilidades** (saber hacer) posibles de adquirir gracias a este proyecto varían según las actividades que se lleven adelante. Sólo teniendo en consideración la realización de las actividades centrales propuestas, es posible suponer que tendrán la posibilidad de adquirir aprendizajes tales como: diseño y planificación de recorridos, reconocimiento del valor de la lectura, conocimiento de diversos autores y distintos estilos literarios, capacidad para reconocer aportes culturales, recopilación de materiales, contacto con autoridades formales, contacto con niños y niñas pequeños y contacto con la gente en general.

Con referencia a las **actitudes** (saber ser), incluso si sólo se consideran las actividades centrales, este proyecto ofrece la oportunidad de adquirir competencias tales como la capacidad lectora y de comprensión de textos, la responsabilidad social, la capacidad de comunicación, la disposición al trabajo en equipo, el liderazgo, la paciencia, la adaptabilidad, la capacidad de planificar y organizar, la iniciativa, el respeto y la tolerancia, por citar algunas de ellas.

Descripción de las actividades conexas sugeridas

BIBLIOTECAS ITINERANTES

Además de los encuentros de narración y lectura, el proyecto se puede complementar mediante el uso de pequeñas cajas con libros que circularán en los hogares de los niños participantes de los encuentros.

Las cajas podrán contener dos o tres títulos seleccionados pensando en que sean aptos para la lectura en familia, lo niños pueden llevarse la maleta a su hogar y utilizarla por un período de alrededor de quince días, luego pueden devolverlas en una sede de proyecto próximo a su casa (grupo scout, biblioteca, escuela, etc.) o pueden ser los mismos jóvenes scout quienes pasen por la casa de los niños para retirarlas. De esta manera, la caja será útil, en una nueva oportunidad, para otros niños y otras familias. Siempre será bueno contar con información que permita contactar a las familias que tengan las cajas, para así asegurar su continuo movimiento.

Mientras más cajas se obtengan, mucho mejor. Por ello, sería muy bueno contar con la ayuda de alguna editorial o librería que pueda donar libros o preparar para esta actividad conexas un proyecto específico sobre fomento de la lectura que permita financiar la confección de las “bibliotecas itinerantes”. En caso que se obtuvieran dichos recursos, tal vez la maleta pudiera convertirse en un regalo para cada familia.

JUEGOS DE CUENTO

Luego del momento de relato o lectura de los cuentos, los equipos pueden organizar una serie de juegos inspirados en la historia que niños y niñas acaban de escuchar.

En este sentido la gama es muy grande y sólo se requiere motivar adecuadamente la imaginación generando un ambiente creativo ausente de censura. Sugerimos especialmente realizar juegos dramáticos basados en los cuentos proponiéndole a los niños alguna consigna como realizar ensalada de cuentos, ensalada de personajes, ¿qué pasaría si...?, personajes extraños en el cuento, nuevos finales para la historia, etc.

Puede prepararse material que ayude a motivar la creatividad. Imágenes en cartulina de diferentes personajes de cuento que pueden entregarse mezclados para que los receptores inventen historias con ellos, pequeñas frases que introduzcan en cuentos fantásticos, situaciones nuevas que cambien el curso de un cuento... En estos casos, siempre es mejor trabajar con cuentos y personajes que son perfectamente conocidos por los niños y niñas que participan en el taller.



ENCUADERNACIÓN

Si se obtienen textos usados, la encuadernación podrá ser una muy buena herramienta para dar a dichos cuentos una nueva apariencia, mejorar su presentación y darles una imagen más atractiva.

Las técnicas de encuadernación requieren de la asesoría de un conocedor de la materia, por lo que habrá que contactar a quien pueda ayudar a los y las jóvenes en esta tarea. En la mayoría de los casos, también se requiere de implementos especiales.

Este conocimiento puede ser más tarde utilizado por los y las jóvenes en múltiples actividades y proyectos, incluso proyectos productivos que puedan constituirse en una pequeña empresa de, por ejemplo, confección de cuadernos de apuntes, elaboración de álbumes fotográficos, etc. Algunos de los y las jóvenes que participen del proyecto podrán, incluso, descubrir en esta actividad conexa la semilla de un futuro oficio.



TALLERES DE MANUALIDADES

Los niños participantes de los “Cuenta cuentos” pueden realizar también pequeños trabajos de manualidades relacionadas con el tema central de la historia que escucharon. Un títere, un dibujo, una marioneta, señaladores de libros, máscaras, colgantes, caretas... utilizando materiales simples o de desecho... que los ayuden a expresar lo que sintieron a partir del cuento escuchado o que simplemente les sirvan de recuerdo de la actividad.

También es posible organizar un concurso a partir de iniciativas como éstas o, si el “Cuenta cuentos” se desarrolla en un lugar fijo, estos trabajos pueden ir adornando y ambientando el lugar.



Idea original

Central de Coordinación REME,
a partir de ideas enviadas por
los Equipos REME de Brasil y Bolivia.

CAMPAMENTO PARA TODOS



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Los y las jóvenes de la Comunidad, con ayuda de otras organizaciones de servicio y desarrollo social, organizan un campamento para niñas y niños de un sector en riesgo social, con el objeto de entregarles una oportunidad de descanso y recreación en sus vacaciones escolares o durante parte de dicho periodo.

PARTICIPANTES

Los equipos de la Comunidad, probablemente trabajando junto a otras organizaciones sociales.

LUGAR

La ejecución del proyecto deberá realizarse al aire libre, en campamento. Su preparación puede llevarse a cabo en el lugar de reunión habitual de la Comunidad.

En este proyecto se tendrá que invitar a participar como beneficiarios a una cantidad de niñas y niños en proporción de un joven o adulto por cada seis niños o niñas. Es importante tener en consideración que sólo en caso que haya jóvenes y adultos de ambos sexos se podrá considerar la inclusión de niños y niñas en el proyecto.

Es recomendable que el lugar que se seleccione para hacer el campamento cuente con infraestructura suficiente instalada. Es importante considerar que las niñas y niños que participen de esta experiencia no serán scouts y por lo tanto no tendrán la capacidad de adaptarse a las “incomodidades” de la vida de campamento. Por otra parte, al provenir los participantes de sectores en riesgo social, generalmente carecen de algunos hábitos básicos por lo que es necesario que el campamento y la infraestructura disponible contribuya a la formación y refuerzo de dichos hábitos.

DURACIÓN

En lo que dice relación con las actividades centrales que forman parte de esta propuesta, y dependiendo de otros factores como la experiencia que tenga la Comunidad en la realización de proyectos de este tipo, la preparación y desarrollo de este proyecto pudiera tomar entre cuatro y cinco meses.

Actividades centrales y actividades conexas

Las **actividades centrales** que permiten ejecutar este proyecto son: diseño del proyecto y del plan de acción; articulación de redes comunitarias y públicas; focalización e inscripción de participantes; diseño del programa de actividades; logística y montaje del campamento. Existen otras acciones posibles de llevar adelante, que denominamos **actividades conexas**, y que, en este caso, se proponen para ser realizadas a partir de ciertas condiciones que se detecten en el proceso de planificación, éstas son: habilitación, mantenimiento y complementación de infraestructura y alimentación.

También es posible, si los y las jóvenes lo desean, incluir otras actividades conexas que complementen este proyecto. Las posibilidades son muchas (diaporama, fotografía, juegos tradicionales, programa de radio, etc.) y su realización dependerá de las motivaciones de los jóvenes y de los recursos con que se cuente.



Consideraciones sobre las actividades centrales

Para ejecutar el proyecto se requiere diseñar con todo detalle las actividades centrales, de acuerdo a los siguientes elementos que se entregan a modo de guía del análisis a realizar y las decisiones a tomar en cada caso:

Diseño del proyecto y del plan de acción

- ¿Qué edad tendrán los niños participantes? Se sugiere entre 9 y 12 años.
- ¿Participarán mujeres y hombres? ¿Se cuenta con la proporción adecuada de monitores por número de niños y niñas? ¿Se cuenta con monitores de ambos sexos?
- ¿Cómo se organizará a los niños?
- ¿Cuántos días durará el campamento? ¿4, 6, 8 como máximo?
- ¿En qué lugar se realizará? ¿Serán necesarios permisos especiales o arriendo del lugar? ¿Qué necesidades de infraestructura requiere el lugar?
- ¿El lugar cuenta con los servicios básicos de agua potable, electricidad y alcantarillado? ¿Qué implementos se utilizarán para el alojamiento de los participantes y de los monitores?
- ¿Cuál es el objetivo general del proyecto? ¿Cuáles son sus objetivos específicos?
- ¿Qué tipos de contenido se considerarán en el programa de actividades?
- ¿Qué organismos públicos y privados pueden apoyar la ejecución del proyecto? ¿Con qué instituciones o personas es posible contactarse para la organización y ejecución del proyecto?
- ¿Cómo se resolverán las dificultades mayores de salud? ¿Existe algún centro de salud cercano? ¿A qué distancia?
- ¿Qué cantidad de recursos económicos se requieren?
- ¿Qué tipo y cantidad de recursos humanos se requieren para desarrollar el proyecto?
- ¿Cómo se atenderá el servicio de alimentación del campamento?
- ¿Qué mecanismos de seguridad externas se contactarán?
- ¿Qué medidas de prevención de riesgos se adoptarán?
- ¿Se ha considerado en la planificación todas las medidas de seguridad y las acciones que eviten cualquier problema de intoxicación masiva o de contagio de enfermedades, ya sea por la ingesta de alimentos o por las condiciones de higiene que deben implementarse durante todo el transcurso del campamento?
- ¿Cómo se resolverá el traslado de los participantes y recursos humanos hacia y desde el lugar de campamento?
- ¿Se entregará a los participantes algún elemento adicional a los servicios esenciales tales como un gorro, camiseta, saco de dormir, publicación, lápiz, etc.?
- ¿Cuánto costará realizar este proyecto? ¿Qué aspectos deben ser valorizados en dinero? ¿Qué elementos o servicios es posible conseguir mediante donación?
- ¿Cuáles son las acciones previstas en las etapas previa (planificación y organización), durante (ejecución del campamento) y posterior (evaluación y compilación de información)?
- ¿Qué elementos se tomarán en cuenta para desarrollar el proceso de evaluación del campamento, de manera de recoger insumos para estos efectos durante la ejecución de la iniciativa?
- ¿Qué actores participarán en el proceso de evaluación del campamento?

Articulación de redes comunitarias y públicas

- ¿Quién diseñará y elaborará el documento de presentación del proyecto para ser entregado a los organismos públicos y privados que eventualmente pudieran apoyarlo económicamente? ¿Cuándo lo hará? ¿Qué apoyos requerirá? ¿Se pedirá la asesoría de alguien con más experiencia para dicha formulación?
- ¿Se construirá una base de datos con los contactos que puedan apoyar la iniciativa? ¿Quién se encargará de recoger la información? ¿Quién diseñará la base de datos? ¿Quién transcribirá los datos a la base?
- ¿Se informará del proyecto a las autoridades municipales? ¿Cómo se entregará esta información?
- ¿Se informará del proyecto a otras entidades públicas y privadas que pudieran estar interesadas o comprometidas con éste? ¿Cómo se entregará esta información?
- ¿Se informará del proyecto a los vecinos y la comunidad que se verá beneficiada por su realización? ¿Cómo se entregará esta información?
- ¿Se desarrollará una campaña de difusión y promoción del proyecto? ¿Cómo se hará dicha campaña? ¿Quién será el responsable de su conducción? ¿Qué aspectos se resaltarán en ella?

Focalización e inscripción de participantes

- ¿Cuál será el sector en que se focalizará el proyecto? ¿Es posible contar con un catastro provisto por las autoridades locales?
- ¿Se ha considerado que la promoción llegue a los sectores en que se focalizará el proyecto con el objeto de motivar a los posibles participantes?
- ¿Se han diseñado formularios y fichas para la inscripción de las niñas y niños participantes? ¿Entre los antecedentes se han considerado la situación de salud de cada niña o niño y la autorización de los padres o tutores para asistir al campamento y para la administración de los tratamientos de salud que corresponda?
- ¿Se han planificado encuentros y reuniones previos con los potenciales participantes para organizar su asistencia al campamento? ¿Se ha invitado a los padres o tutores de los niños?
- ¿Se desarrollarán acciones de animación de la participación de los niños, a través de encuentros, reuniones o material de difusión?
- ¿Se ha contemplado la realización de un chequeo médico de cada niña o niño antes de concurrir al campamento?
- ¿Se han contactado a los organismos que prestarán su ayuda y asesoría en esta etapa de desarrollo del proyecto?

Diseño del programa de actividades

- ¿Han pensado en contar con la ayuda de los padres y profesores de los niños para obtener información sobre sus necesidades y expectativas?
- ¿Han ideado alguna forma que les permita obtener de los mismos niños y niñas información sobre sus expectativas ante el campamento?
- ¿Se ha pensado en actividades tomando en cuenta la realidad de niños y niñas? ¿Han considerado que los participantes no tienen experiencia scout?
- ¿Cuentan con la asesoría de profesionales experimentados en la elaboración de actividades o conocedores de la realidad de los niños que participarán del proyecto?
- ¿Han establecido contacto con personas que los asesoren en estrategias metodológicas y de trato con los niños (valores, resolución de conflictos, trabajo en equipo, etc.)?
- ¿Las actividades contempladas consideran todas las áreas del desarrollo humano: físico, espiritual, social, inteligencia, afectos y conocimiento de sí mismo?
- ¿Han considerado la entrega de alguna agenda o bitácora del campamento? ¿Responde esta publicación a los objetivos y contenidos del campamento?
- ¿Se ha considerado en la planificación de las actividades el tiempo de traslado para acceder a los distintos lugares y servicios?

Administración de los recursos humanos

- ¿Se han definido funciones y responsabilidades del campamento? ¿Se ha hecho sobre la base de la planificación de organización y funcionamiento?
- ¿Se ha identificado a las personas que asumirán cada uno de los roles y funciones en el organigrama de ejecución del campamento?
- ¿Se ha pensado en un plan de capacitación en las distintas tareas? ¿Considera este plan sesiones de trabajo para todos quienes apoyarán esta iniciativa?
- ¿Qué tareas han sido consideradas como principales: dirección del campamento, aplicación del programa de actividades, control administrativo y financiero, apoyos operacionales y de prevención de riesgos, monitores de equipos de participantes, atención de primeros auxilios?
- ¿Se han considerado en el plan de capacitación características psicológicas y sociales de los niños participantes, objetivos del proyecto, normas de convivencia, herramientas y recursos pedagógicos (canto, juego, expresión, etc.), resolución de conflictos, trabajo en equipo y liderazgo, prevención de riesgos, primeros auxilios, programa de actividades y operatoria de aplicación?
- ¿Se tienen pensados planes de contingencia frente a eventuales deserciones de última hora de uno o más jóvenes que apoyarán la iniciativa?
- ¿Se llevará un sistema de registro de la participación de los jóvenes en el campamento?

Logística y montaje del campamento

- ¿Se instalará el campamento siguiendo la forma en que han sido organizados los niños?
- Para efectos de alojamiento y uso de servicios higiénicos, ¿se ha tenido en cuenta la presencia de hombres y mujeres en el campamento?
- ¿El campamento cuenta con un sector central? ¿Se concentran en dicho sector la dirección del campamento, la atención de primeros auxilios, la administración, bodega, estacionamiento de vehículo de emergencias, sistemas de comunicación externos, alimentación, etc.? ¿Conocerán los participantes el lugar de cada servicio general?
- ¿Se ha pensado en la instalación de señales claras para la ubicación de los participantes en el terreno?
- ¿El lugar de la enfermería es adecuado y central? ¿Se cuenta con los medicamentos, insumos e implementos necesarios? ¿Se ha contactado a la persona que administrará dicha enfermería? ¿Se ha verificado la idoneidad de su experiencia? ¿Se cuenta con un vehículo para emergencias?
- ¿Quién y cómo hará el chequeo que lo que se compre para actividades de programa sea efectivamente lo que se necesita?
- ¿Se revisará el terreno antes del montaje de las carpas con el fin de evitar la presencia de objetos que pudieran dañarlas y de animales o insectos que pudieran causar algún tipo de problema de salud entre los participantes?
- ¿Se ha contemplado el tiempo necesario para asegurarse en terreno que todo está dispuesto como se requiere?
- ¿Se ha pensado en un plan de contingencia ante emergencias climáticas que considere vías y lugares de evacuación?
- ¿Se hará entrega a las instituciones de apoyo en emergencias (policía, servicios de salud y bomberos) de un documento de presentación del proyecto? ¿Se presentarán los jóvenes ante dichos servicios?
- ¿Se diseñará con cada una de estas instituciones un plan de contingencia que permita apoyar al campamento, estableciendo un sistema de comunicación rápido y expedito?
- ¿Se entregará a la policía un listado de todos los niños, jóvenes y adultos participantes del campamento?

Oportunidades de aprendizaje

Crecimiento personal

El proyecto está centrado fundamentalmente en el área de sociabilidad, especialmente en lo que dice relación con el respeto a la dignidad de cada persona, la disposición a ayudar a los demás, la aceptación de normas sociales en diferentes ambientes, el conocimiento de otras organizaciones sociales, el compromiso con la superación de las diferencias sociales y la valoración de las diferentes formas en que se expresa la cultura de una nación.

Sin embargo, contribuye también al desarrollo de objetivos educativos en las áreas de creatividad, carácter, afectividad y espiritualidad.

Adquisición de competencias

Los **conocimientos** (saber) y **habilidades** (saber hacer) que serán posibles de adquirir o ejercitar a través de este proyecto, dicen relación con el conocimiento de las características de niños y niñas, la organización y administración de campamentos, el diseño de actividades, la aplicación de metodologías, la capacidad de planificar, conocimientos en motivación y animación de actividades, la implementación de planes de seguridad y prevención de riesgos, entre otros.

En relación al desarrollo y ejercitación de **actitudes** (saber ser), podrá tratarse de liderazgo, trabajo en equipo, empatía, capacidad de dirección, innovación, iniciativa, comprensión de las condiciones sociales de otros sectores de la población...

Descripción de las actividades conexas sugeridas

ALIMENTACIÓN

Debido a las características de los niños y las condiciones sociales a que están expuestos, además de la serie de complicaciones que se pudieran presentar desde el punto de vista nutricional, de salubridad, implementación y logística, lo más conveniente es que el servicio de alimentación sea entregado por una empresa externa. Ahora bien, de no prosperar esta iniciativa, habrá que formar un equipo que se dedique a planificar sobre la base de los siguientes tópicos:

- Diseño de la minuta y cuantificación de los alimentos y artículos que se requieren para su preparación. Para esto será necesario contar con la asesoría de un nutricionista.
- Cuantificación de los elementos y menaje para la elaboración de los alimentos y de la vajilla para la entrega.
- Recursos humanos especializados que se requieren para esta función.

Independiente de si el servicio es entregado por una empresa externa o se constituye un equipo en la Comunidad para enfrentar esta tarea, se deben tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- Número de personas que se atenderán en las distintas comidas (desayuno, almuerzo, merienda y cena).
- Diseñar una minuta que sea del agrado de los niños, pero que considere también aspectos nutricionales.
- Definir el lugar en que se manipularán los alimentos, analizar las condiciones de salubridad en que se encuentra, el funcionamiento de los servicios de agua, electricidad y alcantarillado, la implementación con que cuenta para el aseo y lavado de alimentos, el mobiliario para la manipulación de alimentos.
- Identificar el lugar de almacenamiento y bodegaje de los alimentos, verificar las condiciones en que se encuentra en cuanto a salubridad, condiciones ambientales, servicio de electricidad, mobiliario para acomodar los alimentos y la presencia de roedores y otros animales.
- Corroborar con la autoridad gubernamental correspondiente si será necesario contar con autorización sanitaria para la manipulación de alimentos y el funcionamiento del lugar de campamento.
- Contar con planes de contingencia frente a eventuales dificultades que se produjeran en el proceso de elaboración de los alimentos.
- Realizar una permanente supervisión al estado de conservación de los alimentos, de las condiciones de limpieza y salubridad del lugar de manipulación y servicio, de los procedimientos utilizados, de la higiene y aseo del personal manipulador.

HABILITACIÓN, MANTENIMIENTO Y COMPLEMENTACIÓN DE INFRAESTRUCTURA

Para la atención adecuada de los niños participantes, se debe realizar un análisis de las condiciones en que se encuentra el lugar de ejecución, para lo cual se deberán tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- Un recinto de cocina habilitada con mesas para la manipulación de los alimentos, cocinas, lavaderos de vajilla, menaje, verduras y frutas, sistema de extracción de vapores y olores, pisos y muros lavables. Un antecedente que sirve para efectos de cálculos de espacios e implementos es que un manipulador de alimentos atiende a un máximo de 30 personas. El recinto debe contar con los servicios de agua potable, electricidad y alcantarillado.
- Un recinto de comedor (al aire libre o cerrado), habilitado con mesas e iluminación. Se puede calcular las dimensiones del recinto de acuerdo a la cantidad de personas que se atenderán; para estos efectos generalmente se usa que el total de participantes se divida como máximo en tres.
- Servicios higiénicos habilitados con WC, lavamanos y duchas. El o los recintos deben contar con los servicios de agua potable, electricidad y alcantarillado. En términos generales las normas para estos efectos señalan que debe existir un WC y una ducha por cada 20 personas y un lavamanos por cada 30 personas.
- Confirmar con la autoridad gubernamental que corresponda la necesidad de contar con autorización sanitaria para el funcionamiento.
- Un recinto para implementar la administración del campamento, en el cual se podrá montar una secretaría, lugar de reunión y bodega de materiales e implementos.
- Un recinto para la atención de primeros auxilios, en lo posible con tres ambientes (uno para sala de espera, otro para la observación y atención y un tercero para posibles hospitalizaciones), habilitado con camilla para la atención de enfermos, mesa, silla, estante para medicamentos e insumos. Debe contar con un lavamanos o punto de agua potable a no más de 10 metros. El recinto debe contar con los servicios de agua potable, electricidad y alcantarillado.
- Habilitar un sector para el emplazamiento de un escenario o plaza central, con mástiles para banderas, iluminación, sombra y espacio para la acomodación de las personas.
- Opcionalmente se pueden identificar o implementar lugares para el baño recreativo, terrenos deportivos y para otras actividades.



Idea original

Central de Coordinación REME, a partir de diversas experiencias desarrolladas por diferentes asociaciones de la Región, como Chile, Colombia, El Salvador, Nicaragua, y por la misma Oficina Scout Mundial.

SENDERO ECOLÓGICO



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	Trabajando en conjunto con alguna organización medioambiental, los y las jóvenes diseñan, construyen y mantienen durante un período convenido un sendero ecológico que muestra y destaca diferentes aspectos de la naturaleza del lugar en que se emplaza.	
PARTICIPANTES	Los equipos de la Comunidad	LUGAR Un parque de la comunidad o un sector natural de acceso libre cuyas dimensiones y características se presten para la construcción de un sendero ecológico.
DURACIÓN	Alrededor de tres meses, incluyendo la construcción del sendero. El tiempo durante el cual los jóvenes realizarán el mantenimiento y la animación o se desempeñarán como guías del sendero debiera convenirse con la entidad o institución con que se trabaje o las personas que se verán beneficiadas por el proyecto.	

Actividades centrales y actividades conexas

Las **actividades centrales** de este proyecto son: reconocimiento de flora y fauna; reconocimiento del medioambiente y sus problemas; diseño, construcción y mantenimiento de senderos; y comunicación e información. También pueden realizarse **actividades conexas** que tienen por objeto ampliar el alcance del proyecto y potenciar el servicio que el sendero puede brindar a la comunidad: feria o muestra medioambiental, prevención de incendios, pionerismo, observación de aves, juegos y talleres de educación ambiental, fotografía y video y otras que estén en la línea del proyecto.



Consideraciones sobre las actividades centrales

Para que el proyecto mantenga durante su desarrollo las características que lo definen, es necesario diseñar con detalle las actividades centrales. La lista de preguntas que se presenta a continuación entrega una orientación sobre el tipo de decisiones que será necesario tomar:

Reconocimiento de flora y fauna	• ¿Qué actividades realizarán para aprender sobre la flora y fauna del lugar? Levantamiento de huellas, recolección de especies y confección de un herbario, confección de dibujos o toma de fotografías de ejemplares, construcción de refugios para observación de especies, captura de insectos, etc. • ¿Qué destino darán a los objetos que resulten de estas actividades?, ¿han pensado ponerlas al alcance de las personas que visiten el sendero? • ¿Tomarán contacto con un experto que los asesore?, ¿en qué momento lo harán y bajo qué objetivos de trabajo específicos? • ¿Planean tomar contacto con alguna organización dedicada al trabajo medioambiental a la cual puedan recurrir para solicitarle asistencia durante el proyecto? • ¿Existe algún organismo gubernamental, municipal, privado, etc. que pueda ayudarlos en esta etapa? • ¿Buscarán información en libros y páginas web? • ¿Cuánto tiempo han previsto para el desarrollo de este trabajo? • ¿Lo realizarán por grupos de interés?, ¿participarán todos en esta etapa de reconocimiento?, ¿participarán todos, pero se turnarán las tareas?
Reconocimiento del medioambiente y sus problemas	• ¿Qué acciones realizarán para obtener información sobre los problemas medioambientales del lugar en que se construirá el sendero? Muestras de tierra y agua, análisis de contaminantes, medición de PH en cursos de agua, detección de derrames de combustible, presencia de desechos, utilización de fertilizantes contaminantes, etc. • ¿Tomarán contacto con un experto que los asesore en este trabajo? ¿Con qué persona o institución y bajo qué condiciones se llevará a cabo este contacto? • ¿Conocen organismos gubernamentales, municipales, privados, etc. que puedan ayudarlos en esta etapa? ¿Han determinado cómo contactarse con ellos? • ¿Cuánto tiempo destinarán a esta tarea? • ¿Qué criterio seguirán para seleccionar los problemas medioambientales que presentarán durante el sendero?, ¿seleccionarán algunos o presentarán todos los que encuentren? • ¿Incluirán acciones de protección al medio ambiente?
Diseño, construcción y mantenimiento de senderos	• ¿Qué longitud tendrá el sendero? • ¿Se construirán uno o más senderos? • Si se construye más de un sendero, ¿tendrán éstos diferentes complejidades, diferentes recorridos o ambos criterios se tendrán en cuenta? • A lo largo del sendero, ¿tendrán los visitantes posibilidad de acceder a agua potable? • ¿Se montarán puestos informativos a lo largo del sendero? ¿Cuántos? ¿Sobre qué aspectos del lugar y de su flora y fauna se centrarán cada uno de estos puestos? • ¿Qué materiales emplearán en la construcción de estos puestos informativos? ¿Han estudiado el costo de cada uno de estos puestos y determinado de dónde obtendrán los recursos para su obtención? ¿Han contemplado los costos de mantenimiento de los puestos informativos? • ¿Cuánto tiempo demandará el diseño y la construcción de los senderos? • ¿Cuentan con suficiente información sobre diseño y construcción de senderos? • ¿Han contemplado recorrer algún sendero para tomar ideas y vivir la experiencia desde la perspectiva del visitante? • ¿Han previsto la ayuda de expertos? • ¿Han determinado un tiempo durante el cual se comprometan con el mantenimiento del sendero? Una vez que este tiempo culmine, ¿alguien más asumirá esta tarea o se desmontará el sendero?

Comunicación e información

- ¿Qué materiales utilizarán para la confección de carteles, puestos informativos, folletos y demás elementos de señalización?
- ¿Han determinado un diseño para los carteles que contemple tamaño, colores, tipo de letras, símbolos...?
- ¿Han determinado el costo de materiales y establecido la forma en que obtendrán estos recursos?
- Como en los demás casos, ¿han pensado en trabajar con un experto que les brinde asesoría en comunicaciones y entrega de información?
- ¿Han pensado en que algunos de los miembros del equipo se desempeñen como guías de los visitantes? ¿Será necesaria alguna capacitación específica para esta tarea?
- En caso de realizarse visitas guiadas, ¿cómo serían, cuánto tiempo durarían, qué información se entregaría...?
- Estas visitas guiadas, ¿tendrían un costo para los participantes? En caso que así fuera, ¿en qué planean destinar el dinero que se recaude por esta vía?
- ¿Incluirán al comienzo del sendero información sobre cuestiones prácticas como el tipo de zapatos que deben usarse, uso de protectores solares o repelentes de insectos, temperatura esperada dentro del sendero, etc.?
- ¿Confeccionarán mapas o planos que permitan a los visitantes ubicar geográficamente el sendero?, ¿han pensado en otro tipo de planos y mapas como temáticos o con información medioambiental, por señalar algunas posibilidades?
- ¿Realizarán alguna campaña de promoción del sendero?, ¿sensibilizarán a la comunidad sobre el trabajo que están realizando?

Oportunidades de aprendizaje

Crecimiento personal

El proyecto y sus actividades centrales contribuyen específicamente al desarrollo de objetivos educativos en las áreas de creatividad, en lo que dice relación, por ejemplo, con su capacidad de investigar y aprender sobre los temas que le interesan, el incremento de sus conocimientos y la capacidad de autoformarse, la capacidad de crear juegos y actividades, la capacidad de unir la teoría con la práctica, el desarrollo de competencias y la búsqueda de su vocación; y sociabilidad, principalmente en lo que dice relación con su capacidad de servicio, el respeto y conocimiento de los valores de su cultura y su disposición a conservar la integridad del mundo natural. De todas maneras, debe tenerse en cuenta que la experiencia impactará también en otras áreas de desarrollo como carácter y espiritualidad.

Adquisición de competencias

Los **conocimientos** (saber) y **habilidades** (saber hacer) que son posibles de adquirir gracias a este proyecto varían según las actividades que comprenda. Si sólo incluye las actividades centrales implicará aprendizaje y práctica en los siguientes campos: reconocimiento de especies vegetales y animales, identificación de problemas ambientales y sus causas, conocimiento de las principales instituciones o grupos humanos que se ocupan del tema medioambiental, habilidades de construcción de puestos de información, diseño de señalización y entrega de información, capacidad para realizar visitas guiadas, habilidades comunicativas...

Con referencia a las **actitudes** (saber ser), y considerando sólo las actividades centrales, la realización de este proyecto permitiría adquirir las siguientes competencias: capacidad de dirigir, disposición al trabajo en equipo, compromiso con la solución de los problemas medioambientales, aprecio y respeto hacia la naturaleza, capacidad de comunicación, responsabilidad social, liderazgo, capacidad de motivación, capacidad de planificación y organización, orientación al logro y a la excelencia, por nombrar las que nos parecen más importantes.

FERIA O MUESTRA MEDIOAMBIENTAL

La confección del sendero brinda el marco para montar una feria o muestra en la que se ofrezca información complementaria a la entregada en el recorrido. Esto en caso que la feria se monte en el mismo lugar en que se desarrolla el sendero.

Pero también es posible montar la feria en un lugar céntrico de la ciudad con el objeto de llevar la información a más personas, publicitar el sendero, motivar conductas de protección del medio ambiente, etc. En este caso, también se puede hacer un trabajo de motivación y entrega de información en las escuelas de la comunidad, Grupos Scouts, comunidades juveniles, juntas de vecinos, comunidades religiosas, etc. Mientras más personas tengan acceso a la información, conozcan el proyecto, tomen conciencia del cuidado del medio ambiente o participen del sendero, mucho mayor será el alcance que el proyecto pueda tener.

PREVENCIÓN DE INCENDIOS

La prevención es un conjunto de acciones llevadas a cabo para impedir o evitar que sucesos naturales o intencionales causen daños en la naturaleza; los incendios forestales representan una de estas posibles situaciones de riesgo.

Casi la totalidad de los incendios forestales son provocados por la acción humana, ya sea por negligencia, descuido o maldad. De ahí la importancia de las acciones de prevención que se emprendan para evitar males mayores al medio ambiente, contribuyendo así a la conservación de los recursos ambientales y económicos.

La realización del proyecto del “sendero ecológico” puede ser un marco privilegiado en el cual un grupo de jóvenes motivados por el tema se capaciten en la prevención de incendios medioambientales y, a partir de esta capacitación, actúen como promotores de conductas seguras.

Si esta actividad conexas entusiasma a quienes la lleven adelante, podría dar origen a un nuevo proyecto en el que se realicen talleres de prevención de incendios para diferentes edades en distintos momentos del año.



PIONERISMO

La habilidad de diseñar y realizar construcciones para la vida en campamento y la vida al aire libre, tan tradicional en las actividades del Movimiento Scout, son puestas al servicio de un proyecto de carácter medioambiental.

Según las características y necesidades del terreno donde se ubique el sendero, se podrán construir torres y refugios de observación de la vida silvestre, plataformas de vigilancia de incendios, puentes, pasarelas, portadas, etc.



OBSERVACIÓN DE AVES



Como parte de las actividades que forman parte del recorrido del sendero, pueden construirse uno o varios observatorios que permitan a los visitantes, y también a los y las jóvenes que desarrollen esta actividad conexas, ver de cerca y en su hábitat a las aves que forman parte de dicho ecosistema.

La observación de aves puede practicarse a cualquier hora y a lo largo de todo el año y no requiere para realizarla del empleo de elementos costosos. Naturalmente habrá que contactarse con un experto que facilite información, pero esto no es difícil dado que existen muchos grupos de personas reunidas en asociaciones ornitológicas a las que se puede recurrir para solicitarles asistencia.

Esta actividad conexas puede ampliarse y, dependiendo de las posibilidades que ofrezca el lugar, pueden crearse puestos que permitan observar otros animales.

JUEGOS Y TALLERES DE EDUCACIÓN AMBIENTAL

Otra actividad conexas sumamente interesante y desafiante para Caminantes o Rovers radica en ofrecer a los visitantes del sendero la oportunidad de participar en distintos juegos y talleres muy breves, facilitados por los mismos jóvenes, que tienen por objeto informar y sensibilizar sobre la problemática medioambiental, transmitiendo, en forma lúdica y entretenida, los valores propios de la educación ambiental.

Inventar animales a partir de piezas o nombres mezclados de diferentes animales, confeccionar animales utilizando la técnica de origami (o papiroflexia), aprender una danza, adivinar un animal que es representado por alguno de los asistentes, crear un breve juego de tablero en el que participen como piezas animales que más tarde podrán ser vistos en el sendero... son algunas de las muchas cosas que pueden hacerse.

También es posible que algunos de estos juegos y talleres se ofrezcan a escuelas y otras instituciones educativas del sector, ampliando el campo de acción del proyecto “sendero ecológico” y convirtiendo esta iniciativa en una “aula verde”.

Los juegos y talleres serían de carácter voluntario y podría participarse en ellos antes o después de haber realizado el sendero. Disponer de una batería de breves juegos, canciones, danzas... es también útil en caso que se deba esperar para ingresar al sendero, evitando así que la gente se aburra y ayudando a mantener un ánimo positivo frente a la futura actividad.

Si se cuenta con recursos para ello, puede ser interesante preparar fichas o un pequeño libro con uno o varios juegos que digan relación con medio ambiente y regalarlos como recuerdo de la visita o venderlos a bajo costo y así recuperar parte de la inversión realizada. Esto ampliará el alcance de la actividad y profundizará el impacto que tenga el proyecto.

FOTOGRAFÍA Y VIDEO

Más allá de utilizar la fotografía como una técnica de registro de las distintas situaciones que viven los equipos en la ejecución de un proyecto, en este caso la actividad conexas a desarrollar pretende brindar a los jóvenes la oportunidad de aprender a tomar fotografías o filmar especies animales y vegetales en su propio hábitat.

A través de un diaporama o una exposición, en el caso de la fotografía; y de un documental o un cortometraje en el caso del video, por citar algunos ejemplos, se puede: mostrar los animales en su hábitat, dar cuenta de problemas ambientales, sensibilizar a la población sobre la protección del medio ambiente y de su flora y fauna, etc.

Con seguridad la mayoría de los y las jóvenes tienen nociones de fotografía o manejo de una cámara de video, pero no estará de más contactarse con un experto o un aficionado competente que ayuden a profundizar y proyectar ese conocimiento, mejorando también la calidad de los productos. El mismo experto podrá también aconsejar en la selección de la técnica más adecuada al mensaje que se quiere entregar y a las capacidades de los jóvenes.



Idea original

Central de Coordinación R.E.M.E., a partir de ideas enviadas por Equipo R.E.M.E. de Costa Rica y por Rodrigo Iturra, del Equipo R.E.M.E. de Chile.

LUDOTECA ITINERANTE



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Los equipos de la Comunidad organizan y animan una “biblioteca” de juegos y juguetes que, en forma ambulante, visita distintos lugares de la comunidad local ofreciendo sus servicios en una especie de feria lúdica. Para implementar la ludoteca, los y las jóvenes deberán recopilar, diseñar y confeccionar juegos y juguetes, encontrar una manera de transportarlos, montar la ludoteca y animarla.

PARTICIPANTES

Los equipos de la Comunidad.

LUGAR

Para la preparación de la ludoteca se requerirá de un espacio de trabajo amplio y tranquilo donde arreglar y confeccionar juegos y juguetes, clasificarlos y organizar la manera en que se transportará y montará la ludoteca.

Por su carácter de itinerante, la ludoteca no requiere de un espacio estable donde funcionar. Será montada en diferentes lugares como plazas, escuelas, hogares infantiles, el patio del Grupo Scout, etc. Naturalmente, cada uno de estos lugares debe ser seleccionado con anticipación y, según los juegos que contenga la ludoteca, habrá que determinar las características de espacio más adecuadas.

DURACIÓN

Dependerá de la amplitud que quiera darse al proyecto. Si sólo se llevan a cabo las actividades centrales propuestas durará menos que si se le incorporan las actividades conexas o algunas de ellas. Tal como se presenta en este caso, y teniendo en consideración tanto sus etapas de preparación como de ejecución, el proyecto podría durar hasta tres meses.

Actividades centrales y actividades conexas

Las **actividades centrales** de este proyecto son: obtención de juegos y juguetes, animación, montaje y producción. Se trata de aquellas actividades que dan cuerpo al proyecto que se propone. También pueden realizarse **actividades conexas** que amplían y enriquecen el proyecto; en este caso se proponen danzas y cantos, taller de creación de juegos y juguetes, cuenta cuentos, recopilación de juegos tradicionales y teatro de marionetas.



Consideraciones sobre las actividades centrales

Es fundamental para el éxito del proyecto diseñar con detalle cada una de sus **actividades centrales**. La lista de preguntas que se presenta a continuación entrega una orientación sobre el tipo de decisiones que deben tomarse en este sentido en cada caso.

Obtención de juegos y juguetes

- ¿Saben qué tipo de juegos y juguetes forman parte de una ludoteca?
- ¿Han pensado en pedir la ayuda de un experto? ¿Saben a quién recurrir? ¿Conocen alguna organización que se dedique al tema de las ludotecas y a la que ustedes puedan acudir para pedir asesoramiento?
- ¿Qué alternativas han pensado para obtener los juguetes?, ¿realizarán campañas de recolección o los confeccionarán ustedes mismos?
- En caso que decidan confeccionar los juguetes, ¿conocen técnicas de construcción con material de desecho?, ¿han pensado en esta alternativa?
- ¿Cómo obtendrán los diseños de los juguetes que fabricarán?, ¿han pensado en diseñar ustedes mismos los juguetes que formen parte de la ludoteca?
- En caso que hayan decidido recolectar juguetes y deban reparar algunos de ellos, ¿cuentan con el espacio, las herramientas y los materiales necesarios para dichas reparaciones? Lo mismo si han pensado confeccionar ustedes mismos los juguetes.
- ¿Harán una recolección selectiva teniendo en cuenta el público destinatario de la ludoteca y las características de ésta o recibirán de todo y, según sea el material que recolecten, determinarán las características de la ludoteca?
- ¿Han tomado en cuenta los recursos financieros y humanos necesarios para cada una de las alternativas anteriores (recolección, reparación y confección) al momento de decidir cuál es la alternativa más adecuada para este proyecto?

Animación

- ¿Conocen formas de clasificación de juegos y juguetes?
- ¿Conocen criterios de incorporación de juegos y juguetes a la ludoteca? Edad, cantidad de jugadores, grado de complejidad de las reglas, tipo de relación que favorece (competitiva o cooperativa), material del que está fabricado...?
- ¿Qué clasificaciones utilizarán para los juegos y juguetes de su ludoteca?
- ¿Se contactará con especialistas que puedan asesorarlos en esta tarea de clasificación?, ¿en qué momento establecerán este contacto y bajo qué condiciones lo llevarán adelante?
- ¿Crearán fichas que contengan la información básica de cada juego y juguete?
- ¿Diseñarán iconos que, aplicados a cada juego y juguete, permitan reconocer con facilidad y rapidez sus características fundamentales?
- ¿Saben qué tipos de juegos y juguetes ofrecer o recomendar según la edad de los participantes?
- ¿Conocen las reglas de los juegos que ofrecerán en la ludoteca?
- ¿Tendrá la ludoteca un eje temático? Juegos para la paz, juegos que jugaban nuestros abuelos, juguetes hechos con elementos naturales...
- ¿Cuántas personas puede atender al mismo tiempo la ludoteca? ¿Cuántas personas de apoyo necesitan para que la ludoteca opere a su capacidad total?
- ¿Incluirán propuestas artísticas o expresivas como parte de la oferta de la ludoteca?
- ¿Han pensado en capacitarse para la animación de la ludoteca?, ¿qué capacitación han contemplado?, ¿con qué institución o persona y dónde la realizarán?
- ¿Han pensado contar con una batería de cantos, danzas, actividades breves y técnicas de animación que puedan utilizar cuando el ánimo de un juego decae?

Montaje

- ¿Cómo trasladarán la ludoteca?, ¿utilizarán algún tipo de vehículo? (bicicletas, carretillas, carros de supermercado, cajas de materiales, automóvil, etc.), ¿será preciso adaptar el vehículo seleccionado?
- ¿Han contemplado en el presupuesto del proyecto los recursos (humanos y financieros) necesarios para llevar adelante esta adaptación?
- ¿Cómo empacarán los juegos, juguetes y demás elementos de la ludoteca para su traslado?
- Tanto para el empaque como para el traslado de la ludoteca, ¿han pensado en una forma que sea a la vez segura, rápida y simple?
- Ya en el lugar en que se montará la ludoteca, ¿qué herramientas y elementos se necesitarán para montarla? (sillas, mesas, pizarras, tomas de corriente eléctrica, cables para conexiones eléctricas...).
- ¿Se construirán carteles y otros elementos para ambientar y decorar la ludoteca?
- ¿Le darán algún estilo en particular a la ambientación de la ludoteca?

Producción

- ¿En qué lugar van a montar la ludoteca?
- ¿Qué condiciones debe reunir el o los sitios que seleccionen para montar la ludoteca?
- ¿Se establecerá un calendario con las fechas de presentación y lugares que recorrerá la ludoteca?
- ¿Qué criterios se manejarán para seleccionar el o los recorridos a realizar?
- ¿Se dará a conocer este calendario como una forma de promocionar la ludoteca?
- ¿Qué permisos se requieren para instalar la ludoteca en lugares públicos y privados?, ¿quién se encargará de obtener estos permisos?, ¿recibirán asesoramiento?, ¿a qué oficina o repartición pública deben dirigirse en cada caso y con qué persona deben contactarse una vez allí?
- ¿Han pensado en ofrecer publicidad a cambio de recursos financieros o aportes de materiales?
- ¿Qué acciones llevarán adelante para obtener los recursos necesarios para el logro de este proyecto?

Oportunidades de aprendizaje

Crecimiento personal

El proyecto y sus actividades centrales contribuyen al desarrollo de objetivos educativos en las áreas de creatividad, interés por investigar y aprender, capacidad de síntesis y propuesta, creación de juegos y capacidad de motivación, resolución de problemas técnicos menores, aprendizaje sobre cuestiones técnicas como sonido, imagen, mecánica, informática y otros similares, capacidad de compartir las inquietudes artísticas, tendencia a expresarse de un modo propio; carácter, conocimiento de capacidad y limitaciones, capacidad de aceptarse tal como es, confianza en sí mismo, capacidad de reírse de sus propios absurdos, alegría y optimismo, buen humor exento de agresividad; y sociabilidad, disposición constante a ayudar a los demás, aceptación de las normas sin renunciar al derecho a tratar de cambiarlas cuando éstas no parecen justas, conocimiento de las organizaciones sociales y de servicio presentes en la comunidad local.

Adquisición de competencias

Los **conocimientos** (saber) y **habilidades** (saber hacer) posibles de adquirir gracias a este proyecto varían según las actividades que comprenda. Teniendo en cuenta las actividades centrales propuestas para este proyecto, implicará aprendizaje y práctica en los siguientes campos: técnicas de reparación en distintos materiales, técnicas de clasificación, confección de campañas, conducción de grupos de juego, técnicas de animación, diseño y construcción de juegos y juguetes...

Con referencia a las **actitudes** (saber ser), y considerando sólo las actividades centrales, la realización de este proyecto permitiría adquirir competencias en la línea de capacidad de motivar y comunicar, adaptabilidad de circunstancias nuevas, capacidad de negociación y consenso, iniciativa, orden, capacidad de dirigir, minuciosidad...

Descripción de las actividades conexas sugeridas

DANZAS Y CANTOS

La ludoteca itinerante puede también dar cabida a danzas y cantos como formas de expresión cercanas al juego. Estas expresiones pueden utilizarse para cerrar las actividades de una jornada de la ludoteca, generar un clima acogedor, propiciar el conocimiento entre los participantes, relajar el ambiente... o simplemente cantar y bailar.

Para que éstas sean herramientas realmente útiles, es necesario que quienes animen la ludoteca conozcan un buen repertorio de danzas y cantos, es decir, un número suficiente teniendo en cuenta cantidad, variedad, extensión, posibilidades de participación, etc.

Además de la tradición oral y la propia experiencia de los jóvenes, existen en el mercado recursos como libros y discos compactos sobre el tema. De todas maneras, hay que tener en cuenta que en algunos casos esto no será suficiente y será recomendable capacitarse pidiendo ayuda a alguien que tenga más experiencia en animación y manejo de técnicas de expresión.



TALLER DE CREACIÓN DE JUEGOS Y JUGUETES



Como el título lo señala, esta actividad conexa consiste en la realización de un taller de creación de juegos y juguetes en el que, bajo la ayuda y consejos de los moderadores, los participantes dan vida a sus creaciones lúdicas.

Durante el taller, niños y adultos idean, diseñan y construyen sus propios juguetes, así como crean las reglas de nuevos juegos. Para facilitar el trabajo creativo, los moderadores pueden sugerir temas como juegos para la paz, juegos para conocer a los demás, juegos que fomenten los derechos humanos, juegos para la participación ciudadana...; materiales o implementos como juegos con pelota, juegos con sombreros, juegos con cuerdas, juegos con papel, juegos con agua...; o formas de agruparse como juegos para dos, juegos individuales, juegos en grupo, juegos para cuatro grupos, juegos para tres pares...

Para este taller se requiere de un espacio que propicie el juego y la creación y que, a la vez, permita cierta concentración y reflexión. Un ambiente desordenado y ruidoso será tan negativo como un ambiente silencioso y excesivamente ordenado. Al mismo tiempo, será importante contar con un espacio provisto de suficientes mesas para que los participantes trabajen cómodamente.

También será necesario contar con suficientes y variados materiales que fomenten la creatividad y espíritu de juego de los participantes. No se trata de materiales o implementos complejos, pero sí generadores de ideas y posibles de ser maniobrados y transformados. Unas cuantas herramientas, materiales de librería, materiales de carpintería o artículos de desecho serán de gran utilidad en un taller de este tipo.

Puede habilitarse un buzón de sugerencias para que las personas que transiten por el lugar puedan dejar ideas aun cuando no les sea posible participar en el taller.

RECOPILACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos que jugaban nuestros padres y abuelos pueden ser una importante fuente de actividades para la ludoteca. Por otro lado, su incorporación a esta batería de juegos es a la vez una forma de rescatar y mantener vivas expresiones culturales propias de nuestra comunidad.

Para realizar la recopilación de los juegos pueden llevarse a cabo diferentes acciones: organizar una jornada de la ludoteca en que los abuelos compartan con niños y niñas sus juegos de la infancia, generando también un espacio de relación intergeneracional; mantener un buzón donde se reciban ideas de juegos, rescatar los mejores de ellos e incorporarlos a la ludoteca en la sección que corresponda; destinar un espacio permanente en la ludoteca donde personas de diferentes generaciones se reúnan y compartan juegos, canciones, bailes o historias que tienen como único requisito haber sido aprendidos por ellos durante su infancia; y, finalmente, siempre es posible investigar y recopilar a través de documentos históricos o bibliografía sobre el tema.



CUENTA CUENTOS

Otra interesante actividad conexa que puede desarrollarse como parte de este proyecto es la realización de un taller en que los participantes -niños, jóvenes y adultos- se reúnan a narrar y escuchar cuentos e historias.

Dependiendo de los participantes en el taller, o sus destinatarios, éste requerirá de ambientaciones diversas y diferentes materiales de apoyo. En todo caso, será común a cualquier situación la necesidad de un espacio acogedor en el que los asistentes puedan sentarse cómodamente, cuenten con suficiente silencio como para escuchar o relatar una historia y se sientan motivados a contarla.

Si el taller ha sido pensado para niños y niñas, la ambientación del lugar tendrá que ser significativa para ellos y, como una manera de motivar el trabajo, puede contarse con biblioteca (para que quienes lo deseen lean cuentos para los demás), un baúl de disfraces (para que caracterizados inventen y representen una historia), títeres de dedos (para que inventen una historia haciendo hablar a sus personajes), máscaras o algún otro elemento que los motive, los ayude a generar una historia y les permita vencer la timidez.

En caso que el taller esté destinado a jóvenes y adultos, habrá que pensar en elementos similares que motiven el trabajo y permitan crear el clima adecuado para una actividad de este tipo. En cualquier caso, los mismos elementos mencionados en el párrafo anterior pueden utilizarse en esta situación. Serán los participantes, y el uso que ellos hagan de los materiales, lo que hará la diferencia.

En cualquier caso, el moderador deberá ser una persona con habilidad para contar historias, experiencia en este tipo de actividades y preparación para conducir un grupo de estas características. Para comenzar el taller y “soltar” el ambiente, puede ser el mismo moderador quien relate la primera historia y, a partir de ella, invite a los demás a participar. Dependiendo de la experiencia de los integrantes del taller, la participación requerirá de más o menos motivaciones.

TEATRO DE MARIONETAS



Las marionetas y los títeres han fascinado a niños y adultos desde siempre. Aprovechando esta atractiva herramienta, como parte de las actividades que ofrece la ludoteca puede incluirse un espectáculo de marionetas.

La función puede estar enfocada a atraer a niños y adultos al trabajo de la ludoteca, cerrar las actividades de un día o desarrollar un taller en que además se confeccionen las marionetas o títeres con las que se montará la representación...

Las historias que se representen bajo esta técnica pueden tener un fin puramente recreativo o servir, además, para transmitir valores como la solidaridad, la igualdad, la sinceridad, la justicia, la amistad...; o comunicar ideas, colaborando en campañas de salud pública, civilidad, participación juvenil, fomento de los derechos humanos, seguridad ciudadana...



Idea original

Valeria Negro, Argentina
y Héctor O. Carrer, Equipo OSI.

EXPLORACIÓN CULTURAL



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

En una misma excursión o en varias sucesivas, los equipos de la Comunidad recorren uno o varios pueblos con el objeto de rescatar sus manifestaciones folclóricas: historia, leyendas, personajes típicos, música, recetas de cocina, fiestas, bailes y otras expresiones artísticas y culturales propias de las comunidades visitadas.

El pueblo y su gente se descifran lentamente y, en medio de la algarabía de la fiesta, del almuerzo bajo el árbol, de la conversación en la plaza o del descanso en el corredor de la casa vieja, vamos penetrando en sus códigos y se nos muestra su verdadera personalidad, la que se expresa en la cultura de sus habitantes, en sus tradiciones y en la forma en que ven y se explican el mundo.

PARTICIPANTES

Los equipos de la Comunidad.

LUGAR

Uno o varios pueblos situados próximos entre sí. Una buena ruta para este proyecto es aquella que permite, en una distancia razonable, variedad de experiencias. Un camino alrededor del cual sea posible encontrar más de un pueblo, por pequeño que éste sea, será siempre preferible a una ruta relativamente despoblada. Lo que se busca es conocer las manifestaciones culturales y ellas están donde está la gente.

También es importante que se trate de pueblos que mantengan vigentes sus tradiciones y que exista para los jóvenes la posibilidad de dialogar con sus habitantes. Cumpliendo con estos requisitos básicos, son muchos los lugares posibles: orillas y alrededores de un lago, rutas costeras, islas, pueblos de montaña, valles agrícolas, etc.

DURACIÓN

Dependerá de la amplitud que se dé a las actividades que se decida realizar. Si se realizan sólo las actividades centrales durará alrededor de 3 meses. Si se incluye en el proyecto la producción y presentación de un audiovisual y la realización de un fogón con la comunidad, puede extenderse un mes más. En todo caso se deberá considerar que el tiempo destinado a la preparación, organización y evaluación del proyecto será siempre mayor que el empleado en su ejecución.

Actividades centrales y actividades conexas

Las **actividades centrales** de este proyecto son: diseño del recorrido y traslados; contactos y recopilación de información; y alojamiento y alimentación. También pueden realizarse **actividades conexas** que ampliarán el alcance de la exploración, tales como la producción y presentación de un audiovisual y el montaje de un fogón en el que participen las personas del lugar.



Consideraciones sobre las actividades centrales

Las **actividades centrales** son imprescindibles para la realización del proyecto. La lista que sigue entrega una orientación sobre el tipo de decisiones que se deberán tomar para cada una de las actividades centrales propuestas.

Diseño del recorrido y traslados

- ¿Se investigó sobre las tradiciones y el folclor de la zona que se recorrerá?
- ¿Se analizaron las diferentes posibilidades que ofrecía el sector seleccionado para el logro de los objetivos del proyecto?
- ¿Se hará un solo recorrido o serán varias las visitas?
- Para la determinación del recorrido y del momento de realizarlo, ¿se tomó en cuenta si el o los pueblos seleccionados tienen en esas fechas alguna fiesta particular?
- ¿Se ha pensado en recorrer el trayecto y visitar los pueblos con anterioridad a la realización del proyecto?
- En dicha visita, ¿se ha tomado nota de todos los aspectos necesarios para la ejecución del proyecto?, ¿se analizaron las diferentes actividades posibles de realizar en las comunidades visitadas?
- ¿Cómo se movilizarán hasta el lugar y entre los pueblos?
- ¿Cuentan con el apoyo de algún vehículo durante el recorrido o durante parte de éste?
- ¿Cuentan con suficientes mapas y planos del lugar?, ¿saben leer la información contenida en dichos mapas y planos?
- ¿Han estudiado los mapas del sector que recorrerán?, ¿los confrontaron con la realidad durante la visita de reconocimiento?, ¿apuntaron información adicional que les pueda ser útil al momento de la exploración?
- ¿Han estudiado los riesgos que pudieran presentarse durante el recorrido?, ¿han tomado prevenciones ante esas posibles situaciones?, ¿saben qué medidas tomarán en caso de algún accidente?
- ¿Se establecerán diferentes recorridos para los equipos o toda la Comunidad realizará el mismo camino al mismo tiempo?
- En caso de haberse establecido recorridos diferentes, ¿se han previsto puntos de encuentro entre los equipos?
- ¿Han diseñado un recorrido de base fija con salidas diarias a diferentes pueblos u optaron por avanzar hasta un nuevo pueblo y permanecer allí durante algunos días para luego reiniciar el recorrido?
- ¿Distribuirán suficientes copias del plan de ruta?, ¿dejarán copia a sus padres y familiares en caso que necesiten ubicarlos?
- ¿Han estudiado las condiciones climáticas del sector que recorrerán?
- ¿Habrá un grupo de trabajo encargado de esta tarea o se dividirán las responsabilidades que implica en diferentes grupos de trabajo?

Alojamiento y alimentación

- ¿Qué tipo de alojamiento utilizarán?, ¿campamento, casas de familia, albergues juveniles, instituciones, otros?, ¿o utilizarán un sistema combinado dependiendo de las posibilidades que encuentren en terreno?, ¿tomarán esta decisión antes de la ejecución del proyecto?
- ¿Han pensado en la posibilidad de intercambiar alojamiento o comida (o ambos) por algún servicio en la comunidad? Esta posibilidad puede ampliar el campo de acción de este proyecto por lo que, si se dan las condiciones para hacerlo, este servicio debe ser planificado como una actividad conexas.
- Para tomar la decisión del alojamiento, ¿trabajarán en conjunto los grupos de trabajo de *diseño del recorrido y alojamiento*?
- ¿Cocinarán sus alimentos?, ¿cuentan con los elementos adecuados para hacerlo?
- ¿Llevarán los víveres con ustedes?, ¿los obtendrán en los mismos lugares visitados?, ¿utilizarán un sistema mixto dependiendo de las posibilidades del sector?
- Durante el reconocimiento previo, ¿se visitarán y determinarán los lugares para dormir, proveerse de alimentos y comer?
- ¿Han determinado en el presupuesto una reserva de gastos para las urgencias que puedan surgir por estos conceptos?
- ¿Han pensado en contratar seguros de salud adicionales?
- ¿Habrá un grupo de trabajo a cargo de esta tarea o se dividirán las responsabilidades entre los diferentes equipos que participen de la exploración?
- ¿Habrá cada día durante la exploración un equipo a cargo de la alimentación de la Comunidad?, ¿se establecerán turnos para ejercer esta responsabilidad?

Contactos y recopilación de información

- ¿Tienen contactos en el lugar o conocen personas que los pueden contactar con líderes clave de esas comunidades que les abran puertas?, ¿conocen algo sobre las organizaciones sociales y culturales existentes en el lugar?, ¿han recopilado información básica sobre los pueblos que visitarán?
- ¿Manejan los jóvenes algún conocimiento elemental sobre las actitudes que son recomendables para personas que realizan una investigación social en una comunidad y que son ajenas a ella?
- ¿Conocen técnicas de entrevista o es necesario recibir capacitación?
- ¿Quién entregará dicha capacitación?, ¿en qué momento y lugar?, ¿cuánto tiempo tomará recibir esta capacitación y ejercitar la técnica?
- ¿Se utilizarán otras técnicas además de la entrevista?, ¿cuáles?
- ¿Se realizarán actividades de recopilación de información que permitan ejercitar y corregir en terreno las técnicas aprendidas?
- ¿Qué medio utilizarán para registrar las entrevistas: grabación de audio, grabación audiovisual, registro escrito, combinación de varias herramientas?
- ¿Habrá grupos diferenciados según la información que se quiera recopilar?
- ¿Se ha pensado en alguna forma de retribución a la comunidad con la cual se ha compartido durante un cierto tiempo?

Oportunidades de aprendizaje

Crecimiento personal

El proyecto y sus actividades centrales contribuyen específicamente al desarrollo de objetivos educativos en las áreas de creatividad, el continuo incremento de sus conocimientos y su tendencia a la autoformación, el desarrollo de sus capacidades de pensar e innovar, el desarrollo de competencias en la línea de la búsqueda de su vocación, la capacidad de compartir sus inquietudes, creaciones y aspiraciones artísticas; afectividad, la capacidad de compartir sus sentimientos con su equipo, su trato afectuoso; y sociabilidad, respeto a todas las personas, capacidad de servicio, contribución a la creación de una sociedad mejor, aprecio por los valores de su cultura.

Adquisición de competencias

Los **conocimientos** (saber) y **habilidades** (saber hacer) posibles de adquirir a través de las actividades centrales propuestas implicarán aprendizajes en los siguientes campos: diseño y planificación de una investigación, desarrollo de las diferentes etapas de un proyecto, conocimiento de la realidad social y cultural del propio país, manejo de técnicas de investigación y comunicación social.

Con referencia a las **actitudes** (saber ser) este proyecto ofrece la oportunidad, entre muchas otras, de adquirir competencias tales como la responsabilidad social, la capacidad de comunicación, la disposición al trabajo en equipo, el liderazgo, la apertura al cambio, la adaptabilidad a circunstancias nuevas, la iniciativa, el respeto, la tolerancia, el aprecio por la diversidad.

PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL

La experiencia vivida durante este proyecto puede registrarse mediante video y luego editarse para ser expuesta ante las comunidades visitadas, el Grupo Scout o las familias de los participantes. También puede servir como material de archivo para buscar financiamiento de futuros proyectos o como agradecimiento a quienes apoyaron la realización de la exploración cultural.

Un registro completo necesitaría contar con suficientes cámaras y discos que permitan cubrir eventos simultáneos en puntos diversos. Como éstos son costosos, con anticipación se deberá programar actividades de obtención de equipos y recursos financieros.

Con la misma anticipación, y con la ayuda de un experto en el tema, los y las jóvenes deberán capacitarse en conceptos tales como: confección de pautas y guiones, manejo de cámaras de video (especialmente de aquellas con las que se trabajará durante el proyecto), edición de material, sonido, ritmo, estilo, formato (reportaje, documental, corto metraje, otro).

En caso de realizarse esta actividad conexas, ella debería ser asumida por un grupo de trabajo específico, compuesto por integrantes de diferentes equipos que manifiesten interés o competencia en el tema y se distribuyan las distintas responsabilidades: camarógrafos, productores, directores, guionistas, editores, etc.

En caso que sea imposible obtener implementos, materiales o capacitación para realizar un video, la actividad pudiera reemplazarse por tomas fotográficas que den origen a un diaporama o a una exposición.

FOGÓN

El fogón es un espacio tradicional de expresión en las actividades al aire libre y una oportunidad para festejar de manera sencilla. Los scouts lo utilizamos con frecuencia. En esta oportunidad les proponemos hacerlo con la participación de la mayor cantidad posible de personas de la comunidad donde realizaron su “exploración cultural”. Será una forma de dar las gracias.

No se trata sólo de invitarlos como espectadores, también podrán participar con bailes, cantos, juegos, presentaciones. En toda comunidad hay grupos musicales, poetas, contadores de historias, grupos de baile, clubes juveniles. A una leyenda local se responde con un aplauso scout; y a un sketch de fogón, con una canción del compositor local. Así la fogata se convierte en un espacio de todos, donde todos comparten y aprenden.

Para organizar este fogón habrá que trabajar en conjunto con los miembros de la comunidad local y asegurarse que todos tienen un espacio para presentar su trabajo.



Idea original
Central de Coordinación REME.

PROGRAMA DE RADIO



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Provistos de micrófonos, audífonos y pautas, en la caseta de grabación listos para salir “al aire”, manejando la consola, realizando despachos en directo desde diferentes puntos de la ciudad, los miembros de los equipos de la Comunidad, trabajando en un proyecto común, preparan y mantienen un programa de radio en una radioemisora local.

PARTICIPANTES

Varios o todos los equipos de la Comunidad.

LUGAR

Para diseñar y preparar el programa de radio bastará con un lugar tranquilo para trabajar y, si se quiere editar algún material con anticipación, un pequeño estudio de grabación.

Para la transmisión del programa se necesitará un estudio en alguna radioemisora local.

DURACIÓN

Dependerá de la amplitud que quiera darse al proyecto. Si sólo se llevan a cabo las actividades centrales propuestas durará menos que si se le incorporan las actividades conexas o algunas de ellas. Tal como se presenta en este caso, y teniendo en consideración tanto sus etapas de preparación como de ejecución, el proyecto podría durar hasta tres meses. También habrá que tener en cuenta, para determinar su duración, el tiempo que se pretende mantener el programa al aire. Será muy diferente si se trata de una sola emisión o si se plantea un espacio radial que durante cierto tiempo o cierto número de emisiones esté a cargo de la Comunidad.

Actividades centrales y actividades conexas

Las **actividades centrales** de este proyecto son: pauta y guión de radio; locución; y dirección y producción. Ellas son esenciales para que haya un programa de radio. Pueden realizarse también **actividades conexas** que amplíen el alcance del proyecto o profundicen las experiencias que pueden tener los participantes, tales como sonido y controles; producción periodística; auspicio; técnica en telecomunicaciones y gestión de una radioemisora.



Consideraciones sobre las actividades centrales

Las tres **actividades centrales** que se indican bastan para perfilar un programa de radio. Si los jóvenes visitan previamente las dependencias de una radioemisora local y observan su trabajo, tendrán una idea clara de las tareas que tendrán que asumir y de las decisiones que deberán tomar para montar su programa. Por el momento, la lista que sigue les proporcionará una orientación general:

Pauta y guión de radio	• ¿Cuál será el tema central de este programa? ¿Será siempre el mismo o irán variando de entrega en entrega? • ¿Cuánto durará cada emisión del programa de radio? • Una vez definidos contenido y duración, ¿el programa tendrá diferentes secciones? ¿Cuáles? • ¿Han determinado la duración de cada una de las secciones, así como su temática particular, conductor, estilo, contenido? ¿Se ha cuidado que cada sección esté en concordancia con el estilo general del programa? • ¿Cómo se distribuirán las tareas de elaboración de pauta y guión del programa? ¿Habrán algunos jóvenes o grupos de trabajo encargados de cada tarea, lo harán entre todos, o irán rotando las responsabilidades? • ¿Han pensado en pedir la asesoría de una persona con experiencia en elaboración de pautas y guiones de radio? ¿Tomaron contacto con dicha persona y concordaron en la ayuda que les entregará y el tiempo en que lo hará?
Locución	• ¿Algunos jóvenes cumplirán la función de locutores o se rotarán esta tarea entre todos? • ¿Qué criterios han tenido en cuenta para tomar esta decisión? • ¿Se capacitarán y ejercitarán en el manejo de su voz? ¿Ya han pensado qué harán para mejorar respiración, vocalización, modulación y dicción? • ¿Obtendrán esta preparación a través de un instituto o se pondrán en contacto con un profesional que los asesore y acompañe en el proceso? ¿Han contemplado la fecha de comienzo de esta preparación y se han asegurado que contarán con el tiempo suficiente? • ¿Han previsto los recursos necesarios para esta capacitación? • La locución dice relación con el manejo de la voz, pero también con la capacidad de comunicar, ¿han pensado en otras acciones que les permitan mejorar su desempeño en este sentido, tales como clases de actuación o ejercicios de improvisación?
Dirección y producción	• ¿Obtuvieron los jóvenes una radioemisora donde llevar adelante el programa? ¿Se fijaron claramente las condiciones de la colaboración que se desarrollará? Hay que evitar sorpresas en el camino. • En caso de no poder acceder a una radioemisora, ¿han pensado en montar su propia radio en el Grupo Scout o en el colegio? Con una infraestructura mínima podrían montar un programa que se transmita durante los recreos o por un cierto tiempo en las reuniones habituales del Grupo. • ¿Quién estará a cargo de la dirección del programa? ¿Se han delimitado claramente sus responsabilidades y tareas? • ¿Esta función la realizará una persona o se distribuirá entre varios para distintos momentos de la ejecución del proyecto? • ¿Se conocen y se han asignado las tareas de producción que se desprenden de cada una de las secciones del programa y del programa en su conjunto? • ¿Habrán equipos de producción diferenciados por secciones o por algún otro criterio que facilite el trabajo? • Las personas que participarán de la producción, ¿conocen claramente el trabajo que deben desarrollar? • ¿Se han asesorado por un experto para conocer en detalle las implicancias de cada tarea y qué pueden hacer para realizarla lo mejor posible? • ¿Habrán un profesional de la emisora que colaborará con los jóvenes en esta tarea?

Oportunidades de aprendizaje

Crecimiento personal

Las actividades centrales de este proyecto contribuyen específicamente al desarrollo de objetivos educativos en las áreas de creatividad, investigación y aprendizaje sobre temas de su interés, valoración crítica de la información, formación de una opinión personal, capacidad de síntesis, proposición de acciones para realizar, resolución de problemas técnicos menores, desarrollo de competencias, búsqueda de la vocación, expresión de un modo de ser propio; y sociabilidad, capacidad de servicio a su comunidad local, colaboración en la creación de una sociedad más justa, conocimiento y aprecio de los valores de su cultura. Sin embargo, la experiencia impactará igualmente en las áreas de carácter y afectividad.

Adquisición de competencias

Los **conocimientos** (saber) y **habilidades** (saber hacer) posibles de adquirir y desarrollar gracias a este proyecto varían según las actividades que comprenda. Teniendo en cuenta sólo las actividades centrales propuestas, implicará aprendizaje y práctica en los siguientes campos: montaje de un programa de radio, generación de contenidos de radio, redacción, incremento del vocabulario, manejo de la voz, uso de técnicas de comunicación, dirección y producción de radio, distribución de tareas, seguimiento de responsabilidades.

En relación a las **actitudes** (saber ser), y considerando sólo las actividades centrales, este proyecto entrega oportunidades para desarrollar actitudes tales como la iniciativa, el dominio de sí, la innovación, la disposición al trabajo en equipo, la orientación a la excelencia y las capacidades de comunicar, motivar, negociar, decidir, planificar, organizar y delegar.

Descripción de las actividades conexas sugeridas



SONIDO Y CONTROLES

Este proyecto es una oportunidad para aquellos jóvenes que han demostrado interés o habilidades en el manejo de técnicas de sonido. Agregar esta actividad al proyecto les permitirá conocer más sobre la ingeniería en sonido, su contenido y alcances, sus facetas, las habilidades específicas que se requieren, su campo profesional, etc.

Si bien será poco probable que un equipo de aficionados que se acerca por vez primera al trabajo de una radio pueda acceder libremente a los equipos de sonido y control de la radioemisora, tal vez sí será posible que, bajo la supervisión de la persona que controla dichos equipos, algunos de los jóvenes puedan desempeñarse como sus ayudantes y realizar tareas específicas que impliquen motivación o aprendizaje.

Esto no sólo permitirá participar de la práctica de una profesión, sino también conocer la interdependencia que existe entre las diferentes profesiones u oficios que concurren al logro de una tarea. Por otra parte, cada vez con mayor frecuencia los profesionales de la radio deben ser capaces de conducir sus espacios y manejar las herramientas técnicas que les permiten salir al aire.

TÉCNICA EN TELECOMUNICACIONES

Conocer cómo funciona una radioemisora es completamente diferente a comprender los principios de la telecomunicación. Sin embargo, si bien un conocimiento de las telecomunicaciones es perfectamente prescindible para montar un programa de radio, puede ser interesante, aprovechando este proyecto, dar la oportunidad a algunos jóvenes de aprender cómo se produce la radiocomunicación, la transmisión por cable y la efectuada por medio de los satélites artificiales.

En todo caso es recomendable delimitar el ámbito de la actividad, ya que la clase de información manejada por los sistemas de telecomunicación incluye el sonido, las imágenes visuales, el procesamiento de datos por computadoras, los signos gráficos y el telégrafo. Una primera actividad general puede motivar luego otras más específicas y éstas últimas pueden generar competencias que conduzcan a una opción vocacional. Así funciona el sistema scout en estas edades.

AUSPICIO

Paralelo al programa de radio, puede establecerse un equipo de trabajo que se encargue de la obtención de auspicios o patrocinios para el programa de radio.

Si bien un programa puede realizarse sin contar con patrocinios que le aporten económicamente, con seguridad será “pesado” mantenerlo demasiado tiempo en el aire si no cuenta con esta ayuda fundamental. Salir a terreno a entrevistar, realizar concursos en que se entreguen premios o habilitar un archivo musical, son acciones que requieren aportes económicos.

No necesariamente estos auspicios deben traducirse en dinero en efectivo, serán igualmente útiles entradas a un recital o al cine, discos compactos recién aparecidos en el mercado, una canasta familiar con productos para el hogar o descuentos en tiendas del sector que puedan entregarse como premio a los radioescuchas. Por otro lado, grabadoras portátiles y aportes en cintas para grabadoras, papel, tarjetas de prepago para teléfonos celulares y teléfonos celulares, cintas musicales y otros materiales similares serán aportes que facilitarán el trabajo de locutores y corresponsales.

Aprender a promocionar y vender un proyecto de radio, establecer un público objetivo y determinar los intereses de ese público, ofrecer un producto (en este caso minutos de un programa de radio), son algunas de las acciones a desarrollar. En las emisoras más grandes o con mayores recursos existen departamentos encargados de estas tareas. En las más pequeñas, por lo general, es el mismo director o productor del programa quien debe obtener estos aportes.

PRODUCCIÓN PERIODÍSTICA

Otra interesante actividad posible de ser incluida en este proyecto es la producción periodística, es decir, la obtención de fuentes que permitan recolectar información para elaborar un producto periodístico final, ya sea un artículo de prensa o un reportaje televisivo o de radio, como en este caso. Comprende actividades tales como la investigación periodística, los contactos con posibles entrevistados, la determinación de contenidos noticiosos, la preparación de pautas o libretos para entrevistas, el reporteo en la calle y otras acciones similares.

Por cierto que este tipo de trabajo tendrá sentido sólo si el programa contempla una sección que obliga a obtener información. Por ejemplo, si en algún momento se habla de temas contingentes o si se plantea un programa de comentarios y análisis en torno a temas contingentes, la producción periodística deberá considerarse como una actividad central del proyecto.



GESTIÓN DE UNA RADIOEMISORA

Motivados por el programa de radio, algunos jóvenes podrían interesarse en conocer con mayor profundidad las múltiples tareas que comprende la puesta en marcha y administración de una radioemisora.

Una radioemisora es mucho más que una sucesión de programas o espacios de radio. Sería interesante conocer la estructura, personal técnico y habilidades de dirección que se requieren para lanzar una radio al mercado, lograr mantenerla en el aire y manejar temas tan diferentes como línea editorial, producción periodística, autorizaciones legales, venta de publicidad, patrocinios, bases de datos, archivos musicales y periodísticos, derechos de autor, relación con los demás medios de comunicación, potencia técnica, valoración ética y tantos otros. Como muchos, es un trabajo complejo, en el que se mezclan talentos y especialidades. Atractivo aprendizaje para un joven en búsqueda de su vocación, identidad y proyecto de vida.



Idea original

Central de Coordinación REME en base a propuestas enviadas por Pedro Aliaga, Equipo REME Bolivia, y Gustavo Torres, Equipo REME Paraguay.

COCINA SOLAR

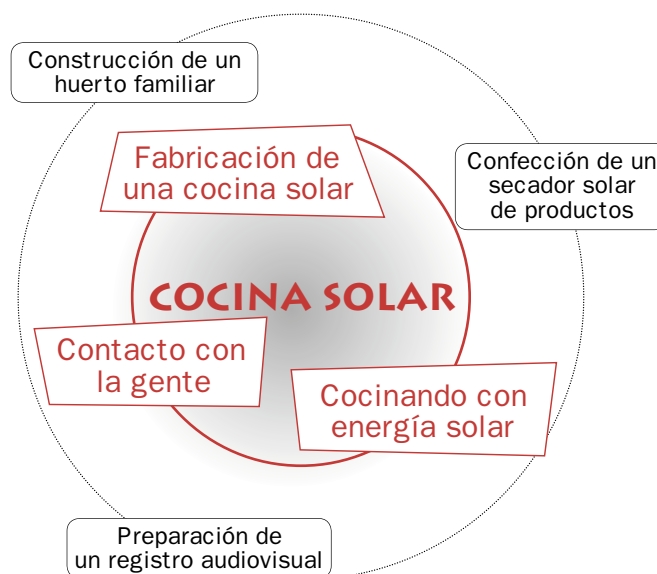


DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	Los equipos de la Comunidad, junto con las familias que se verán beneficiadas con el uso de esta tecnología, construyen una cocina a energía solar. Junto con poner en marcha un proyecto que utiliza tecnología alternativa, los participantes contribuirán a preservar el medio ambiente mediante la utilización de una fuente de energía limpia y renovable.	
PARTICIPANTES	Los equipos de la Comunidad.	LUGAR El hogar de una o varias familias dispuestas a utilizar este tipo de tecnología para la cocción de sus alimentos, las que, a su vez, deben vivir en un lugar con suficientes días de sol al año que permita un uso real y eficiente de la cocina solar.
DURACIÓN	Dependerá de la amplitud del proyecto y de las actividades conexas que se sumen a él. Si sólo se toman en cuenta las actividades centrales, este proyecto se extenderá por alrededor de tres meses de trabajo.	

Actividades centrales y actividades conexas

Las **actividades centrales** de este proyecto son: fabricación de una cocina solar, cocinando con energía solar y contacto con la gente. Son ellas las que definen el proyecto.

Además se pueden sumar algunas **actividades conexas** que tienen como objeto ampliar la propuesta del proyecto. En este caso, se propone la construcción de un huerto familiar, la confección de un secador solar de productos y la preparación de un registro audiovisual que consigne las distintas etapas del proyecto. Nada impide que, teniendo en cuenta la realidad del lugar donde se desarrollará el proyecto, las necesidades manifestadas por la o las familias que se verán beneficiadas y las capacidades de los miembros del equipo, se sumen otras actividades que mantengan y amplíen la línea del proyecto.



Consideraciones sobre las actividades centrales

La lista que se presenta a continuación entrega una orientación sobre algunas decisiones que deben tomarse al momento de definir y diseñar el proyecto y sus **actividades centrales**:

Fabricación de una cocina solar	• ¿Conocen y comprenden los principios por los cuales funciona una cocina solar? • ¿Qué modelo de cocina solar han decidido fabricar? ¿Se informaron adecuadamente sobre las ventajas y desventajas de los diferentes modelos posibles? • ¿La decisión del modelo fue tomada en conjunto con quienes se verán beneficiados con la construcción de la cocina? • Para la decisión sobre el modelo, ¿también se tomaron en cuenta criterios presupuestarios o económicos? • ¿Conocen en detalle los pasos para la fabricación del modelo que eligieron? • ¿Fabricarán una cocina de prueba? ¿Cuándo, con qué presupuesto y bajo qué condiciones? • ¿Incluirán la ayuda de un experto? ¿Necesitan capacitación sobre el tema? ¿Saben dónde y cómo contactar a un experto o acceder a la capacitación que requieren? • ¿Han confeccionado una lista de los materiales necesarios para la fabricación de la cocina? • ¿Han calculado el costo final de fabricación de la cocina? • ¿Saben dónde adquirirán todos los materiales necesarios? • ¿Será necesario trasladar materiales?
Cocinando con energía solar	• ¿Conocen los procedimientos de cocción de carnes, vegetales y otros tipos de alimentos con este tipo de cocina? • ¿Conocen el tiempo de cocción que, en una cocina a energía solar, requieren los diferentes alimentos? • ¿Han experimentado la preparación de alimentos utilizando una cocina solar? • ¿Conocen recetas de comidas apropiadas para la cocina solar? • ¿Estiman que necesitarán asesoría sobre este tema? ¿Han determinado dónde y cómo obtendrán esta ayuda? • ¿Están en condiciones de enseñar a otras personas a cocinar utilizando la cocina solar? • ¿Han pensado en confeccionar un recetario donde se incluyan recetas ya experimentadas bajo este tipo de energía?
Contacto con la gente	• ¿Conocen alguna comunidad que pudiera interesarse en aprovechar la tecnología de energía solar para cocinar o que estuviera emplazada en un sector donde esta tecnología pudiera ser aplicada? ¿Se han contactado con esta comunidad, le han contado el proyecto y los han invitado a ver qué posibilidades existen de llevar adelante esta alternativa? ¿Les parece a ellos que este proyecto es una respuesta adecuada a una necesidad que habían detectado? ¿Están dispuestos a utilizar esta cocina? • ¿Vive esta comunidad en un sector que cumple con los requerimientos básicos para aplicar esta tecnología? • Además de la construcción de la cocina solar, ¿es factible realizar algún otro servicio hacia esa comunidad? ¿Qué tipo de necesidades manifiesta la gente del lugar? • ¿Tomarán contacto con alguna autoridad vecinal o comunal para solicitar apoyo y contarles el trabajo que desean realizar?, ¿quién de ustedes tomará contacto?, ¿irán acompañados por algún dirigente de la Comunidad?

Oportunidades de aprendizaje

Crecimiento personal

El proyecto y sus actividades centrales contribuyen al desarrollo de objetivos educativos en las áreas de corporalidad, específicamente en lo que dice relación con la protección de la salud, el cuidado del cuerpo, la mantención de una dieta balanceada y el conocimiento de diferentes menús; de creatividad, particularmente en el desarrollo de la curiosidad, la capacidad de resolver problemas técnicos domésticos y en la participación de proyectos que aplican tecnología innovadora; y en el área de sociabilidad en lo que dice relación con el conocimiento de su comunidad, el aprecio de su cultura y la disponibilidad al servicio.

Adquisición de competencias

Algunos de los **conocimientos** (saber) y **habilidades** (saber hacer) que son posibles de adquirir gracias a este proyecto variarán de acuerdo a las actividades que se realicen. En términos generales, y tomando en cuenta las actividades centrales propuestas en este caso, podemos mencionar el aprendizaje sobre las ventajas y aplicaciones de la energía solar, la fabricación de una cocina solar, el conocimiento de nuevas recetas y formas novedosas para la cocción de los alimentos, la capacidad de contactarse adecuadamente con los miembros de una comunidad local...

Con referencia a las **actitudes** (saber ser), mediante la realización de este proyecto los y las jóvenes podrán desarrollar la responsabilidad social, la capacidad de comunicación, la capacidad de motivación, la orientación al logro y a la excelencia, la capacidad de planificar y organizar, la capacidad de innovar y el aprecio por la diversidad, entre otras.

Descripción de las actividades conexas sugeridas

HUERTO FAMILIAR

Un excelente complemento del proyecto central puede ser la implementación de un huerto, el que no sólo ayudará a mejorar la economía de las familias de la comunidad local sino que también podrá influir positivamente en sus hábitos alimenticios.

La idea es que los jóvenes construyan, junto a las familias beneficiadas, un huerto cuya producción permita satisfacer las necesidades de consumo familiar de todas ellas. Para esta tarea, también será necesario que los jóvenes asesoren a las familias, o establezcan el contacto con el experto que pueda entregar información sobre el mantenimiento del huerto, los cultivos apropiados para las distintas estaciones y la calidad del suelo del lugar, abonos y medidas naturales de protección contra plagas.

Este trabajo de asesoría deberá prolongarse por más tiempo que el contemplado para este proyecto. En este caso, es recomendable que la Comunidad junto a las familias de la comunidad local, tomen contacto con las autoridades locales pertinentes y establezcan de común acuerdo una forma de seguimiento y apoyo hasta que la comunidad local obtenga la experiencia suficiente que les permita continuar por sus propios medios.



SECADOR SOLAR DE PRODUCTOS



Quizás la más antigua de las actividades humanas que se realizan en base a energía solar sea el secado de productos de diversa naturaleza. El acto de secar y el sol han estado desde siempre relacionados; y con seguridad seguirán estándolo durante mucho tiempo.

Utilizando diversos implementos de fácil confección, de simple mantención y posibles de ser ubicados en muy diversos lugares, es factible confeccionar un secador solar que permita secar, por ejemplo, frutos de distinto tipo. A nivel familiar, la utilización de esta técnica puede ayudar en el almacenamiento de productos; a nivel comunitario, puede derivar en una microempresa que permita mejorar las condiciones de vida de sus miembros a través de la obtención de un ingreso adicional.

Si bien las técnicas de secado que son útiles y efectivas para un emprendimiento de esta naturaleza son relativamente sencillas, será necesario contar con la ayuda y asesoría de un experto en la materia.

REGISTRO AUDIOVISUAL

Incluir técnicas diversas que permitan desarrollar un registro audiovisual del proyecto puede dar lugar a una actividad conexas que no signifique, necesariamente, demasiado trabajo previo que exija una alta preparación por parte de los y las jóvenes. Tal vez lo más complejo en esta propuesta radique en la obtención del material necesario para dicho registro. En general sus costos son elevados y no siempre es posible obtenerlos a través de las familias de los y las participantes. De todas maneras, es bueno tener en cuenta que un registro audiovisual no sólo puede ser hecho utilizando una cámara de video, también es posible confeccionar un diaporama que incluya fotografía, música, texto, etc.

Siguiendo la técnica y materiales que mejor se acomoden a la realidad de la Comunidad, por medio de un registro de esta naturaleza se puede dejar un hermoso testimonio del trabajo realizado que, además, podrá recoger los comentarios de los miembros de la comunidad local con la que se trabajó.

Con seguridad, casi todos los y las jóvenes sabrán manejar los implementos necesarios, lo que no impide el apoyo de un experto en el tema que les permita ampliar su conocimiento y mejorar su manejo técnico.



Idea original
Central de Coordinación REME.

¡QUE EMPIECE LA FUNCIÓN!



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Al más puro estilo del teatro itinerante, los titiriteros, los trovadores o los juglares... los equipos de la Comunidad preparan una representación que utilice teatro, danza, música, malabarismo... y organizan un recorrido en carreta tirada por caballos a través de uno o varios pueblos de algún sector rural con el objeto de presentar su trabajo en dichas comunidades.

En la apacible tarde estival de un sábado de provincia, por entre los álamos de la avenida principal, rodando lentamente el carromato sobre el empedrado y haciendo tintinear sus mil colgajos brillantes, el teatro llega con la ilusión de otros mundos, otras historias, otras gentes...

PARTICIPANTES

Los equipos de la Comunidad. Como todo proyecto, podrán trabajar en conjunto, formando grupos de trabajo o integrando a personas ajenas a la Comunidad que estén dispuestas a sumarse a esta iniciativa.

LUGAR

Uno o varios pueblos o comunidades rurales situados relativamente próximos entre sí. Un camino en cuyos alrededores sea posible encontrar más de un pueblo, por pequeños que éstos puedan ser, será siempre mejor que una ruta despoblada.

También son preferibles pueblos que cuenten con pocas alternativas de recreación o a los que sólo esporádicamente llegan este tipo de espectáculos.

DURACIÓN

Dependerá de cuántas actividades se decida realizar, además de otros factores como la experiencia de los participantes, el tipo de espectáculo que se quiera montar, la cantidad de localidades que se decida visitar, etc.

En cualquier caso, la preparación de este proyecto tomará entre cuatro y seis meses. A los que se deberá sumar el tiempo de ejecución del mismo.

Actividades centrales y actividades conexas

Las **actividades centrales** de este proyecto son: el espectáculo; escenario, luces y sistemas de sonido; caballos y carretas; determinación del recorrido; y campamento y cocina. También pueden realizarse **actividades conexas** que tienen por objeto ampliar el alcance de la experiencia, tales como cultura y tradiciones; mensajes de los jóvenes; servicio a la comunidad; y registro audiovisual.



Consideraciones sobre las actividades centrales

Si bien las actividades conexas amplían y profundizan las posibilidades de este proyecto, las **actividades centrales** son aquellas que perfilan el proyecto y le dan sus particularidades. Es por ello que el cuidadoso desarrollo de las actividades centrales es lo que nos permitirá delinear claramente el proyecto a realizar. La lista que sigue sirve como guía sobre el tipo de decisiones que se deberán tomar para cada una de las actividades centrales propuestas en esta propuesta.

El espectáculo	• ¿Qué tipo de espectáculo se ha pensado realizar?, ¿incluirá canciones y danzas? ¿Se trata de una obra de teatro, una comedia musical, un espectáculo circense, etc.? • ¿Algunos de los miembros de la Comunidad poseen actualmente competencias para el tipo de espectáculo que se decidió montar? ¿Ayudarán a sus compañeros y compañeras a capacitarse? • ¿Han pensado en contactar un profesional que pueda ayudarlos en el montaje y capacitarlos para la ejecución? ¿Dónde y cómo contactarán a dicho profesional? • ¿Quién diseñará el vestuario? ¿Quién lo preparará? ¿Cómo se obtendrán los recursos para esta tarea? ¿Solicitarán donaciones? • ¿Asistirán a espectáculos similares al que piensan montar con el objeto de recoger ejemplos? ¿Han pensado en conversar con los profesionales de dichos espectáculos para que les aporten recomendaciones, información, recursos, etc.? • ¿Qué mecanismos tomarán para asegurarse que el espectáculo que prepararán podrá adaptarse a las diversas audiencias? • ¿Se investigó sobre las tradiciones y el folclor de la zona que se recorrerá para incorporar pequeños guiños de las costumbres o anécdotas del lugar en el espectáculo? • ¿Quién preparará los guiones? • ¿Quiénes asistirán en el trabajo de producción?, ¿quién estará a cargo de dicho trabajo?, ¿saben con claridad las responsabilidades que se derivan de esta tarea?
Escenario, luces y sistemas de sonido	• ¿Será necesario montar un escenario? ¿Puede éste construirse con anterioridad y montarse con rapidez? ¿Bastará con unos pocos elementos adosados a la carreta que hagan las veces de escenario? ¿El escenario que han pensado, es adecuado al tipo de espectáculo que quieren montar y al tipo de participación que desean generar en el público? • ¿Será necesaria una carpa?, ¿serán necesarios separadores tipo bambalinas?, ¿se precisa de un espacio privado para los “actores”? • ¿Se precisa amplificación, iluminación, efectos especiales, etc.? • ¿Hay dónde obtener apoyo de este tipo de equipos? ¿Sabe alguien cómo manejarlos? ¿Se capacitarán para manejar los equipos?

Caballos y carretas

- ¿Cómo se proveerán de los caballos?, ¿los arrendarán, los pedirán prestados?
- ¿Han incluido en el presupuesto del proyecto los costos de alimentación de los caballos?
- ¿Han contemplado en las visitas previas a los pueblos a visitar la búsqueda de caballerizas donde dejar los caballos?
- ¿Qué tipo de carreta utilizarán? ¿Cómo obtendrán la carreta? ¿Bastará con una o necesitarán varias?
- ¿Saben manejar caballos?, ¿conocen los cuidados que requieren?, ¿quién estará a cargo de ellos?, ¿se capacitará para realizar esta tarea?
- ¿Cómo equiparán la carreta para el viaje? ¿Dónde obtendrán los materiales?, ¿dónde las herramientas que les permitan hacer reparaciones en caso que sea necesario?
- ¿Harán el viaje en carreta o sólo la montarán al momento de ingresar a cada pueblo? ¿Han ubicado un lugar donde puedan hacer este montaje?
- ¿Existen disposiciones locales que impiden el paso de animales de carga por determinadas calles públicas?, ¿han averiguado sobre este tema?

Determinación del recorrido

- ¿Se analizaron las diferentes posibilidades que ofrecía el sector seleccionado para el logro de los objetivos planteados para el proyecto?
- Para la determinación del recorrido y del momento de realizarlo, ¿se tomó en cuenta si el o los pueblos seleccionados tienen en esas fechas alguna fiesta particular y como esta actividad puede ayudar o entorpecer el logro de los objetivos del proyecto?
- ¿Se recorrerá el trayecto y visitarán los pueblos antes de la ejecución del proyecto?
- En la visita previa, ¿qué cosas se tendrán en cuenta?
- ¿Cómo se trasladarán hasta el lugar y entre los pueblos?
- ¿Cuentan con el apoyo de algún vehículo? ¿Durante todo el recorrido o sólo durante parte de él?
- ¿Han estudiado los mapas del sector que recorrerán?, ¿los confrontaron con la realidad durante la visita de reconocimiento previo?, ¿apuntaron información adicional que les pueda ser útil al momento de la ejecución del proyecto?
- ¿Han estudiado los riesgos?, ¿han tomado prevenciones?, ¿saben qué medidas tomarán?
- ¿Han diseñado un recorrido de base fija con salidas diarias a diferentes pueblos u optaron por avanzar hasta un nuevo pueblo y permanecer allí durante algunos días para luego reiniciar el recorrido?
- ¿Dejarán copia del plan de ruta a sus padres y familiares?
- ¿Han estudiado las condiciones climáticas del sector en la fecha en que lo recorrerán?
- ¿Habrá un grupo de trabajo encargado de esta tarea o se dividirán las responsabilidades que implica en diferentes grupos de trabajo?

Campamento y cocina

- ¿Han determinado el tipo de alojamiento que utilizarán durante el recorrido? Carpas, casas de familia, albergues juveniles, instituciones, etc. ¿O utilizarán un sistema combinado dependiendo de las posibilidades que encuentren en terreno? ¿Tomarán esta decisión antes de la etapa de ejecución del proyecto?
- ¿Han determinado el equipo necesario para cada caso y las posibilidades que tienen de conseguirlo? Verificar esto puede ayudar a tomar la decisión sobre el tipo de alojamiento a utilizar.
- ¿Han pensado en la posibilidad de intercambiar alojamiento o comida (o ambos) por algún servicio en la comunidad?
- ¿Para decidir el alojamiento, ¿trabajarán en conjunto con el grupo de trabajo a cargo del diseño del recorrido?
- ¿Cómo se proveerán sus alimentos?, ¿los llevarán con ustedes?, ¿los obtendrán en los pueblos visitados?, ¿utilizarán un sistema combinado?
- ¿Han determinado en el presupuesto una reserva de gastos para las urgencias que puedan surgir por estos conceptos?

Oportunidades de aprendizaje

Crecimiento personal

El proyecto y sus actividades centrales contribuyen específicamente al desarrollo de objetivos educativos en las áreas de corporalidad, el cuidado de la salud, la alimentación adecuada, la adecuada distribución del tiempo; creatividad, el aprendizaje continuo, la capacidad de pensar e innovar, la unión de teoría y práctica, la búsqueda de una vocación, la capacidad de compartir sus inquietudes artísticas; afectividad, conducta asertiva y actitud afectuosa, el servicio desinteresado; y sociabilidad, respeto a todas las personas, cumplimiento de las normas de la sociedad, servicio activo en su comunidad local, aprecio por los valores de su cultura, promoción del encuentro de los pueblos. La experiencia también impactará en los objetivos que dicen relación con el desarrollo del carácter y la búsqueda de Dios.

Adquisición de competencias

Este proyecto ayuda en la obtención de un variado número de **conocimientos** (saber) y **habilidades** (saber hacer) que, naturalmente, varían según las actividades que se desarrollen. La realización de las actividades centrales propuestas implicará aprendizajes en los siguientes campos: creatividad en la obtención de soluciones manuales y técnicas, conocimiento de la cultura y el arte, diseño y planificación de recorridos, planificación de viajes, adquisiciones, cuidado de animales, técnicas de expresión, técnicas de campismo, etc.

Con referencia a las **actitudes** (saber ser), incluso si sólo se consideran las actividades centrales, este proyecto ofrece la oportunidad de adquirir competencias tales como la iniciativa personal, la adaptabilidad a diferentes situaciones, la habilidad para innovar, el sentido de la organización y la planificación, la predisposición a trabajar como equipo, el respeto por los habitantes de los pueblos visitados, la tolerancia, el aprecio por la diversidad, por citar sólo algunas de ellas.

Descripción de las actividades conexas sugeridas

CULTURA Y TRADICIONES



Los equipos de la Comunidad pueden aprovechar el contacto con los habitantes de los pueblos visitados para conversar con ellos y recoger parte de sus tradiciones y cultura.

Reunir a las personas mayores e invitarlas a relatar historias, cuentos, leyendas... y grabar sus relatos. Convocar a una velada en que se canten canciones tradicionales, se presenten los instrumentos propios de la zona, se bailen las danzas locales; recorrer el mercado y los pequeños comercios buscando los productos típicos; descubrir algunos de los secretos de la cocina local...

Otra forma de indagar en la cultura del lugar es entrevistar a los artesanos haciendo sus oficios tradicionales. Conocer la técnica, los productos, la capacitación que se requiere, los instrumentos que se utilizan, el uso que tienen las cosas, etc. acercará a los jóvenes a realidades completamente nuevas para ellos.

Todos estos encuentros pueden ser grabados o fotografiados, dejando constancia de su realización y recuerdo del momento compartido en común.

REGISTRO AUDIOVISUAL

La experiencia puede ser registrada, posteriormente editada y presentada antes las comunidades visitadas, los padres, el Grupo Scout... Este registro, además de ser un hermoso recuerdo, puede constituirse en parte de un archivo de proyectos que ayude en la búsqueda de financiamiento para futuros emprendimientos.

Si bien puede ser un poco costoso contar con el material necesario, los resultados posibles valen el esfuerzo de obtener dichos recursos. Habrá que idear alguna actividad que permita obtener recursos pues no siempre se podrán conseguir los implementos por medio de la donación o el préstamo.

Aun cuando muchos jóvenes manejan la tecnología requerida, siempre es posible perfeccionar y profundizar en ese conocimiento, obteniendo mejores resultados. Por ello, sería recomendable contactarse con un profesional que pueda orientar el trabajo y resolver las dudas y dificultades que pudieran ir surgiendo.



MENSAJES DE LOS JÓVENES

La visita a los diferentes pueblos dará la oportunidad de conocer a otros jóvenes y compartir con ellos en torno a sus necesidades y aspiraciones. Si la Comunidad lo desea puede confeccionarse una encuesta que permita conocer la realidad del lugar en torno a tópicos como desempleo, perspectivas en torno al futuro, nivel de acceso a responsabilidades de liderazgo local, etc. Se pueden organizar foros abiertos que estimulen el diálogo intergeneracional y promuevan la búsqueda de soluciones a las dificultades detectadas.

Los jóvenes de la comunidad local, con el objeto de demostrar sus capacidades frente a los adultos de dicha comunidad, pueden planificar proyectos de desarrollo local que sirvan de respuesta a alguna de las necesidades reconocidas. Los jóvenes de los equipos de la Comunidad que así lo deseen, pueden también participar de estos proyectos.



SERVICIO A LA COMUNIDAD



Dependiendo de cuánto tiempo se decida permanecer en la comunidad local, es posible desarrollar también un servicio a la comunidad en conjunto con sus habitantes adultos y jóvenes.

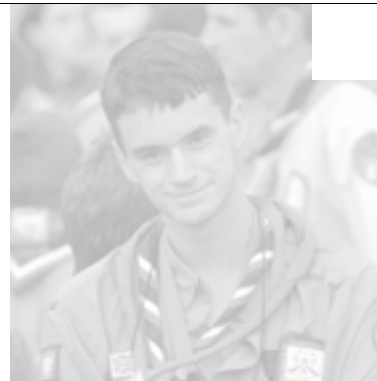
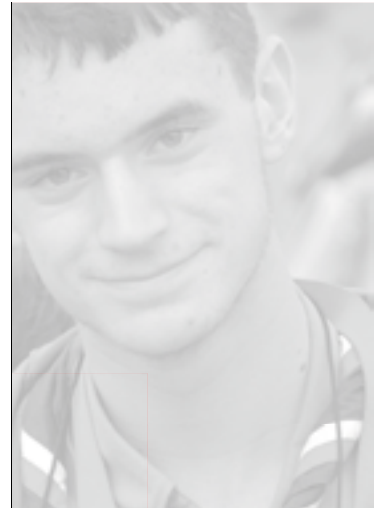
En este caso, como en todo proyecto de intervención social, habrá que contactar previamente a dicha comunidad y detectar con ellos una necesidad que requiere ser resuelta y en la que los jóvenes de la Comunidad pueden prestar su ayuda.

Son muchos los campos en que esta ayuda puede encausarse. Medio ambiente: limpieza del pueblo y sus alrededores, manejo de residuos, limpieza del río o el bosque, etc.; salud: entrega de información sanitaria, levantamiento de una pequeña puesto de primeros auxilios, promoción de vacunación, etc.; espacios comunes: mejoras a la plaza, reparación de la iglesia, encuadernación de libros de la biblioteca pública, etc.; recreación: danzas y cantos, juegos infantiles, relatos y narraciones, etc.



Idea original
Dominique Bénard,
Oficina Scout Mundial.

ACTIVIDADES





Lejos de la pasividad de clases magistrales, las actividades son educativas cuando apelan al protagonismo de los jóvenes. Cuando son ellos mismos quienes se comprometen en la elección, preparación, desarrollo y evaluación de las actividades. Cuando cuentan con el apoyo oportuno y adecuado de los adultos llamados a acompañarlos en el crecimiento, facilitar la expresión de sus necesidades y aspiraciones, proponer nuevos desafíos, enriquecer la propuesta, ampliar la mirada.

Lejos de la solemnidad, las actividades son educativas cuando se convierten en una fiesta comunitaria, cuando son vividas con alegría y entusiasmo, cuando dejan espacio para la expresión de las emociones y los sentimientos.

Las actividades son educativas cuando su escenario es la realidad, cuando proponen la exploración, el descubrimiento, la acción y la transformación de la realidad de los jóvenes, de sus comunidades locales, del medio ambiente, de su cultura...

Sabemos que lo verdaderamente educativo de las actividades son las experiencias que producen... ¡ese es su poderoso motor de aprendizaje! Experiencia que hace cambiar las conductas y ayuda a los jóvenes a crecer.

Actividades con un fuerte componente lúdico, en las que se juega porque jugar es un valor en sí mismo, porque valoramos el juego como un espacio de exploración del mundo, de satisfacción de necesidades, de gratificación, de resolución de conflictos...

Actividades que ayuden a crecer, que permitan descubrir, que inviten a soñar...

EN TIEMPOS DE MI ABUELO

Área de desarrollo
AFFECTIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Preguntando a sus padres y abuelos, los equipos investigan sobre los papeles que han jugado en la sociedad hombres y mujeres a través de la historia y luego participan, junto al resto de la Comunidad, en un juego-debate donde deben contestar preguntas formuladas por sus compañeros y compañeras.

LUGAR

En el local de reunión habitual de la Comunidad.

DURACIÓN

Una reunión de Comunidad.

PARTICIPANTES

La Comunidad.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Propiciar un espacio de discusión sobre los papeles de hombres y mujeres en la sociedad contemporánea.
2. Comprender que los patrones de comportamiento masculino y femenino no son estáticos ni universales, sino que cambian con el tiempo y dependen de la cultura en la que esos hombres y mujeres están inmersos.
3. Contribuir a la ejercitación de habilidades que permitan desarrollar argumentos coherentes en tiempos breves.
4. Desarrollar habilidades de indagación e investigación.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Expreso mis opiniones sin descalificar a los demás.
2. Mis relaciones afectivas con personas del otro sexo son testimonio de amor y responsabilidad.
3. Participo en actividades destinadas a obtener igualdad de derechos y oportunidades para hombres y mujeres.
4. Logro una relación de comprensión y afecto con mis padres y mantengo permanente comunicación con ellos.
5. Mantengo con mis padres una relación en la que consideran mis discrepancias, confían en mí y me ayudan a obtener cada vez más autonomía, respetando también los límites que hemos acordado.

17-18 a 21 años

1. Practica una conducta asertiva y una actitud afectuosa hacia las demás personas, sin inhibiciones ni agresividad.
2. Conoce, acepta y respeta su sexualidad y la del sexo complementario como expresión del amor.

MATERIALES

Cartulinas de 10 x 10 cm (aprox.) para escribir preguntas y situaciones, 2 cartulinas de 10 x 20 cm (aprox.) de diferentes colores para cada equipo, hoja de puntuación, lápiz, papel, otros materiales para ambientar el lugar del debate.



Idea original

Equipo REME de Costa Rica, a partir de la Guía Didáctica de la Sexualidad Humana, y Sergio Hernández, Equipo REME Guatemala.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En la reunión previa a la realización de la actividad

Una vez que ha sido seleccionada esta actividad con la participación de los y las jóvenes y llegado el momento planificado para su realización, el responsable encargado introduce el tema y motiva el trabajo de los participantes.

Conversar sobre los papeles que socialmente han asumido hombres y mujeres, sus deberes y derechos, los cambios que al respecto se han experimentado al correr de los años y las causas de ellos, será una muy buena forma de introducir y motivar esta actividad. Algunas preguntas formuladas por el dirigente durante la conversación -¿cómo era en la época de nuestros abuelos?, ¿cómo han vivido nuestros padres este proceso?, ¿qué opinamos nosotros del papel que en nuestra sociedad le cabe desempeñar a hombres y mujeres?- permitirán ahondar en el tema y dar a los jóvenes ciertas pautas de indagación.

Al finalizar, el dirigente pedirá a los equipos que durante la semana conversen sobre este tema con sus padres y abuelos, indagando en los aspectos cotidianos que este asunto encierra y compartiendo en familia las distintas opiniones y visiones que despierta.

Junto con lo anterior, cada equipo deberá reunirse durante la semana para intercambiar la información recopilada y confeccionar preguntas y situaciones relacionadas con la diferenciación de papeles entre hombres y mujeres, las que serán contestadas por los demás equipos durante el debate.

Antes de finalizar, la Comunidad se distribuirá las tareas de ambientación y obtención de los materiales necesarios para la próxima reunión, determinando a los responsables de su adquisición.

Durante la semana previa a la actividad

Los equipos deberán obtener la mayor cantidad de información posible sobre el papel que en la sociedad han jugado a lo largo del tiempo hombres y mujeres. Sus posibilidades de educación, de participación ciudadana, sus niveles de escolaridad, su participación en los ámbitos universitarios, su presencia en los espacios domésticos, su rol en la educación de los hijos, etc.

Con la información recopilada, los equipos deberán confeccionar tarjetas con preguntas, afirmaciones o situaciones que le serán formuladas a los demás equipos durante el debate para conocer su información u opinión sobre los roles ejercidos por hombres y mujeres. Algunos ejemplos de frases posibles: • teniendo los mismos puestos de trabajo, ¿se dan situaciones en que ganan sueldos diferentes hombres y mujeres?; • ¿les está permitido a los hombres manifestar sus sentimientos?; • si ves a un hombre llorando, ¿cuál sería tu primer pensamiento?; • las mujeres siempre han tenido derecho a voto; • a las mujeres no les interesa la política; • las mujeres son mejores administrando el hogar; • cualquier trabajo puede ser desempeñado por un hombre o por una mujer; • el fútbol femenino no tiene destino; • los hombres conducen mejor que las mujeres; • los hombres no saben qué hacer con un bebé; • aunque trabajen, las mujeres tienen que organizarse para ocuparse de la casa; etc.



Los ejemplos dados son un poco estereotipados, pero es difícil plantearlos fuera de una realidad concreta. Los dirigentes tendrán que ayudar a los y las jóvenes de la Comunidad a redactar frases que den cuenta de la realidad que ellos y ellas viven, de manera que el debate pueda ser lo más concreto posible y no puramente teórico.

Es importante que las preguntas y situaciones contenidas en las cartulinas sean directas y breves, permitiendo respuestas de similares características.

El día de la actividad

Previo al momento en que se realizará la actividad, los equipos prepararán el lugar y ordenarán el material que han confeccionado.

Cuando todo esté dispuesto, la Comunidad se instalará en círculo -manteniéndose los equipos unidos-, el dirigente explicará las reglas del trabajo que realizarán a continuación, entregará a cada equipo dos tarjetas de diferentes colores; la primera, para señalar que concuerdan con la argumentación de sus compañeros y la segunda, para señalar que difieren de ella y decidirán, entre todos, el orden de participación.

El debate

El equipo “uno” pondrá sus tarjetas de preguntas boca abajo frente al equipo “dos”. Este escogerá al azar una de las tarjetas y se la entregará al vocero del equipo “uno” quien la leerá en voz alta y la dejará aparte para que no sea utilizada nuevamente durante el debate. Inmediatamente, el equipo “dos” contestará la pregunta o situación formulada, sin oportunidad de justificar o explicar su respuesta. A continuación, los demás equipos -incluido el equipo “uno”- votarán si, a la luz de la información por ellos recopilada, concuerdan o no con la respuesta entregada. Si la mayoría concuerda, el equipo “dos” recibe un punto. Si la mayoría difiere, el equipo “dos” tendrá un minuto para justificar su respuesta. Realizado lo anterior, se votará nuevamente. Si los demás equipos aún no concuerdan con su postulado, el equipo no gana puntos.

Anotado el resultado en la tabla de puntajes, el equipo “uno” recogerá sus tarjetas y le corresponderá preguntar al equipo “dos” y responder al equipo “tres”, y así sucesivamente.

Se sigue el mismo procedimiento anterior hasta que todos los equipos hayan participado. Según las características de la Comunidad, puede establecerse un número de vueltas a realizar o continuar hasta que los participantes consideren que ha sido suficiente.

Finalizadas las preguntas, se abrirá el debate para que los equipos expliquen, justifiquen o defiendan sus postulados, así como para que rebatan las afirmaciones realizadas por los demás.



Para concluir la actividad, el dirigente los estimulará a profundizar en el tema invitándolos a argumentar desde su propia experiencia, analizando los papeles que a ellos como hombres y mujeres les toca desempeñar hoy y de qué manera afectan o facilitan la manifestación de sus aptitudes y el desarrollo integral de sus potencialidades.

Durante el debate, escuchando los argumentos y posiciones que adopten los equipos, así como las preguntas que formulen, los dirigentes tendrán una rica fuente de información sobre la capacidad de los jóvenes para argumentar y defender sus postulados, el respeto demostrado por las opiniones de los demás, la capacidad de los jóvenes para realizar una investigación e interpretar los sucesos cotidianos que se les relaten como muestras del pensamiento imperante en el tiempo a que dichos relatos corresponden, pudiendo sacar conclusiones que les permitan tener una visión más amplia y recrear situaciones a partir de la información obtenida.

La comparación de las opiniones entregadas por los jóvenes al comenzar y al finalizar la actividad, permitirán a los dirigentes conocer en qué medida ésta significó un aporte para ellos. Del mismo modo, podrán conocer su disposición a cambiar conceptos y actitudes prejuiciadas respecto al tema de la igualdad de oportunidades y derechos reales para hombres y mujeres.

La información recogida será importante tanto para servir de fuente en la evaluación de la progresión personal de los y las jóvenes, como para evaluar la actividad realizada a la luz de los objetivos acordados para ella.

Para asegurar que la experiencia sea educativa, es importante que toda actividad concluya en una evaluación, por breve que ésta sea. Las evaluaciones son oportunidades para revisar y mejorar, no para castigar o menospreciar.



RADIOTEATRO

Área de desarrollo
CREATIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Cada equipo selecciona o inventa una historia novedosa y la representa utilizando la técnica del radioteatro. La actividad culmina con la transmisión de los diferentes programas de radio y la elección de un ganador.

LUGAR

El local de reunión habitual de la Comunidad y una sala donde todos los integrantes de la Comunidad puedan estar sentados cómodamente.

DURACIÓN

Dos reuniones de Comunidad.

PARTICIPANTES

La Comunidad, trabajando en equipos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Desarrollar la capacidad de expresión.
2. Apreciar el aporte comunicativo del lenguaje de radio.
3. Conocer y aplicar la técnica del radioteatro.
4. Desarrollar habilidades para producir un material comunicacional novedoso utilizando elementos simples.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Comparto con los demás mis inquietudes, aspiraciones y creaciones artísticas.
2. Elijo entre las distintas actividades artísticas y culturales que llaman mi atención.
3. Trato de expresarme de un modo propio, y soy capaz de mirar críticamente tendencias e ídolos sociales.

17-18 a 21 años

Expresa lo que piensa y siente a través de distintos medios, creando en los ambientes en que actúa espacios gratos que faciliten el encuentro y el perfeccionamiento entre las personas.

MATERIALES

Grabadora, casetes o discos compactos, materiales para producir efectos especiales, temas musicales, equipo de sonido y otros elementos, según los efectos que se quiera producir.



Idea original

Christian Carrión, Equipo REME Perú y
Alejandro Cataldo, Equipo REME Chile.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la primera reunión

En un momento de la reunión habitual de Comunidad, el dirigente motiva a los participantes y explica en detalle la actividad que se desarrollará durante las próximas reuniones. Como la actividad fue seleccionada por los mismos participantes al momento de determinar el ciclo de programa, con certeza recordarán la idea gruesa pero requerirán información específica sobre qué acciones se desarrollarán para el logro de los objetivos planteados para la actividad.

También puede programarse como motivación la visita a una o varias radioemisoras para conocer su funcionamiento. Sería ideal que los equipos pudieran presenciar la transmisión de un radioteatro o alguna película donde se muestre esta realidad, por ejemplo, “Días de Radio” del director estadounidense Woody Allen.

Luego, trabajando en forma separada, cada equipo escoge con total libertad la historia sobre la cual preparará su radioteatro. Durante la semana se deberá complementar la idea inicial y recopilar información que permita elaborar el guión definitivo.

Al momento de crear las historias, se debe tener en cuenta que éstas serán escuchadas y no representadas en directo. Por ello, no sólo deben incluir un texto atractivo, sino que éste debe considerar además la incorporación de efectos de sonido fáciles de distinguir y adecuados a la historia que se quiere comunicar.

Durante la primera reunión

Una vez reunida la Comunidad, el dirigente encargado recuerda a los jóvenes las dos primeras tareas que deberán desarrollarse de inmediato: escribir los guiones y organizar el trabajo y responsabilidades de producción. Nada puede quedar al azar, ya que durante la próxima reunión se presentarán los radioteatros.

Durante un tiempo prudente los equipos trabajarán por separado y, ayudados por la información recopilada durante la semana, armarán la historia y redactarán el guión. Finalizado lo anterior, elaborarán la lista de los materiales necesarios para producir los efectos de sonido, distribuirán los personajes, tareas y responsabilidades, determinarán los días, hora y lugar en que se reunirán para los ensayos y grabaciones, etc.

Antes de finalizar la reunión, el dirigente se reunirá con la Comunidad para ultimar detalles y reforzar los compromisos adquiridos. Todos aquellos aspectos que digan relación con la organización para la próxima

reunión deberán quedar claros para evitar descuidos o improvisaciones que puedan opacar la actividad.

Durante la semana los dirigentes confeccionarán el programa de la transmisión, conseguirán los equipos de sonido necesarios, prepararán una ambientación adecuada, constituirán el jurado y supervisarán el trabajo de los equipos, ya que ésta será para ellos una semana de mucho trabajo.

Estamos en el aire

Al comenzar la reunión habitual de Comunidad, un representante de cada equipo entregará al dirigente encargado la cinta que contiene el radioteatro. Mientras la Comunidad se encuentre desarrollando las actividades propias de una reunión habitual, los dirigentes prepararán las cintas y ultimarán los detalles de ambientación.

Cuando llegue el momento dispuesto para ello, los equipos se trasladarán a la “sala de transmisión” para ser los oyentes de un programa especial. Sólo faltará presentar al jurado y... ¡estamos en el aire!

Finalizadas las transmisiones el jurado se retirará a deliberar. La actividad finaliza con la entrega de reconocimientos. Es recomendable que todos quienes hayan participado en la elaboración de los radioteatros reciban algún reconocimiento por su trabajo. Para lograrlo, se puede premiar en diferentes categorías o preparar, al menos, algún tipo de distinción que premie la participación y sirva como reconocimiento del esfuerzo realizado.

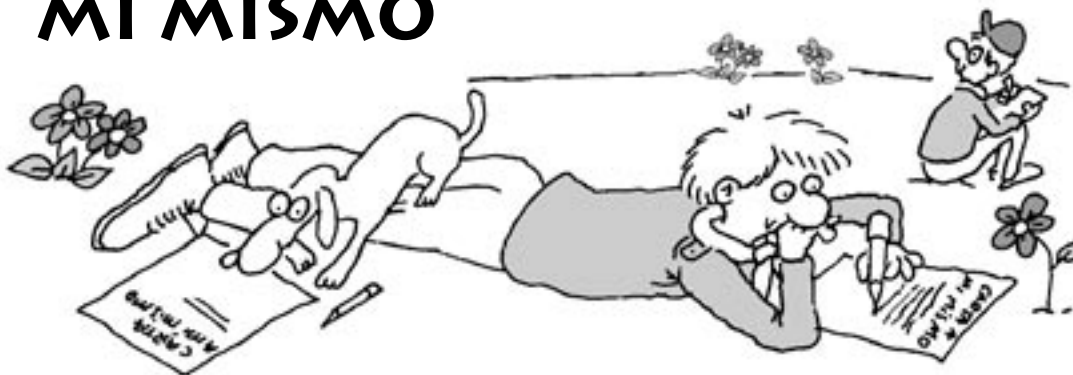
Una vez finalizada la actividad, en una reunión en que se destine un tiempo especialmente para ello, es conveniente evaluar la actividad a la luz de los objetivos planteados al planificarla. Es importante contar con estos indicadores y revisarlos, sólo así se podrá saber si efectivamente la actividad fue útil para lo que se propuso o si se perdió su norte en el camino.

A lo largo de toda la actividad, por otra parte, los dirigentes podrán observar en los y las jóvenes su interés por conocer y practicar las técnicas comunicativas utilizadas por el radioteatro, el grado de conocimiento y manejo de dicha técnica, la capacidad de cada equipo para trabajar armónica y creativamente, la responsabilidad en el cumplimiento de las tareas asumidas, la capacidad para poner los talentos al servicio del trabajo común, las habilidades expresivas, entre otras cosas.

Esta información será importante al momento de confrontarla con la auto evaluación de los propios jóvenes y ayudarlos en el proceso de determinar su avance en relación a su progresión personal.

CARTA A MÍ MISMO

Área de desarrollo
CARÁCTER



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Luego de aplicar una técnica grupal que permita a los y las jóvenes reflexionar sobre sus virtudes y defectos, cada uno de ellos escribirá una carta dirigida a sí mismo donde se propondrá superar o reforzar algunos aspectos de su personalidad. Las cartas quedarán en poder de los Responsables de Comunidad para que las envíen a sus destinatarios en el momento que lo estimen oportuno para cada uno de ellos y ellas, entre tres y seis meses después. En una reunión habitual de equipo (preferentemente), posterior al envío de la carta, quienes la hayan recibido evaluarán su progreso.

Es importante que durante este ejercicio los responsables de dirigir la actividad adviertan a los jóvenes que las opiniones no deben centrarse en aspectos poco relevantes para su desarrollo. Tampoco deben ser emitidas o utilizadas en razón de simpatías o antipatías personales, lo que desvirtuará el propósito del ejercicio.

LUGAR

El lugar en que habitualmente se reúne el equipo o la Comunidad.

DURACIÓN

Una reunión y parte de las reuniones habituales que se realicen después de tres meses de efectuada la primera.

PARTICIPANTES

La Comunidad trabajando completa, en equipos e individualmente.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Aceptar las críticas que los demás hacen al comportamiento propio.
2. Desarrollar la capacidad de crítica respetuosa y responsable hacia los demás.
3. Reflexionar acerca de las virtudes y defectos personales.
4. Establecer metas de superación personal.
5. Evaluar el nivel de logro de las metas propuestas.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Me acepto tal como soy, sin dejar de mirarme críticamente.
2. Sé que soy capaz de lograr las cosas que me he propuesto.
3. Me propongo metas que me ayuden a crecer como persona.
4. Participo en proyectos que me ayudan a cumplir las metas que me he propuesto.
5. Evalúo mis resultados.
6. Reconozco en mi equipo una comunidad de vida y acepto las críticas y recomendaciones que mis compañeros y compañeras me hacen.

17-18 a 21 años

1. Conoce sus posibilidades y limitaciones, aceptándose con capacidad de autocritica y manteniendo a la vez una buena imagen de sí mismo.
2. Es el principal responsable de su desarrollo y se esfuerza por superarse constantemente.
3. Reconoce en su grupo de pertenencia un apoyo para su crecimiento personal y para la realización de su proyecto de vida.



Idea original

Valeria Negro, Argentina y
Héctor O. Carrer, Equipo OSI.

MATERIALES

Lápiz, papel, sobre y sellos postales.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Primera reunión

En un clima de respeto y afecto, el encargado de conducir la actividad motiva a los participantes y explica el trabajo que los equipos realizarán a continuación. Luego continúa con un juego o ejercicio que motive en los jóvenes la reflexión sobre sí mismos. Como una forma de ayuda, a continuación sugerimos una alternativa.

Con los integrantes del equipo sentados en círculo, se realiza el siguiente ejercicio:

- Uno a uno, cada joven le dirá al compañero o compañera de su derecha dos aspectos de la personalidad de éste que considere negativos y posibles de superar, señalando sus fundamentos. Quien escucha no podrá replicar y, una vez que su interlocutor haya terminado, hará el mismo ejercicio con quien esté sentado a su derecha y así sucesivamente hasta finalizar la primera rueda.
- Para comenzar la segunda parte del ejercicio, quien inició la rueda anterior dirá a quien esté sentado a su izquierda dos aspectos de la personalidad de éste que considere positivos, explicando también los hechos que apoyan su comentario. Nuevamente quien escucha no puede replicar. El procedimiento anterior continúa hasta finalizar la rueda y con ello el ejercicio.

De acuerdo a la realidad de los y las jóvenes, que el equipo de dirigentes conoce bien, propiciarán la forma que permita mayor sinceridad, respeto y aceptación de la opinión de los otros. Por otra parte, este ejercicio pretende destacar defectos que puedan ser superados y virtudes que puedan acentuarse y los responsables deben velar porque el ejercicio se mantenga siempre dentro de estos parámetros.

Finalizado el trabajo de los equipos de la Comunidad, cada joven reflexionará individualmente sobre lo que sus compañeros le han dicho. Cada uno tendrá la oportunidad de valorar la opinión de los demás y confrontarla con su propio análisis, buscando las razones que influyen o determinan sus comportamientos y decidiendo qué aspectos de su personalidad desearía cambiar.

A continuación, cada participante escribirá una carta dirigida a sí mismo, en la que resumirá el resultado de su reflexión y se propondrá metas para superarse durante los próximos tres a seis meses.

Redactadas las cartas, serán puestas en sobres individuales con el nombre del remitente escrito en lápiz de grafito y entregadas a los responsables de Comunidad.

En esta primera reunión tanto el desarrollo de los ejercicios, como el contenido de las cartas, permitirán a los responsables observar y evaluar algunos aspectos importantes de tener en cuenta:

- La capacidad de cada participante para formular y aceptar críticas.
- La responsabilidad con que cada cual aborda la reflexión personal.
- La evaluación que se hace de las propias capacidades y limitaciones.
- El nivel de exigencia que cada uno demuestra en la formulación de sus metas.

Durante los tres meses que siguen a la primera reunión

Los dirigentes de Comunidad serán los únicos que conocerán el contenido de todas las cartas, por lo que deberán estar muy atentos a los cambios que debieran producirse en los miembros de la Comunidad de acuerdo con las metas que los mismos jóvenes se propusieron.

A partir de tres meses después de la primera reunión

A medida que los responsables de Comunidad lo consideren conveniente, ya sea porque observan en el comportamiento de cada joven cambios tendientes al logro de sus metas o porque no perciben en ellos modificaciones significativas, enviarán sin previo aviso y por correo las cartas a los destinatarios que corresponda según esta consideración.

Para crear un cierto clima de expectación y evitar que los análisis se retrasen excesivamente con relación al momento en que cada joven recibió su carta, es conveniente despacharlas paulatinamente. Así, durante algún tiempo, en cada reunión habrá unos cuantos jóvenes que tengan una carta que comentar con sus compañeros y compañeras.

Junto con despachar cada carta, los responsables de Comunidad pueden agregar una nota personal que ayude al proceso de auto evaluación de cada joven.

Durante todo este período los dirigentes también podrán observar, en el comportamiento de cada uno de los jóvenes, los siguientes aspectos más relevantes:

- El nivel de compromiso con las metas que se ha fijado.
- La constancia empleada en la obtención de los cambios propuestos.
- Los resultados concretos evidenciados por su comportamiento.

¿Ha llegado carta?

En las reuniones sucesivas habituales, dependiendo de la fecha en que se envíen las cartas y del tiempo que puedan tardar en llegar a su destinatario, los dirigentes preguntarán si alguien ha recibido carta. A quienes respondan afirmativamente, se les invitará de manera individual a compartir su contenido y evaluación con la Comunidad. Con el objeto de no entorpecer otras actividades y proyectos, les sugerimos no analizar más de tres situaciones en cada una de estas reuniones habituales.

El análisis personalizado y cuidadoso de cada carta, en presencia de la Comunidad, es un paso fundamental de esta actividad. No es conveniente destinar una sola reunión para este trabajo. La consideración progresiva de cada situación creará un clima favorable a la reflexión y permitirá que todos los participantes cuenten con tiempos similares para comentar su experiencia.

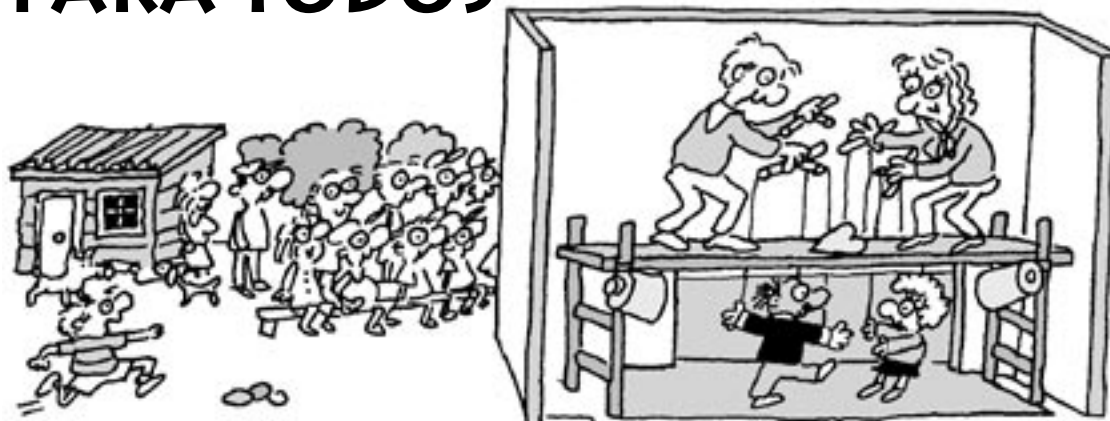
En esta etapa en que se reciben y analizan las cartas, los responsables encargados del seguimiento de la progresión personal podrán observar:

- La capacidad de auto-objetivación demostrada por cada joven: ¿es capaz de reconocer sus logros? ¿Sabe aceptar que ha avanzado poco o casi nada? ¿Demuestra haber aprendido sobre sus posibilidades y dificultades de cambio? Por lo menos, ¿se conoce mejor que antes?
- La distancia existente entre la opinión que el joven tiene de sí mismo y las que sobre él tienen sus compañeros, compañeras y dirigentes; y la forma en que el joven aprecia y reconoce esa distancia.
- La capacidad de analizarse a sí mismo con base en la misma pauta que usa para opinar sobre los demás.

Finalizada la actividad, se podrá evaluar entre jóvenes y adultos su desarrollo general. En un ambiente informal, las opiniones emitidas por los jóvenes permitirán a los responsables de Comunidad medir el grado de satisfacción, mejorar la actividad para su eventual repetición o captar nuevas ideas que permitan otras actividades de conocimiento y superación personal.

MARIONETAS PARA TODOS

Área de desarrollo
SOCIABILIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Esta actividad propone que los equipos de la Comunidad aprendan técnicas básicas de confección y manejo de marionetas y títeres y, utilizando estas técnicas, preparen representaciones de la Declaración de los Derechos del Niño para ser montadas en escuelas o centros de atención de menores.

LUGAR

Local de reunión de la Comunidad e instituciones o centros de atención para menores previamente seleccionados.

DURACIÓN

Cuatro semanas.

PARTICIPANTES

La Comunidad, trabajando en equipos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Conocer los Derechos del Niño y participar en su promoción y difusión.
2. Identificar situaciones cotidianas que favorecen o atentan contra los Derechos del Niño.
3. Conocer técnicas básicas de confección y manejo de marionetas.
4. Conocer técnicas básicas de confección y manejo de títeres.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Asumo una posición activa frente a los atropellos a las personas que observo en mi vida cotidiana.
2. Conozco las principales organizaciones sociales y de servicio de mi comunidad local en las que puedo ayudar.
3. Participo activamente en las campañas de servicio y desarrollo de la comunidad que organiza mi Grupo o mi Asociación.

17-18 a 21 años

1. Vive su libertad de un modo solidario, ejerciendo sus derechos, cumpliendo sus obligaciones y defendiendo igual derecho para los demás.
2. Sirve activamente en su comunidad local, contribuyendo a crear una sociedad justa, participativa y fraterna.

MATERIALES

Para cada equipo: una copia de la Declaración de los Derechos del Niño, lápiz y papel. Para confeccionar las marionetas, los títeres o el teatro de guiñol, los materiales se especifican en los anexos técnicos que complementan esta propuesta de actividad.



Idea original

Luis Felipe Fantini, Chile.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Primera reunión

Una vez seleccionada esta actividad por los jóvenes, y llegado el momento de su realización según la planificación elaborada para el ciclo de programa, la persona a cargo de animar y conducir el trabajo presenta la actividad señalando que todo ser humano tiene derechos y que, como tales, los niños también los poseen, aunque lamentablemente suelen no ser respetados. No obstante, es importante que esos derechos sean difundidos y que sus principales beneficiarios -los niños- los conozcan de manera ágil y entretenida.

A continuación se le entregará a cada equipo una copia de la Declaración de los Derechos del Niño y de la Infancia y se les pedirá que debatan brevemente acerca de ellos. Especial énfasis se dará a la observación de situaciones cotidianas de cumplimiento, refuerzo o transgresión de tales derechos.

Luego de la reflexión, cada equipo escribirá un libreto de teatro para niños que tenga por objeto la difusión de los derechos que acaban de debatir y que será llevado a escena en una obra de marionetas o títeres que será presentada ante menores de alguna escuela, institución o comunidad cercana. Cada equipo escogerá una institución y escribirá su guión considerando quiénes serán sus pequeños espectadores.

DECLARACION DE LOS DERECHOS DEL NIÑO Y DE LA INFANCIA

1. Derecho de igualdad, sin distinción de raza, credo o nacionalidad.
2. Derecho a una protección especial para su desarrollo físico, mental y social.
3. Derecho a un nombre y a una nacionalidad.
4. Derecho a una alimentación, vivienda y atención médica adecuadas para el niño y la madre.
5. Derecho a una educación y cuidados especiales para el niño física o mentalmente disminuido.
6. Derecho a comprensión y amor por parte de los padres y la sociedad.
7. Derecho a recibir educación gratuita y a disfrutar de los juegos.
8. Derecho a ser el primero en recibir ayuda en casos de desastre.
9. Derecho a ser protegido contra el abandono y la explotación en el trabajo.
10. Derecho a formarse en un espíritu de solidaridad, comprensión, amistad y justicia entre los pueblos.

Si el equipo así lo desea, en lugar de preparar un guión en que se presenten todos los derechos de la Declaración, pueden seleccionar uno o algunos de ellos para facilitar el trabajo y la comprensión de los niños y niñas.

Un buen guión debe ser entretenido, simple, directo, estar escrito en un lenguaje claro y sencillo, ser relativamente breve, representar situaciones que puedan ser fácilmente reconocidas por los niños y niñas y con los que ellos se sientan identificados.

El anexo técnico “Nociones básicas de dramaturgia” que forma parte de esta publicación y complementa la propuesta de actividad “Agua de vida”, puede ser de gran utilidad al momento de preparar los guiones.

Esbozados los libretos, cada equipo comenzará con la confección de las marionetas o los títeres, para lo cual

podrán ayudarse por los anexos técnicos que complementan esta propuesta de actividad. A partir de la revisión de dichos documentos, se podrán determinar los materiales necesarios para iniciar la confección de los muñecos en la siguiente reunión.

Antes de finalizar, cada equipo acordará la forma más adecuada de establecer durante la semana los contactos necesarios para realizar la función en el lugar escogido.

Segunda reunión

La tarea para esta reunión será la confección de marionetas o títeres según las instrucciones con que se cuenta; y la preparación de otros elementos necesarios para la representación, tales como telones para escenografía, implementos de utilería, música adecuada, iluminación, etc.

Tercera reunión

En esta reunión, cada “obra” será presentada para los equipos restantes a modo de ensayo general. Será la ocasión en que la Comunidad observe detalladamente el manejo de la técnica, la confección de las marionetas o títeres, la calidad del argumento, el atractivo del montaje, etc. Tales elementos permitirán motivar la revisión crítica de las representaciones, a partir de la cual se formularán sugerencias para la representación final ante los niños y se corregirán pequeños errores o se modificarán elementos que dificulten la comprensión o resulten poco atractivos.

Hechas las sugerencias, cada equipo revisará su montaje y ensayará durante la semana siguiente.

Cuarta reunión

Algunas horas antes de la representación para los niños, cada equipo se reunirá para afinar los últimos detalles y se dirigirá en compañía de un dirigente al lugar señalado para presentar la función.

Al finalizar la representación, será conveniente que los integrantes del equipo entablen una conversación libre y espontánea con los niños, en la que éstos puedan manifestar sus opiniones sobre lo observado y algunos conceptos puedan ser reforzados.

En una reunión posterior, los miembros de la Comunidad podrán intercambiar comentarios y experiencias en torno a los distintos momentos del desarrollo de la actividad. Esto permitirá evaluar la actividad en relación a los objetivos que fueron planteados para ella.

También es importante la observación del comportamiento de los y las jóvenes que puedan hacer los dirigentes, de modo que sus conclusiones puedan alimentar la evaluación de la progresión personal. En esta línea, esta propuesta permitirá observar conductas que digan relación con la pulcritud y prolijidad en el trabajo, la creatividad manifestada en la confección de los diversos elementos, la habilidad para manejar expresivamente los muñecos, la capacidad para expresar en un argumento original el contenido de la Declaración de los Derechos del Niño y de la Infancia, la relación que establecen con los niños y niñas, la capacidad de observar críticamente la realidad, etc.



NOCIONES BÁSICAS SOBRE MARIONETAS

ANEXO TÉCNICO

Una marioneta es un títere o figura de pasta u otro material, movido por hilos imitando los movimientos de los seres vivos. A lo largo de todos los tiempos y a través de todas las culturas, la gente ha utilizado las marionetas para divertirse y contar historias. Verdaderos artistas han sabido dar vida a estos muñecos para entretener a grandes y pequeños, pero sólo basta con un poco de entusiasmo, dedicación y práctica para diseñar, confeccionar y animar marionetas. Incluso muchas de ellas pueden confeccionarse con materiales de desecho y un poco de imaginación.

Las marionetas que a continuación presentamos responden a modelos básicos que pueden recrearse tantas veces como el ingenio de los artesanos lo permita.

Marionetas humanas

Al hablar de marionetas humanas nos referimos a aquéllas que tienen forma de personas y cuya caracterización dependerá de elementos como el vestuario, la cabellera y los distintos accesorios que se le quieran agregar.

Marioneta de cartón

- MATERIALES:**
- 4 cilindros de cartón (como los que traen los rollos de papel higiénico).
 - 1 caja pequeña de cartón.
 - 1 pelota de tenis de mesa u otra similar en tamaño (por ejemplo, de poliestireno expandido).
 - cartón grueso (puede recortarse de cajas en desuso).
 - cuerda de algodón.
 - tijeras.
 - pegamento.
 - hilo delgado y resistente; de preferencia hilo de nylon para pescar.

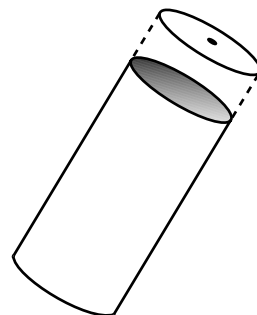


ILUSTRACIÓN 1

INSTRUCCIONES

1. Cortar 8 círculos de cartón del tamaño de la abertura de los cilindros.
2. Hacer un agujero en el centro de cada círculo por donde pueda pasar la cuerda.
3. Pegar un círculo en la abertura de cada cilindro (Ilustración 1).
4. Cortar 4 óvalos de cartón de un tamaño proporcional a los cilindros para formar los pies de la marioneta. Pegar juntos dos de ellos para cada pie.
5. Cortar 4 óvalos más pequeños para formar las manos. Pegar juntos dos de ellos para formar cada mano.

6. Hacer una perforación que atraviese el eje de la pelota para fijar la cabeza (Ilustración 2).
7. Hacer 5 perforaciones en la caja para las extremidades y la cabeza, como lo indica la ilustración 3.
8. Unir todas las piezas con trozos de cuerda de algodón, haciendo un nudo junto a cada extremo y dejando por lo menos 1,5 cm entre cada pieza para las articulaciones, tal como lo indica la ilustración 4.
9. La marioneta debe quedar como se muestra en la ilustración 4 y a continuación se procede a vestirla, pintarla y caracterizarla según las necesidades del personaje escogido.

ILUSTRACIÓN 2

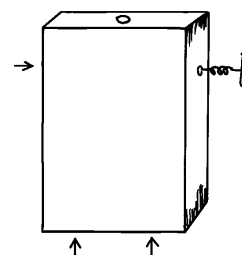
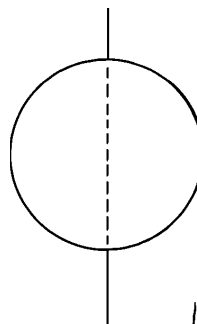


ILUSTRACIÓN 3

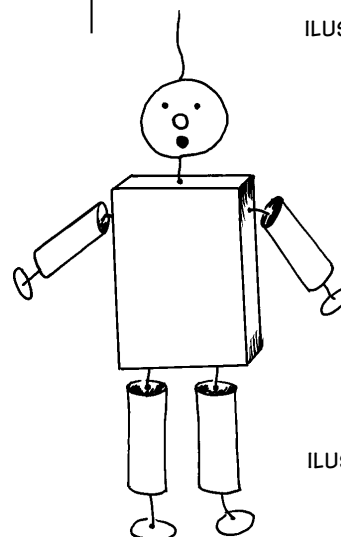


ILUSTRACIÓN 4

Marioneta de pincel

- MATERIALES:**
- Un pincel o brocha de cabeza chata con un mango de aprox. 22 cm.
 - Una bola pequeña de poliestireno expandido proporcional al tamaño del pincel, para formar la cara.
 - 9 broches para ropa (perros o ganchos) de plástico o madera.
 - Hilo de nylon resistente (preferentemente hilo de pescar).
 - Cuchillo para cartón.
 - Algunos alfileres.
 - Taladro para madera.

INSTRUCCIONES

1. Taladrar dos orificios en la parte superior del mango del pincel y dos orificios en la parte inferior para brazos y piernas, respectivamente.
2. Perforar 8 broches para ropa por la parte que aprieta. Si se utilizan broches plásticos, esta tarea se realiza fácilmente con una aguja calentada a fuego.
3. Separar el broche de ropa sobrante en sus dos partes para formar los pies y hacerle dos perforaciones a cada parte por el centro.
4. Unir todas las partes con el hilo de nylon, tal como lo muestra la ilustración 5.
5. Cortar la bola de poliestireno por la mitad y pegarla en el pincel sobre la parte de metal, bajo las cerdas. Con un alfiler pequeño, clavar las bolitas de poliestireno que formarán la nariz y las orejas.
6. Atar un hilo de aprox. 60 cm a la parte del pincel que corresponde al cuello del muñeco.
7. Pintar, vestir y caracterizar el muñeco según las necesidades del personaje.

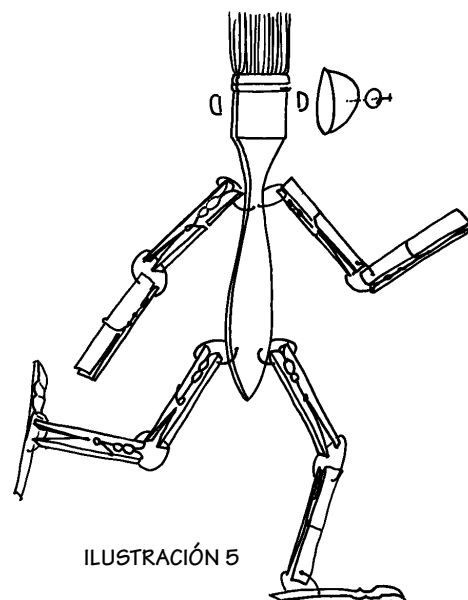


ILUSTRACIÓN 5

Utilizando la imaginación y las destrezas particulares, es posible crear una enorme variedad de marionetas con materiales simples o de desecho, tales como cucharas de plástico o madera, otros utensilios de cocina como tenedores o coladores, rulos de plástico (cilindros para rizar el cabello), etc. La distinción será posible a través de la caracterización que se haga de las marionetas por medio del vestuario y la pintura.

Animales

Todos los animales de cuatro patas pueden confeccionarse de la misma manera, caracterizándolos sólo por medio de pintura, trozos de lana, etc., dispuestos de modo tal que los individualicen. La base para el cuerpo de todos ellos es la siguiente.

MATERIALES:

- Un cilindro de cartón (como el que traen los rollos de papel higiénico).
- Masilla plástica o masa para modelar.
- Hilo grueso de algodón.
- Cartón grueso.
- Tijeras, cuchillo para cartón.
- Aguja gruesa.

INSTRUCCIONES

1. Cortar dos círculos de cartón de un diámetro que cubra ambas bocas del cilindro y perforarlos por el centro con la aguja.
2. Perforar los cilindros con una aguja y pasar por las perforaciones los hilos del movimiento, tal como aparecen en la ilustración 6a.
3. Pegar los círculos en las bocas de los cilindros.
4. Pintar el cuerpo según las características del animal escogido.
5. Pegar las patas y la cabeza con hilos de manera que queden holgados y movibles (ilustración 6).
6. Moldear los accesorios con la masa para modelar.

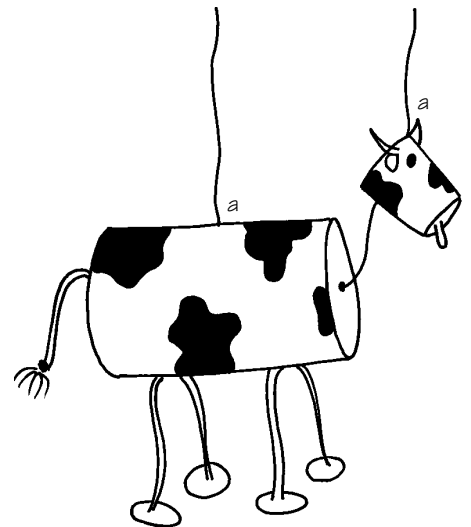


ILUSTRACIÓN 6

Cómo se mueven las marionetas:

La cruz de movimiento o soporte es el intermediario entre la mano y el muñeco. La mano dirige la cruz y convierte al pequeño cuerpo en un ser viviente, moviendo los hilos que están sujetos a sus miembros.

Independientemente del material empleado en la confección de las marionetas, existen instrucciones comunes para darles vida.

1. Armar el soporte con tres listones, como los que muestra la ilustración 7 con las letras A, B y C, cortados en las medidas indicadas (expresadas en cm), con un grosor aproximado de 1 cm. En el medio de la pieza A se hace un agujero pequeño, al igual que en los extremos de las piezas B y C.
2. Tomar el hilo que ha sido colocado en la cabeza del muñeco y pasarlo, de abajo hacia arriba, por el agujero de la pieza A. Para asegurarlo, se lo puede amarrar a un trocito de madera como un palo de cerillo (fósforo) o similar.
3. Asegurar los cuatro hilos restantes a las extremidades. Ya sea que los brazos estén formados por una sola pieza o por dos (brazo y antebrazo), el hilo se ata siempre a la altura del antebrazo. Los hilos de las piernas se sujetan sobre la rodilla.

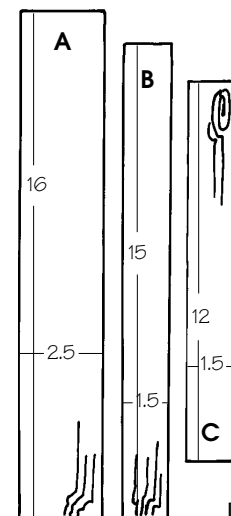


ILUSTRACIÓN 7

4. Recostar el muñeco estirado sobre una mesa y colocar la cruz erecta con el hilo de la cabeza también estirado. Los hilos de los brazos se pasan de abajo hacia arriba por los agujeros de la parte C, y los de las piernas a través de los orificios de B. Todos se enroscan en trocitos de madera, como antes se hizo con la cabeza. De este modo, se podrá regular el largo de los hilos, enroscando más o menos los trocitos según necesidad. Sosteniendo el muñeco en estado de reposo, los miembros deberán colgar hacia abajo, de modo que se pueda regular adecuadamente el largo de los hilos (Ilustraciones 8.1 y 8.2).

ILUSTRACIÓN 8.1

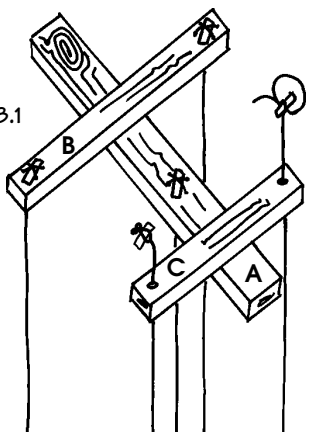


ILUSTRACIÓN 8.2

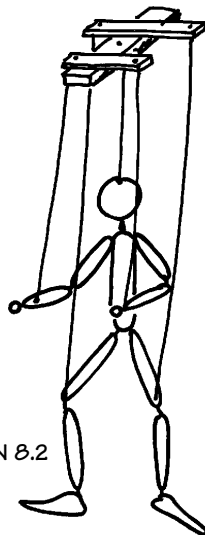
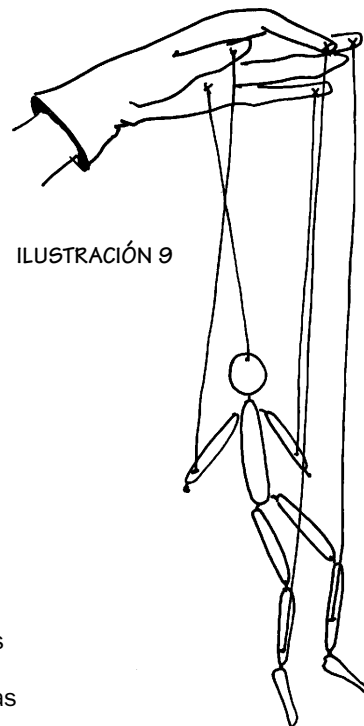


ILUSTRACIÓN 9



Estas indicaciones sirven tan solo de base para familiarizarse con la confección y el funcionamiento. La posibilidad de precisar los movimientos dependerá de las habilidades individuales y de las modificaciones oportunas.

También es posible asegurar los hilos guías a un guante de tela o cuero en desuso. De esta manera se puede dirigir fácilmente el muñeco sólo con el movimiento de los dedos. El hilo de la cabeza se cose en el centro de la parte interior del guante. Los hilos de los brazos se cosen en la punta del pulgar y del meñique, y los de las piernas se cosen en las puntas de los dedos índice y medio (Ilustración 9).

Recomendaciones

- Los encargados de manipular los títeres deben, en lo posible, vestirse de negro para disimular su presencia si es que no hay un telón adecuado que los oculte.
- Es recomendable ensayar el manejo de las marionetas frente a un espejo para lograr los movimientos y expresiones más adecuados.

Fuente

Redactado a partir de *Marionetas*, D. Robson y V. Bailey y *Alegres Marionetas*, Ruth Scholz-Peters.



CONSTRUCCIÓN DE UN TEATRO DE TÍTERES

ANEXO TÉCNICO

Introducción

Como toda representación artística, los títeres necesitan un espacio especial: un escenario, por ello es necesario construir un «teatro» donde sean representadas las historias sin que pueda verse a los manipuladores o el trabajo que se desarrolla tras bambalinas.

Los teatros más recomendables para este tipo de casos son los de sobremesa pues, además de disponer de un escenario bastante amplio con espacio para bastidores y decorados, pueden colocarse sobre cualquier mesa rectangular a la que se sostienen con sencillas prensas de tornillo o gatos.

Este anexo técnico contiene las instrucciones y recomendaciones para construir un teatro de títeres plegable. Para ello serán necesarias las siguientes herramientas básicas:

Herramientas: escuadra, arco para marquetería, gato de marquetería, destornillador, sierra fina, martillo, taladro con brocas de 6,2 a 6,5 mm de diámetro.

Construcción del escenario

Siguiendo las instrucciones que aparecen a continuación, se obtendrá un escenario plegable formado por una pared central y dos hojas laterales.

- MATERIALES:**
- 6 listones de madera cepillada de 50 x 25 mm de grosor y de 70 cm de largo.
 - 6 listones de madera cepillada de 50 x 25 mm de grosor y de 40 cm de largo.
 - 3 listones de madera cepillada de 50 x 25 mm de grosor y de 1.20 m de largo.
 - 1 listón de madera cepillada de 50 x 25 mm de grosor y de 1.60 m de largo.
 - restos de madera contrachapada (aglomerada) de 3 mm de grosor.
 - 1 trozo de cartón piedra de 1.20 m x 70 cm.
 - 2 trozos de cartón piedra de 40 x 70 cm.
 - 4 bisagras con sus respectivos tornillos para madera.
 - clavos de 10 mm de largo.
 - escarpías de tornillo.
 - 2 tacos redondos de madera de 6 mm de diámetro.
 - pegamento universal.
 - pinturas de dispersión.
 - prensas de tornillo.

CONFECCIÓN

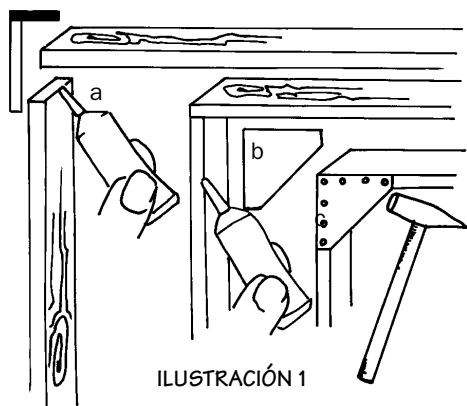


ILUSTRACIÓN 1

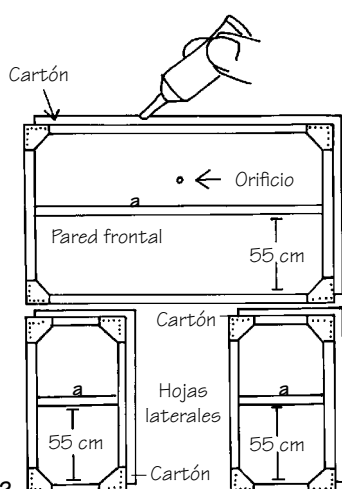


ILUSTRACIÓN 2

1. Unir con pegamento los listones que conforman la pared central y las hojas laterales (ilustración 1a).
2. Cortar pequeños triángulos en la madera contrachapada para reforzar con ellos las esquinas de la estructura. Aplicar pegamento por una sola cara y pegarlos (ilustración 1b). Asegurar los triángulos con clavos (ilustración 1c).
3. Unir con pegamento los travesaños de la pared central y de las hojas laterales (ilustración 2a). Los travesaños deben quedar a unos 55 cm del borde inferior.
4. Forrar la pared frontal y las hojas laterales con cartón piedra. Para ello extender una capa de pegamento sobre los listones, colocar el cartón presionando con fuerza y, una vez seco, asegurarlo con clavos (ilustración 2).
5. Realizar un orificio de unos 5 mm de diámetro en la pared frontal (ilustración 2), para poder ver al público durante la representación.

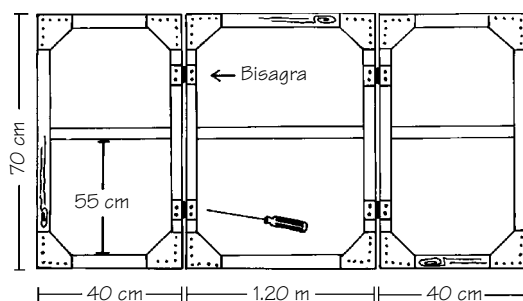


ILUSTRACIÓN 3

6. Unir la pared frontal y las laterales con las bisagras (ilustración 3). De este modo se consigue un tríptico abatible que, una vez cerrado, apenas ocupa espacio.

Preparar el listón de seguridad (el que servirá para fijar las hojas durante la representación), utilizando el listón de madera de 1.60 m y los tacos redondos de madera de 6 mm de diámetro.

7. Taladrar un agujero vertical de 6 mm de diámetro en ambos extremos del listón y encolar los tacos de madera (ilustración 4). Introducir los tacos encolados en los agujeros del listón de seguridad.
8. Practicar otro agujero de las mismas características que los anteriores en la parte correspondiente de cada hoja lateral (ilustración 4).

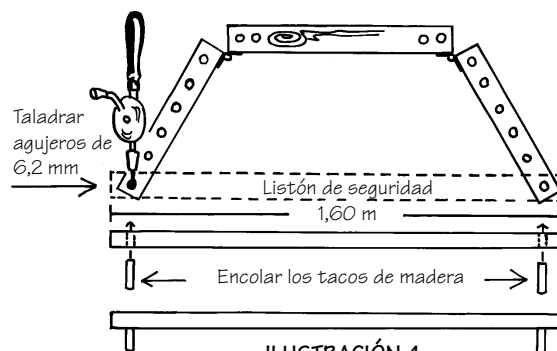


ILUSTRACIÓN 4

Cada vez que se utilice el escenario, abrir las hojas laterales e insertar el listón desde arriba en los agujeros correspondientes tal como se aprecia en la ilustración 4, (la superficie de los tacos que sobresalga no debe estar encolada para evitar que se pegue al escenario). Para cerrar el escenario, bastará con retirar el listón.

9. Atornillar algunas escarpas al listón central de la pared frontal y las hojas laterales, para colgar de ellas los muñecos y demás accesorios (ilustración 5).

10. Con el taladro, hacer algunos orificios en los listones superiores de la pared frontal, hojas laterales y listón de seguridad (ilustración 5). Estos se utilizarán para insertar los decorados.

11. Pintar el escenario. Utilizar un color que no distraiga la atención de los espectadores.

12. Para instalar el teatro: colocarlo sobre el borde posterior de una mesa y sujetarlo con unas prensas de tornillo (ilustración 5). De este modo, el escenario queda seguro sin que corra peligro de volcarse.

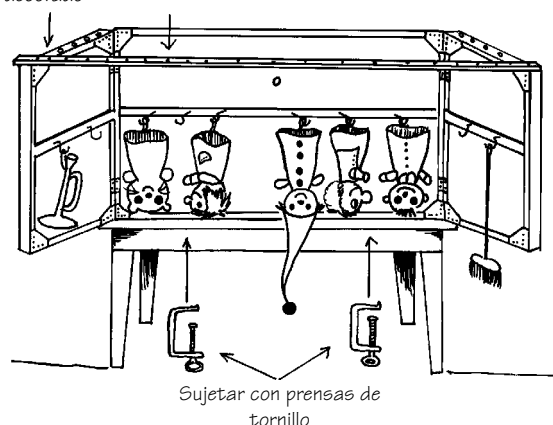
Detrás de este escenario hay espacio suficiente para tres operadores. La altura se ha calculado de forma que puedan actuar sentados.

13. Durante la representación: rodear la mesa con una cortina (p. ej., con una sábana, un mantel, etc.). De modo que queden también ocultas las piernas de los operadores.

14. Para utilizarlo con marionetas bastará sostener una cortina por encima del teatro de manera que oculte a los operadores, quienes se desempeñan en este caso de pie. Las marionetas “actúan” delante de la pared frontal del teatro.

Taladro para los elementos del decorado

ILUSTRACIÓN 5



Decorados para el teatro de Guiñol

RECOMENDACIONES

1. Los decorados sencillos, a base de elementos aislados, resultan más atractivos que los pintados, los que sólo pueden utilizarse como fondo.
2. Los decorados sobrecargados distraen la atención de los espectadores. Por ello es preferible elegir únicamente los elementos imprescindibles y situarlos en los lugares estratégicos.
3. Los decorados deben poder montarse y desmontarse con rapidez; por ello no hay que atornillarlos.
4. Deben colocarse los distintos elementos del decorado de manera que no estorben o impidan la acción de los muñecos o de los operadores.
5. Los elementos pequeños y aislados como árboles, carteles, faroles, etc., se sostienen perfectamente con un solo taco.
6. Las piezas mayores, tales como casas, verjas, ventanas, puertas, paisajes, etc., requieren dos o más tacos de fijación, los que deben coincidir con los orificios hechos en los listones para éstos efectos.
7. Los diversos elementos de un decorado, grandes o pequeños, pueden pintarse por ambas caras para disponer de mayor variación y aprovechar mejor los recursos.

MATERIALES:

- cartón forrado.
- cartulina de colores.
- tacos redondos de madera de 6 mm de diámetro.
- pegamento.
- lápices de colores.
- pintura.
- tijeras.

CONFECCIÓN

1. Dibujar los distintos elementos a lápiz sobre el cartón forrado y recortarlos con una tijera (ilustración 6). Recortar dos copias para poder pegar una contra otra.

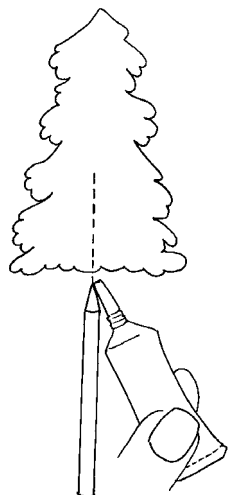
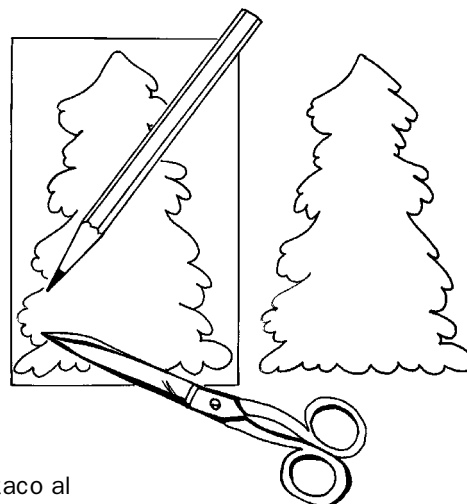


ILUSTRACIÓN 7

ILUSTRACIÓN 6



2. Encolar por el reverso una de las copias, pegar el taco al centro del borde inferior, encolar por el reverso la otra copia y pegarla sobre la anterior, dejando entre ellas el taco de fijación (ilustración 7).
3. Pintar los decorados. Recordar que pueden aprovecharse ambas caras.

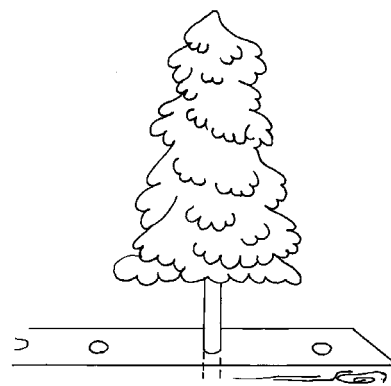


ILUSTRACIÓN 8

4. Para montar los decorados: introducir los tacos en los orificios realizados para estos efectos en los listones (frontales, laterales y de seguridad), como lo muestra la ilustración 8.

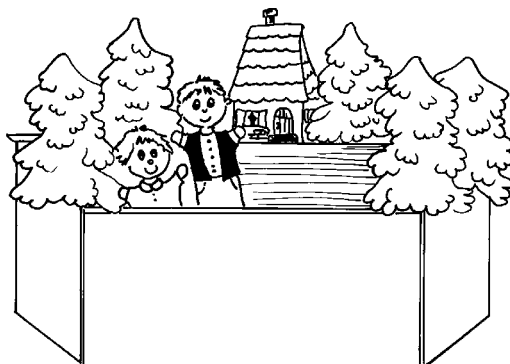


FIGURA FINAL

Fuente

Redactado a partir de *Cómo hacer Muñecos de Guiñol*, Günter Reinhardt, Ediciones CEAC, Barcelona, España.



CONFECCIÓN DE MUÑECOS DE GUIÑOL

ANEXO TÉCNICO

Introducción

Con el nombre de guiñol, palabra de procedencia francesa, se denomina en español a la clásica representación teatral hecha por medio de títeres movidos con las manos.

Existen distintos tipos de muñecos que pueden utilizarse para estas representaciones, por ejemplo: muñecos movidos con uno o dos dedos, muñecos sorpresa, muñecos movidos con un palo y los tradicionales títeres, aquellos muñecos movidos con toda la mano.

El guiñol es un teatro muy sencillo y estilizado en el que la fantasía de los espectadores desempeña un papel fundamental. Por ello, no es necesario respetar todas las leyes de la anatomía al confeccionar los muñecos, sino todo lo contrario. Las formas -sobre todo las cabezas- pueden exagerarse conscientemente para lograr una caricatura de los personajes. La única exigencia es que los espectadores reconozcan desde el primer momento las características esenciales de cada muñeco, así como del mundo que representan; de lo contrario la presentación fracasará.

Este anexo técnico contiene instrucciones y recomendaciones para confeccionar títeres manejados con toda la mano. Un poco de orden y paciencia, junto con mucho ingenio y creatividad, serán suficientes para obtener excelentes resultados.

Algunos instrumentos, herramientas y materiales básicos:

Para los bocetos: lápiz, regla, papel cuadriculado, goma de borrar, compás, rotuladores de colores.
Para los patrones: papel milimetrado, papel de seda, papel de embalar, papel de carbón
Para confeccionar los muñecos: metro o cinta de medir, cuchilla para trabajos manuales o cuchillo cartonero, punzón, papel de lija, pegamento transparente, plancha, peine, pinturas de diferentes colores, tijeras grandes, tijeras pequeñas y afiladas, pinzas, pegamento universal, útiles de costura, trapo para planchar, cepillo de ropa, pincel.

Confección de las cabezas

Técnica Uno

- MATERIALES**
- esfera de 80 mm de diámetro o una forma ovalada de 100 x 70 mm de diámetro.
 - tubo de cartón de 30 a 35 mm de diámetro.
 - una tira estrecha de cartón.
 - una bola de algodón de 30 mm de diámetro o una forma ovalada de 40 x 30 mm.
 - una bola de algodón de 20 mm de diámetro.
 - tejido de pelo (peluche de pelo largo o corto) o lana.
 - ojos de plástico de 12 a 18 mm de diámetro.
 - pinturas de dispersión.
 - gomespuma de 5 mm de grosor.
 - pegamento universal.

CONFECCIÓN

1. Elegir la forma de la cabeza. Confeccionar el cuello con el tubo y la tira de cartón. Pegar el cuello a la cabeza, poniendo ésta ligeramente hacia atrás de manera que resalte el mentón (ilustración 1).

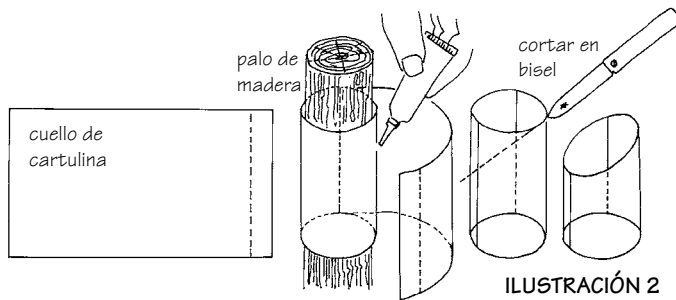


ILUSTRACIÓN 2

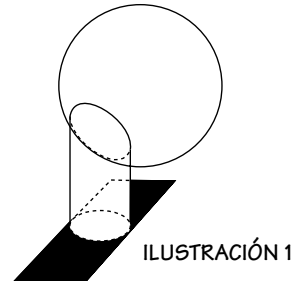


ILUSTRACIÓN 1

De no ser posible contar con un tubo de cartón para el cuello, este puede confeccionarse siguiendo los pasos señalados en la ilustración 2.

2. Aplanar ligeramente una de las caras de la forma de algodón elegida para la nariz (esfera u óvalo) y pegarla (ilustración 3a). Las narices largas resultan más graciosas si quedan ligeramente respingonas.
3. Dividir por la mitad la bola de algodón de 20 mm de diámetro y usarla para las orejas. Pegarlas siempre en la parte posterior de la cabeza; si se prefiere, puede prescindirse de ellas (ilustración 3b).
4. Pintar de blanco la cabeza y el cuello y, una vez seca esta capa, aplicar otra en color piel. Utilizar tonos diferentes para cada personaje.
5. Confeccionar y pegar la peluca y, eventualmente, la barba o el bigote (ver "Confección de pelos y barbas").
6. Pegar los ojos de plástico. Las cejas pueden hacerse de pelo o de lana.
7. Dibujar las mejillas y la boca. Las mejillas pueden abultarse con una bola de algodón partida por la mitad. En este caso, pegarlas antes de pintar la cabeza.
8. Forrar el interior del cuello con la gomespuma de 5 mm (ilustración 4).

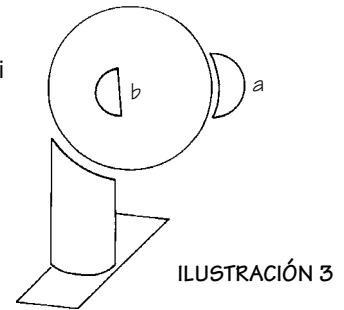


ILUSTRACIÓN 3

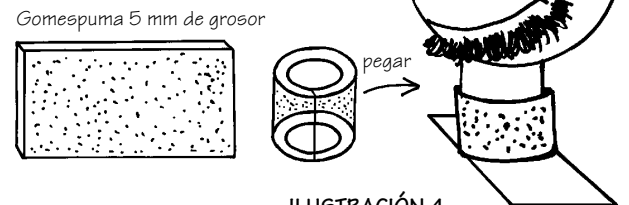


ILUSTRACIÓN 4

Técnica Dos. Modelado de cabezas

MATERIALES

- molde de cabeza.
- pasta para modelar.
- recipiente de plástico.
- agua.
- arena.
- botella de vidrio.
- palo delgado.
- pinturas de dispersión.

CONFECCIÓN

1. Seguir las instrucciones 1., 2., 3. y 8. de la "Técnica Uno", para obtener el molde base sobre el cual modelar el resto de la cabeza. Clavar el molde base en un palo e introducir éste en una botella con arena, que hará las veces de soporte (ilustración 5).
2. Siguiendo las instrucciones del envase, preparar en un recipiente de plástico la cantidad necesaria de pasta para modelar. Remover la masa durante algunos minutos hasta obtener una pasta blanda y maleable, pero no viscosa.

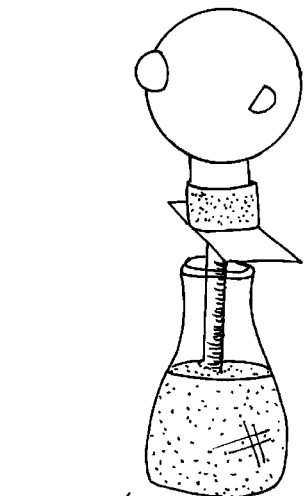


ILUSTRACIÓN 5

3. Humedecer ligeramente la cabeza con los dedos. Extender por encima del molde una capa delgada de pasta para modelar. Agregar pasta hasta darle forma a la cabeza y el cuello y modelar las orejas, la nariz, las mejillas, las cuencas de los ojos y la boca. Dejar secar.
4. Pintar de blanco la cabeza y el cuello y, una vez seca esta capa, aplicar otra en color piel. Utilizar un tono distinto para cada personaje.
5. Confeccionar pelos, barbas y cejas (ver “Confección de pelos y barbas”). Agregar los ojos y terminar los detalles que sean necesarios.

Si bien esta técnica exige mayor cuidado y requiere de materiales más específicos, tiene algunas ventajas; este tipo de material se seca con rapidez y adquiere una consistencia similar a la madera, lo que permite trabajarla como ésta, es decir, lijar, tallar, raspar, serrar, encolar y taladrar, entregando mayores posibilidades de creación.

Utilizando un molde base de cabeza se ahorra pasta, el trabajo se seca rápidamente, se facilita el modelado y las cabezas pesan poco; por lo tanto, la mano del operador no se cansa.

Confección de pelos y barbas

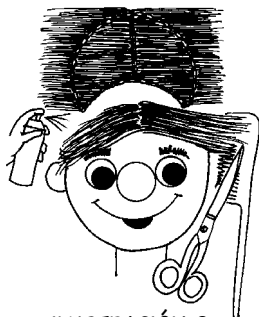


ILUSTRACIÓN 6

Con restos de tejidos de pelo (peluche de pelo largo o corto) o de piel y un poco de habilidad pueden conseguirse peinados sencillos muy simpáticos. Para ello es necesario cortar el tejido de pelo con una cuchilla y fijar el peinado con laca (ilustración 6).



ILUSTRACIÓN 8

En los personajes calvos, simular el pelo de la parte posterior de la cabeza con una tira de peluche o de piel que les llegue de oreja a oreja (ilustración 8).



ILUSTRACIÓN 7

Otra posibilidad es pegar en el centro de la cabeza un manojo de hebras de sisal, lana o tiras de fieltro. En este caso, deberán cortarse las hebras de un largo mayor que el necesario, pegarlas y, una vez seco el pegamento, darles la forma definitiva (ilustración 7).

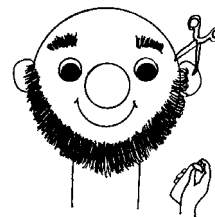


ILUSTRACIÓN 9

Las barbas también se confeccionan con restos de peluche. Cortar una tira que llegue de oreja a oreja pasando por la barbilla (ilustración 9).

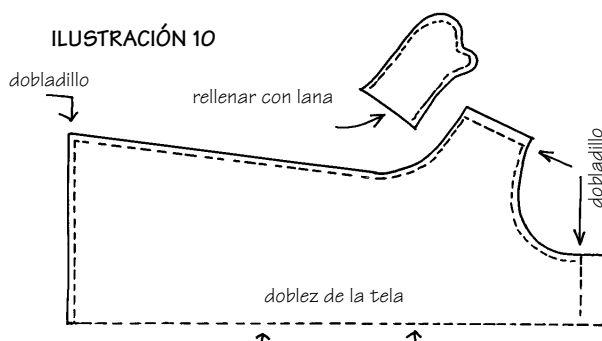
Los bigotes se simulan muy bien con hebras de sisal o de lana. Deshilacharlas, darles la forma deseada, fijarlas con laca para el cabello y pegarlas.



Vestidos y cuerpos de animales

CORTE

Es recomendable dibujar el molde del vestido o del cuerpo del animal en papel de seda, recortarlo y luego prenderlo con alfileres a la tela para cortarlo.



Una vez prendidos los moldes, las telas se cortan prácticamente por las costuras, es decir, sin dejar ningún margen. Los tejidos ligeros y el fieltro pueden cortarse poniendo el patrón sobre la tela doblada (ilustración 10), mientras que en los más gruesos o con pelo (peluche, piel, felpa, etc.) es preferible cortar cada parte por separado. En las pieles y los tejidos de pelo, cortar solamente el cuero o la capa inferior, procurando no dañar los pelos propiamente dichos. Utilizar para ello la punta de las tijeras o una cuchilla bien afilada.

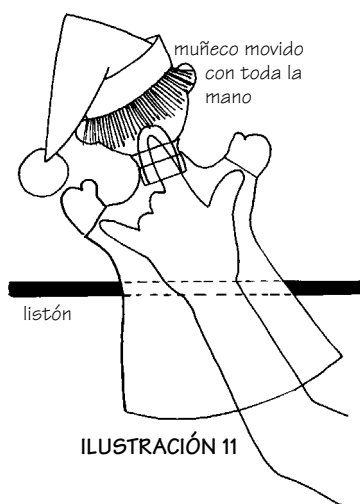


ILUSTRACIÓN 11

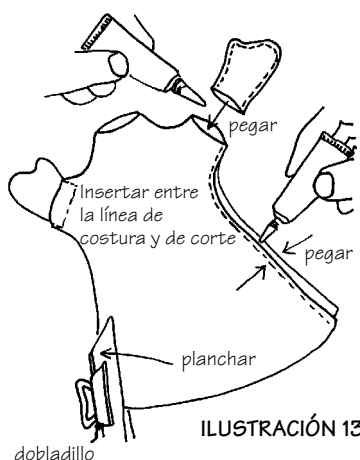


ILUSTRACIÓN 13

Es necesario prolongar el largo de los vestidos y cuerpos lo suficiente como para que oculte por completo el antebrazo del operador (ilustración 11).

COSER O PEGAR

Los vestidos y cuerpos de tela (tejidos ligeros o fieltros) pueden coserse o pegarse. En el primer caso, las costuras se hacen sin dejar margen (ilustración 12). En el segundo, extender el pegamento en toda la franja que va desde la costura hasta la línea de cortar. Para reforzar las costuras pegadas, dejarlas secar 15 minutos y luego pasar la plancha por encima (ilustración 13).

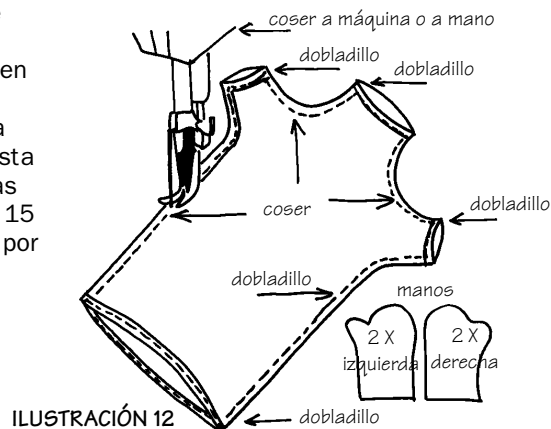


ILUSTRACIÓN 12

Para planchar es conveniente utilizar algún trozo de tela como trapo de plancha y levantarlo de vez en cuando para evitar que se pegue.

Los tejidos de pelo (p. ej. peluche, piel, felpa, etc.) se cosen por el revés y luego se vuelven. Los vestidos pegados no impiden a los muñecos moverse libremente.

Confección de las manos

Para los muñecos de guiñol, las manos tienen formas de puño y se confeccionan con fieltro. Pueden cortarse dobles (ilustración 12) y luego coserse o pegarse para, finalmente fijarlas al cuerpo.

Unión de cabezas y cuerpos

Se introduce el cuello del muñeco en el cuello del vestido o del cuerpo y se unen con una cinta de goma (ilustración 14). Para tapar la unión pueden utilizarse trozos de tela, cintas de género u otro adorno simulando cuellos o collares.



ILUSTRACIÓN 14

Fuente

Redactado a partir de *Cómo hacer Muñecos de Guiñol*, Günter Reinhardt, Ediciones CEAC, Barcelona, España.

SAFARI FOTOGRÁFICO URBANO

Área de desarrollo
CREATIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Los equipos de la Comunidad recorren y observan durante un tiempo prolongado una calle u otro lugar interesante de la ciudad, fotografiando distintos aspectos según temas previamente determinados. Su trabajo culmina con la preparación de una exposición, la que podría incluso exhibirse al público en la misma calle o lugar donde fueron tomadas las fotografías.

LUGAR

El local de reunión habitual de la Comunidad, un lugar atractivo de la ciudad y una sala adecuada para una exposición.

DURACIÓN

3 ó 4 reuniones no necesariamente sucesivas para la preparación y uno o dos días completos en la toma de las fotografías.

PARTICIPANTES

Los equipos, la Comunidad y un fotógrafo invitado.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Permitir un conocimiento más profundo de un aspecto de la propia ciudad.
2. Desarrollar la capacidad de observación y el sentido estético.
3. Incentivar la práctica de la fotografía.
4. Promover la expresión artística.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Soy capaz de sintetizar, criticar, proponer y apreciar las opiniones de los demás.
2. Trato de aprender más sobre cuestiones técnicas relacionadas con el sonido, la imagen, la mecánica, la informática y otros.
3. Comparto con los demás mis inquietudes, aspiraciones y creaciones artísticas.

17-18 a 21 años

1. Actúa con agilidad mental ante las situaciones más diversas, desarrollando su capacidad de pensar, innovar y aventurar.
2. Une los conocimientos teórico y práctico mediante la aplicación constante de sus habilidades técnicas y manuales.
3. Expresa lo que piensa y siente a través de distintos medios, creando en los ambientes en que actúa espacios gratos que faciliten el encuentro y el perfeccionamiento entre las personas.

MATERIALES

Para cada equipo: al menos dos cámaras fotográficas, rollos de película, otros implementos fotográficos posibles de obtener, un cuaderno, lápiz y recursos para financiar traslados personales y alimentación el día del safari. **Para la Comunidad:** materiales para montar una exposición tales como paneles, murales, atriles, cartón y cartulina, pegamento, tijeras, lápices, etc.; elementos para animar y motivar una exposición tales como equipo grabador y reproductor de sonido, cintas de audio, elementos de decoración, invitaciones, etc.; y recursos financieros suficientes para la obtención de estos materiales.



Idea original
Central de
Coordinación
REME.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la reunión en que se inicia la actividad

Una vez seleccionada esta actividad por los participantes y en atención a la calidad técnica que ella requiere, los dirigentes o la persona encargada de conducir la actividad invitan con suficiente anticipación a un fotógrafo, profesional o aficionado, para que los asesore durante todo su desarrollo. Se le deberá pedir también a los jóvenes que para la reunión en que se inicie la actividad, lleven todos los materiales fotográficos que puedan conseguir y sobre cuyo uso tengan algún conocimiento: cámara fotográfica, trípode, lentes de diferente tipo, filtros, equipo de iluminación, etc. Si esto no es posible, bastará con los implementos de que se disponga, entre los cuales el único insustituible es la cámara.

Los dirigentes y los jóvenes deberán estar atentos a mantener una evaluación constante a lo largo de la actividad, de manera de corregir y reforzar a medida que la acción se desarrolla.

En la primera reunión

Recordados todos los pasos de la actividad, se presenta al fotógrafo, quien realiza un pequeño taller en el que entrega los conocimientos técnicos básicos para lograr una fotografía de calidad artística. Es recomendable que el fotógrafo muestre sus equipos, exhiba fotografías y realice actividades prácticas con la Comunidad.

Con posterioridad, los jóvenes deciden la calle o lugar de la ciudad donde se realizará el safari. Obviamente debe tratarse de un sitio atractivo, ya sea por su movimiento, importancia, valor histórico o particularidades estéticas.

Algunos lugares interesantes que se prestan para esta actividad pueden ser una calle comercial céntrica, una avenida famosa por sus construcciones, un sector de encuentro juvenil, una colorida feria de artesanías o productos agrícolas, un mercado, la plaza principal, el barrio cívico, un parque característico de la ciudad, un sitio histórico de gran afluencia de público, etc.

Luego cada equipo elige un aspecto del lugar en que concentrará sus fotografías. Estos temas pueden ser: arquitectura, personas, presencia de naturaleza, detalles, curiosidades, actitudes, anuncios comerciales, hechos que revelan el ambiente, situaciones que debieran denunciarse, etc. Se reitera que el objetivo es obtener fotos de calidad artística y no sólo registrar distintos aspectos.

Por último, se determina el día y hora del safari. Los equipos se organizan para conseguir los materiales, determinar los costos y obtener el financiamiento necesario.

Dependiendo del manejo de la técnica de fotografía que tengan los miembros de la Comunidad, las reuniones con el fotógrafo pueden extenderse durante más tiempo si lo que se quiere es una mayor capacitación.

El día del safari

El primer contacto con el lugar, antes de tomar fotografías, sólo consistirá en caminar y observar, tratando de “sentir” e “interiorizar” lo que ahí está pasando. También es recomendable conversar con la gente que normalmente frecuenta el lugar, averiguar su historia, informarse de los personajes habituales y registrar toda la información previa necesaria que pueda enriquecer el trabajo posterior.

Iniciadas las tomas fotográficas, es conveniente dividir la tarea en dos o tres sesiones durante el tiempo que se ha destinado al safari. Entre ellas, los jóvenes podrán reunirse para evaluar el desarrollo de la actividad, intercambiar información entre los equipos e ir definiendo las características que tendrá la exposición. Esta división en etapas también permitirá fotografiar el lugar y su gente en distintas horas, registrando situaciones que sólo se dan en determinados momentos del día o apreciando los cambios de luz, actividad y ambiente que se producen.

El safari puede concluir con una fotografía de la Comunidad en algún lugar característico del sitio visitado, incluso invitando a incorporarse a ella a la gente que vive o trabaja en él y que ha colaborado con este trabajo.

Al finalizar este día la Comunidad deberá organizarse para preparar las acciones que siguen y la exposición, lo que supone una serie de tareas: revelar o imprimir el material fotográfico; diseñar el montaje y ambientación de la exposición; determinar su lugar y fecha; confeccionar la lista de invitados y establecer la forma en que serán contactados; asignar las responsabilidades, etc.

En la reunión posterior al safari

Esta reunión se destinará a continuar las tareas que se hayan determinado para el montaje de la exposición, afinar los detalles, supervisar que todo esté avanzando en tiempo, obtener el financiamiento que falte y resolver los problemas imprevistos, que seguramente se presentarán. Es probable que en el periodo que media entre el safari y la exposición, se necesite más de una reunión para terminar de prepararlo todo, lo que se deberá decidir el día del safari, antes de fijar la fecha de la exposición, según el material fotográfico reunido y la magnitud que se quiera dar a la muestra.

El día de la exposición

Con suficiente anticipación a su inicio, la Comunidad deberá tener todo listo. No hay que esperar el último momento. Eso agregaría un nerviosismo innecesario y hay que estar disponible para las dificultades de última hora.

Sugerimos comenzar la exposición con unas breves palabras donde se cuente a los invitados el trabajo realizado, los objetivos que se perseguían con la actividad y la experiencia que obtuvieron los y las jóvenes que participaron en ella.

Durante el desarrollo de la exposición los equipos podrán contar en detalle cómo se obtuvieron las fotografías más interesantes, las anécdotas que vivieron, la impresión que se formaron del lugar y su gente, etc. Además podrán recibir del público valiosos comentarios... que sugerirán nuevas actividades.

Recomendamos poner en la exposición un libro de comentarios. Los invitados podrán escribir en él sus apreciaciones, lo que será una forma más de evaluar lo realizado.

Durante el transcurso de la actividad, los dirigentes deberán estar atentos a las conductas manifestadas por los y las jóvenes de manera que, posteriormente, puedan ser confrontadas al momento de evaluar la progresión personal. En este caso particular, la opinión del fotógrafo que colabore en la actividad también es importante, tanto en relación con la actividad misma como en relación con las conductas, actitudes, conocimientos... demostradas por los y las jóvenes.

UN DÍA DE ELECCIONES



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Simulando una elección de candidatos al Parlamento o al organismo de gobierno local, los equipos seleccionarán las actividades que realizarán durante el próximo ciclo de programa. Para ello, presentarán “candidatas” -cada una de las actividades propuestas-, montarán campañas y realizarán votaciones. La actividad culmina una vez que el Tribunal Electoral da a conocer las candidaturas ganadoras.

LUGAR

Local de reunión habitual de la Comunidad; un lugar de trabajo para cada equipo y una sala o espacio amplio que sirva para efectuar la votación.

DURACIÓN

Dependerá del tiempo que se ha destinado para realizar el cambio de ciclo de programa. Lo común será que se extienda durante una reunión de Comunidad más algunas reuniones por equipos durante la semana previa al lanzamiento de las campañas.

PARTICIPANTES

La Comunidad, trabajando en equipos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Seleccionar las actividades que desarrollará la Comunidad durante el próximo ciclo de programa.
2. Ejercitar la capacidad para establecer metas y planificar acciones conducentes a su logro.
3. Fomentar la creatividad en la elaboración del programa de actividades de la Comunidad.
4. Desarrollar capacidades para comunicar claramente las ideas personales.
5. Aprender a valorar las buenas ideas, sin importar de dónde provengan.
6. Estimular el respeto por las decisiones de la mayoría.
7. Conocer los procedimientos de una elección democrática de autoridades.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Valoro la democracia como sistema de generación de la autoridad.
2. Respeto la autoridad válidamente elegida, aunque no comparta sus ideas.
3. Cuando me corresponde ejercer autoridad lo hago sin autoritarismo ni abusos.
4. Comprendo que las normas sociales permiten el desarrollo de mi libertad respetando la libertad de los demás.

17-18 a 21 años

1. Vive su libertad de un modo solidario, ejerciendo sus derechos, cumpliendo sus obligaciones y defendiendo igual derecho para los demás.
2. Reconoce y respeta la autoridad válidamente establecida y la ejerce al servicio de los demás.
3. Cumple las normas que la sociedad se ha dado, evaluándolas con responsabilidad y sin renunciar a cambiarlas.

MATERIALES

Fichas de actividades y publicaciones de apoyo que motiven a los equipos a producir nuevas actividades; materiales que permitan montar las campañas; urna de votación; papeletas de votación; sellos para los votos; biombo o caseta de votación y todos los elementos que se estimen necesarios para crear el ambiente propicio para una elección.



Idea original

Germán Rocha, Bolivia;
Carlos Hernández,
Perú y Central de
Coordinación REME.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Esta propuesta de actividad describe una de las formas posibles para llevar a cabo un proceso de selección de las actividades que se desarrollarán durante un ciclo de programa. Está pensada para ser desarrollada en Ramas Mayores, tanto en Rama Caminantes como Rama Rover, pero nada impide que, con unos pocos arreglos, pueda ser utilizada con el mismo objetivo por lobatos, lobeznas o scouts.

Al mismo tiempo, siguiendo esta modalidad no sólo pueden seleccionarse las actividades de Comunidad a realizar durante un ciclo de programa, sino que pueden ponerse a votación muchos otros temas o decisiones.

Con anticipación a la realización de la actividad

Es probable que algunos de los miembros de la Comunidad ya hayan participado de un proceso eleccionario a nivel nacional, regional o municipal y tengan una clara idea de sus características. Aún así, es conveniente que los participantes tengan la oportunidad de profundizar y complementar este conocimiento antes de desarrollar la actividad que aquí se propone, para lo cual se pueden seguir diferentes alternativas: • entrega de material escrito, • relato de experiencias vividas por los miembros de la Comunidad que ya han participado como votantes en un proceso eleccionario, • invitación a un político a compartir con la Comunidad, • otras acciones similares.

Preparando las elecciones

El primer paso consistirá en explicar a los participantes que para seleccionar las actividades de Comunidad que se desarrollarán durante el próximo ciclo de programa, la Comunidad simulará una elección parlamentaria en la que las actividades propuestas se convertirán en “candidatas” que se disputan un escaño en el Parlamento.

Una vez que procedimiento y objetivos han quedado claros, los dirigentes darán a conocer los énfasis del ciclo de programa que se inicia y proporcionarán a cada equipo fichas de actividades, publicaciones que contengan actividades educativas y otros materiales de apoyo en la misma línea del énfasis de modo que cada equipo, trabajando en forma separada, determine las propuestas de actividades que hará a la Comunidad.

Junto con lo anterior, durante esta sesión se constituirá el Tribunal Calificador de Elecciones (TRICEL) -formado por un representante de cada equipo-, el que actuará como fiscalizador del proceso y, en esta calidad, tendrá a su cargo algunas tareas como las siguientes: • fijar el período de campaña, • convocar a elecciones, • determinar el momento en que se llevará a cabo la votación, • establecer las normas básicas de funcionamiento y velar por su cumplimiento, • preparar los votos y las urnas de votación, • organizar la elección, • contar los votos y • proclamar oficialmente las actividades ganadoras. Para todas estas tareas, el TRICEL podrá solicitar la ayuda de sus compañeros y compañeras de Comunidad o del equipo de dirigentes.



Durante la semana, los equipos de la Comunidad, que para los efectos de esta actividad se han constituido en “secretarías electorales”, se reunirán cuantas veces estimen necesario con el objeto de confeccionar las actividades que propondrán y definir la campaña que realizarán.

En todo momento los dirigentes asesorarán a los equipos para que no pierdan de vista el objetivo final: presentar actividades que respondan tanto a los intereses y necesidades de la Comunidad, como a los énfasis entregados por el equipo de dirigentes.

¡Comienza la campaña!

Una vez reunida la Comunidad el día programado, cada “secretaría electoral” inscribirá sus “candidatas” ante el TRICEL el que, culminado el proceso de inscripción, declarará iniciado el proceso de campaña electoral. El tiempo que se dedique a la campaña dependerá exclusivamente del plazo establecido para realizar el paso entre un ciclo de programa y otro.

Cada equipo promoverá sus ideas entre los demás miembros de la Comunidad, utilizando para ello afiches, cartas personales, manifestaciones públicas y todo aquello que su imaginación sea capaz de crear dentro de los plazos y las condiciones previamente establecidas entre todos.

Dichas normas, plazos y condiciones, así como las tareas que le corresponden a cada equipo, deberán ser de conocimiento público y mantenerse en un lugar visible y accesible para todos.

Mientras se realiza la campaña, el TRICEL • ambientará el lugar en que se llevará a cabo la votación, • dispondrá los materiales necesarios y • solucionará los problemas que pudieran surgir durante la campaña. Transcurrido el tiempo acordado, declarará oficialmente cerrado el período de campaña, velará porque sea retirada la propaganda electoral e invitará a los participantes a declarar su voluntad en las urnas.

La elección

Para realizar la votación, cada elector recibe una papeleta en la que se ha puesto un número o símbolo que distingue a su equipo. Se puede votar hasta un máximo de actividades previamente determinadas, el que debiera ser ligeramente superior al número de actividades de Comunidad que se estima se podrán realizar durante el ciclo de programa.

En forma secreta, los electores escribirán en cada papeleta el nombre o número de la actividad de su preferencia, el que aparecerá en una lista previamente confeccionada y que se encuentra a la vista de todos. Son nulos los votos que manifiestan un número de preferencias mayor al máximo y los que votan por actividades de su propio equipo, lo que se podrá reconocer al confrontar las preferencias manifestadas con el número o símbolo puesto en la papeleta.



Esta disposición contribuye a que los y las jóvenes desarrollen la capacidad de valorar las propuestas de otras personas ya que, si las ideas que ha presentado un equipo despiertan el interés de los demás, seguramente obtendrán apoyo.

Una vez que la elección haya terminado, el TRICEL abrirá las urnas en presencia de toda la Comunidad, contará los votos y proclamará a las “candidatas” electas, es decir, las actividades de Comunidad que obtuvieron las mayores preferencias.

Posteriormente, se organizarán las actividades elegidas en el calendario del ciclo de programa y se someterá dicha planificación a la aprobación de la Comunidad.

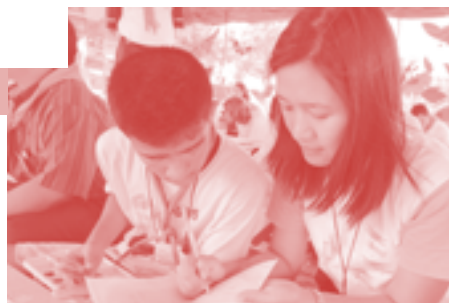
Como en toda actividad, no podemos olvidar el proceso de evaluación y, en este sentido, es posible distinguir entre la evaluación de la actividad, es decir, el nivel de logro de los objetivos planteados al diseñarla y la observación de las conductas que los jóvenes manifiestan durante su desarrollo.

Respecto a la primera, esta se realiza fundamentalmente una vez finalizada la actividad, cuando se tiene una visión completa de la intensidad con que se manifestó la voluntad de los participantes y de la manera en que su realización contribuyó a la determinación del programa de actividades de la Comunidad. Sin embargo, durante la semana previa a la realización de la campaña y posterior votación, los dirigentes podrán evaluar si los equipos están preparando sus propuestas y el nivel de compromiso que esta modalidad genera en su trabajo.

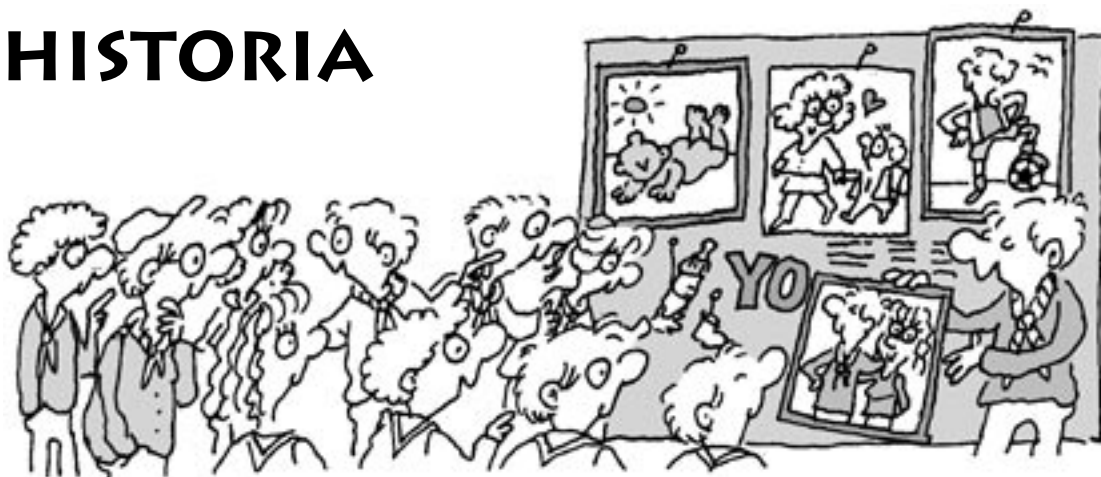
En relación a las conductas manifestadas por los jóvenes, estas se pondrán de manifiesto durante el desarrollo de la actividad y permitirán a los dirigentes observar:

- El trabajo general realizado por los equipos. La evaluación en este aspecto se puede orientar tanto al trabajo colectivo como al aporte individual, considerando la responsabilidad, originalidad, capacidad de planificación, etc.
- El desarrollo específico de la campaña. ¿Qué tipo de campaña realizó cada equipo? ¿Fueron efectivas? ¿Qué actitud asumió cada equipo frente a sus competidores? Permitirá observar, al mismo tiempo, el conocimiento e interés que muestran los participantes respecto a los procesos electorarios, la capacidad para establecer y cumplir reglas, etc.
- El conocimiento demostrado por los jóvenes respecto al sistema electoral utilizado en su país.
- Los criterios que tuvo cada joven para decidir su voto: ¿lo convenció una determinada campaña?, ¿cambió de idea en el foro?, ¿lo convenció la actividad propuesta o quienes la respaldaban?, etc.
- El valor asignado por los jóvenes a los mecanismos que permiten la participación popular en la toma de las más importantes decisiones de una nación o una comunidad.

Como siempre, las observaciones recogidas por los dirigentes serán analizadas y discutidas por ellos en una reunión posterior y conversadas con los jóvenes al momento de confrontar la progresión personal.



FOTOGRAFÍAS CON HISTORIA



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Ayudado por algunas fotografías de momentos de su vida que recuerde con especial afecto, cada participante compartirá su historia con los miembros de su equipo. Al finalizar confeccionarán un álbum del equipo, el que podrá ir completándose a medida que ingresen nuevos integrantes. Esta será una manera diferente de vincular a los miembros de la Comunidad, potenciando un espacio de diálogo, confianza y respeto.

LUGAR

En el lugar de reunión habitual de la Comunidad.

DURACIÓN

Tres horas.

PARTICIPANTES

La Comunidad trabajando en equipos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Propiciar un mayor grado de conocimiento entre los miembros de la Comunidad.
2. Compartir con la Comunidad la historia de cada uno de sus miembros.
3. Comunicar de una manera diferente las propias inquietudes y recuerdos.
4. Confeccionar un álbum de fotografías con la historia de cada miembro del equipo.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Me acepto tal como soy, sin dejar de mirarme críticamente.
2. Soy capaz de reírme de mis propios absurdos.
3. Soy alegre y optimista.
4. Tengo buen humor y trato de expresarlo sin agresividad ni vulgaridad.
5. Reconozco en mi equipo una comunidad de vida y acepto las críticas y recomendaciones que mis compañeros y compañeras me hacen.
6. Aporto mi experiencia personal en las reuniones de mi equipo.

17-18 a 21 años

1. Conoce sus posibilidades y limitaciones, aceptándose con capacidad de autocrítica y manteniendo a la vez una buena imagen de sí mismo.
2. Enfrenta la vida con alegría y sentido del humor.
3. Reconoce en su grupo de pertenencia un apoyo para su crecimiento personal y para la realización de su proyecto de vida.

MATERIALES

Cuatro fotografías por participante de diferentes etapas de su vida. Papel, lápices de colores, pegamento, papel de colores, tijeras, y otros materiales que permitan confeccionar un álbum.



Idea original

Central de Coordinación REME, a partir de tres ideas provenientes de Vera Lucía Silva, Equipo REME Brasil; Equipo REME Argentina; y Equipo REME Costa Rica.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Con anterioridad a la reunión

Por lo menos una semana antes de la fecha en que se desarrollará la actividad, el responsable de Comunidad, el Coordinador de equipo o quien esté a cargo de conducir la actividad, pedirá a cada participante que traiga para la próxima reunión cuatro fotografías de diferentes momentos de su vida que tengan para él o ella un significado especial y que le permitan apoyar el relato de su historia personal.

Para facilitar la búsqueda de las fotografías, los dirigentes pueden pedir que éstas correspondan a determinados momentos, por ejemplo: una de la infancia, otra de los primeros años de la escuela, alguna del periodo entre los 9 y los 14 años y la última del momento actual.

Durante la reunión

En el momento que corresponda según la planificación hecha por la Comunidad para el ciclo de programa, el dirigente recordará los aspectos esenciales de la actividad y motivará el trabajo de los participantes y los equipos invitándolos a compartir sus historias, abriendo de ésta manera un espacio diferente para el conocimiento y la integración.

Trabajando en forma individual cada participante confeccionará la “historia de su vida”, utilizando para ello las fotografías que ha seleccionado y los materiales que los dirigentes pongan a su disposición.

Terminado lo anterior los equipos se reunirán en un lugar tranquilo que permita una conversación sin interrupciones o distracciones, y cada uno de sus miembros relatará su historia a sus compañeros y compañeras.

Para finalizar, cada equipo reunirá las “historias” de cada uno de sus integrantes en un álbum confeccionado por ellos mismos. Será tarea de todos hacer la tapa, la contratapa, las hojas divisorias, una corta biografía de cada uno de los participantes, un pequeño texto que sirva de introducción o presentación del álbum y, por supuesto,

compaginar las hojas con las historias confeccionadas por cada integrante del equipo.

El álbum será un testimonio gráfico del equipo y cada vez que se integre un nuevo miembro, se le pedirá que confeccione la “historia de su vida” para presentarla a sus compañeros y compañeras e incluirla en el álbum del equipo.

El equipo que así lo desee puede presentar su álbum al resto de la Comunidad.

Como siempre que finaliza una actividad, los responsables de Comunidad deberán propiciar la auto evaluación, permitiendo que cada joven revise su participación en la actividad. Una conversación posterior y por separado con cada uno de ellos les permitirá conocer las dificultades que cada participante reconoce en su forma de comunicarse con los demás, teniendo en cuenta, sobre todo, cuánta información de su propia vida está dispuesto a entregar y por qué.

Del mismo modo, los dirigentes podrán conocer el grado de respeto y apertura que los y las jóvenes de la Comunidad demuestran por las experiencias de sus compañeros y compañeras.

En la misma reunión y por medio de una conversación con los equipos, o con la Comunidad en su conjunto en caso que todos los equipos hayan realizado la misma actividad, los dirigentes podrán conocer las impresiones que la actividad produjo en ellos, al mismo tiempo que las dificultades que significó para cada participante compartir con los demás su historia personal.

De esta conversación podrán surgir ideas que complementen la actividad o permitan elaborar actividades similares a la realizada. En caso que los dirigentes detecten problemas de comunicación y confianza entre los miembros de los equipos o de la Comunidad, ésta será la oportunidad para, entre todos, discutir las razones de ello y planear actividades que tiendan a superar estas dificultades.



TROTE MATINAL



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Durante un campamento prolongado, cada mañana y antes del aseo personal, el equipo o la Comunidad en su conjunto realizan una actividad física que contempla trote, ejercicios de elongación muscular y ejercicios respiratorios.

LUGAR

Al aire libre, en campamento.

DURACIÓN

30 minutos diarios durante 8 días.

PARTICIPANTES

Por equipos o Comunidad.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Descubrir el placer de correr.
2. Ejercitar sistemáticamente una actividad física en campamento.
3. Motivar la práctica habitual de un deporte.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Mantengo un buen estado físico.
2. Practico regularmente un deporte.

17-18 a 21 años

1. Asume la parte de responsabilidad que le corresponde en el desarrollo armónico de su cuerpo.
2. Convive constantemente en la naturaleza y participa en actividades deportivas y recreativas.

MATERIALES

Ropa adecuada para actividades deportivas.



Idea original

Asociación de
Guías y Scouts de Chile.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Aun cuando no se proponen ejercicios de alto rendimiento, es conveniente revisar las fichas médicas con anterioridad al campamento. Aquellos jóvenes que se encuentren incapacitados, no deberán realizar esta actividad.

En todo momento, quien dirige el trote debe estar atento a los cambios que los participantes puedan estar experimentando: sudor, alteraciones en la temperatura y el ritmo cardíaco, agotamiento, etc. Si hubiera alguna reacción fuera de lo normal, es conveniente que quien presenta dichos síntomas descanse hasta recuperar signos normales.

1. Se inicia con un trote a velocidad reducida, respetando los siguientes tiempos:

- Primer, segundo y tercer día: tres veces 3 minutos, con 1 minuto de descanso cada vez.
- Cuarto, quinto y sexto día: dos veces 5 minutos, con 1 minuto de descanso entre ellos.
- Séptimo y octavo día: 10 minutos, sin descanso.

Durante el descanso, antes de comenzar las elongaciones, los participantes pueden tomarse el pulso. Durante 15 segundos, las palpitaciones no debieran exceder de 35 (140 palpitaciones por minuto).

2. Luego del trote se efectúan elongaciones musculares. Algunos ejercicios que pueden realizarse, al menos tres veces seguidas cada uno de ellos y manteniendo la posición durante 10 segundos, son los siguientes:

- Con las piernas juntas, bajar el tronco hasta tocar los pies con las manos, sin doblar las rodillas.
- Con las piernas levemente separadas, bajar el tronco hasta tocar el pie izquierdo con la mano derecha, sin doblar la rodilla. Luego levantar el tronco hasta la posición inicial. Realizar nuevamente el ejercicio tocando el pie derecho con la mano izquierda.
- Con el cuerpo recto, las piernas juntas y los brazos extendidos en cruz, girar el cuerpo hacia la izquierda y luego hacia la derecha.
- Con el cuerpo recto, las piernas juntas y los brazos extendidos hacia adelante, doblar las rodillas, manteniendo el tronco vertical, hasta quedar en cuclillas. Volver a la posición inicial.
- Con las piernas separadas y el tronco recto, cargar el peso del cuerpo, doblando la rodilla, sobre la pierna izquierda. Volver a la posición inicial y hacer lo mismo sobre la pierna derecha.

Tiempo sugerido para esta segunda parte: 5 minutos.

3. Finaliza la actividad con ejercicios respiratorios. Se deben seguir los siguientes pasos:

- Tenderse de espalda con las piernas dobladas y las plantas de los pies sobre el suelo, de manera que la columna quede totalmente apoyada en el suelo.
- Poner los brazos a lo largo del cuerpo.
- Mantener el cuerpo quieto y los ojos cerrados.
- Inspirar lentamente por la nariz y espirar lentamente por la boca. Hacerlo 3 veces.
- Levantar la cabeza lentamente, contrayendo los músculos del cuello; bajarla lentamente, espirando para relajar el cuello. Realizar este movimiento 3 veces.
- Inspirar, levantando el brazo izquierdo a unos 10 cm. del suelo y manteniéndolo en esa posición algunos segundos; luego espirar, bajando el brazo. Hacer el mismo movimiento con el brazo derecho, la pierna izquierda y la pierna derecha. Repetir la operación 3 veces.
- Descansar durante 2 ó 3 minutos.
- Respirar profundamente para volver a poner el cuerpo en movimiento.
- Abrir los ojos.
- Ponerse de pie lentamente.

Tiempo mínimo sugerido para esta parte final: 10 minutos

Durante los ejercicios respiratorios quien anima la actividad de trote explica los movimientos con voz suave y clara. También es conveniente que los jóvenes, una vez que se tiendan sobre el suelo, se cubran con algún abrigo liviano.

Como se trata de ir generando hábitos saludables que incorporen el ejercicio físico en la vida de los y las jóvenes, se puede finalizar la actividad, el último día del campamento, comentando lo realizado y estableciendo un compromiso personal en este sentido.

Algunos meses después, los responsables de Comunidad o los dirigentes que acompañan la progresión de cada joven, podrán recordarles el compromiso adquirido y verificar si se está trabajando en él o ya ha sido olvidado. Sea como fuere, la ocasión será una buena oportunidad para evaluar junto a cada joven, por ejemplo, sus conductas saludables, la importancia que da al cumplimiento de sus compromisos, el esfuerzo que realiza por mejorar, etc.

CONTACTO EN MI CIUDAD

Área de desarrollo
SOCIABILIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Cada equipo recibe una misteriosa carta que señala un lugar en el cual se contactarán con una persona que les anunciará una importante misión que deberán cumplir. Dicha persona los conducirá a otro lugar, en el que descubrirán que la misión consiste en conocer una experiencia de desarrollo o asistencia social y, en lo posible, participar activamente en ella. Posteriormente, las vivencias de cada equipo serán compartidas en la Comunidad para reflexionar y discutir en torno a ellas.

LUGAR

Local de reunión habitual de la Comunidad y distintos lugares donde se desarrollen proyectos comunitarios.

DURACIÓN

Dos reuniones.

PARTICIPANTES

Los equipos de la Comunidad.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Conocer una realidad social distinta de la propia.
2. Conocer una experiencia interesante de desarrollo social.
3. Compartir con personas que realizan una acción social efectiva.
4. Despertar el interés hacia un compromiso social permanente.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Creo que todas las personas somos iguales en dignidad y eso marca mis relaciones con los demás.
2. Conozco las principales organizaciones sociales y de servicio de mi comunidad local en las que puedo ayudar.
3. Me comprometo por distintos medios con la superación de las diferencias sociales.

17-18 a 21 años

1. Vive su libertad de un modo solidario, ejerciendo sus derechos, cumpliendo sus obligaciones y defendiendo igual derecho para los demás.
2. Sirve activamente en su comunidad local, contribuyendo a crear una sociedad justa, participativa y fraterna.

MATERIALES

Una carta escrita por el dirigente para cada equipo. Eventualmente, materiales para prestar un servicio a la comunidad local en los lugares a los que se dirijan los jóvenes.



Idea original

Michael Rodríguez Pérez,
Equipo REME Perú.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la actividad

Seleccionada la actividad por los jóvenes, programada ésta en la planificación del ciclo de programa y llegado el momento de ejecutarla, los dirigentes reunirán la mayor cantidad posible de información sobre proyectos interesantes de desarrollo o asistencia social que estén siendo llevados a cabo en la comunidad local, especialmente aquellos realizados por jóvenes o destinados a ellos. Con ese objeto pueden recurrir a su conocimiento previo, la red de apoyo de la Comunidad o tomar contacto con organismos estatales u organizaciones no gubernamentales especializadas, que les ayuden a individualizar las experiencias más exitosas, atractivas y que, eventualmente, estén en condiciones de recibir más voluntarios.

Luego, se seleccionarán tantos proyectos sociales como equipos tenga la Comunidad y se contactará oportunamente a los encargados o responsables de esos proyectos para exponerles esta actividad y sus objetivos, a la vez que solicitarles su colaboración para que los miembros de la Comunidad observen el trabajo que allí se realiza y, en lo posible, participen en él durante algunas horas.

De preferencia sugerimos escoger aquellos proyectos de terreno que hayan sido exitosos en la solución de un problema concreto y cuyo fin sea el desarrollo permanente y autosuficiente de sus beneficiarios. Por ejemplo, un centro juvenil, una pequeña empresa comunitaria, un taller de rehabilitación de personas que sufren adicción, una cooperativa de vivienda, un taller laboral, etc. Aunque no es lo más adecuado para el propósito de esta actividad, no se excluyen las iniciativas asistenciales o de caridad: hogares de niños o ancianos, albergues para indigentes, comedores populares, etc.

En lo posible, el dirigente pedirá a alguna persona vinculada a cada proyecto que participe en el juego que anima el inicio de la actividad, esperando a los jóvenes en un lugar y hora determinada, para que éstos lo reconozcan por medio de alguna característica especial (una flor en el ojal, un periódico doblado bajo el brazo, un sombrero extravagante) o al responder a una contraseña, como en las clásicas películas de espionaje.

Si lo anterior no fuera posible, el dirigente preparará sobres con pistas entretenidas y misteriosas para que, poco a poco, los equipos descubran el lugar señalado.

En cualquier caso, los dirigentes entregarán a cada equipo una carta en la que se explicará brevemente qué harán o hacia dónde deberán dirigirse, sin entrar en detalles sobre el contenido específico de su misión. Si se ha previsto una participación activa de los jóvenes, probablemente requerirán de ciertos materiales que deberán solicitarse en la carta o preverse en el lugar del proyecto.

En la reunión anterior a la realización de la actividad

Poco antes de finalizar una reunión normal de la Comunidad, los dirigentes motivarán brevemente a los jóvenes sobre las diferentes carencias y desigualdades sociales existentes en la comunidad local, mencionando la importancia de comprometerse activamente en proyectos de desarrollo o asistencia social que procuren la superación de esas carencias y desigualdades. Con cierta dosis de misterio, entregarán a cada equipo la carta correspondiente, que contiene las indicaciones necesarias para establecer su contacto.

Al despedirse, el dirigente recordará que a la reunión siguiente deberán asistir con uniforme completo, traer dinero suficiente para movilizarse y probablemente disponer de mayor tiempo que el dedicado habitualmente a las reuniones de equipo o Comunidad.

Tanto para seleccionar los proyectos a visitar, como para evaluar los comentarios que los propios jóvenes hagan en la segunda reunión, es conveniente que los dirigentes no sólo contacten sino que también visiten previamente los proyectos y se formen su propia opinión.

Primera reunión

El local de la Comunidad será el punto de partida desde donde cada equipo saldrá a reunirse con su “contacto” para cumplir su misión. Después de recibir algunas recomendaciones del dirigente en relación con el comportamiento general y la disposición necesaria para esta actividad, cada equipo iniciará su experiencia.

Durante las distintas etapas de la actividad, el dirigente encargado deberá mantenerse en contacto con las organizaciones a las cuales los equipos acudirán, para recordar a los responsables la visita de los jóvenes, estar atentos a posibles cambios de última hora y solicitar su evaluación sobre la participación de los jóvenes.

Segunda reunión

Los equipos relatarán a los demás miembros de la Comunidad la actividad realizada en todas sus etapas y comentarán sus experiencias, intercambiando impresiones y opiniones sobre lo vivido. De este modo, los jóvenes podrán comparar las situaciones observadas y su participación en ellas, estableciendo similitudes, diferencias o puntos de contacto entre las distintas formas que adoptan las iniciativas de acción social.

Es posible -y así puede establecerse al momento de planificar la actividad- que la experiencia dé origen a una vinculación más permanente con la organización visitada, en la cual los jóvenes puedan prestar un servicio prolongado. Según los casos y la planificación que la Comunidad ha hecho para dicho ciclo de programa, los dirigentes promoverán tales compromisos y velarán porque se asuman responsablemente, aun cuando se definan como opciones individuales.

Todas las evaluaciones posibles en relación con esta actividad se realizarán normalmente con posterioridad a la visita a los proyectos y en ellas podrán participar los y las jóvenes, los dirigentes y los responsables de dichos proyectos de desarrollo.

Entre otros aspectos, se podrán tener en cuenta: * interés demostrado por la realidad social contactada y el proyecto visitado, * capacidad para compartir con las personas participantes en el proyecto, * grado de compromiso e interés demostrado con futuras acciones en relación con el proyecto, * nivel de cumplimiento de los compromisos asumidos, * capacidad para seguir instrucciones, etc.

Finalmente, al término de la actividad o en otra ocasión, los dirigentes motivarán una reflexión que les permita a los jóvenes dar una mirada más amplia sobre la sociedad a partir de la experiencia que les ha proporcionado esta actividad.



AGUA DE VIDA

Área de desarrollo
SOCIABILIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Después de documentarse acerca del problema de las diarreas infantiles y el daño que ellas causan debido a la deshidratación que producen, cada equipo de la Comunidad escogerá un sector de su comunidad cercana en el que, luego de una investigación y un diagnóstico llevado a cabo con la ayuda de especialistas, desarrollará una campaña de difusión de la utilización de la Terapia de Rehidratación Oral (TRO) para prevenir y combatir la deshidratación que se produce por causa de las diarreas, especialmente en bebés y niños menores de cinco años.

LUGAR

Local de reunión habitual de los equipos de la Comunidad y sectores de la comunidad local previamente seleccionados.

DURACIÓN

Alrededor de un mes de preparación y una mañana o un día de campaña por cada uno de los sectores previamente escogidos.

PARTICIPANTES

La Comunidad, trabajando sus integrantes en forma individual y por equipos, idealmente en conjunto con otras organizaciones.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Sensibilizar a los participantes y a la comunidad local ante uno de los problemas más graves que afectan la salud infantil.
2. Conocer y difundir los problemas causados por las diarreas infantiles y la deshidratación.
3. Asumir un compromiso en la difusión de información útil para la comunidad local.
4. Conocer una realidad diferente de la propia.
5. Desarrollar la capacidad para transmitir información de manera simple y amena.
6. Producir material novedoso para la difusión de TRO.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Conozco las principales organizaciones sociales y de servicio de mi comunidad local en las que puedo ayudar.
2. Participo en las actividades de servicio que se desarrollan en mi colegio o trabajo.
3. Participo activamente en las campañas de servicio y desarrollo de la comunidad que organiza mi Grupo o mi Asociación.
4. Me comprometo por distintos medios con la superación de las diferencias sociales.

17-18 a 21 años

Sirve activamente en su comunidad local, contribuyendo a crear una sociedad justa, participativa y fraterna.

MATERIALES

Una copia para cada equipo del anexo técnico "Terapia de Rehidratación Oral", que complementa esta actividad; y los materiales que sean necesarios para llevar a cabo las diferentes campañas que se diseñen. También serán útiles los anexos técnicos "TRO, Preguntas y Respuestas", "Nociones Básicas de Dramaturgia" y "Nociones Básicas de Teatro Callejero".



Idea original

Central de Coordinación REME en convenio con OSI/UNICEF, a partir de una idea enviada por Vania D'Angelo Dohme, Equipo REME Brasil.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la primera reunión

Los dirigentes de Comunidad, y todos aquellos que estarán a cargo de conducir los sucesivos pasos de esta actividad, habrán leído cuidadosamente la información contenida en el anexo técnico “Terapia de Rehidratación Oral” y, si lo consideran necesario, buscarán información adicional en los centros de atención de salud de su comunidad local, en la oficina local de UNICEF o en otras fuentes útiles relacionadas con el tema.

Primera reunión

Los responsables de conducir la actividad motivan a los jóvenes a organizar una campaña de salud, comunicándoles las alarmantes cifras de muerte infantil causada por la diarrea y algunos aspectos básicos de su prevención y tratamiento. El compromiso y la participación activa de la Comunidad resultarán imprescindibles en la tarea de salvar vidas de niños, por lo que los dirigentes deben poner suficiente énfasis en este punto.

Una vez que los equipos de la Comunidad han aceptado el desafío planteado, los dirigentes explicarán detalladamente los pasos a seguir.

Cada equipo seleccionará un sector de la comunidad local en el que los niños que en él habitan corran mayor riesgo de contraer una enfermedad diarreica; fundamentalmente, sectores de menores recursos y que no cuentan con infraestructura sanitaria adecuada (agua potable, alcantarillado, etc.).

Como primer paso, cada equipo se dirigirá en los días siguientes al sector escogido y hará una pequeña investigación acerca de las condiciones generales de vida que pueden influir en la adquisición de una enfermedad diarreica. Para este efecto, los jóvenes podrán confeccionar una pequeña encuesta en la que consideren algunos de los factores de riesgo de contagio más frecuentes, como la falta de agua potable, unida a condiciones generales de higiene deficientes. Además, podrán obtener información acerca de la frecuencia con que los niños presentan cuadros de diarrea, cuál es el acceso real de la población seleccionada al sistema de salud local y cuáles son las medidas que usualmente adoptan las madres cuando se enfrentan a un caso de diarrea en sus hijos. Tal información será de suma importancia a la hora de determinar el énfasis y el estilo de una campaña efectiva de prevención y tratamiento de las diarreas y la deshidratación infantil.

Observar a los jóvenes durante las etapas de selección y encuesta del sector elegido, permitirá a los dirigentes obtener información sobre el interés por las acciones sociales, el compromiso por la comunidad local, la capacidad de organización y trabajo en equipo, la facilidad para establecer contacto con otros, por mencionar sólo algunos de los comportamientos que podrán manifestarse. Esta información será muy importante al momento de evaluar, cada cierto tiempo, los avances en relación a la progresión personal.

Después de la investigación en terreno

Cada equipo presentará a los demás el resultado de su estudio y, en conjunto, la Comunidad discutirá las medidas a adoptar para el paso siguiente. La actividad continuará entonces con la realización de campañas de información en cada sector escogido, en las que se divulguen las medidas necesarias para la prevención y el control de las diarreas infantiles y para la prevención y tratamiento de la deshidratación. Desde luego, la encuesta realizada servirá para determinar cuál será el orden de las campañas a desarrollar, dependiendo de la urgencia de la población para recibir la información.



En conjunto, la Comunidad definirá la forma más eficiente de llevar la información adecuada hasta los sectores escogidos. Algunas ideas son:

- Campaña puerta a puerta, que supone la elaboración de folletos explicativos y afiches que contengan toda la información necesaria en un lenguaje sencillo y directo.
- Reuniones con unidades o juntas vecinales, centros de mujeres o centros comunitarios, en las que se explique la importancia de las medidas preventivas y se hagan demostraciones prácticas de la preparación de las SRO.
- Instalación de “puestos” o “tiendas” al aire libre en los que se atiendan consultas, se entregue información y se hagan demostraciones prácticas de preparación de las SRO. Ello supone la divulgación previa de la iniciativa, para despertar el interés de la población en acudir a dicho puesto.
- Visitas a escuelas e instituciones de menores para informar y sensibilizar respecto de la gravedad de las enfermedades diarreicas y la forma de prevenirlas y tratarlas.
- Representaciones artísticas y teatrales en torno al tema. En el caso que se decida esta alternativa, serán especialmente útiles los anexos técnicos “Nociones Básicas de Dramaturgia” y “Nociones Básicas de Teatro Callejero” que acompañan esta propuesta de actividad. Para tener una mejor idea de cómo organizar la representación, se puede ver la propuesta de actividad “Teatro del Agua” que forma parte de la publicación “Actividades Educativas para Jóvenes de 11 a 15 años” (Oficina Scout Interamericana, OMMS. 2003).
- Actividades y juegos con los niños del sector escogido que permitan entregar información sobre TRO de forma amena. Para este objeto, se ha incorporado el anexo técnico “TRO, Preguntas y Respuestas”. Una propuesta concreta de juego utilizando esta lista de preguntas y respuestas se puede encontrar en la propuesta de actividad “Agentes SecreTROs” que forma parte de la publicación “Actividades Educativas para Niños y Niñas de 7 a 11 años” (Oficina Scout Interamericana, OMMS. 2001).

Las alternativas mencionadas no se excluyen unas a otras, sino por el contrario, varias de ellas pueden ser realizadas en forma simultánea y complementaria.

Idealmente, la Comunidad puede solicitar información adicional y apoyo técnico al servicio de salud que corresponda al sector escogido. Hecho el contacto, los jóvenes podrán solicitar asesoría, acompañamiento y materiales que les permitan llevar adelante las campañas de mejor manera. Si los servicios de salud no estuvieran en condiciones de integrarse a la actividad, la Comunidad también puede tomar contacto con organizaciones no gubernamentales que trabajen temáticas de salud pública. Desde luego, el contacto tiene que hacerse desde un comienzo para que enriquezca todo el trabajo y no solamente al final con el único objeto de obtener apoyo logístico.

Como todo proyecto de intervención, se lograrán mucho mejores resultados si la comunidad que vive en el sector donde se realizará la campaña es parte activa de la misma, evitando así que vea este trabajo como una intromisión y una amenaza. Los contactos con la comunidad local también deben ser hechos con anticipación, dando tiempo a todos los participantes a establecer vínculos, generar confianzas y desarrollar en conjunto los detalles del proyecto.



Durante las reuniones siguientes

Cada equipo dedicará un tiempo de las reuniones siguientes a la preparación del material de apoyo para el día de la campaña, hasta que la Comunidad considere que se ha producido en cantidad suficiente, considerando el número de personas al que han estimado llegar.

Simultáneamente, cada miembro de la Comunidad deberá preocuparse de estudiar detalladamente la información del anexo técnico “Terapia de Rehidratación Oral” con el fin de entregar la información pertinente y responder en forma adecuada a las consultas que se le formulen.

La preparación de las campañas, y especialmente el comportamiento manifestado por los jóvenes en esta etapa de la actividad, permitirán a los dirigentes observar en ellos habilidades específicas en la elaboración del material requerido, capacidad de comprensión y selección de la información, capacidad de adaptación de la información a diferentes públicos, constancia en el cumplimiento de la tarea propuesta, mantenimiento de la motivación a lo largo de la actividad. Esta información permitirá realizar ajustes a la actividad y también será fundamental al momento de evaluar el avance de los jóvenes en relación a la propuesta de objetivos.

Naturalmente, no se trata de un listado de chequeo a partir de los objetivos educativos tratando de dilucidar cuánto impactó esta actividad en específico en la evolución de los jóvenes. Sino de observar al joven en su conjunto tratando de observar los cambios en su comportamiento, lo que se produce a través del tiempo por la asimilación de experiencias diversas.

La campaña

Según la forma en que la Comunidad haya dispuesto su trabajo, los jóvenes se dirigirán al lugar escogido para iniciar su tarea. Los dirigentes estarán atentos a todos los aspectos de la campaña, reforzando a los jóvenes cuando lo estimen necesario y ayudando a superar eventuales dificultades.

Independientemente de la forma escogida, es importante que en cada caso los jóvenes soliciten a las personas con las que tengan contacto que transmitan la información recibida a otras personas que no estuvieron presentes o que la desconocen por diversas razones. El efecto multiplicador de la información resulta fundamental para la disminución de las tasas de mortalidad y morbilidad por enfermedades diarreicas.

Las campañas que se realicen, cualquiera sea su naturaleza, debieran incluir la capacitación de líderes de la propia comunidad local, los que en el futuro serán agentes multiplicadores y darán continuidad al trabajo realizado.

Nuevamente, las campañas en sí mismas constituyen un nuevo espacio para recoger información sobre el comportamiento de los jóvenes. Habilidades de expresión, capacidad de relación con otras personas, motivación frente al trabajo, son algunos de los aspectos posibles de tener en cuenta.

Al finalizar la actividad, una vez realizadas todas las campañas programadas, la Comunidad podrá evaluar el desarrollo de la actividad a la luz de los objetivos planteados para ella al momento de planificarla. Es recomendable que en esta evaluación participen todas las organizaciones y personas que colaboraron en el trabajo. Los servicios de salud, las organizaciones sociales, los miembros de la comunidad local... tendrán con certeza algo que decir sobre lo realizado.

Con posterioridad, los equipos o la Comunidad podrán tener evaluaciones que digan relación con el trabajo realizado, recogiendo las observaciones hechas por los otros participantes. Evaluar es un paso importante que no debe ser desestimado. La evaluación, cuando se hace con espíritu constructivo y respeto por las personas, ayuda en los procesos de crecimiento.



TERAPIA DE REHIDRATACIÓN ORAL



ANEXO TÉCNICO

Cerca de cinco millones de niños menores de 5 años mueren cada año a causa de la diarrea. Es decir, aproximadamente 10 niños mueren cada minuto, lo que significa que más de cien niños habrán muerto por esta causa durante el tiempo empleado en leer este anexo técnico. De este total de defunciones por diarrea, se calcula que alrededor del 70% es causado por deshidratación.

En los niños menores la diarrea es una enfermedad frecuente, relacionada además con la desnutrición infantil. Asimismo, se encuentra entre las principales causas de morbilidad en los países en desarrollo (proporción de personas enfermas en un lugar y período determinado).

Aunque la mortalidad por diarrea se ha reducido en forma progresiva en muchos países durante los últimos años, es aún la causa de una gran cantidad de consultas en los servicios de salud y, debido a sus complicaciones, se sigue registrando una gran cantidad de hospitalizaciones que podrían ser evitadas con un tratamiento adecuado.

Uno de los mayores desafíos a los que nos enfrentamos es, sin duda, el de disminuir esta escalofriante cifra, más aún considerando que la prevención y tratamiento de las enfermedades diarreicas resulta bastante sencilla y de bajo costo. La Terapia de Rehidratación Oral (TRO) puede prevenir y corregir esa deshidratación y así impedir numerosas muertes relacionadas con la diarrea.

¿QUÉ ES LA DIARREA?

Las investigaciones han demostrado que la diarrea es un trastorno del intestino, causado principalmente por microorganismos (bacterias, virus y parásitos). Sin embargo, conviene asumir una definición más útil que permita su reconocimiento:

DIARREA ES LA EVACUACIÓN DE DEPOSICIONES MÁS LÍQUIDAS Y FRECUENTES QUE LO HABITUAL

El principal riesgo que corren los niños con diarrea aguda es la deshidratación, que puede llegar a causar la muerte.

El cuerpo humano necesita para vivir una cierta cantidad de agua y electrolitos (sodio, potasio, cloro y bicarbonato). Las diarreas producen la pérdida anormal de agua y sales del cuerpo a través de las deposiciones y de los vómitos que acompañan los casos más graves. Si el agua y las sales no se reponen en cantidad suficiente a través de los líquidos que bebe el niño, se produce la deshidratación, que es provocada por un desequilibrio entre los ingresos y salidas de agua del organismo.

Por lo común, la deshidratación se produce más rápidamente en los niños pequeños (lactantes) y en niños desnutridos, los que corren un riesgo mayor de deshidratación aguda si no son tratados oportunamente.

Otra consecuencia grave de la diarrea es la desnutrición, producida fundamentalmente por las siguientes causas:

- la disminución de la absorción de nutrientes por parte del organismo.
- la pérdida directa de nutrientes por las deposiciones.
- la disminución del consumo de calorías provocada por la falta de apetito.
- la costumbre errónea de no alimentar al niño por varios días cuando presenta diarrea.

¿CÓMO RECONOCER UNA DESHIDRATACIÓN?

La gran mayoría de las enfermedades presentan signos y síntomas (manifestaciones visibles o que pueden percibirse) que permiten identificarlas con precisión. En el caso de la deshidratación, los síntomas y signos más característicos son:

- Hundimiento de las órbitas de los ojos (uno de los signos más precoces).
- Irritabilidad y/o decaimiento.
- Sed.
- Disminución del apetito.
- Fiebre (no siempre).
- Baja brusca de peso.
- Sed y orina escasa y de color más fuerte que lo normal.
- Respiración y pulso más rápido que lo normal.
- Vómitos (no siempre), con lo cual aumenta la gravedad del cuadro al favorecer la deshidratación y la pérdida de sales.

Signos de gravedad de la deshidratación

Aunque la deshidratación siempre es un problema serio, existen signos que permiten establecer un cuadro de extrema gravedad:

- Somnolencia.
- Ausencia de orina.
- Pulso rápido y débil.
- Respiración rápida.
- Convulsiones (contracciones intensas e involuntarias de los músculos).
- Aparición de ojeras muy marcadas y llanto con escasas lágrimas o sin ellas.
- Las deposiciones pueden presentar mucosidad o sangre.

La diarrea puede afectar a personas de todas las edades, pero sus consecuencias son mucho más graves en niños menores de cinco años. En la actualidad se dispone de formas sencillas de tratamiento que, si se aplican al inicio de la enfermedad, permiten evitar las complicaciones señaladas, además de hospitalizaciones prolongadas o eventuales fallecimientos.

NOTA: No se pueden considerar como diarrea las deposiciones más blandas y frecuentes de un niño alimentado al pecho, ya que ello es una condición normal de este tipo de alimentación.

TRATAMIENTO DE LA DIARREA

La Terapia de Rehidratación Oral (TRO) contempla la administración de líquidos con las sales necesarias para el organismo (SRO) en las proporciones adecuadas y hasta que el niño muestre evidentes signos de recuperación. El tratamiento integral de la diarrea debe basarse en dos principios básicos:

- a) Tratamiento de líquidos (rehidratación, ya sea por SRO en sobres con las proporciones de sales ya preparadas o por soluciones caseras de rehidratación).
- b) Mantenimiento de la alimentación.

TODO CASO DE DIARREA, CUALQUIERA SEA EL GRADO DE DESHIDRATACIÓN, DEBE SER TRATADA SEGÚN LOS PRINCIPIOS DE REHIDRATACIÓN Y NUTRICIÓN, YA QUE DE ELLO DEPENDE LA RECUPERACIÓN. LA FÓRMULA ADECUADA DE TRATAMIENTO ES:

SOBRES DE SRO	+	MANTENIMIENTO DE LA ALIMENTACIÓN
	O	
SOLUCIÓN CASERA	+	MANTENIMIENTO DE LA ALIMENTACIÓN

TRATAMIENTO DE LÍQUIDOS

La restitución de líquidos por inyección en las venas (intravenosa) para el tratamiento de la deshidratación causada por diarrea, comenzó a utilizarse por primera vez a mediados del siglo XIX. Sin embargo, para utilizar esta técnica sin duda efectiva, se requiere de un equipo complejo, de alto costo y que además requiere de personal especializado. En la década del 60, comenzó a utilizarse la hidratación oral como tratamiento eficiente de la deshidratación. El principio de la indicación de líquidos se basa en que la pérdida de agua y sales por deposiciones, vómitos, orina y sudor, tiene que ser corregida mediante rehidratación, es decir, administrando tales elementos.

Uso de las Sales de Rehidratación Oral (SRO)

Las SRO son una mezcla de glucosa, sal y agua que permite al organismo del niño reponer los líquidos y sales que pierde por la diarrea.

Las SRO vienen en un sobrecito cerrado que permite que la madre o persona encargada del cuidado del niño prepare la mezcla en su propio hogar. Las SRO son usadas en muchas partes del mundo y constituyen el medio más efectivo para tratar la deshidratación producida por la diarrea.

¿Cómo se preparan las SRO?

Es importante seguir cuidadosamente las instrucciones que se entregan a continuación:

1. Lavar prolijamente manos y uñas con agua corriente, jabón y, en lo posible, escobilla de uñas.
2. Hervir un poco más de un litro de agua. (*)
3. Esperar a que el agua enfríe y medir un litro exacto.
4. Verter el agua en un jarro o tiesto limpio.
5. Agregar el contenido completo de un sobre de Sales de Rehidratación Oral.
6. Revolver bien con una cuchara limpia, hasta que las sales se disuelvan completamente.

(*) En casos extremos puede usarse agua sin hervir, incluso a sabiendas de que no es agua limpia. Es fundamental rehidratar y evitar la muerte por deshidratación, aun cuando luego sea necesario el tratamiento para la infección intestinal provocada por esta causa.

Cantidad de SRO que debe administrarse

Después de cada deposición diarreica es necesario administrar al niño las siguientes cantidades de SRO:

**1/2 TAZA A NIÑOS MENORES DE 1 AÑO
1 TAZA A NIÑOS MAYORES DE 1 AÑO**

- Como complemento en aquellos niños que reciben leche materna, deberán recibir toda la que acepten en forma fraccionada.
- Los niños que no son alimentados con leche materna deberán recibir 100 a 200 cc (1/2 taza a 1 taza) de agua pura cada 4 a 6 horas mientras estén usando sales de rehidratación oral (SRO).
- En general, debe asegurarse una cantidad de líquido equivalente a 150 a 200 cc por cada kg de peso en 24 horas.

IMPORTANTE: Mientras dure la diarrea se seguirá ofreciendo líquidos en forma fraccionada entre biberones y comidas.

SOLUCIÓN CASERA DE REHIDRATACIÓN ORAL

Si no se dispone de los sobres con la SRO es posible recurrir a una solución casera de bajo costo y sencilla preparación. Esta solución casera contiene agua, azúcar, sal y zanahoria.

Para preparar un litro de solución casera de rehidratación oral se necesita:

- 1 litro de agua hervida fría.
- 1 cucharadita (de té) rasada de sal fina.
- 4 cucharadas soperas colmadas de azúcar.
- 4 zanahorias.



Preparación:

1. Hervir un poco más de un litro de agua, agregándole 4 zanahorias crudas cortadas en trozos.
2. Una vez hervida, colada y enfriada, medir un litro de agua en un jarro limpio. Trate que sea un litro exacto.
3. Agregar cuatro cucharadas soperas colmadas de azúcar y una cucharadita rasada de sal.
4. Mezclar bien y revolver hasta que el azúcar y la sal se disuelvan completamente.

IMPORTANTE: Tanto la solución casera como la preparada en sobres deben administrarse frías. La ingestión de la preparación tibia o caliente puede provocar vómitos. Por ningún motivo debe hervirse la solución una vez preparada. La solución no puede guardarse durante 24 horas, es decir, de un día para otro, pero no más que eso. Si es necesario continuar administrándola, hay que preparar un nuevo sobre o solución casera al día siguiente.

Cuchara especial

Existe una cuchara especial que sirve para medir las cantidades exactas de azúcar y sal necesarias para la preparación del suero casero. Esta cuchara es distribuida por UNICEF en los centros de atención de salud de muchos países.

Averigüe si está disponible en los centros de atención de su comunidad y solicítela.

Es necesario continuar administrando SRO (en sobres o caseras) hasta que el niño tenga menos de 4 deposiciones blandas en un día.

MANTENIMIENTO DE LA ALIMENTACIÓN

Se sabe que en los niños con diarrea, especialmente cuando éstas se presentan continuamente, la pérdida de peso o desnutrición surge como consecuencia de:

- pérdida de apetito.
- suspensión de las comidas.
- pérdida de nutrientes por vómitos y mala absorción.
- deshidratación.

En el tratamiento de la diarrea es fundamental evitar el déficit nutricional por lo cual se debe seguir alimentando al niño durante el cuadro diarreico, siempre que no tenga vómitos.

Por esta razón, el principio de mantenimiento de la alimentación busca reanudar rápidamente la lactancia materna u otros tipos de alimentación. Apenas el niño recobre el apetito debe tomar sus alimentos, no existiendo motivos para esperar que la diarrea pase.

Los niños que «comen de todo» seguirán, sin embargo, un régimen blando sin residuos.

Pueden comer

- arroz, fideos o tallarines cocidos en agua, con un poco de sal y aceite crudo al momento de servirlo.
- carne sin grasa molida, cocida o a la plancha; pollo cocido.
- pescado fresco cocido.
- queso fresco (quesillo, queso blanco).
- zanahoria cocida y molida.
- alcachofas raspadas.
- puré de papas.
- banana machacada (plátano molido), manzanas ralladas.
- huevos cocidos.
- gelatinas.
- maicena.
- chuño.

Además, los niños con diarrea pueden beber:

- leche materna o leche en polvo (más diluida que lo normal).
- agua de arroz, de canela o de granada.
- té puro simple.
- agua mineral sin gas.

No pueden comer

- pan.
- otras verduras crudas y cocidas.
- carnes con grasa.
- condimentos picantes.
- otras frutas crudas y cocidas.
- helados y dulces.
- frituras en general.

Cuando el niño lleve dos días sin diarrea, puede volver poco a poco a la alimentación normal.

¿Cómo prevenir la Diarrea Infantil?

Sin duda uno de los aspectos de mayor importancia es la prevención de las causas que pueden ocasionar esta enfermedad que cobra tantas vidas de niños a cada minuto. Algunas sencillas medidas de prevención, todas las cuales dicen relación con la higiene son:

- Mientras sea posible, alimentar a los niños con leche materna durante el primer año de vida y según las indicaciones médicas. La leche materna contiene un alto porcentaje de defensas naturales y es absolutamente limpia.
- Lavar muy bien las manos antes de preparar los alimentos y después de ir al baño (W.C.).
- Si no se cuenta con agua potable, usar sólo agua hervida para la preparación de los alimentos y bebidas que se le dan a los niños.
- Proteger los alimentos de los animales domésticos, moscas y otros insectos.
- Lavar cuidadosamente y mantener tapados los chupetes y biberones de los niños.
- Lavar cuidadosamente las frutas y verduras que se le dan a los niños.
- Mantener siempre la basura tapada, la cocina limpia y sin moscas u otros insectos.

Para recordar:

- La diarrea es de comienzo brusco y puede durar varios días.
- Se presenta especialmente en niños menores de dos años que se alimentan en forma artificial.
- Es más grave y frecuente en niños desnutridos.
- En casos graves, puede producir deposiciones con mucosidades, pus y/o sangre.

BEBIDAS COMERCIALES Y OTROS LÍQUIDOS

Las bebidas no-alcohólicas y las que no tienen cafeína comúnmente se promueven como favorables en la prevención de la deshidratación e incluso para el alivio de los síntomas durante la diarrea. Sin embargo, por su composición, las bebidas gaseosas comunes, las sopas y los jugos comerciales no resultan beneficiosos, por lo que no es recomendable consumirlos mientras dura la enfermedad.

LA DESHIDRATACIÓN GRAVE PUEDE CAUSAR LA MUERTE

**LA FALTA O CARENCIA DE ALIMENTOS
PUEDE CONDUCIR A LA DESNUTRICIÓN**

Fuente

Este documento ha sido redactado en base a *TRO, Guía para la Acción*, OMMS, UNICEF. *El Tratamiento de la Diarrea y el Uso de la Terapia de Rehidratación Oral*, OMS/UNICEF, Las Diarreas Infantiles, Ministerio de Salud, Chile/UNICEF.



TRO, PREGUNTAS Y RESPUESTAS



ANEXO TÉCNICO

Este anexo técnico complementa la actividad “Agentes SecreTROs” propuesta en la publicación “Actividades Educativas para niños y niñas de 7 a 11 años”, editada en el año 2001 por la Oficina Scout Mundial, Región Interamericana. Aún así, nos ha parecido necesario incluirlo en esta publicación con el objeto de facilitar el trabajo de los jóvenes entregándoles algunas preguntas sobre TRO y SRO y sus respuestas, las que pueden ser extremadamente útiles al momento de idear, crear y ejecutar alguna actividad con niños y niñas como parte de las acciones de las campañas que la actividad “Agua de Vida” propone realizar.

Con la ayuda del material que los mismos jóvenes puedan obtener, además de sus propios conocimientos, les será posible crear otras preguntas o bien adaptar las que aquí se presentan a la realidad de la comunidad local en que se ha enfocado el trabajo de la campaña.

La mayoría de las preguntas que aparecen en este anexo están directamente relacionadas con TRO. Las que los propios jóvenes formulen pueden indagar en el conocimiento que los miembros de la comunidad local o los niños y niñas, en caso de que se trate de un juego destinado a ellos, tengan sobre la importancia del agua en nuestro cuerpo y en el medio ambiente o incluir temáticas de auto cuidado, vida saludable, alimentación adecuada, higiene, etc.

PREGUNTA	RESPUESTA
1. Una diarrea mal tratada, ¿puede causar la muerte?	1. Sí, cerca de 10 niños mueren por minuto en el mundo a causa de la diarrea.
2. ¿Es común que los niños sufran de diarrea?	2. Sí, sobre todo los más pequeños.
3. ¿El tratamiento de la diarrea es extremadamente caro y complicado?	3. No, es sencillo y de muy bajo costo.
4. ¿La diarrea provoca deshidratación?	4. Sí
5. ¿La deshidratación puede combatirse por medio de las Sales de Rehidratación Oral?	5. Sí
6. ¿La diarrea se produce porque entran en nuestro cuerpo bacterias, virus y parásitos?	6. Sí, los que reciben el nombre de microorganismos.
7. ¿Es importante el agua para nuestro cuerpo?	7. Sí, a través de ella nuestro cuerpo recibe elementos que le son necesarios para vivir.
8. ¿Cómo nos damos cuenta que tenemos una diarrea?	8. Porque las deposiciones son más líquidas y frecuentes que lo habitual.
9. ¿La diarrea produce pérdida de agua y sales minerales?	9. Sí
10. Verdadero o Falso: No existe relación entre TRO y SRO.	10. Falso. La utilización de la Solución de Rehidratación Oral (SRO) es una de las medidas de rehidratación propuestas por la Terapia de Rehidratación Oral (TRO).

PREGUNTA	RESPUESTA
11. ¿Qué le pasa a una planta cuando no recibe agua?	11. Se muere.
12. Verdadero o Falso: No importa que nuestro cuerpo pierda agua y sales minerales.	12. Falso. La pérdida prolongada de agua y sales minerales produce deshidratación.
13. Verdadero o Falso: La deshidratación que produce una diarrea aguda puede provocar la muerte.	13. Verdadero.
14. Verdadero o Falso: La diarrea es un trastorno del intestino.	14. Verdadero.
15. ¿Puede una diarrea estar acompañada de vómitos?	15. Sí, los casos más graves presentan, además, vómitos.
16. Verdadero o Falso: La deshidratación se produce cuando el agua que toma el niño está sucia.	16. Falso. La deshidratación se produce cuando el niño pierde mucho líquido sin tomar la cantidad necesaria para reponerlo.
17. Verdadero o Falso: Los niños bien alimentados corren más riesgo de deshidratarse rápidamente.	17. Falso. Corren mucho más riesgo los niños desnutridos y los que aún están tomando leche materna.
18. Durante una diarrea el cuerpo no logra absorber todos los nutrientes que necesita, ¿qué consecuencia puede ocasionar esta situación?	18. Puede provocar desnutrición en el niño.
19. ¿Los alimentos son importantes para crecer sanos y fuertes?	19. Sí, porque tienen nutrientes que nuestro organismo necesita.
20. Verdadero o Falso: La desnutrición se produce cuando nuestro cuerpo no recibe los nutrientes que necesita.	20. Verdadero.
21. Verdadero o Falso: Podemos reemplazar el agua que nuestro cuerpo necesita por la misma cantidad de bebidas gaseosas.	21. Falso. Nuestro cuerpo no sólo necesita líquido, además requiere de las sales que el agua aporta.
22. Cuando un niño tiene diarrea, ¿es bueno dejar de alimentarlo?	22. No. El cuerpo necesita alimento y, aunque bote gran parte del alimento que ingiere, algunos nutrientes podrán absorberse.
23. Verdadero o Falso: Uno de los signos de la deshidratación es el hundimiento de las órbitas de los ojos.	23. Verdadero. Es uno de los primeros signos de deshidratación.
24. Verdadero o Falso: No importa que un niño con diarrea esté, además, sin ánimo y decaído, ya se le pasará.	24. Falso. Si bien todos los niños cuando están enfermos tienen menos ganas de hacer cosas, esto puede ser un signo importante de deshidratación.
25. Verdadero o Falso: Si un niño está deshidratado tendrá mucha sed y poca orina.	25. Verdadero.
26. ¿Es normal que un niño con diarrea baje bruscamente de peso?	26. Sí, porque hay una disminución en el consumo de calorías.

PREGUNTA	RESPUESTA
27. Verdadero o Falso: La diarrea no afecta a las personas mayores.	27. Falso. La diarrea puede afectarnos a todos, no importa nuestra edad.
28. Verdadero o Falso: La diarrea es más peligrosa en niños menores de 5 años.	28. Verdadero.
29. ¿Se puede hablar de una diarrea grave?	29. Sí.
30. Verdadero o Falso: Un niño con un cuadro grave de diarrea tendrá mucho sueño y desánimo, pulso rápido y débil y respiración rápida.	30. Verdadero. Estos son algunos de los síntomas de una diarrea grave.
31. Verdadero o Falso: Un niño con un cuadro grave de diarrea tendrá ojeras muy marcadas y llanto sin lágrimas.	31. Verdadero. Estos son algunos de los síntomas de una diarrea grave.
32. Verdadero o Falso: Es importante saber reconocer los síntomas de una enfermedad para poder tomar medidas a tiempo.	32. Verdadero. Muchas dificultades mayores pueden evitarse si se toman las medidas adecuadas en el momento oportuno.
33. Verdadero o Falso: Evitar que los niños mueran por deshidratación es sólo tarea de UNICEF.	33. Falso. Todos podemos hacer algo y así ayudar en esta tarea.
34. Verdadero o Falso: Siempre que hay un caso de diarrea es necesario recuperar líquidos y alimentarse.	34. Verdadero. Ese es el primer paso para la recuperación.
35. Verdadero o Falso: Las Sales de Rehidratación Oral son un tratamiento muy eficiente contra la deshidratación.	35. Verdadero. Son muy sencillas de preparar, por lo que cualquier persona puede utilizarlas. Además, UNICEF entrega sobres cerrados con soluciones ya preparadas.
36. Verdadero o Falso: Las Sales de Rehidratación Oral son una mezcla de seis ingredientes.	36. Falso. Son una mezcla de tres ingredientes.
37. ¿Cuál es la sigla que identifica a la Solución de Rehidratación Oral?	37. SRO.
38. Verdadero o Falso: Las SRO son una mezcla de agua, sal y glucosa.	38. Verdadero.
39. ¿Es lo mismo decir glucosa que azúcar?	39. Sí, son sinónimos.
40. ¿Es importante tener las manos limpias al preparar la solución de SRO?	40. Sí, como siempre que se prepara algo que luego será ingerido.
41. Verdadero o Falso: Para preparar la SRO sólo puede usarse agua hervida.	41. Falso. Es mejor si el agua está hervida, pero cuando no hay las facilidades puede usarse agua sin purificar.
42. Verdadero o Falso: Se necesita mucha agua para preparar un sobre de SRO	42. Falso. Para un sobre de SRO sólo se necesita 1 litro de agua.
43. Verdadero o Falso: La solución de SRO sólo puede administrarse después de cada deposición.	43. Falso. Es importante administrarla después de cada deposición, pero puede tomarse en cualquier momento siempre que el niño la acepte.
44. Verdadero o Falso: A los niños menores de un año se les debe dar 1/2 taza de SRO después de cada deposición.	44. Verdadero.

PREGUNTA	RESPUESTA
45. Verdadero o Falso: A los niños mayores de un año se les debe dar 1 taza de SRO después de cada deposición.	45. Verdadero.
46. ¿Es importante dar líquidos mientras dura la diarrea?	46. Sí, para mantener al niño hidratado.
47. ¿Se puede preparar una solución de SRO en forma casera?	47. Sí, mezclando agua, azúcar y sal.
48. ¿Qué ingredientes se necesitan para elaborar una solución de SRO casera?	48. Agua, azúcar, sal y zanahorias.
49. Verdadero o Falso: Es mejor tomar SRO cuando el agua aún está tibia porque entonces no tendrá gérmenes.	49. Falso. Es mejor tomarla fría, de lo contrario puede provocar vómitos.
50. ¿Puede hervirse la solución de SRO una vez que ha sido preparada?	50. No, por ningún motivo.
51. ¿Puede prepararse SRO para que dure una semana?	51. No, la solución de SRO debe prepararse para un día. Si se necesita al día siguiente es mejor botar lo que sobró del día anterior y preparar una nueva.
52. Verdadero o Falso: Mientras el niño esté con diarrea debe comer alimentos «blandos».	52. Verdadero. Mientras tenga diarrea debe comer alimentos poco condimentados, cocidos y sin grasa.
53. ¿Se puede prevenir la diarrea?	53. Sí, manteniendo la higiene de los alimentos y espacios donde vivimos.
54. ¿La leche materna evita la diarrea?	54. Sí, porque proporciona defensas naturales y es absolutamente limpia.
55. ¿Qué se puede hacer cuando no tenemos agua potable para nuestro consumo?	55. Hervir el agua y dejarla enfriar tapada. Luego de este proceso de purificación puede usarse para beber o preparar alimentos.
56. ¿Por qué es importante lavarse las manos antes de comer?	56. Porque así evitamos que entren a nuestro organismo microbios que pueden provocarnos enfermedades.
57. Verdadero o Falso: Debemos lavar cuidadosamente las frutas y verduras antes de comerlas.	57. Verdadero.
58. ¿Por qué es importante mantener la basura tapada?	58. Para evitar que atraiga moscas u otros insectos.
59. ¿Qué medidas de higiene se deben tomar en un lugar donde se preparan alimentos?	59. Mantener los utensilios limpios, dejar la basura tapada, alejar los animales domésticos, lavarse las manos, almacenar los alimentos en un lugar fresco y limpio, etc.
60. Verdadero o Falso: Una alimentación equilibrada nos permite crecer sanos y fuertes.	60. Verdadero.
61. ¿Cuál es la sigla que identifica a la Terapia de Rehidratación Oral?	61. TRO.

Fuente

Este documento ha sido redactado en base a *TRO, Guía para la Acción*, OMMS, UNICEF. *El Tratamiento de la Diarrea y el Uso de la Terapia de Rehidratación Oral*, OMS/UNICEF, Las Diarreas Infantiles, Ministerio de Salud, Chile/UNICEF.



NOCIONES BÁSICAS DE DRAMATURGIA

ANEXO TÉCNICO

Cuando se piensa en hacer teatro, las opciones más frecuentes son claramente dos: escoger un texto ya escrito por un autor conocido, o lanzarse a la tarea de construir un libreto original, generalmente de creación colectiva.

Es este segundo caso la materia del presente anexo técnico, ya que sin duda es lo que resulta más útil para el desafío de crear una pieza original que sirva a su vez como herramienta de difusión de ciertas ideas (campañas de salud, de educación en valores, de promoción de los derechos humanos, de divulgación de los derechos del niño, etc.)

En general, es recomendable haber tenido la experiencia de trabajar con una obra ya escrita anteriormente antes de lanzarse a la tarea de escribir una obra a partir de cero. Sin embargo, no hay que desanimarse, la tarea no es tan compleja como parece y, a menos que uno quiera convertirse en un exitoso dramaturgo, bastan sólo algunas indicaciones para lograr un resultado satisfactorio.

Si los encargados de escribir el texto no han participado nunca en el montaje de una obra, es recomendable que presencien una o varias obras de teatro y observen con atención todos los detalles, tanto de los diálogos como de los movimientos y puesta en escena; o que al menos lean algunas obras dramáticas para que se familiaricen con el tipo de diálogo que allí se presenta y con las indicaciones que se entregan.

Para escribir una obra de teatro se puede partir desde distintos puntos: la historia, los personajes, el conflicto, etc. En este caso, dadas las características del trabajo que se realizará, entregaremos un modelo que propone partir desde el tema de la obra.

En primer lugar, mostraremos cómo crear un plano básico de la obra que contenga el tema, la historia y los personajes, para finalizar abordando la dramaturgia y algunos consejos generales.

EL TEMA

El tema es la base de la obra, en torno a él se desarrollará el conflicto y se relacionarán los diferentes personajes.

Cualquier tema es útil; se pueden escribir obras tanto sobre el amor como sobre el reciclaje de los desperdicios orgánicos. Lo importante es que haya sido decidido con el consenso del grupo, sobre todo cuando se trata de una creación colectiva, y que se conozca lo más profundamente posible. En el caso del amor, probablemente bastará con haber estado enamorado; para el reciclaje, será necesario indagar en aspectos técnicos que sustenten el mensaje y los diálogos.

Decidido el tema -y conocidos los aspectos técnicos que lo respaldan, en caso que fuera necesario- debe escribirse un breve resumen de lo que se quiere decir sobre el tema escogido en la obra. Esto es importante puesto que se pueden decir muchas cosas sobre un mismo tema y de no estar delimitado con anterioridad será difícil guiar el trabajo de redacción.

Finalmente, es necesario reducir este resumen a una sola frase que se conocerá como premisa. Esta será una especie de «columna vertebral» del trabajo que se desarrollará a continuación. Por ejemplo, si el tema es los beneficios del reciclaje de desperdicios, podemos establecer la siguiente premisa: "Reciclando material orgánico podemos obtener energía de buena calidad".

LA HISTORIA

Una vez conocido el tema y elegida la premisa, será necesario escribir la historia que los expondrá. Esta debe contar con tres partes fundamentales; una presentación, un nudo y un desenlace.

La presentación es la primera parte de la historia, y en ella se dan a conocer los personajes y el conflicto. En el nudo, las fuerzas antagónicas o en conflicto se enfrentan hasta llegar a su punto álgido o clímax. Finalmente se abre el desenlace, la etapa en que se resuelve el conflicto.

El conflicto, por su parte, es el enfrentamiento que se produce en la obra cuando la fuerza antagónica le impide a la fuerza protagonista alcanzar su objetivo.

Ejemplo: «Caperucita Roja»

- PRESENTACIÓN:** La madre le pide a Caperucita (protagonista) que le vaya a dejar a su abuela enferma un canasto con comida (objetivo), advirtiéndole que no hable con el lobo (antagonista). Sin embargo, éste encuentra a Caperucita y ella le confiesa ingenuamente su destino.
- NUDO:** El lobo secuestra y suplanta a la abuela. Cuando llega Caperucita éste la engaña para comérsela (clímax).
- DESENLACE:** Un par de cazadores escuchan los gritos, salvan a Caperucita y a su abuela y dan al lobo un castigo.

Tiempo y Espacio son aspectos importantes de determinar en esta etapa. Con respecto al tiempo, hay algunas preguntas que pueden ayudar: ¿cuándo transcurre la obra?, ¿cuánto tiempo comprende?, ¿se desarrolla en un solo día o en un tiempo mayor: semanas, meses, años? y también, ¿en qué época está ambientada? Para la determinación del espacio es necesario conocer dónde transcurre la obra (en el campo, la ciudad, en una casa, en una pieza, etc.). Es importante establecer el lugar físico en que la obra transcurre, así como las características de ese lugar (espacioso, oscuro, silencioso, tenebroso, iluminado, etc.).

Igualmente importante en esta etapa es la creación de los personajes. Quiénes actúan en la obra, qué relación existe entre ellos (familiar, de amistad, romántica, etc.), cuáles son sus características físicas y psicológicas, quiénes son los protagonistas y quiénes los antagonistas, lo mismo que la determinación de los personajes secundarios.

Las fuerzas protagonistas y antagónicas pueden estar representadas por un personaje o por un grupo de personajes, pero deben estar claramente definidas y diferenciadas de modo que no se presenten confusiones que alteren la comprensión del auditorio.

LA ESTRUCTURA

Cuando hablamos de estructura de una obra de teatro, nos referimos a la división de ésta en actos y escenas. Cada acto representa una «unidad dramática» que cuenta con presentación, nudo y desenlace y que, a su vez, se encuentra subdividida en escenas, las que se definen por las entradas y salidas de los personajes.

Tanto los actos como las escenas deben tener un objetivo claro y definido, que eviten, como ya hemos dicho, desviarse del tema. Además, puede dárseles un título que ayude a definirlos.

EJEMPLO: «CAPERUCITA ROJA»

- PRIMER ACTO:** «El Error de Caperucita»
- OBJETIVO DEL ACTO:** Mostrar que Caperucita desobedece la advertencia de su madre.

PRIMERA ESCENA: «La Misión Peligrosa»

OBJETIVOS DE LA ESCENA:

- presentar a los personajes,
- presentar el espacio (cocina),
- informar sobre la obra y su conflicto.

OBJETIVOS DE LOS PERSONAJES:

- Caperucita: obedecer a su madre.
- Madre: advertir a su hija.

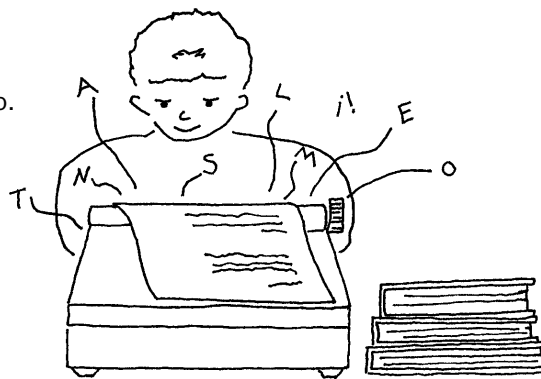
SEGUNDA ESCENA: «Encuentro con el Lobo»

OBJETIVOS DE LA ESCENA:

- presentar al lobo,
- presentar el espacio (bosque),
- mostrar el engaño del lobo.

OBJETIVOS DE LOS PERSONAJES:

- Lobo: conocer el destino de Caperucita.
- Caperucita: llegar a la casa de su abuela.



Repitiendo esta operación con todos los actos y escenas que conforman la obra, se obtendrá un esquema elemental que facilitará la posterior redacción de los diálogos.

DRAMATURGIA

Con este nombre se designa el proceso de escribir una historia para ser representada, es decir, llevada a diálogos entre personajes.

Una vez que la historia, los personajes, los espacios, el tiempo y la estructura se han definido, es momento de comenzar a escribir los diálogos.

Como ya hemos dicho, los personajes tienen características físicas y psicológicas que los determinan, actúan en espacios concretos y persiguen objetivos claros. Todos estos aspectos deben tenerse en cuenta al momento de escribir los diálogos de la obra de teatro. Siguiendo el ejemplo que hemos utilizado, podemos decir que Caperucita es una niña de ocho años, traviesa e ingenua, acostumbrada a vivir en el bosque y confiar en los demás; por su parte, el lobo es un adulto de aspecto amenazante, astuto y malvado. Estas características deben reflejarse no sólo en la caracterización de los personajes que realicen los actores, sino que también en las palabras que utilicen los personajes para comunicarse, es decir, en los diálogos.

Pero además es importante el lenguaje, ya que, entre otros factores, crea el nexo entre el espectador y la obra. Diálogos demasiado extensos, por ejemplo, podrán no ser atractivos para los espectadores. Por ello es importante que el lenguaje sea poco descriptivo; ágil y conciso, utilizando pocas palabras para decir lo que se quiere decir; expresivo del mundo cultural al que pertenecen los espectadores y que posea algo de humor.

La obra se escribe siempre en un lenguaje audiovisual, los textos van acompañados de gestos que los actores realizan sobre el escenario, lo que permite una especial síntesis. Por ejemplo, si queremos demostrar que el lobo está hambriento, no lo haremos decir «tengo hambre», sino que pondremos: «- Lobo (sobándose el vientre): ¡Mmm... un conejito!». De esta forma, es posible mostrar de una manera visual y auditiva que el lobo tiene hambre y además entregar información sobre lo que al personaje le gusta comer.

Siempre es recomendable repetir la información importante, acompañándola de gestos y movimientos que aseguren la comprensión del público.

Existen otros signos dramáticos, lenguajes o recursos de la acción que facilitan la entrega del mensaje, establecen un nexo con los espectadores y hacen más atractiva la obra de teatro. En esta línea, es importante la utilización de elementos sorpresa, situaciones visuales cómicas, lenguajes con humor, etc.

Correcciones y nuevos elementos

Una vez escrita, la obra debe corregirse considerando que cada escena tenga una duración proporcional a su importancia dentro de la obra. El dramatismo, por su parte, debe ser ascendente y culminar en el clímax, punto de mayor conflicto entre la fuerza protagónica y antagónica, para luego llegar al desenlace.

Es fundamental que el texto final dé fiel cuenta de la premisa que se estableció en un principio para la obra.

Una vez escrita la obra se pueden insertar canciones que reemplacen los diálogos demasiado extensos, o que simplemente favorezcan el resultado global. En caso de hacerlo, deben buscarse aquellas conocidas por el público, permitiendo que ellos participen.

Recomendaciones

- Lo más difícil del proceso será crear una historia y su conflicto a partir del tema. En estos casos es recomendable inspirarse en la vida cotidiana, tomando ejemplos de los hechos que presenciamos a diario, y apoyarse en el protagonista como hilo conductor.
- La premisa de la obra debe subentenderse a partir del texto, no es bueno darla en forma explícita al público, pues se estará subestimando la inteligencia del auditorio.
- Una buena forma de llegar a los diálogos en un trabajo de creación colectiva es la improvisación. Para ello, se le puede entregar a los actores un resumen de cada acto o escena y pedirles que improvisen de acuerdo a como ellos creen que se daría la situación. Aparecerán muchas buenas ideas que ayudarán en la redacción final. Lo importante es que todos participen, aportando soluciones creativas.
- Para explicar temas complejos o técnicos se puede poner a un personaje explicándole pacientemente a otro. Este hará todas las preguntas que correspondan, representando tácitamente al público.
- Es recomendable alternar escenas dramáticas con humorísticas, o situaciones de gran conflicto con otras más ligeras que permitan que el público se relaje.
- La obra será siempre enriquecida con el proceso de puesta en escena, por lo que los dramaturgos deben estar atentos y dispuestos a escribir todos los cambios que correspondan.

Fuente

Guillermo Calderón, (actor y director teatral) y *Manual de Teatro Escolar* de Jorge Díaz y Carlos Genovese, Editorial Salesiana, Santiago, Chile, 1994.



NOCIONES BÁSICAS DE TEATRO CALLEJERO

ANEXO TÉCNICO

A lo largo de la historia, casi todo el teatro ha ocurrido en las calles.

Las primeras manifestaciones teatrales conocidas surgieron en Grecia como parte de las actividades que se llevaban a cabo durante las diferentes fiestas con las que se agasajaba al dios Baco. En un principio, las representaciones eran ambulantes, y hacia el siglo IV a. C. comenzaron a construirse teatros de piedra (muy similares a las actuales plazas de toros), algunos de los cuales tenían capacidad para albergar a más de 20.000 personas.

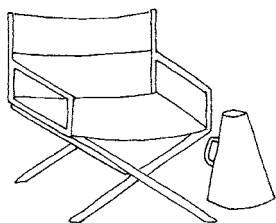
Durante la Edad Media coexistieron las representaciones religiosas, que se llevaban a cabo en los templos e iglesias, y las profanas, realizadas al aire libre, en escenarios improvisados en calles y paseos públicos, llamando la atención de quienes transitaban por ellos.

Sólo a partir del Renacimiento, y en gran parte debido a las necesidades impuestas por la ópera, comenzaron a construirse las primeras salas de teatro tal como las conocemos hoy en día.

Hacer teatro en la calle supone un gran desafío. Los actores desde siempre han utilizado el ingenio y la creatividad para solucionar los problemas que se les presentaban, logrando crear un estilo particular que hoy conocemos como Teatro Callejero. Máscaras, zancos, acrobacias y música, son algunos de los recursos más usados para llamar la atención del público, representar en forma clara y atractiva la obra, y entregar su mensaje.

Una vez que en conjunto se ha creado o seleccionado una obra de teatro (ver anexo técnico “Nociones Básicas de Dramaturgia”), ésta debe ser leída por todos para asignar los diferentes personajes y nombrar al director, al mismo tiempo que distribuir las tareas de producción y determinar a los responsables de realizarlas.

DIRECCIÓN



Siempre es bueno buscar la asesoría de una persona con experiencia en dirección de montajes teatrales; si esto no fuera posible, deberá elegirse a uno de los integrantes del grupo para que asuma la responsabilidad de director. En ambos casos, debe quedar claro que el director no es el «dueño» de la obra, sino una persona que asume la responsabilidad de guiar el trabajo de los actores y ordenar la puesta en escena. Por lo anterior, el director deberá escuchar las opiniones de todos sus compañeros y, junto con ellos, buscar la mejor manera de dar a conocer el mensaje que se quiere hacer llegar al público.

Quien asuma la dirección deberá preocuparse principalmente de crear un ambiente de búsqueda creativo, ordenado y constructivo; moderar al grupo en la elección de los «actores» que asumirán los diferentes personajes; analizar junto a ellos los personajes y ayudar en su caracterización; obtener una unidad de estilo; analizar las escenas del texto para buscar lo más importante de resaltar en cada una de ellas; trabajar en conjunto con el productor para mantener una unidad en la propuesta; determinar, junto al grupo, el calendario de ensayos y hacerlo cumplir; y, por último, moderar los debates que surjan durante el trabajo.

Al momento de revisar el trabajo final, el director debe tener especial cuidado en los siguientes aspectos:

- que los personajes estén claramente caracterizados y diferenciados unos de otros;
- que los actores hablen fuerte y claro;
- que la obra tenga una intensidad ascendente;
- que el resultado final exprese el mensaje que se quiere hacer llegar.

CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES

La creación de un personaje es la recreación resumida y expresiva de las acciones de un ser humano.

Una forma simple de acercarse a la construcción del personaje es que el actor se pregunte durante los ensayos previos: ¿quién soy en ese momento?, ¿con qué persona estoy hablando?, ¿qué pretende? y ¿en qué situación nos encontramos? Analizar en conjunto con el grupo al personaje -a través de la lectura detenida de la obra y ejercicios de improvisación de escenas- permitirá hacerse una idea de sus características físicas (¿cómo es?); de sus características psicológicas (¿cómo reacciona ante las situaciones que se le presentan?); de lo que efectivamente hace en la obra (por ejemplo, si es congruente con lo que dice que hace); de las acciones que no están expresamente señaladas en la obra pero que el personaje realiza o suponemos que realiza.

Para comenzar el trabajo de caracterización puede ser útil recordar la forma de ser de alguien que tenga algún parecido con el personaje, teniendo especial cuidado con no abusar de ello. El camino del análisis con la ayuda del grupo, incorporando la propia emotividad y experiencia del actor, serán siempre la manera más sincera, completa y personal de llegar al personaje.

Para finalizar, algunas recomendaciones respecto a los ensayos:

- los actores deben tener asignado su personaje antes del primer ensayo, de modo que puedan aprender sus parlamentos para dicha ocasión;
- es recomendable comenzar con un breve juego de precalentamiento corporal y concentración. Esto permitirá «soltar» a los actores e introducirlos en el trabajo;
- durante los primeros ensayos se pueden improvisar movimientos y actitudes. Con las sugerencias del grupo y del director, se logrará un trabajo más completo que permitirá llegar a la mejor solución;
- la mejor forma de representar una escena será siempre la que narre de forma más clara la historia;
- se partirá ensayando las escenas en orden sucesivo, una vez que estén claras, se ensayarán las canciones, coreografías, acrobacias y otro tipo de atractivos que se hayan agregado al montaje.

PRODUCCIÓN

Se llama producción al diseño general de una puesta en escena, es decir, los aspectos organizativos que la respaldan.

El productor es el responsable de realizar un plan de trabajo que distribuya todas las tareas que exige el montaje, controlar los gastos para que se mantengan dentro del presupuesto, conseguir un lugar de ensayo, auspicios, difusión de la prensa, realizar la venta de funciones a instituciones, obtener los permisos municipales cuando sean necesarios, etc. Es, en otras palabras, un relacionador público con acceso al dinero que se ha asignado al montaje, esto es, un administrador.

Suele ocurrir en el teatro de aficionados que la producción se realice en forma colectiva, lo que la vuelve algo caótica al no haber un responsable de todos estos aspectos, que absorben bastante tiempo y, de no estar bien solucionados, influyen negativamente en el resultado. Por ello, ser el productor general es una responsabilidad tan importante como las demás dentro del montaje de la obra.

Por la carga de trabajo que supone, es recomendable que el productor general reciba la colaboración de otros miembros del equipo que cumplan la función de asistentes de producción. De esta manera, se pueden distribuir las responsabilidades y llevar un control más efectivo que permita solucionar las dificultades en cuanto éstas se presenten.

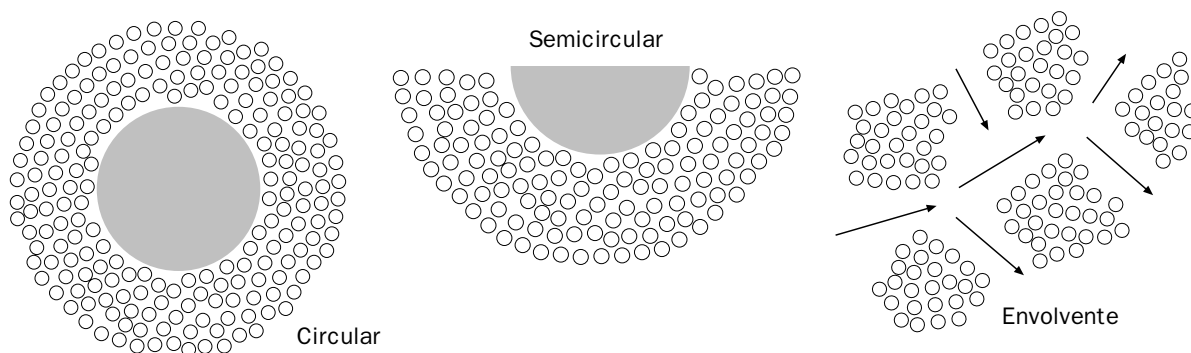
Un buen equipo de producción debe respetar el diseño general de la puesta en escena que el grupo ha determinado; adecuarse a las reales disponibilidades materiales, económicas y humanas; ser creativos e imaginativos para obtener los recursos; cumplir y hacer cumplir las fechas que se han determinado entre todos; dar tareas claras, bien definidas y colaborar en lugar de mandar y vigilar.

DISEÑO DEL ESPACIO

Cuando se habla de diseño del espacio, es conveniente distinguir entre «espacio teatral», «área escénica» y «área de servicios».

El «espacio teatral» corresponde al espacio general donde se va a desarrollar el hecho teatral, es decir, donde se enmarca y transcurre la acción dramática, mucho más allá del puro escenario lo que, evidentemente, incluye al público. El «área escénica» se refiere al espacio o zona específicos en que se desenvuelven los actores. Por último, el «área de servicios» corresponde a las zonas que se utilizan para almacenar, circular, esperar y trabajar.

- Para la realización de una obra de teatro callejero, el «espacio teatral» puede disponerse de diferentes formas. Una posibilidad es hacerlo de manera Circular, de modo que los actores sean rodeados por el público; otra forma es utilizando un esquema Semicircular, el que consiste en distribuir al público en un semicírculo frente al escenario; por último, puede disponerse de manera Envolvente, desarrollando la acción en medio de los espectadores. Esta última forma permite involucrar totalmente al público en el espacio, pero exige de cierta experiencia en el manejo con la gente.



Cualquiera sea la forma utilizada, es conveniente tomar ciertas precauciones: el espacio destinado a la representación debe estar claramente delimitado; la distancia entre los actores y el público debe medirse con cuidado, pues los actores aficionados carecen de una técnica adecuada para proyectar la voz; si el espacio escogido cuenta con un elemento propio, por ejemplo, escalinatas, fachadas, etc., conviene aprovecharlos y valorizarlos en lugar de disimularlos; se debe verificar la visibilidad desde todos los ángulos para que no ocurra que los espectadores vean a los actores desde los tobillos hacia arriba, opacando el trabajo realizado.

El diseñador deberá tener presente estos aspectos y aprovecharlos en una propuesta creativa que esté acorde con los recursos disponibles, siempre teniendo en cuenta que lo principal es colaborar en la entrega del mensaje que se quiere hacer llegar al público.

- El «área escénica» puede ser definida, conformada y transformada por diferentes elementos.

La escenografía

La escenografía permite crear una atmósfera que presente el ambiente que rodea a los personajes.

La tarea del escenógrafo no se limita a pintar los telones o recortar cartulina, es el encargado de transformar creativamente el espacio, potenciando los contenidos de la obra y ayudando a crear la relación entre los espectadores y los actores.

En el caso específico del teatro callejero, es importante tener en cuenta que la escenografía utilizada no puede interrumpir la visibilidad de la obra y mientras menos elementos se utilicen, mejor. Existen algunas recomendaciones que deben tenerse en cuenta:

- utilizar materiales livianos y evitar que la escenografía sea pesada y difícil de transportar;
- estudiar la posibilidad de utilizar materiales no convencionales; una tela rústica puede entregar texturas novedosas y sugerentes;
- en caso de construir tarimas, debe intentarse que sean modulares, fáciles de mover y almacenar, livianas y que no crujan al caminar sobre ellas;
- el diseño de la escenografía debe ser resultado de los ensayos, a los que el escenógrafo debe asistir y participar;
- las entradas y salidas del escenario deben ser expeditas, las rampas y escalinatas (si las hubiera) deben ser fáciles de transitar, evitando accidentes de los actores;
- las construcciones en altura deben tener barandas o protecciones y los andamios, en caso que se utilicen, deben ser sólidos y estar en buen estado;
- evitar efectos que requieran de la utilización del fuego, así como materiales inflamables;
- prever, desde el primer momento, un lugar donde almacenar la escenografía.

Existen otros elementos que es importante tener en cuenta al momento de diseñar el «área escénica». El cuerpo de los actores: hay ocasiones en que pueden convertirse en parte de la escenografía, por ejemplo, utilizando la gestualidad y la mímica pueden representar puertas que se abren, árboles, etc. El dispositivo escénico: se designa de esta manera a cualquier elemento -armazón, construcción aislada, objeto, etc.- que sirve para dar una idea general de los espacios, reemplazando la escenografía. Se trata de la utilización de biombos, andamios, tarimas móviles, lienzos, etc., que pueden estar fijos o ser movidos por los mismos actores, permitiendo transformar el espacio en poco tiempo. La utilización de elementos aislados, proyecciones e iluminación son parte de la escenografía, sobre todo ésta última, pero en el teatro callejero -que se realiza a espacio abierto y generalmente de día- su utilización será muy improbable.

- El «área de servicios» se refiere al espacio necesario para la circulación, almacenaje, trabajo técnico y espera de los actores. Es importante contar con un espacio que no entorpezca a quienes actúan en el escenario y permita la realización del trabajo que debe efectuarse antes, durante y después de la presentación de la obra. Por ejemplo, es necesario que los actores cuenten con camarines que les brinden un espacio seguro y privado donde cambiarse, maquillarse y dejar sus pertenencias.

EL VESTUARIO

En el teatro de aficionados, la confección del vestuario generalmente queda a cargo de los mismos actores. Es por ello que creemos importante entregar algunas recomendaciones generales:

- el vestuario es mucho más que un disfraz: es la forma como el personaje se muestra externamente, entregando signos que permitan la comprensión del público;
- el vestuario debe ayudar al actor en la composición de su personaje, por lo mismo, deben ser cómodos, livianos y no ser peligrosos o inflamables.
- la elaboración de un traje requiere más imaginación que dinero;
- cada actor debe hacerse responsable de su vestuario en cada una de las funciones que realice, dejándolos ordenados y doblados una vez utilizados;
- el vestuario es un material valioso que puede servir para otras oportunidades, por ello es importante pensar en un buen lugar para guardarlo una vez culminada la obra.
- para el teatro callejero es recomendable usar un vestuario que llame la atención de quienes transitan por el lugar.



LA UTILERÍA

Con este nombre se designan todos los objetos que están en el escenario y complementan la escenografía.

La utilería puede ser realista, abstracta o fantástica dependiendo de las opciones que el grupo haya tomado respecto al estilo de la obra. Pueden, incluso, mezclarse estilos si el grupo considera que eso contribuye al entendimiento de la obra.

Otro aspecto importante de tener en cuenta se refiere a la manipulación de los objetos. En el escenario, un objeto se transforma en un elemento que ayuda a la expresión. Por ello, es importante conocer el uso que el actor hará de él, permitiendo crear o escoger el objeto que en mayor medida cumpla con la función de ayudar a expresar las características del personaje o las condiciones del ambiente en que se desenvuelve.

Nuevamente, entregamos algunas recomendaciones que creemos serán muy útiles en esta tarea:

- estimular la imaginación y la creatividad;
- buscar materiales sencillos y baratos, incluso aprovechar elementos de desecho;
- no trabajar con formas o materiales de difícil manipulación o muy pesados. Evitar aristas y ángulos punzantes o cortantes. Siempre es bueno ponerse en el lugar del actor al momento de preparar los diferentes materiales que utilizará;
- en todo momento se deben aceptar las sugerencias de los actores, en definitiva son ellos quienes manipularán los objetos;
- al igual que los demás elementos, la utilería se prueba en el escenario y debe estar acorde con la exigencias de la obra. Un objeto muy pequeño, se perderá desde la distancia; uno de color exagerado, distraerá la atención del público si no se enmarca dentro del estilo.

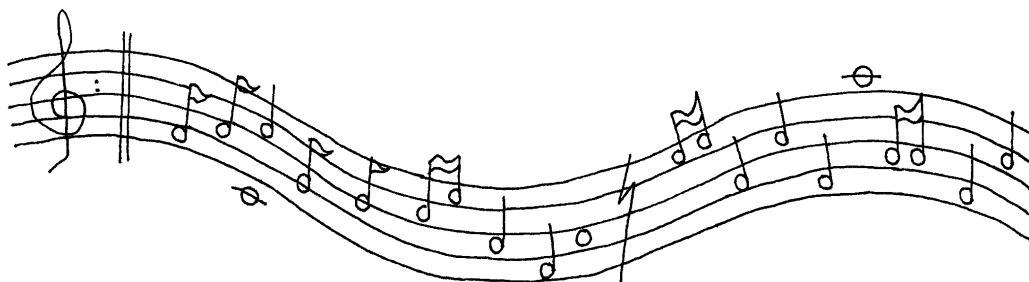
LA MÚSICA

En el teatro, la música puede prestar diferentes aportes a la intencionalidad comunicativa. El empleo de canciones estimula la participación del público; da un carácter festivo a la representación; permite acceder a los contenidos de una manera diferente a través de las sensaciones que evoca y, por último, integra otras expresiones del espectáculo como la pantomima, el baile, el canto, etc.

Si se opta por utilizar música debe ser creada o escogida con cuidado, de lo contrario opacará y debilitará el trabajo realizado. Un consejo: el folclor y las tradiciones culturales propias pueden ser una enorme fuente de inspiración y llamarán la atención del público.

Al igual que con los otros elementos de los cuales hemos ido hablando, la música debe ser resultado de un proceso de experimentación y búsqueda de todos quienes participan en el montaje. Sólo atreviéndose a intentar nuevas posibilidades se llegará a un resultado satisfactorio. El proceso de creación es una mezcla entre un poco de talento y mucho trabajo.

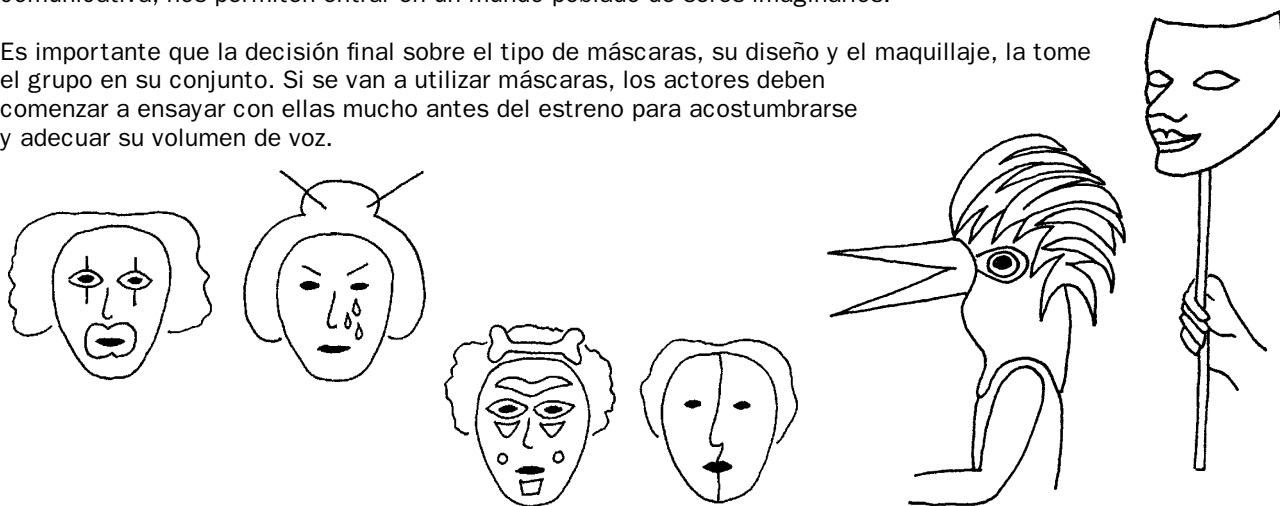
Es posible fabricar los instrumentos con materiales simples y de bajo costo. Botellas con agua, triángulos metálicos, bombos artesanales, calabazas secas rellenas con semillas, etc. Basta utilizar la imaginación.



EL MAQUILLAJE

La ficción empieza con la máscara. Esconde y exhibe. La máscara y el maquillaje, más que ningún otro elemento, nunca cumplen una función puramente decorativa, sino que responden a una necesidad del actor de ser «otro», de ocultarse para poder mostrarse tal como es. Máscaras y maquillaje cumplen una función comunicativa; nos permiten entrar en un mundo poblado de seres imaginarios.

Es importante que la decisión final sobre el tipo de máscaras, su diseño y el maquillaje, la tome el grupo en su conjunto. Si se van a utilizar máscaras, los actores deben comenzar a ensayar con ellas mucho antes del estreno para acostumbrarse y adecuar su volumen de voz.



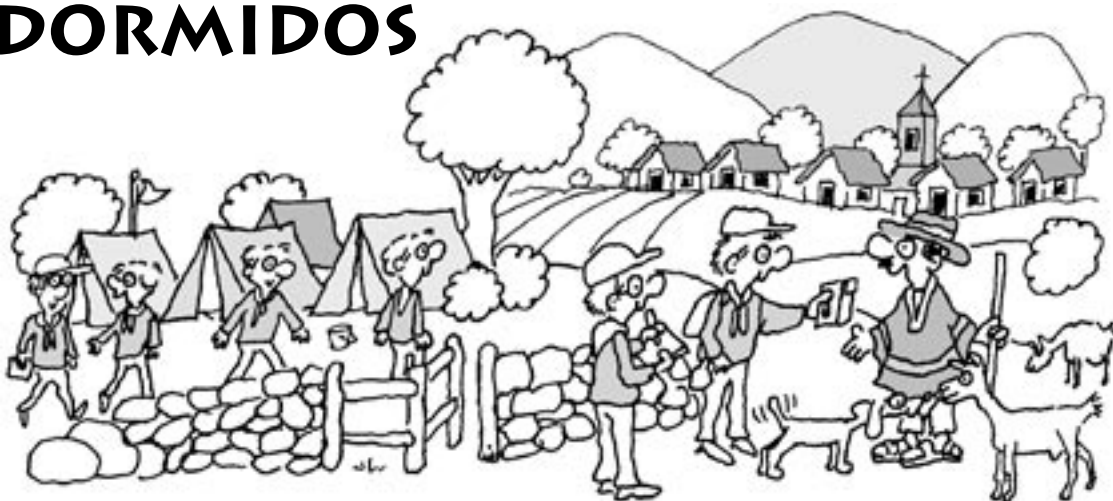
Recomendaciones finales

- Una vez distribuidas las responsabilidades de producción se le entregará una copia de éstas a cada integrante del grupo, destacando sus responsabilidades específicas. Las tareas asignadas deberán controlarse periódicamente.
- Todas las responsabilidades señaladas son compatibles. Los actores pueden asumir responsabilidades en los diferentes equipos de producción, los escenógrafos pueden encargarse de la utilería, etc. Lo más importante es hacer una distribución equitativa, de acuerdo a los intereses y capacidades de cada uno, aprovechando al máximo los recursos de que se dispone.
- Para atraer al público, pueden realizarse diversas actividades en diferentes momentos, como por ejemplo:
 - en los días previos a la representación, realizar una pequeña campaña publicitaria dando a conocer el lugar, día y hora del estreno e invitando a los vecinos. Si se cuenta con recursos, pueden dejarse afiches en algunos sectores de mayor flujo.
 - previo a la representación, puede realizarse un «pasacalles»; un desfile con todos los personajes, acompañado de música.
 - puede hacerse una atractiva introducción con música, que llame la atención de los vecinos.
- Días antes de la representación, puede visitarse el lugar para conocer algunos aspectos de la vida cotidiana de las personas del barrio e incorporarlos a la obra. Por ejemplo, el nombre del almacenero, los problemas de alcantarillado, contaminación, etc.
- Los actores deben estar preparados para improvisar y dialogar con el público durante la representación, siempre que la escena lo permita.

Fuente

Guillermo Calderón, (actor y director teatral) y *Manual de Teatro Escolar* de Jorge Díaz y Carlos Genovese, Editorial Salesiana, Santiago, Chile, 1994.

LOS PUEBLOS DORMIDOS



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En campamento, los equipos de la Comunidad visitan por un día diferentes pueblos vecinos, con el fin de conocer las formas de organización social existentes y entrevistarse con sus habitantes -fundamentalmente con los jóvenes-, para conocer sus inquietudes, intereses y problemas. La información obtenida dará origen a una conversación nocturna de la Comunidad acerca de las condiciones generales de los pueblos visitados, su relación con las condiciones de la vida urbana y las ideas que los jóvenes proponen para solucionar los problemas más urgentes de ambas.

LUGAR

Lugar de campamento y pueblos cercanos a él.

DURACIÓN

Un día, durante un campamento de Comunidad.

PARTICIPANTES

La Comunidad, trabajando por equipos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Establecer contacto con los habitantes de pueblos cercanos al lugar de campamento.
2. Conocer las estructuras y formas de organización social de una comunidad rural.
3. Analizar similitudes y diferencias entre las estructuras sociales de sectores rurales y urbanos.
4. Relacionarse con jóvenes que viven realidades diferentes a la propia.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Creo que todas las personas somos iguales en dignidad y eso marca mis relaciones con los demás.
2. Me comprometo por distintos medios con la superación de las diferencias sociales.
3. Aprecio críticamente los elementos, cambios y metas de mi cultura.

17-18 a 21 años

1. Vive su libertad de un modo solidario, ejerciendo sus derechos, cumpliendo sus obligaciones y defendiendo igual derecho para los demás.
2. Sirve activamente en su comunidad local, contribuyendo a crear una sociedad justa, participativa y fraterna.
3. Hace suyos los valores de su país, su pueblo y su cultura.

MATERIALES

Cuaderno y lápiz para cada participante; provisiones para un día de excursión.



Idea original

Néstor D. Soteras,
Equipo REME Paraguay.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El día anterior a la actividad

El dirigente o la persona encargada de conducir la actividad habrá averiguado cuáles son los pueblos cercanos a los cuales se puede acceder y de qué modo hacerlo, considerando que no estén demasiado alejados del campamento. Idealmente se seleccionará una localidad diferente para cada equipo.

Al anochecer, se presentan los detalles de cómo se realizará la actividad, los participantes la conocen desde que fue seleccionada por ellos para formar parte del ciclo de programa. Será importante ahondar en la idea de que no sólo se puede aprender de la vida en naturaleza, sino también de las comunidades apartadas o pequeños poblados que conviven a diario con ella y que rodean los sitios habitualmente escogidos para campamento. Esta será una gran oportunidad para conocer otros modos de vida y a las personas que los encarnan.

Antes de dormir, cada equipo sabrá hacia qué lugar deberá dirigirse al día siguiente y la información a recopilar una vez en él, la que se detalla en la siguiente pauta que los dirigentes entregarán a cada grupo.

Descripción del pueblo

- Nombre.
- Región, distrito o comuna a la que pertenece.
- Breve descripción geográfica.
- N° de habitantes y tipo de población (% aproximado de niños, jóvenes, adultos y ancianos).

Situación económica

- Nivel de vida observado.
- Principales fuentes de ingreso (agricultura, ganadería, turismo, otras actividades).
- Cantidad y tipo de comercio.
- Medios de transporte disponibles para los habitantes.

Situación administrativa

- Organización administrativa (municipio o ayuntamiento y departamentos que de él dependen).
- Organismos de seguridad pública (policía, bomberos, otros).

Situación socio-cultural

- Hospitales o formas de atención médica tradicional o alternativa.
- Iglesias (cantidad y religión a la que pertenecen).
- Escuelas.
- Correo.
- Lugares y formas de recreación.
- Bares o cantinas.
- Centros juveniles.
- Centros de ancianos.
- Festividades celebradas y creencias populares (mitos y leyendas locales).
- Situación de emigración hacia zonas urbanas.
- Situaciones conflictivas en general.

El día de la actividad

Muy temprano por la mañana, cada equipo inicia su excursión. Como se podrá deducir, la obtención de la información demandará un gran nivel de interacción de los jóvenes con los habitantes del pueblo. Para realizar esta tarea, cada equipo puede dividirse a su vez en parejas o grupos más pequeños que cubran las distintas áreas según sus intereses particulares.

Quien esté encargado de conducir la actividad recomendará a los jóvenes agudizar todos sus sentidos con el fin de obtener no sólo la información requerida, sino formarse una impresión general de la vida del pueblo y su clima humano y social. Especial interés cobrará en este sentido la relación que los equipos puedan establecer con otros jóvenes para conocer sus inquietudes y determinar los puntos de contacto entre las juventudes de distintos sectores sociales y geográficos.

Dependiendo cuánto se quiera ahondar en la información o las dificultades que se tenga para obtenerla, también es posible programar esta actividad de modo que los equipos permanezcan más tiempo en los pueblos visitados. En este caso, es posible pernoctar en el pueblo o volver tantas veces como sea necesario. Establecer vínculos con la comunidad local que permitan obtener cierta información puede no ser tan fácil como puede imaginarse. Sobre todo teniendo en cuenta que lo que la actividad se ha planteado como objetivos es conocer otras realidades, tomar contacto con jóvenes, etc. y no, como podría peligrosamente confundirse, realizar un “censo de población”.

De vuelta al campamento, cada equipo contará con un tiempo para organizar la información recopilada y hacer una primera evaluación de la experiencia vivida. También podrán discutir en este momento la forma en que esta información será compartida con los equipos restantes.

Al anochecer, la Comunidad se reunirá nuevamente para conocer e intercambiar las experiencias acumuladas durante el día. Será la ocasión propicia para analizar con mayor profundidad la vida de las comunidades rurales, las ventajas y desventajas que muestran en relación con la vida urbana, los principales problemas que las aquejan y, desde luego, las ideas que los jóvenes puedan proponer para superarlos.

El momento también será propicio para evaluar la actividad misma y compartir las opiniones de los jóvenes, lo que servirá para alimentar las posteriores evaluaciones de la progresión personal. En este sentido, los dirigentes deben estar atentos a los comentarios de los y las jóvenes al mismo tiempo que deberán, durante el desarrollo de la actividad, observar la conducta de los jóvenes.

CUÉNTAME OTRO CUENTO

Área de desarrollo
CREATIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad consiste en la creación de un pequeño taller literario en el cual los jóvenes desarrollan algunos ejercicios básicos para crear posteriormente un cuento nuevo y original, que será compartido con los demás miembros de la Comunidad y que eventualmente podría ser presentado a un concurso literario local. Esta actividad se desarrolla en forma paralela a otras actividades o proyectos que pudieran estar realizando la Comunidad o el equipo. Dependiendo de con cuántas otras actividades conviva, puede extenderse por más de cuatro semanas.

LUGAR

Lugar de reunión habitual de la Comunidad y otros lugares aptos para la creación de un texto literario.

DURACIÓN

Cuatro reuniones de Comunidad o más, dependiendo de la forma en que se organice la actividad y el alcance que se le quiera dar.

PARTICIPANTES

Individualmente y por equipos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Incentivar la imaginación.
2. Descubrir distintas posibilidades de expresión a través del lenguaje.
3. Incrementar las habilidades de expresión escrita.
4. Apreciar críticamente el trabajo propio y el de los demás.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Soy capaz de sintetizar, criticar, proponer y apreciar las opiniones de los demás.
2. Reflexiono y discuto con mi equipo y propongo acciones para realizar en conjunto.
3. Comparto con los demás mis inquietudes, aspiraciones y creaciones artísticas.
4. Elijo entre las distintas actividades artísticas y culturales que llaman mi atención.
5. Trato de expresarme de un modo propio, y soy capaz de mirar críticamente tendencias e ídolos sociales.

17-18 a 21 años

1. Actúa con agilidad mental ante las situaciones más diversas, desarrollando su capacidad de pensar, innovar y aventurar.
2. Expresa lo que piensa y siente a través de distintos medios, creando en los ambientes en que actúa espacios gratos que faciliten el encuentro y el perfeccionamiento entre las personas.

MATERIALES

Papel y lápiz para cada participante. Eventualmente, máquina de escribir o computadora, lo que obviamente dependerá de los recursos de los participantes.



Idea original

Central de Coordinación REME.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Primera reunión

Luego de elegida la actividad por los jóvenes e incorporada en la planificación del ciclo de programa respectivo, los dirigentes o el dirigente encargado explican la forma en que se desarrollará el pequeño taller literario, que dará como resultado la creación libre de cuentos cortos, los que bien podrían ser presentados a un concurso literario. En esta reunión comenzarán los primeros ensayos a través de algunos ejercicios de escritura creativa.

Ya que este tipo de escritura no es una actividad que se realice habitualmente y se requiere de cierta práctica para obtener resultados satisfactorios, el dirigente invitará a los miembros de la Comunidad a realizar la siguiente tarea de ejercitación:

El dirigente dictará el comienzo de una historia que los jóvenes completarán individualmente. Es importante que esta historia posea un componente de misterio o comicidad que motive a los jóvenes a completarla. Por ejemplo: “Gaspar abrió lentamente la puerta. En medio de la oscuridad se distinguían las siluetas desfiguradas y amenazantes de los muebles cubiertos por las sábanas. Con mano temblorosa buscó en su bolsillo una caja de fósforos con la intención de iluminar la sala. El primero falló y sólo desprendió una chispa cegadora que no le permitió ver nada. Pero al encender el segundo...”

Si fuera posible, es recomendable contar con la asesoría de un escritor profesional o de un profesor de literatura. Con su participación, el desarrollo y evaluación de los ejercicios y el resultado final podrían enriquecerse notablemente.

Para completar la historia, los jóvenes dispondrán de no más de 10 minutos. Al término de dicho plazo, se pedirá a quienes quieran hacerlo que lean el desarrollo y fin de la historia presentada. No es necesario que todas las historias sean leídas en público y en ningún caso se debe forzar a un joven que no quiera hacerlo. El ejercicio puede ser repetido una o dos veces utilizando otros textos iniciales creados con anterioridad o tomados de alguna buena novela o cuento.

Al término de esta primera sesión los dirigentes pueden pedir a los jóvenes que durante la semana intercambien entre ellos otros textos inconclusos que deberán ser completados antes de la próxima reunión. Esto motivará la continuación de estos ejercicios en la reunión siguiente.

Segunda y tercera reunión

Luego de recordar la simpática experiencia de la reunión anterior y de compartir los textos creados durante la semana, el dirigente encargado señalará ahora que no sólo es necesaria la imaginación para escribir una buena historia. También se necesita un estilo propio, que puede ser definido según la intención de quien escribe y según la naturaleza de las reacciones que el texto provoca en sus lectores.



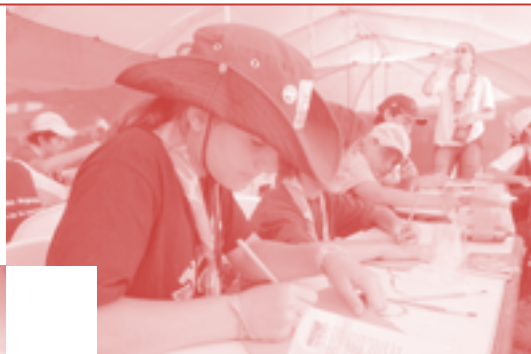
Una narración puede ser descriptiva o de acción, romántica, histórica, policial o de suspenso; pero también puede ser seria, cómica, irónica o mezclar todos los elementos al mismo tiempo. La combinación de estas variantes puede ser infinita según las intenciones del autor y la creatividad que ponga en la narración.

Los dirigentes podrán escoger entre una gran variedad de ejercicios para realizar con los jóvenes según sus intereses y la disponibilidad de tiempo que se tenga. Estos ejercicios se pueden realizar durante la segunda y tercera reunión. Algunos de ellos se sugieren a continuación:

1. Siguiendo el esquema de la reunión anterior, es posible que se le entregue a los jóvenes no el inicio de un relato, sino su parte central, con el propósito de que ellos reconstruyan el inicio y desarrollen un desenlace apropiado; o bien, entregar el final de una narración para que los jóvenes reconstruyan a voluntad la historia completa.
2. Se propone un tema y cada participante escribe el comienzo de la narración. Transcurridos unos minutos, los escritos se intercambian para que un compañero escriba el desarrollo del cuento. A continuación, los escritos vuelven a sus iniciadores para escribirles el final. Los cuentos resultantes son leídos y se seleccionan los mejores.
3. Cada dirigente escoge un cuento que posea al menos tantos personajes como miembros tenga el equipo. Luego de la lectura en voz alta del cuento escogido, cada participante elige un personaje y escribe su biografía en el estilo que más le acomode. Las biografías son leídas en el equipo y se intenta buscar relaciones entre ellas en forma oral.
4. Cada miembro del equipo escoge un estilo de narración y prepara en ese estilo un breve relato de una o dos carillas acerca de una experiencia vivida por la Comunidad, el equipo o algunos de sus miembros. El resultado es compartido entre todos.

Al finalizar la tercera reunión, se pide a los jóvenes que durante la semana siguiente cada uno escriba un cuento con un tema libre que sea propio y original. Tal tarea supone un trabajo detenido, por lo cual los jóvenes dispondrán de toda la semana para desarrollar un esquema, caracterizar los personajes, determinar los hechos y escribir la historia. Dependiendo de la capacidad demostrada por los jóvenes, este plazo puede ser ampliado a dos o tres semanas.

Para poder apreciar la calidad expresiva, el cuento tendrá una extensión mínima de una página. Los “escritores” deberán tener en cuenta que los escritos serán expuestos públicamente, por lo que la narración no debiera contener elementos que luego inhiban a los jóvenes para presentar su trabajo.



Última reunión

En esta reunión se dará lectura a los cuentos definitivos ante los miembros del equipo o se distribuirán fotocopias para que se lean en silencio y luego se comenten. Se procurará que los jóvenes tomen notas acerca de los aspectos que llamen su atención. Eventuales correcciones, con acuerdo del autor, pueden ser introducidas en este momento. Cada equipo escogerá su mejor cuento para presentarlo a los equipos restantes. De entre los mejores cuentos seleccionados por los equipos podrá escogerse el mejor cuento de la Comunidad, cuyo autor podrá recibir un premio especial y presentarse, avalado por la Comunidad, a algún concurso literario local, comúnmente organizado por periódicos, municipios, ayuntamientos o gobiernos regionales, fundaciones de apoyo a la cultura u otros organismos similares.

Esta actividad bien puede dar origen a una pequeña publicación en la que se incluyan los mejores cuentos realizados por los jóvenes. Si la inquietud permanece, las publicaciones pueden ser periódicas. No sería mala idea, si existe el entusiasmo, generar una especie de “diario o periódico narrativo” donde los temas de interés puedan tratarse como si fueran tema de un cuento.

La evaluación no puede estar ajena de esta o cualquier otra actividad. En distintos momentos, esta actividad permitirá a los dirigentes observar múltiples aspectos en los jóvenes. Es imposible pretender que la calidad expresiva de todos ellos sea óptima o destacada. Como no todos están llamados a ser escritores, los elementos a evaluar en cada ejercicio y en el resultado final serán básicamente los siguientes:

- Capacidad de construir una historia coherente con elementos originales.
- Capacidad de traducir las ideas en palabras.
- Naturaleza de las emociones transmitidas.
- Capacidad de expresar una emoción con belleza.
- Capacidad de comunicación sin temores ni inhibiciones.
- Condiciones particulares de los jóvenes para la narración literaria, sobre todo si se destacan en estilos literarios específicos.
- Disposición a recibir y apreciar el trabajo de los demás.
- Capacidad crítica y de análisis del trabajo propio y el de los demás durante la lectura de los ejercicios y de los cuentos finales.

Evaluar la actividad a la luz de los objetivos planteados para ella también será importante y permitirá correcciones a su desarrollo o nuevas ideas a partir de esta propuesta.



DE TAL PALO TAL ASTILLA

Área de desarrollo
AFFECTIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En un momento de tranquilidad e intimidad al atardecer de un campamento, los miembros de cada equipo reflexionan acerca de aquellos elementos de su personalidad y su conducta que han heredado de sus padres, anotando en un papel las características de la línea paterna, las de la línea materna y aquellas que consideran diferentes al resto de su familia. Luego comparten en pequeños grupos sus apreciaciones y en conjunto intentan determinar de qué modo cada ser humano se asemeja a su núcleo de origen, a la vez que se constituye como un ser único e irrepetible. Las conclusiones suscitarán una conversación posterior con los padres, a vuelta de campamento.

LUGAR

En campamento, al atardecer.

DURACIÓN

Aproximadamente 90 minutos o el tiempo que sea necesario para llevar adelante una reflexión profunda y compartir con calma los resultados de ella.

PARTICIPANTES

La Comunidad, trabajando en equipos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Promover la reflexión de los jóvenes sobre sí mismos.
2. Reconocer, comprender y aceptar sus características y las de sus padres.
3. Desarrollar la capacidad para escuchar con atención, respeto y delicadeza las situaciones personales de los demás.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Manejo cada vez mejor mis emociones y sentimientos y trato de mantener un estado de ánimo estable.
2. Comparto mis sentimientos con mi equipo.
3. Logro una relación de comprensión y afecto con mis padres y mantengo permanentemente comunicación con ellos.
4. Mantengo con mis padres una relación en la que consideran mis discrepancias, confían en mí y me ayudan a obtener cada vez más autonomía, respetando también los límites que hemos acordado.
5. Converso y comparto con mis hermanos y hermanas y aprendo de nuestra relación.

17-18 a 21 años

1. Logra y mantiene un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional.
2. Reconoce el matrimonio y la familia como base de la sociedad, convirtiendo la suya en una comunidad de amor conyugal, filial y fraterno.

MATERIALES

Lápiz y papel para cada participante.



Idea original

Central de Coordinación REME.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En caso que esta actividad haya sido seleccionada por los mismos jóvenes para ser realizada, los dirigentes deberán motivar el trabajo que se realizará a continuación. Pero, si por el contrario esta actividad ha sido incorporada por los mismos dirigentes, ellos deberán explicar la actividad e invitar a la Comunidad a trabajar esta actividad en equipos. Es importante que esta actividad se desarrolle en el seno de un grupo de amigos que se conocen, respetan y confían unos en otros.

El equipo buscará un lugar tranquilo que invite a la conversación y la reflexión. En ese lugar, que bien puede ser en torno a una pequeña fogata, cada uno de sus integrantes intentará determinar qué aspectos de su carácter, personalidad o conducta han sido heredados de sus padres y de qué manera cada uno se reconoce como miembro de su familia, compartiendo características comunes.

Posteriormente, cada joven deberá determinar las características que considera propias y que lo diferencian de su familia. Se les pedirá que anoten en un papel dividido en tres columnas las características atribuidas a la línea paterna, la línea materna y aquellos aspectos en que se consideran distintos.

Cuando todos estén conformes con las características que han anotado, compartirán su reflexión con los demás miembros del equipo. Cada uno expresará libremente el contenido de su reflexión y explicará a los demás de qué modo percibe la semejanza con sus padres y la influencia de sus características en su forma de ser. Los demás escucharán con atención y, si conocen lo suficiente a los padres de sus compañeros, podrán aportar sus opiniones con delicadeza. Si alguno de los y las jóvenes no desea compartir sus reflexiones con su equipo, no debe ser obligado a hacerlo.

Finalmente, se promoverá la ocasión para que todos expresen sus impresiones acerca de la actividad en un

diálogo común, sin que necesariamente se deba aludir al contenido de las reflexiones personales.

En este momento de la actividad, el dirigente invitará a los jóvenes a que compartan la experiencia vivida con sus padres y hermanos a vuelta de campamento y, en lo posible, produzcan una conversación familiar sobre el mismo tema.

Esta posterior conversación del joven con sus padres o familiares es un elemento muy importante de esta actividad, ya que ella dará origen a un diálogo fraternal y a un análisis que permitirá a los padres descubrirse en sus hijos de una manera que quizás antes no lo habían hecho. También será útil para que ellos aprecien que el joven ha desarrollado una capacidad que le permite verlos críticamente sin dejar de amarlos.

Posteriormente, el dirigente se reunirá con los coordinadores de equipo para compartir sus impresiones acerca del modo en que se realizó el ejercicio en cada grupo y complementar sus observaciones en torno a los distintos aspectos de la actividad.

En una reunión posterior de Comunidad y si así lo desean, los jóvenes podrán compartir el resultado de las conversaciones sostenidas con los miembros de su familia. En esta misma reunión, se podrá evaluar la actividad en sí misma, es decir, en relación a los objetivos que se habían planteado al momento de su planificación.

De todas estas conversaciones, y de la ejecución misma de la actividad por cierto, los dirigentes podrán obtener información sobre las conductas de los jóvenes en relación a su progresión personal. Lo que escriban, lo que estén dispuestos a compartir, cómo reaccionan ante las experiencias de los demás, lo cercanos o lejanos que se perciben de sus padres, etc. serán elementos que bien vale tener en cuenta al momento de compartir opiniones con los y las jóvenes respecto a su crecimiento personal.



CAMPAÑA PUBLICITARIA



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Con la participación activa de sus integrantes, la Comunidad escoge un artículo de la Ley que estima necesario para la juventud actual; y luego, trabajando por grupos de trabajo según los distintos medios de comunicación, monta una campaña publicitaria destinada a promocionarlo. La actividad culmina con la presentación de la campaña ante la Comunidad, los dirigentes, los padres y los invitados que se estime conveniente.

LUGAR

El local de reunión habitual de la Comunidad, una sala con capacidad para efectuar una presentación ante unas 50 personas y otros lugares o talleres para producción audiovisual.

DURACIÓN

Aproximadamente un mes.

PARTICIPANTES

La Comunidad, organizada en grupos de trabajo.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Conocer el lenguaje publicitario y practicar las técnicas audiovisuales de los distintos medios de comunicación.
2. Desarrollar ideas atractivas para transmitir los valores contenidos en la Ley Scout.
3. Aplicar las técnicas audiovisuales a las ideas desarrolladas, por medio del montaje de una campaña publicitaria que considere los distintos medios.
4. Proporcionar oportunidades para que los jóvenes reconozcan sus capacidades artísticas y desarrollen habilidades comunicacionales.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Trato de aprender más sobre cuestiones técnicas relacionadas con el sonido, la imagen, la mecánica, la informática y otros.
2. Trato de expresarme de un modo propio, y soy capaz de mirar críticamente tendencias e ídolos sociales.
3. He participado en proyectos que aplican tecnología innovadora.

17-18 a 21 años

1. Une los conocimientos teórico y práctico mediante la aplicación constante de sus habilidades técnicas y manuales.
2. Expresa lo que piensa y siente a través de distintos medios, creando en los ambientes en que actúa espacios gratos que faciliten el encuentro y el perfeccionamiento entre las personas.
3. Valora la ciencia y la técnica como medios para comprender y servir al hombre, la sociedad y el mundo.

MATERIALES

Dependen del medio de comunicación elegido por cada grupo de trabajo. **Televisión, video e imagen:** a) Equipos: cámara, grabador, equipo de sonido, editora o un segundo video grabador; b) Materiales: casetes de video y otros, según la producción que se realice. **Radio:** a) Equipos: grabador portátil, equipo de sonido con doble casetera o CD, micrófono e idealmente, mezclador de sonido; b) Materiales: cintas de audio, temas musicales y otros, según la producción que se elija. **Prensa escrita y propaganda callejera:** cartulina, papeles de colores, lápices de dibujo, pegamento, goma de borrar, tipos de letra y otros materiales propios del diseño gráfico. Si el grupo de interés cuenta con los recursos, el trabajo puede hacerse utilizando computadora e imprimiendo el resultado final.



Idea original
Central de Coordinación
REME.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En una primera reunión

Una vez que la actividad ha sido seleccionada por la Comunidad y llegado el momento de comenzar con su ejecución, según la planificación elaborada al comienzo del ciclo de programa, los dirigentes de Comunidad, la persona encargada de conducir la actividad o el equipo que haya propuesto esta actividad para ser realizada por la Comunidad, recuerdan el trabajo a realizar y motivan la actividad.

Utilizando métodos participativos, la Comunidad escoge el artículo de la Ley que considera necesario resaltar para los jóvenes de hoy. Naturalmente, nada impide que se trabaje en torno a dos o más artículos de la Ley, siempre y cuando esto no signifique recargar demasiado el trabajo de la Comunidad. La idea no es abarcar de una vez todos los artículos de la Ley Scout, sino profundizar en la reflexión y el entendimiento de aquel que fue seleccionado por la Comunidad.

Un publicista o técnico en publicidad, previamente contactado por la Comunidad y cuya presencia es recomendable durante toda esta reunión, introduce a los jóvenes en los conceptos generales de la publicidad y en especial en los distintos elementos que tienen relación con una campaña: definición del producto, servicio o valor que se quiere promocionar; público al que se dirigirá; mensaje o “idea fuerza” de la campaña; características técnicas de los mensajes según el medio de comunicación escogido, etc. Es recomendable que esta persona cuente a los jóvenes los detalles de algunas campañas famosas, que exhiba material atractivo y que realice ejercicios prácticos con la Comunidad.

Aplicando la información recibida a la promoción del principio o valor escogido, la Comunidad fija el marco general de la campaña, principalmente su objetivo, el público al que se dirigirá y la “idea fuerza” que se reflejará en los distintos instrumentos que se utilizarán.

El publicista invitado presenta a los jóvenes los distintos elementos publicitarios que pueden usarse y les pide que, según sus intereses y capacidades, opten por alguno de ellos, conformando a lo menos un grupo de trabajo para cada medio de comunicación.

En caso que no todos puedan obtener la ayuda de un profesional del área, les sugerimos algunas alternativas de acciones publicitarias para cuatro medios distintos de comunicación:

Televisión, video e imagen: a) un comercial de 60 segundos; b) un video clip de 2 minutos; c) un documental de 5 minutos; d) una presentación con diapositivas o diaporama. **Radio:** a) un comercial para una emisora AM; b) un comercial para una emisora FM; c) un microprograma de 3 minutos; d) un programa de radio de 15 minutos. **Prensa escrita:** a) un aviso, tamaño media página de diario; b) un folleto para insertar en una edición dominical; c) un artículo para una revista semanal o quincenal; d) una o varias entrevistas a personas conocidas o grupos de jóvenes. **Propaganda callejera y material de promoción:** a) crear el logo y presentarlo en diferentes aplicaciones; b) diseñar un afiche y un folleto; c) confeccionar un conjunto de volantes, autoadhesivos y otros similares; d) diseñar llaveros, sombreros, insignias, camisetas y otros materiales de promoción.

Conformados los grupos, deberán tomar contacto con personas, agencias de publicidad, productoras audiovisuales, talleres de diseño gráfico y periódicos que puedan orientarlos en el desarrollo de su tarea o ayudarles a obtener equipos y materiales.

Para la próxima sesión, los grupos de trabajo deberán traer un borrador del proyecto publicitario que piensan realizar. Durante la semana habrá que supervisar el avance de esta tarea.

En una segunda reunión

Los grupos presentan sus borradores a los dirigentes, quienes actúan como “el cliente”, sugiriendo modificaciones y refuerzos destinados a mejorar el trabajo final y luego los grupos se dedican a afinar su borrador hasta llegar a un proyecto concreto. De común acuerdo con los responsables de Comunidad fijan una fecha para el “lanzamiento” de la campaña, el que debiera tener lugar dentro de dos o tres semanas a partir de este momento. Los dirigentes motivan para que inmediatamente después de esta reunión comience el trabajo definitivo. En adelante, para aumentar la expectación, se recomienda que el trabajo de los grupos se mantenga en secreto, a lo menos entre ellos.

En esta etapa de evaluación de los borradores, los dirigentes pueden examinar el cumplimiento de los objetivos planteados para la campaña, la claridad del mensaje, el buen uso de las imágenes, la calidad técnica, la duración, los parlamentos, los aspectos éticos de los recursos utilizados, etc.

En la reuniones siguientes, antes del lanzamiento:

Los dirigentes estimulan y controlan el avance y están disponibles para apoyar, hacer sugerencias y ayudar a resolver imprevistos. Este es el período de mayor intensidad de la actividad y constituye su fase crítica. Se deberá designar un equipo especial encargado de preparar el lanzamiento para el día fijado: decoración del lugar, invitaciones, equipamiento, materiales generales, orden de presentación de los trabajos, etc.

El día del lanzamiento

Todos los grupos tienen su presentación preparada y probada con suficiente anticipación. Una comisión recibe a los invitados y los ubica en los lugares previstos. A la hora fijada, se inaugura el acto explicando los distintos pasos del camino recorrido. Uno a uno, los grupos presentan su publicidad y relatan el trabajo que realizaron hasta llegar al producto final. Terminadas las presentaciones se reciben los comentarios de los asistentes. Es buena idea cerrar con un pequeño cóctel, en el que abundarán anécdotas, bromas y felicitaciones.

El ambiente que se produzca durante el cóctel y los comentarios de los asistentes entregarán los primeros datos sobre la evaluación de la actividad realizada. Más adelante, probablemente en una próxima reunión de Comunidad, habrá que reunirse y evaluar el desarrollo y resultado de la actividad a la luz de los objetivos de la actividad.

El desarrollo de la actividad entregará valiosa información sobre el comportamiento de los y las jóvenes. Los adultos responsables de la conducción de la Comunidad deberán estar muy atentos a recoger esta información y utilizarla para alimentar los procesos evaluativos que dicen relación con la progresión personal de los y las jóvenes que acompañan.

En esta propuesta en particular, habiendo un profesional externo que prestará ayuda y estará en contacto con los y las jóvenes, también podrá pedírsele a dicho profesional que formule su opinión tanto sobre la actividad realizada, como en relación a las conductas manifestadas por los y las jóvenes.

LA ORACIÓN DE MI COMUNIDAD

Área de desarrollo
ESPIRITUALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Trabajando en parejas, los y las jóvenes de la Comunidad recorren un sector del entorno en que se encuentra ubicado el Grupo Scout e identifican hechos, cosas y personas que les permitan inspirar la creación de frases para redactar una oración de su Comunidad.

LUGAR

El local de reunión habitual de la Comunidad o del Grupo Scout y el entorno comunitario de éste.

DURACIÓN

Parte de dos reuniones de Comunidad.

PARTICIPANTES

Los y las jóvenes de la Comunidad, trabajando en equipos y en parejas.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Promover la reflexión y la conversación sobre un hecho real para identificar en él la mano protectora de Dios.
2. Identificar hechos, cosas y personas del entorno que permitan inspirar la creatividad de los y las jóvenes para la redacción de una oración de la Comunidad.
3. Comprender la oración como una manera de comunicación con Dios.
4. Redactar una oración para la Comunidad.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Integro la oración en las decisiones más importantes de mi vida.
2. Preparo oraciones para diferentes momentos de la vida de mi equipo, mi Comunidad, mi Grupo Scout y mi familia.

17-18 a 21 años

Practica la oración personal y comunitaria, como expresión del amor a Dios y como un medio de relacionarse con Él.

MATERIALES

Lápiz y papel para tomar notas para cada participante.



Idea original

Central de Coordinación REME
en base a ideas aportadas por
Xavier Favre y José Varas.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Primera reunión

Aun cuando esta actividad haya sido seleccionada por la Comunidad al momento de planificar el ciclo de programa, habrá que contar con un momento para que el responsable de Comunidad, luego de reunir a los participantes en un ambiente distendido sin elementos que distraigan la atención, dirija un juego de integración y generación del necesario ambiente de confianza. Lograda esta condición, se podrá compartir el siguiente texto:

“Durante la II Guerra Mundial, en una pequeña isla del Pacífico donde se desarrollaron terribles combates entre tropas japonesas y estadounidenses, un soldado norteamericano yacía gravemente herido en el campo de batalla, cuando se le acercó un soldado japonés con su bayoneta lista para matarlo. El soldado norteamericano consideró que ya no había nada que pudiera hacer y, en un último gesto casi inconsciente, hizo el saludo scout.

Horas más tarde recobró el conocimiento y comprobó con sorpresa que sus heridas le habían sido curadas. En su camisa encontró una nota que decía: “Yo soy el soldado japonés que trató de matarte, pero tu saludo scout me recordó que también fui scout cuando niño. ¿Cómo podría haberte matado? Te presté los primeros auxilios lo mejor que pude. Buena suerte.

Ayudado por sus propios compañeros, el soldado estadounidense recobró su salud. Los scouts japoneses conocieron esta historia por medio de la oficina de Boy Scouts of America y realizaron una intensa búsqueda para saber quién era ese soldado japonés, pero nunca pudieron encontrarlo”.

A partir de esta lectura, u otra de similares características, el dirigente o la persona encargada de conducir la actividad solicita a los y las jóvenes que, reunidos como equipos, analicen una pauta de reflexión. Es recomendable que cada equipo cuente con la compañía de un dirigente que acompañe a los y las jóvenes en su reflexión y pueda, en caso de ser necesario, colaborar guiando el debate y la conversación.

A los equipos se les puede entregar una pauta de reflexión como la siguiente:

- ¿Sólo el saludo scout motivó la acción del soldado japonés?
- ¿Qué valores rescatas de esta historia?
- ¿Qué acciones de la vida cotidiana se fundamentan en estos valores?
- ¿Cómo podemos imitar la conducta del soldado japonés en tiempos de paz y con personas que no son scouts?

Dentro de cada equipo su Coordinador, o el dirigente que los acompaña en caso que el equipo así lo haya decidido, conduce una conversación y reflexión en torno a estas interrogantes. Se trata de conducir el análisis de manera que los participantes sean capaces de comprender que en la vida cotidiana ocurren situaciones similares a la expuesta en la historia relatada. Es por ello que a continuación se le pedirá a los y las jóvenes que identifiquen hechos de su vida cotidiana que se relacionen con cada una de las frases del texto de la Oración Scout o que, de un modo general, se relacionen con el sentido y los valores que la Oración Scout expresa.

*“Señor
enseñanos a ser generosos,
a servirte como lo mereces,
a dar sin medida,*

*a combatir sin miedo a que nos hieran,
a trabajar sin descanso
y a no buscar otra recompensa
que saber que hacemos Tu voluntad”.*

Realizado lo anterior, se conforman parejas a las que se les entrega un mensaje, el que perfectamente puede estar en alguna clave. El mensaje deberá decir:

“Misión: Salgan del local y recorran la calle , desde la calle hasta la calle En este recorrido deberán descubrir un hecho, cosa o persona que les llame la atención. Lo que descubran debe permitirles redactar una frase que será parte de una oración para la Comunidad. Recuerden lo que dice la oración scout. Deben observar con atención y pensar qué valor pueden incorporar a la frase. Tienen 60 minutos para ejecutar esta misión. Pasado este plazo nos encontraremos nuevamente en el local”.

Una vez que los jóvenes hacen el recorrido y cumplen la misión, regresan al local de reunión habitual de la Comunidad.

A medida que regresan de su misión, los jóvenes se reúnen con sus equipos para compartir la experiencia y comentar lo que observaron y descubrieron y se presentan unos a otros las proposiciones de frases para la redacción de una oración de Comunidad. El equipo, de la manera que considere más adecuada, selecciona las frases que más les gustan o considera mejores y redacta un borrador de oración para ser presentado a la Comunidad en su conjunto.

Las frases o las propuestas de oración serán presentadas por cada equipo al resto de la Comunidad de la manera que la Unidad estime conveniente. Como en toda actividad scout no deberá estar ausente el juego y, como alternativa, se puede buscar para esta presentación algún juego o ejercicio que haga más entretenido o activo este momento. Por cierto que, si así lo estima mejor la Comunidad o quien organiza los pasos de esta actividad, la presentación de las frases u oraciones puede hacerse perfectamente invitando a que cada equipo lea en voz alta y clara su propuesta.

De la forma que se haya determinado, cada equipo presenta su propuesta para generar en conjunto una oración de la Comunidad. Las propuestas se escribirán a la vista de todos y se elegirán, de la forma que se estime conveniente, las que obtengan mayor convocatoria o, por decirlo de otra manera, agraden a la mayoría.

A partir de esta etapa, se pueden establecer algunos responsables que asuman la redacción final de la oración. Ellos tendrán como plazo hasta la siguiente reunión para presentar sus propuestas.

Segunda reunión

Se presentan las propuestas de redacción y entre todos deciden o eligen la oración que más represente el sentir de la Comunidad o, simplemente, que más les guste.

Como toda actividad, es indispensable que sea evaluada a la luz de los objetivos propuestos para ella en un comienzo. Al mismo tiempo, esta propuesta brindará a los dirigentes oportunidades para observar la conducta de los jóvenes y obtener insumos que podrán alimentar la posterior evaluación de la progresión personal.

DEBATE POLÍTICO



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En una reunión especialmente preparada para ello, los jóvenes entrevistan a un personaje del ámbito político o público de su comunidad local. Con este objeto, simularán un programa de televisión en el que se debatan temas de actualidad de interés para los jóvenes, utilizando originales y divertidos recursos para obtener la información y someterla a discusión.

LUGAR

Local de reunión habitual de la Comunidad.

DURACIÓN

Parte de una reunión para preparar la actividad y una reunión completa para realizarla.

PARTICIPANTES

La Comunidad.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Manifestar interés en conocer y discutir temas relacionados con los jóvenes.
2. Demostrar capacidad para exponer ideas con claridad y calidad de argumentación.
3. Conocer y valorar el trabajo que desarrollan algunos personajes públicos de la comunidad local.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Me informo de lo que pasa a mi alrededor y soy capaz de valorar críticamente lo que veo, leo y escucho.
2. Me formo una opinión personal a partir de los libros que leo y de los documentos e informaciones que conozco por distintos medios.
3. Soy capaz de sintetizar, criticar, proponer y apreciar las opiniones de los demás.
4. Reflexiono y discuto con mi equipo y propongo acciones para realizar en conjunto.
5. Trato de expresarme de un modo propio, y soy capaz de mirar críticamente tendencias e ídolos sociales.

17-18 a 21 años

1. Incrementa continuamente sus conocimientos mediante la autoformación y el aprendizaje sistemático.
2. Actúa con agilidad mental ante las situaciones más diversas, desarrollando su capacidad de pensar, innovar y aventurar.
3. Expresa lo que piensa y siente a través de distintos medios, creando en los ambientes en los que actúa espacios gratos que faciliten el encuentro y el perfeccionamiento entre las personas.

MATERIALES

Lápiz y papel para cada participante; cartulina de color verde y rojo; cartulina corriente; elementos para las situaciones "sorpresa", los que dependerán de la naturaleza de las mismas; ingredientes para el cóctel final.



Idea original

Equipo REME de Costa Rica y Celio Dias M., Equipo REME Paraguay.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Previo a la primera reunión

Como la actividad fue seleccionada por la Comunidad al momento de planificar el ciclo de programa, los responsables de conducirla, llegado el momento planificado para su ejecución, deberán renovar el compromiso adquirido al seleccionarla, mantener la motivación y recordar las responsabilidades relativas a su organización.

Primera reunión

Los dirigentes o el dirigente encargado renuevan la motivación de los participantes por desarrollar esta actividad de conocimiento y opinión acerca de los acontecimientos de su entorno que revisten especial interés para la juventud, y les recuerdan que como una manera de fomentar la participación de los jóvenes en asuntos de su interés la Comunidad organizará la entrevista a una persona destacada de la vida pública de la comunidad, realizando el simulacro de un original programa de televisión con numerosos elementos motivadores de la discusión y el debate.

A continuación, los dirigentes presentarán recortes de prensa u otra información que hayan recogido para poner en el tapete diversos asuntos relacionados con temáticas juveniles, tales como el acceso al estudio y al trabajo, las oportunidades para la juventud, su participación en la comunidad local, el uso de tabaco, drogas y alcohol, etc. Para este pequeño debate, los jóvenes pueden trabajar en equipos, cada uno de los cuales intentará establecer aquellos puntos más controvertidos o sobre los cuales es necesaria mayor información y la opinión de una persona vinculada estrechamente a tales materias.

Después del debate se pedirá a los participantes que propongan nombres de personas con las que sería interesante compartir puntos de vista acerca de los temas tratados. Cada equipo podrá proponer un nombre y la Comunidad en conjunto decidirá quién será su invitado. Una vez escogido, los jóvenes podrán comenzar a preparar las preguntas que le formularán.

Es importante programar con tiempo quiénes serán invitados a participar de estos debates. Algunos de los entrevistados pueden ser: un senador o diputado por la región a la que pertenece el grupo, el alcalde, intendente o gobernador, algún alto funcionario de la municipalidad o ayuntamiento, dirigentes locales de partidos políticos, dirigentes de unidades vecinales, etc.

Durante la semana, o tomando el tiempo que sea necesario, encargados de la Comunidad harán los contactos necesarios para conseguir la entrevista, invitando cordialmente a la persona escogida a visitar el local de la Comunidad y explicándole los objetivos de la actividad.

Dada la metodología empleada para la entrevista, es preciso informar al invitado o invitada con todo detalle acerca de ésta, para asegurarse de su consentimiento en el estilo en que ella será conducida. Sin embargo, no es conveniente adelantar información que disminuiría la originalidad y el carácter sorpresivo de las preguntas preparadas

El día del encuentro

Con suficiente anticipación, la Comunidad se reunirá en el local para acomodar el lugar donde se llevará a cabo la entrevista y preparar las “sorpresas” que han previsto para la ocasión. Algunas sugerencias son:

- Llamada imprevista: de pronto suena el teléfono y algún encargado, simulando transmitir el contenido de su conversación telefónica, formulará una pregunta previamente preparada diciendo, por ejemplo: “disculpe la interrupción, es el presidente, quiere saber qué opina usted de ... (pueden emplearse otros personajes relevantes de la vida pública nacional e internacional).”
- ¡Ha llegado carta!: un joven simula ser un cartero que entrega con urgencia un mensaje (carta o telegrama) dirigido al entrevistado, siguiendo la misma fórmula que en la llamada imprevista.
- Encuesta de popularidad: cada joven recibe al inicio de la reunión tres tarjetas verdes y tres rojas. Cada cierto tiempo, el dirigente encargado o el joven que conduzca la entrevista, señalará que es el momento de verificar la credibilidad de la audiencia respecto de las opiniones emitidas por el entrevistado, entregando una tarjeta verde o una roja según la credibilidad mostrada, respectivamente. De este modo, se establecerá un “ranking” de credibilidad que será comunicado al invitado, permitiéndole ampliar, reorientar o modificar sus respuestas y opiniones.

Los jóvenes podrán idear otras formas de incluir elementos novedosos y entretenidos para dialogar con su invitado, siempre en un clima de respeto y seriedad no exenta de la alegría que les es propia.

Una vez que todo esté preparado y el invitado haya llegado, se dará inicio al encuentro, brindando primero unos minutos al invitado para que les hable sobre el tema escogido para luego abrir el debate y dar espacio para las preguntas de los jóvenes.

Para concluir la actividad, los jóvenes podrán agasajar a su invitado con un “cóctel” de agradecimiento por su participación.

Debe entenderse como parte de la actividad la evaluación de la misma, la que naturalmente se llevará a cabo una vez que haya finalizado. De todas maneras, durante la organización de la actividad, los dirigentes deberán estar atentos a la evolución que ella manifieste de modo que sea posible introducirle oportunamente los cambios, refuerzos y motivaciones que sean necesarios, tanto respecto a su propio desarrollo como en lo que se refiere a la manera de obtener de ella el mejor provecho educativo.

Por otra parte, la evaluación de la progresión de cada joven sólo puede realizarse una vez concluido un *ciclo de programa*, dando tiempo para que las experiencias vividas hayan sido asimiladas por quienes las experimentaron. Pero en cada una de las actividades que se realicen en la Comunidad, el equipo y los grupos de trabajo entregarán indicios del avance de los jóvenes, los que tendrán que tomarse en cuenta al momento de evaluar con ellos su progresión.

Desde esta perspectiva, la preparación y realización de esta actividad permitirá a los dirigentes observar algunas conductas en los y las jóvenes que es importante tener en cuenta:

- interés en la discusión de temas que les son propios,
- información que poseen sobre tales asuntos,
- capacidad de expresión clara y respetuosa de las propias ideas,
- disposición a escuchar las opiniones de sus compañeros,
- creatividad en la preparación de los recursos a emplear para la entrevista,
- capacidad para escuchar y a evaluar críticamente las opiniones de los demás,
- habilidad para mantener un clima de espontaneidad y respeto en el curso de un diálogo abierto.

JUEGOS RECREATIVOS

Área de desarrollo
CORPORALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La Comunidad, trabajando en equipos en un sector de la comunidad local previamente seleccionado, construye juegos infantiles con materiales simples y organiza y conduce juegos y actividades diversas, al menos por un día, para los niños de dicho sector.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Ejercitar la capacidad de diseñar y construir con elementos simples.
2. Desarrollar la habilidad de organizar y conducir actividades para niños.
3. Prestar un servicio útil para una determinada comunidad.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Valoro mi tiempo y lo distribuyo de manera equilibrada entre mis diferentes actividades.
2. Participo en la organización de juegos y actividades recreativas para los demás.

17-18 a 21 años

1. Administra su tiempo equilibradamente entre sus diversas obligaciones, practicando formas apropiadas de descanso.
2. Convive constantemente en la naturaleza y participa en actividades deportivas y recreativas.

LUGAR

Un parque, una plaza o un sitio al aire libre.

DURACIÓN

Alrededor de dos meses, alternando reuniones de Comunidad con contacto con la comunidad local, entrevistas con autoridades, obtención de los materiales y trabajo en el lugar escogido. Este último puede ser realizado durante 2 días, idealmente un fin de semana.

PARTICIPANTES

La Comunidad, trabajando por equipos y en estrecha colaboración con la comunidad local que se verá beneficiada por la actividad.

MATERIALES

En caso que construir los juegos contenidos en el anexo técnico "Construcción de Juegos al Aire Libre" que complementa esta propuesta de actividad, los materiales se especifican en dicho documento. Si se decide confeccionar otros juegos, habrá que determinar la lista de materiales junto con los demás elementos necesarios para llevar la actividad adelante.



Idea original

Alberto Del Brutto, OSI.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Quienes se sientan motivados por esta actividad, les recomendamos leer el proyecto “Parque recreativo” (de esta misma publicación), que amplía la idea desarrollada en esta propuesta vinculándola con una serie de actividades que le dan mayor proyección.

Para comenzar

Una vez que la actividad ha sido seleccionada por la Comunidad, los dirigentes los motivan a intervenir activamente, desarrollando en conjunto con ellos los objetivos de la actividad, sus etapas y las distintas tareas que deberán ser asumidas por quienes participen en ella. Desde un comienzo, los equipos deben tener en claro que no sólo se construirán juegos al aire libre, sino que también se deberá hacer funcionar el lugar, guiando durante un día a los niños que hasta allí lleguen, con el objeto que los juegos se utilicen de forma adecuada y segura.

Para que la actividad tenga éxito, el apoyo de la comunidad local que será beneficiaria del trabajo de los jóvenes es fundamental. Por lo tanto, lo que corresponde a continuación es tomar contacto con dicha comunidad, invitarlos a sumarse a esta idea, planificar en conjunto el trabajo a realizar y distribuir las tareas que a cada quien le corresponderán.

Es muy importante que esta actividad responda a una necesidad real de dicha comunidad. Si la comunidad local no evalúa como importante la construcción de juegos en su plaza, es mejor buscar otra actividad que sí dé respuesta a las necesidades de dicha comunidad local (en caso que lo que prime en la decisión sea seguir trabajando con dicha comunidad) o buscar otra comunidad con la cual trabajar (en caso que lo que prime en la decisión sea llevar adelante la actividad). Ambas posibilidades son igualmente válidas. Importa lo que se haga en la actividad en sí misma, pero también importa la relación que se establece, la oportunidad de realizar un servicio, el apoyo al desarrollo local, etc.

Realizado lo anterior, habrá que obtener los permisos que corresponda (del propietario, en el caso de un parque privado; o de las autoridades locales, si se escoge una plaza pública) para la utilización del lugar escogido. Con ese propósito, una comisión formada por dirigentes vecinales y dirigentes y miembros de la Comunidad podrá entrevistarse con quienes corresponda para solicitar su autorización.

Manos a la obra

Contactada la comunidad local, escogido el lugar, obtenidos los permisos... será el momento de comenzar el trabajo.



En esta etapa, lo primero será seleccionar o diseñar los juegos que se construirán. Para estimular la creatividad, y también en caso que ésta no sea muy productiva, se pueden obtener algunas ideas, instrucciones de confección y lista de materiales en el anexo técnico que complementa esta propuesta de actividad.

Seleccionados los juegos, habrá que establecer una pauta de trabajo y distribuir tareas y responsabilidades que permitan terminar la tarea en los plazos que se han propuesto para ello.

Durante el tiempo que medie hasta el día en que se construyan los juegos

Dependiendo de la forma en que se haya dividido el trabajo, cada equipo se preocupará de realizar las tareas que le han sido encomendadas. Los dirigentes verificarán el cumplimiento de los compromisos adquiridos y ayudarán a los y las jóvenes en caso que lo necesiten. Si se ha pensado extender invitaciones para el día de inauguración de los nuevos juegos de la plaza, éstas debieran ser extendidas durante este periodo a fin de garantizar la asistencia.

Si los equipos lo desean, y la comunidad local no ve problema en ello, se podría aprovechar la inauguración de los juegos para invitar a niños de algún hogar de menores cercano, a los integrantes de la Manada del Grupo Scout, a autoridades o adultos con los que la Comunidad mantenga o esté interesada en mantener contacto, es decir, a parte de su red de apoyo.

Durante este tiempo, y como parte de la preparación de la inauguración, habrá que preparar juegos, danzas y canciones que permitan animar dicha velada. Sería conveniente que un grupo de trabajo formado por miembros de la comunidad local y de la Comunidad de Caminantes o Rover, tomará a su cargo la organización del evento.

El día de construcción de los juegos

Reunidos los materiales y herramientas, muy temprano por la mañana, asesorados por un dirigente que supervise el trabajo o por miembros de la comunidad local conocedores del oficio requerido, los equipos iniciarán en el lugar escogido la construcción de los juegos, empleando para ello el tiempo que sea necesario.

Construidos los juegos, se supervisarán sus condiciones de seguridad con el fin de medir los eventuales riesgos y prevenir accidentes. Luego de hacer las modificaciones necesarias, cada equipo distribuirá las tareas para el día siguiente, en el que los juegos serán animados y conducidos por ellos mismos. La construcción de los juegos deberá terminarse el día anterior a su utilización.



El día de recreación

Poco a poco comenzarán a llegar los invitados. Durante todo el día, la Comunidad estará a cargo del parque, administrando la correcta utilización de los juegos de manera de animar la diversión de los niños y garantizar su seguridad. Los niños participantes no necesariamente deberán permanecer todo el día, sino el tiempo suficiente para disfrutar de los juegos. Imaginamos que durante todo el día estarán entrando y saliendo niños de este especial parque de diversiones.

En forma paralela, la Comunidad podrá haber preparado jugos, confites, galletas, etc. La participación de cada niño puede concluir con la entrega de un recuerdo de este hermoso día.

Utilización posterior

En la etapa de planificación de la actividad, debió haberse acordado, con la comunidad o las autoridades locales, sobre al cuidado de quién quedarían los juegos una vez finalizada su construcción.

Una posibilidad es que los juegos sean construidos en forma provisoria y, una vez transcurrido un tiempo prudente en que estuvieran bajo la administración de la comunidad local o de los mismos equipos de la Comunidad, éstos sean desarmados.

Mucho más atractivo, desde nuestra perspectiva, sería que los juegos permanecieran en el lugar y las autoridades correspondientes asumieran su administración. De todas maneras, el tema debe ser conversado con antelación y para todos debe estar muy claro el destino que tendrá el trabajo que se está realizando.

Al finalizar la actividad, ésta debe ser evaluada tanto en lo que dice relación con los objetivos planteados para ella al comienzo de la tarea como en la forma como el trabajo se desarrolló. Es importante que a esta evaluación se le destine el tiempo adecuado y se invite a ella a todos quienes participaron del proceso.

Desde el punto de vista de la evaluación de la progresión de los jóvenes, una actividad como la expuesta presenta múltiples oportunidades de observar su comportamiento tanto en lo que dice relación con la evolución de éste en el tiempo, como con la multiplicidad de conductas observables. Los dirigentes que acompañan la progresión personal de cada joven deberán estar atentos a este hecho y enriquecer su opinión viendo el accionar de los jóvenes en terreno.





CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS AL AIRE LIBRE

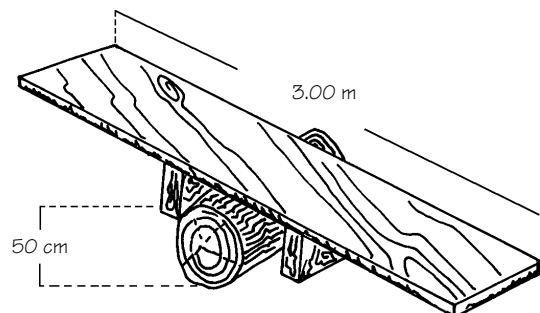
ANEXO TÉCNICO

Los juegos son una entretenida forma de aprender, de desarrollar destrezas físicas y de relacionarse con los demás. En ellos se aprende a perder y también a ganar; se aprende a respetar a los demás y se conocen los límites de las propias capacidades.

El presente anexo técnico contiene las instrucciones necesarias para construir juegos al aire libre que pueden ser instalados con un mínimo de esfuerzo y materiales simples en cualquier lugar espacioso, para que sirvan a la diversión de los niños de la comunidad cercana. Junto a cada uno de los juegos se especifican las edades de sus usuarios principales y qué destrezas se pueden desarrollar con ellos.

1. SUBE Y BAJA

Edad: 2 - 10 años.
Destrezas: Equilibrio, subir, bajar, saltar.



MATERIALES:

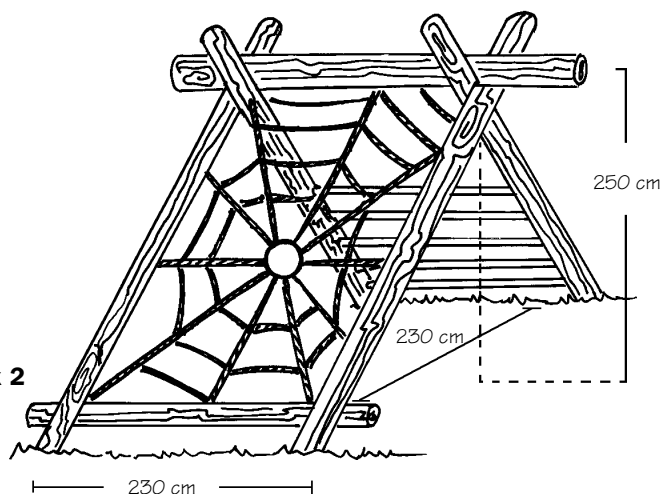
- 1 tronco de aprox 50 cm de diámetro.
- 1 tabla de 3 cm de espesor x 30 cm de ancho x 3 m de largo.
- 2 piezas de madera (guías) de 7 cm de espesor x 10 cm de ancho x 20 cm de largo.
- clavos y tornillos de 3 pulgadas.
- martillo, destornillador.

2. LA TELARAÑA

Edad: 4 - 12 años.
Destrezas: Trepar, saltar, girar, equilibrio.

MATERIALES:

- 7 troncos de 10 cm de diámetro x 3 m de largo.
- 5 piezas de madera de 6 cm de diámetro x 2 m de largo.
- 1 argolla metálica de 15 cm de diámetro.
- 3 m de cuerda resistente.
- clavos y tornillos de 3 - 6 pulgadas.
- martillo, destornillador.



NOTA: La estructura de este juego se puede sostener por sí misma, pero para mayor seguridad, es conveniente enterrar los troncos que están colocados en sentido diagonal.

3. ESCALERA EN CRUZ

Edad: 6 - 12 años.
Destrezas: Trepar, saltar, equilibrio.

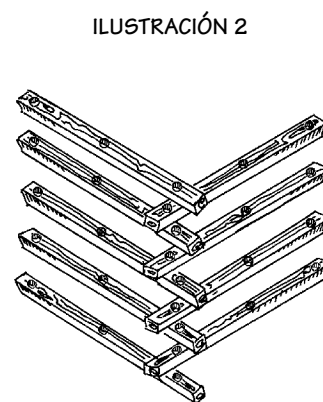
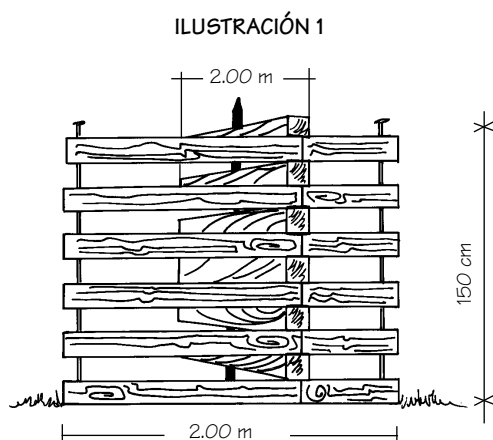
MATERIALES:

- 10 piezas de madera de 2 m de largo x 15 cm de ancho y 8 cm de espesor.
- 4 tubos galvanizados de 4 cm de diámetro (1 1/2 pulgadas) y 1,50 m de largo.
- 1 tubo galvanizado de 4 cm de diámetro x 2 m de largo.
- 20 pernos de 1/2 pulgada de diámetro x 2 pulgadas de largo.
- taladro con brocas para madera y metal.

Cada pieza de madera se perfora por su canto exactamente en el centro y en cada uno de sus extremos, con agujeros del diámetro de los tubos, para que éstos últimos la atraviesen. Las piezas de madera se fijan a los tubos con pernos. Es recomendable pedir en una barraca que los agujeros de las maderas sean hechos por un especialista, ya que además de requerir cierto cuidado, es necesario utilizar herramientas especiales.

Debe enterrarse 50 cm del tubo de 2 m que irá en el centro de la escalera.

Construir según las ilustraciones 1 y 2

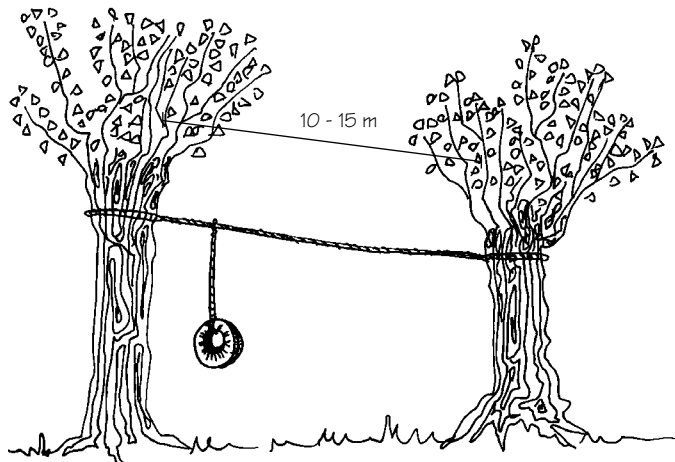


4. DESLIZADOR

Edad: 7 - 14 años.
Destrezas: Trepar, saltar, deslizarse, equilibrio.

MATERIALES:

- lazo, cable o alambre de al menos 1,5 cm de diámetro, en cantidad suficiente para unir ambos árboles (10 a 15 m).
- 1 polea (carretel).
- 1 llanta de al menos 60 cm de diámetro.



Con nudos suficientemente resistentes se ata la cuerda a dos árboles relativamente juntos, a distintas alturas.

IMPORTANTE: No intente montar este juego sobre postes de tendido eléctrico o sobre otros que haya levantado para ese efecto; de ese modo evitará accidentes en caso de descargas eléctricas u otras situaciones de ese tipo.

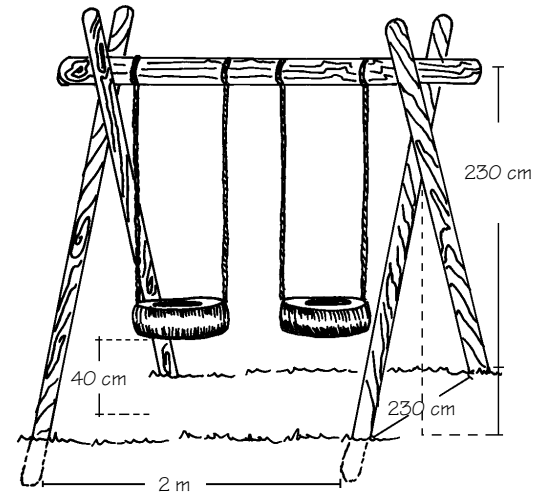
5. COLUMPIO DE LLANTAS

Edad: 4 - 12 años.

Destrezas: Columpiarse, balancearse, sentarse, pararse, saltar, equilibrio.

MATERIALES:

- 5 troncos de 15 cm de diámetro x 3 m de largo.
- 4 lazos de 2 m de largo.
- 2 llantas.
- clavos de 3 - 7 pulgadas.
- alambre para amarres.
- martillo, alicate.



6. TRONCO OBSTÁCULO

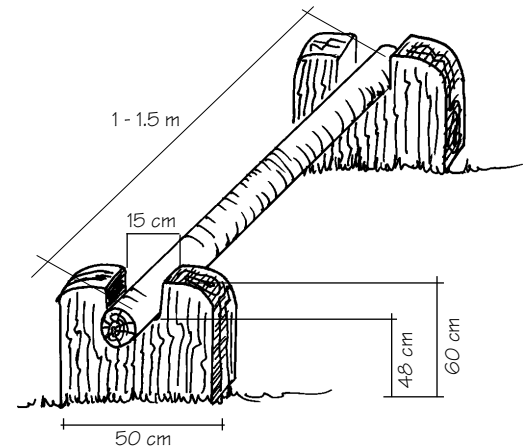
Edad: 4 - 12 años.

Destrezas: Equilibrio, girar, trepar, saltar, balancearse.

MATERIALES:

- 2 piezas de madera (bases) de 50 cm de largo x 80 cm de alto x 20 cm de espesor.
- 1 tronco de 10 cm de diámetro y de 1 m o 1,5 m de largo.
- clavos de 10 y 15 cm (4 y 6 pulgadas).

1. Las piezas de madera que servirán de bases deben cortarse en uno de sus extremos por el centro, con un corte de 12 x 12 cm.
2. Las bases deben enterrarse por lo menos 20 cm.
3. El tronco se fijará a las bases con los clavos. También es posible dejar el tronco horizontal sin fijación, lo que permite hacerlo girar con facilidad y utilizarlo para otros juegos. Sin embargo, esto añade un componente de riesgo que es necesario prever.



7. ESCALERA DE LLANTAS

Edad: 5 - 10 años.

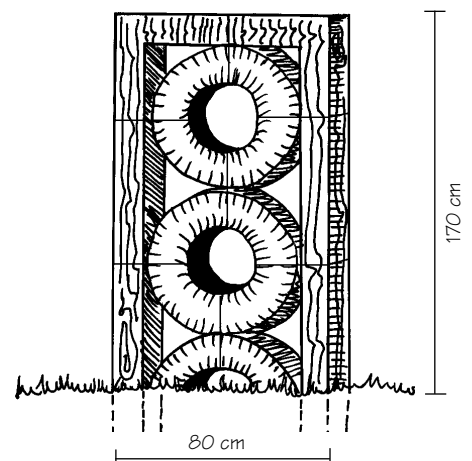
Destrezas: Equilibrio, trepar, saltar, escalar, girar.

MATERIALES:

- 2 piezas de madera de 10 x 10 cm x 2,5 m de largo.
- 1 pieza de madera de 10 x 10 cm x 80 cm de largo.
- 3 llantas de 60 cm de diámetro.
- clavos de 4 y 6 pulgadas (aprox, 10 y 15 cm, respectivamente).
- alambre galvanizado corriente.
- martillo, alicate.

Se entierran las dos piezas largas de madera por lo menos 60 cm, a la distancia dada por la pieza más corta que servirá de travesaño. Del mismo modo, una de las llantas se enterrará 30 cm, como lo indica la ilustración 3. La pieza de travesaño será clavada firmemente y las llantas se amarrarán una sobre la otra con el alambre galvanizado; también deberá atarse cada llanta a las piezas que sirven de postes. Es importante ocultar los amarres del alambre para evitar accidentes.

ILUSTRACIÓN 3



8. EL BARRIL LOCO

Edad: 6 - 14 años.

Destrezas: Equilibrio, correr, caminar, colgarse.

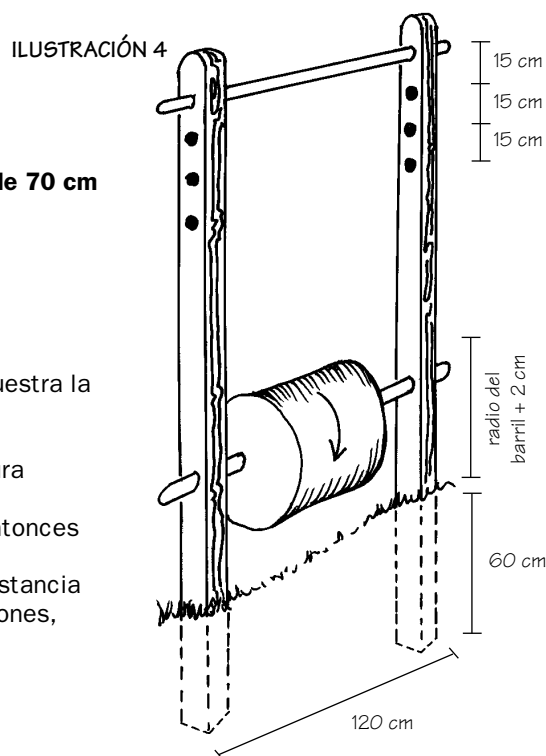
MATERIALES:

- 1 barril de metal o madera de un diámetro mínimo de 70 cm y de un largo de 1,20 m aproximadamente.
- 2 tubos de hierro galvanizado de 4 cm de diámetro.
- 2 piezas de madera de 10 x 10 cm y 3 m de largo.

Se perforan ambas piezas de madera por uno de sus extremos con perforaciones del diámetro del tubo, a intervalos de 15 cm, como lo muestra la ilustración 4.

Dependiendo del diámetro del barril, se hará otra perforación a una altura tal que permita que, una vez enterradas las piezas de madera a una profundidad de 60 cm, el barril pueda girar (esta perforación se hará entonces aproximadamente a una altura del radio del barril más 2 cm).

Se entierran ambas piezas de madera a una altura de 60 cm con una distancia de 1,20 m entre ellas, de modo que al pasar los tubos por las perforaciones, éstos sobresalgan aprox. 5 cm.



Recomendaciones para la instalación de los juegos

- Considere el tamaño del terreno disponible para seleccionar adecuadamente los juegos y su distribución.
- Limpie previamente el terreno de cualquier planta venenosa o con espinas, así como también de objetos puntiagudos, materiales inflamables, cortantes, etc., que representen peligro o que puedan causar daño.
- Construya los juegos alejándose de calles o avenidas de mucho tránsito.
- En lo posible, aproveche las irregularidades del terreno para la construcción de juegos entretenidos e interesantes.
- Cuide que el parque quede alejado de basurales, barrancos, zanjas, pozos, alambres eléctricos alcanzables o cualquier circunstancia que represente riesgo para sus usuarios.

Fuente

Redactado a partir de *Jugando y Creciendo*, Comisión Año de la Niñez, Guatemala, UNICEF.

CAMPAMENTO EN BICICLETA

Área de desarrollo
CORPORALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Los equipos se preparan para acampar en distintos lugares y movilizarse en bicicleta por al menos tres días, recorriendo una ruta en la que pondrán a prueba su resistencia y esfuerzo físicos, su capacidad de organización y la solidaridad entre los y las jóvenes.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Preparar y organizar con sentido práctico un campamento diferente.
2. Desarrollar la capacidad de trabajo en equipo.
3. Reconocer capacidades y limitaciones.
4. Manifiestar esfuerzo y tenacidad en el cumplimiento de metas.
5. Conocer elementos de reparación y mantenimiento de bicicletas.

LUGAR

La planificación y preparación de la actividad puede ser realizada en el lugar de reunión habitual del equipo o de la Comunidad. La actividad debe ser ejecutada en un recorrido lo suficientemente atractivo y desafiante.

DURACIÓN

Parte de dos reuniones de equipo o Comunidad y algunos días de campamento.

PARTICIPANTES

Los equipos trabajando en forma separada o la Comunidad trabajando en conjunto.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Mantengo un buen estado físico.
2. Cuido mi salud y mantengo hábitos que la protegen.
3. Como los alimentos que me ayudan a crecer y a mantenerme sano.
4. Preparo menús variados y adecuados a las diferentes actividades de mi equipo y Comunidad.
5. Acampo continuamente y lo hago en buenas condiciones técnicas.
6. Practico regularmente un deporte.

17-18 a 21 años

1. Asume la parte de responsabilidad que le corresponde en el desarrollo armónico de su cuerpo.
2. Conoce los procesos biológicos que regulan su organismo, protege su salud, acepta sus posibilidades físicas y orienta sus impulsos y fuerzas.
3. Mantiene una alimentación sencilla y adecuada.
4. Convive constantemente en la naturaleza y participa en actividades deportivas y recreativas.

MATERIALES

Una bicicleta para cada participante. Equipo básico de campamento itinerante. Viveres adecuados a las exigencias de la expedición que se realizará.



Idea original

Central de Coordinación REME.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Quienes se sientan motivados por esta actividad, pero deseen hacer un esfuerzo mayor al que aquí se requiere, les recomendamos que lean el proyecto “Excursión en bicicleta” (de esta misma publicación) que, basado en la idea desarrollada en esta propuesta, propone una serie de actividades que se constituyen en un raid de exploración medioambiental, social y de equipo, montados en bicicletas y desarrollando un campamento itinerante de entre 10 y 15 días.

Si el equipo o la Comunidad deciden realizar el proyecto que mencionamos, también es posible que esta actividad sea ejecutada en forma previa como una manera de motivar, poner a prueba o ejercitar las capacidades de los y las jóvenes.

Tres meses antes

Al menos tres meses antes del momento en que el equipo o la Comunidad han programado para la ejecución de la actividad, deberán comenzar una serie de trabajos que dicen relación con la organización de la actividad planificada. Se trata de:

- Obtención y acondicionamiento de las bicicletas.
- Desarrollo de un plan de entrenamiento para los participantes con el objeto de mejorar su estado físico a la luz de los requerimientos que tendrá la actividad.
- Decisión en torno a la ruta a seguir. Considerando que la mayor parte del tiempo deberán desplazarse y que necesitarán lugares aptos para acampar en cada sitio al que determinen llegar. El itinerario bien puede ser circular, de modo de no alejarse demasiado del lugar de origen y terminar el circuito en el lugar desde donde partieron.
- Elaboración de un plan de ruta que contemple, entre otras cosas, los tiempos estimados para los recorridos propuestos, los tiempos destinados a comida, recreación, descanso, sueño, mantenimiento del equipo, etc.

Durante las semanas siguientes, se seguirá el plan de trabajo elaborado con el objeto de llegar a tiempo y en las condiciones adecuadas al momento de iniciar la actividad. Aun cuando esta tarea esté en manos de los y las jóvenes, los dirigentes deben acompañar en esta tarea, aportando con su experiencia, contactos y criterio.

Unas semanas antes de partir

En caso que la actividad sea de equipo, es conveniente que presenten su plan de ruta con el objeto de recibir aportes y comentarios de parte de los demás miembros de la Comunidad o, al menos, de los dirigentes de la Comunidad.

A partir de este momento habrá que prestar mayor atención a los detalles finales del plan de trabajo que se ha venido siguiendo. Queda menos tiempo y, con la ansiedad del viaje que se avecina, pueden cometerse errores por hacer las cosas apurados. En este sentido, habrá que detenerse en algunos aspectos como:



a. Preparación de las bicicletas

- Limpieza general.
- Limpieza de rayos, llantas y ejes.
- Lubricación de la cadena.
- Ajuste o recambio de patines de freno.
- Estado del asiento (debe ser adecuado a la travesía).
- Presión de neumáticos.
- Revisión del sistema de luces o instalación de éste si no existe.

b. Preparación de los elementos de campamento

- A diferencia de los campamentos tradicionales, los equipos deberán ser transportados en las bicicletas, por lo que el uso de mochilas será restringido. Deberá implementarse en su lugar un sistema de alforjas a ambos lados de la bicicleta para transportar los elementos necesarios.
- Se probarán las alforjas previamente, a fin de que queden equilibradas y no propicien accidentes o demanden esfuerzos innecesarios por parte de los ciclistas.
- El equipo normal deberá ser revisado cuidadosamente para transportar sólo lo imprescindible y no sobrecargar las alforjas.
- Los elementos de uso común deberán repartirse entre los miembros del equipo.

c. Cada equipo preparará sus raciones alimenticias de acuerdo al esfuerzo que demandará la travesía en bicicletas. Es recomendable una dieta de alto valor energético y de hidratación que, además, esté constituida por alimentos fáciles de transportar como, por ejemplo:

- cereales.
- leche en polvo.
- jugos.
- frutas (especialmente bananas por su alto contenido en potasio, que evita la deshidratación).
- sopa concentrada en polvo.
- queso.
- nueces o maní.
- chocolate (en barra o en polvo para preparar con leche).
- legumbres, pan y toda clase de harinas.



d. Preparación de materiales de equipo y personales, como por ejemplo:

Para el equipo: mapa de la zona a recorrer, herramientas y materiales para reparación de bicicletas, botiquín de primeros auxilios, etc.

Para cada participante: guantes de cuero que dejen libres los dedos, sombrero o gorra, anteojos o gafas para el sol, ropa impermeable, bloqueador solar, etc.

Antes de partir

Deberá contemplarse un momento en que el equipo o la Comunidad se reúna con los dirigentes y reciban las últimas recomendaciones en relación a la actividad que realizarán: remarcarán la tenacidad que deberán poner en el cumplimiento de las metas, el esfuerzo físico, el orden y la disciplina en el cumplimiento de los horarios preestablecidos para cada etapa (pedaleo, descanso, comida, etc.) y la conducta general propia de un integrante del Movimiento Scout.

Especialmente se reforzará el sentido de solidaridad que debe prevalecer en la travesía, ya que el cumplimiento del plan dependerá del esfuerzo de todos. El equipo, o los equipos si se trata de una actividad de Comunidad, no podrá separarse, aun cuando el cansancio de algún participante retarde la tarea.

Si esta actividad se desarrolla como parte de las actividades de un campamento de equipo o Comunidad de mayor duración, esta conversación tendrá que ser sostenida durante dicho campamento, momentos antes que los y las jóvenes partan o durante una velada la tarde anterior a la partida.

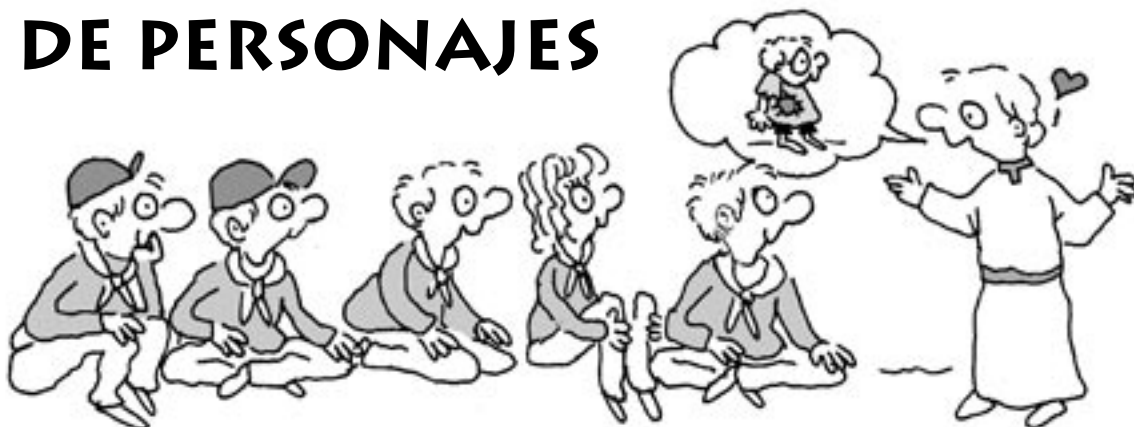
Entregadas las últimas recomendaciones, revisados todos los aspectos de la actividad, templado el espíritu para la aventura... será el momento de partir.

Ninguna actividad está completa hasta que no se lleve a cabo el proceso de evaluación. Naturalmente, una vez que el equipo o la Comunidad vuelvan de su travesía, será necesario evaluar en relación a los objetivos que habían sido planteados para la actividad al momento de planificarla. De todas maneras, los dirigentes y los mismos jóvenes deben en todo momento estar atentos a revisar cada paso para mejorar o replantear lo que sea necesario.

Por otra parte, una actividad como ésta ofrece múltiples ocasiones para observar el comportamiento de los jóvenes y obtener información en relación a su crecimiento personal. Los dirigentes que acompañan la progresión personal de los y las jóvenes deberán estar muy atentos y aprovechar las diferentes instancias que esta actividad tiene para observar, por ejemplo, capacidad de entusiasmarse, responsabilidad con que se asumen las tareas, distribución adecuada del tiempo, respeto y comprensión hacia los demás, capacidad de resolver problemas, disposición a compartir tareas y responsabilidades, etc.



DEBATE DE PERSONAJES



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Cada miembro de la Comunidad escogerá un personaje, histórico o actual, que se haya destacado por vivir de acuerdo a los principios de su fe. Los personajes se encontrarán en un debate para analizar diversos aspectos de la realidad contemporánea desde la perspectiva de su mensaje de vida.

LUGAR

En el lugar de reunión habitual de la Comunidad.

DURACIÓN

Durante parte de tres reuniones de Comunidad.

PARTICIPANTES

Por equipos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Conocer el pensamiento y la vida de personajes de la historia que se hayan destacado por entregar un mensaje de acuerdo con los principios de su fe.
2. Desarrollar habilidades que le permitan defender una postura con respeto hacia la de los demás.
3. Propiciar un espacio de discusión sobre problemáticas contemporáneas.
4. Desarrollar habilidades de indagación e investigación.
5. Participar activamente en un debate.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Organizo actividades en las que se da a conocer el testimonio de otras personas.
2. Profundizo cada vez más el conocimiento de mi religión y mi compromiso con ella.
3. Trato que mi vida refleje aquello en que creo.
4. Me intereso por conocer el pensamiento religioso diferente de las personas con quienes comparto.

17-18 a 21 años

1. Busca siempre a Dios en forma personal y comunitaria, aprendiendo a reconocerlo en los hombres y en la Creación.
2. Integra sus principios religiosos a su conducta cotidiana, estableciendo coherencia entre su fe, su vida personal y su participación social.
3. Dialoga con todas las personas cualquiera sea su opción religiosa, buscando establecer vínculos de comunión entre los hombres.

MATERIALES

Vestimentas y elementos que permitan la caracterización de los personajes escogidos y la ambientación del lugar en que se realizará el debate.



Idea original

Equipo REME, Costa Rica
y Equipo REME, Guatemala.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Primera reunión

Seleccionada esta actividad por los y las jóvenes y llegado el momento planificado para su realización, el responsable encargado motivará la participación de los jóvenes recordándoles los aspectos centrales del trabajo a realizar.

A continuación, la Comunidad confeccionará un listado con los temas de actualidad que consideren importantes de ser discutidos al interior de cada equipo; educación, salud, derechos humanos, pobreza, violencia, medioambiente, etc., son algunos ejemplos. Definido lo anterior, cada equipo elegirá uno de esos temas.

Definidos los temas que tratarán los equipos, el dirigente pedirá a cada joven que escoja durante la semana un personaje, histórico o actual, que cumpla con los requisitos de haberse destacado por vivir de acuerdo a sus principios religiosos y tener un mensaje respecto al tema escogido por el equipo.

Si se le quiere dar algunos toques lúdicos a esta propuesta, y siempre que éstos no compliquen su desarrollo o el trabajo que deben realizar los participantes, se pueden agregar otras exigencias a la selección del personaje como, por ejemplo, que comparta el nombre de pila o alguna característica física de quien lo escoja.

Antes de finalizar, se le explica a los participantes la importancia de investigar a fondo al personaje que escojan pues sus intervenciones en el debate serán en su representación. Al mismo tiempo, se les recordará que deben traer para la ocasión algún elemento que les permita caracterizarse de acuerdo al personaje escogido.

Durante la semana

Cada joven deberá escoger al personaje de acuerdo a los requisitos establecidos, prepararse en el estudio de su vida y mensaje y buscar los elementos (objetos, vestimenta, etc.) que le permitan realizar una pequeña caracterización de él o ella.

Los dirigentes deberán preparar un sencillo documento sobre el tema seleccionado que apoye el debate de cada uno de los equipos y estar atentos al trabajo que cada joven realice durante la semana para prestar la ayuda que sea necesaria.

El documento al que se hace referencia debe ser un material que motive el trabajo de los equipos; algunas preguntas, unas fotografías o ilustraciones, recortes

de noticias aparecidas en la prensa escrita, diferentes aseveraciones u opiniones, etc., serán suficientes.

Segunda reunión

Reunidos por equipos, y sobre la base del documento aportado por los dirigentes y la investigación realizada por los participantes, los jóvenes debatirán el tema que han escogido tratando de reflejar el pensamiento de los personajes que representan.

Es importante el aporte que puede realizar el dirigente que participe como moderador en cada equipo, ayudando a los jóvenes a relacionar una opción religiosa con un estilo de vida, comprendiendo así que las creencias religiosas se traducen en diferentes comportamientos y opciones.

Para finalizar, cada equipo podrá redactar una “Carta del Grupo de...” en la que dará a conocer a los jóvenes del mundo el resultado de su debate.

Reunida la Comunidad en un acto final, cada equipo entregará oficialmente sus conclusiones.

Tercera reunión

En una reunión final, será bueno que se abra el debate para que cada joven manifieste sus diferencias y similitudes en relación al personaje que representó. Dar la oportunidad para manifestar los acuerdos y desacuerdos que se tiene con dicho personaje en relación al tema debatido, permitirá a los y las jóvenes independizarse de éste y mirarlo desde una perspectiva más reflexiva.

La ocasión también será propicia para evaluar la actividad a la luz de los objetivos planteados para ella. Por otra parte, las opiniones que manifiesten los jóvenes, así como sus conductas a lo largo de toda la actividad, permitirán a los dirigentes que acompañan la progresión personal de cada uno de ellos obtener información sobre su crecimiento observando, por ejemplo, nivel de motivación; habilidades de indagación y búsqueda; capacidad de caracterización; conocimiento de la realidad; interés por manifestar su opinión; capacidad de argumentación; actitud de respeto y tolerancia; cumplimiento de los compromisos; etc.

Toda esta información también será útil para conocer algo más de los intereses, necesidades y logros de los jóvenes, pudiendo ayudar a enriquecer el programa de los equipos y la Comunidad y permitiendo en los y las jóvenes la vivencia de experiencias que potencien su desarrollo.

BINYO

Área de desarrollo
CARÁCTER



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Un juego de Bingo que se refiera a las características personales, bien puede llamarse BINYO. Esta actividad propone que los participantes escojan algunas características de su personalidad de un listado previamente preparado entre todos, y llenen con ellas una tarjeta para jugar una muy particular modalidad de Bingo que permitirá profundizar el conocimiento de sí mismos y de sus compañeros y compañeras.

LUGAR

Local de la Comunidad.

DURACIÓN

Aproximadamente 2 horas.

PARTICIPANTES

La Comunidad, trabajando individualmente y por equipos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Profundizar en el conocimiento de sí mismo y de los demás.
2. Identificar aspectos de su personalidad que los y las jóvenes pueden superar.
3. Valorar características personales positivas y ponerlas al servicio de los demás.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Conozco mis capacidades y limitaciones y puedo proyectarlas para mi vida adulta.
2. Me acepto tal como soy, sin dejar de mirarme críticamente.
3. Sé que soy capaz de lograr las cosas que me he propuesto.
4. Me propongo metas que me ayuden a crecer como persona.
5. Participo en proyectos que me ayudan a cumplir las metas que me he propuesto.
6. Reconozco en mi equipo una comunidad de vida y acepto las críticas y recomendaciones que mis compañeros y compañeras me hacen.

17-18 a 21 años

1. Conoce sus posibilidades y limitaciones, aceptándose con capacidad de autocritica y manteniendo a la vez una buena imagen de sí mismo.
2. Es el principal responsable de su desarrollo y se esfuerza por superarse constantemente.
3. Reconoce en su grupo de pertenencia un apoyo para su crecimiento personal y para la realización de su proyecto de vida.

MATERIALES

Generales: 1 pliego de papel, rotuladores (marcadores o plumones), al menos 50 trozos de papel de aproximadamente 6 x 3 cm, una bolsa plástica o de tela. Por participante: 1 tarjeta de cartulina o papel, lápiz, 15 fichas pequeñas (botones, frijoles, u otro elemento similar a los que se utilizan para jugar lotería).



Idea original

Vania D'Angelo Dohme,
Equipo REME Brasil.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la actividad

En esta etapa los dirigentes, o un equipo especial encargado de organizar la actividad seleccionada por la Comunidad, deberán preparar:

1. Una tarjeta de BINYO para cada miembro de la Comunidad, para lo cual se utilizarán trozos de papel o cartulina de aproximadamente 20 x 16 cm, en los que se trazarán 5 columnas (verticales) y 4 líneas (horizontales) que construyan 20 casillas de aproximadamente 4 x 4 cm. En las 5 casillas de la primera línea se ubicarán las letras B-I-N-Y-O.
2. Una lista de características personales, tanto positivas como negativas, para ayudar a los y las jóvenes, en caso necesario, a determinar la lista que posteriormente deberán elaborar.
3. Pequeños trozos de papel de un mínimo de 6 x 3 cm, en cada uno de los cuales se anotará una de las características determinadas en la lista antes mencionada. Estos trozos, debidamente doblados y puestos en una bolsa o recipiente, servirán para realizar el “sorteo”.
4. Fichas (botones, granos de maíz, frijoles) en cantidad suficiente para que cada participante señale las características que figuran en su tarjeta y que van siendo anunciadas al momento del sorteo.

Explicación del juego ante la Comunidad

Luego de una breve motivación que repase las características de la actividad seleccionada, se ubica un pliego de papel en un lugar visible y se propone a los jóvenes una “tormenta de ideas” que permita confeccionar entre todos una lista de al menos 50 características diferentes de personalidad, tanto positivas como negativas (por ejemplo: alegre, tímido, amable, trabajador, perezoso, etc.), sin incluir señas físicas. Si esta tarea se dificulta, los dirigentes pueden recurrir a la lista previamente preparada para ayudar a encontrar el número suficiente.

Cada característica mencionada por los jóvenes y aceptada por el grupo es anotada simultáneamente en el pliego de papel y en los pequeños trozos que irán a la bolsa del sorteo.

Confeccionada la lista, se entregan las tarjetas individuales y se explica que la letra que encabeza cada columna tiene un significado especial y que en cada una de ellas se deberán anotar tres características personales, de acuerdo a ese significado, que es el siguiente:

La primera columna -que corresponde a la letra B- significa Busco ayuda; y se refiere a características personales negativas que cada joven desea superar con la ayuda de los demás.

La segunda columna -que corresponde a la letra I- significa lo tengo Incorporado; y se refiere a características valiosas que el o la joven cree tener y manifestar en su vida cotidiana.



La tercera columna -bajo la letra N- significa No soy así Ni me interesa serlo; y acoge características, positivas o negativas, que el joven no tiene y por las cuales no tiene interés.

En cuarto lugar -la columna de la letra Y- que significa Yo quisiera ser; señala características positivas que el joven no tiene, pero que le gustaría adquirir o desarrollar.

Finalmente -bajo la letra O- que significa Ofrezco ayuda; se indican aquellas características positivas que el o la joven estima tener consolidadas y sobre las cuales se siente preparado para ayudar a otros.

Llenado de la tarjeta personal

A continuación, reunidos por equipos, los y las jóvenes intercambiarán brevemente opiniones sobre las características personales de cada uno de ellos, después de lo cual procederán a llenar sus tarjetas. La primera característica de cada columna será dada para cada joven por sus compañeros de equipo; y luego cada uno continuará llenando la tarjeta en forma individual hasta completar las 2 líneas siguientes, sin repetir ninguna característica. Esta etapa necesita un tiempo prudente para que la tarjeta sea completada en la forma más apropiada. Las características deben ser escogidas solamente de entre las establecidas en la lista.

¡A jugar!

Terminados todos los preparativos y con las tarjetas completas, se reúne nuevamente la Comunidad para comenzar el juego del BINYO.

La persona a cargo explica que todas las características mencionadas han sido anotadas en los papeles y depositadas dentro de la bolsa para sacarlas una por una. Cada papel será leído en voz alta, mientras otra persona actuará como secretario para anotar las características “cantadas” en cada juego. Como es habitual en el juego de la lotería, los jugadores pondrán una ficha en el espacio correspondiente de su tarjeta cada vez que la característica leída coincida con una de las que tienen anotadas en cualquiera de sus líneas o columnas.

Cuando algún participante complete su tarjeta, debe decir en voz alta ¡BINYO!, para detener el juego y permitir que los dirigentes revisen si efectivamente las características marcadas en el cartón han sido leídas. Si es así, los dirigentes proclaman al “ganador”.

El ganador explicará brevemente el contenido de su tarjeta y un miembro del equipo al que pertenece podrá dar a conocer las razones por las cuales le fueron asignadas por el equipo las características de la primera línea. Finalizado este juego se devuelven todos los trozos de papel a la bolsa para comenzar una nueva vuelta, en la que todas las tarjetas continuarán participando.



El juego del BINYO finaliza después de algunas “vueltas”, tantas como los dirigentes estimen conveniente considerando el interés y motivación de los jóvenes.

Reflexión final

Terminado el BINYO, los participantes se reúnen nuevamente en equipos. Aquellos que no ganaron ningún juego leerán las características anotadas en cada columna y comentarán brevemente las razones de su elección. A partir de ese diálogo, será posible establecer relaciones entre las columnas B y O de cada miembro del equipo (Busco Ayuda y Ofrezco Ayuda), con el fin de que los jóvenes definan tanto compromisos de superación de sus dificultades como de ayuda a sus compañeros y compañeras.

Como toda actividad, esta también debe ser evaluada de manera de enriquecer el aporte que puede hacer al crecimiento de los jóvenes. En este caso, ésta se centrará sobre todo en las conductas apreciables en los jóvenes por medio de la observación, durante el desarrollo de los diferentes momentos de la ejecución.

En este sentido, los dirigentes podrán verificar:

- Interés manifestado por los jóvenes en la actividad.
- La inclinación hacia aspectos positivos o negativos puede resultar altamente reveladora de aspectos individuales.
- Capacidad de apreciar y criticar constructivamente a los demás en la elección de las características asignadas para la primera línea.
- Aceptación de las opiniones y críticas de los demás.
- Conocimiento, valoración de sí mismo y autocrítica demostradas al llenar la tarjeta personal.
- Expresión fluida, coherente y sin inhibiciones para argumentar en público acerca de las características propias.
- Nivel de los propósitos que cada joven se ha fijado para sí mismo.
- Seriedad asumida en la adquisición de compromisos de ayuda a los compañeros de equipo.

Algún tiempo después

Jóvenes y dirigentes podrán conversar nuevamente acerca de la actividad para revisar el avance de cada miembro de la Comunidad en su superación personal y el papel que en ella han cumplido sus compañeros y compañeras de equipo.

Una conversación suelta y espontánea, en este momento o inmediatamente haya terminado la actividad, contribuirá a conocer la opinión de los jóvenes acerca de lo realizado y de su participación en ella. De este modo, los dirigentes podrán ampliar sus criterios de evaluación para discutir posteriormente acerca de los logros obtenidos por cada joven y por la Comunidad en general.



EXCURSIÓN EN LÍNEA RECTA

Área de desarrollo
CREATIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Una vez que el equipo ha determinado realizar esta actividad, o que la Comunidad lo ha hecho en caso que se proponga como una actividad de Comunidad, deberá seleccionarse el sector en que ésta se desarrollará. Si la actividad es de equipo, esta tarea la realizará el mismo equipo; si es de Comunidad, esta responsabilidad pueden asumirla los propios equipos o delegarla en los dirigentes. Quien sea que tenga esta responsabilidad a su cargo, deberá escoger uno o varios sectores que, dependiendo del número de obstáculos que presente y del tiempo disponible para la ejecución de la actividad, deberá tener una extensión no mayor a 2 km.

LUGAR

En naturaleza, en un sector previamente determinado por el equipo de una extensión que, en lo posible, no supere los 2 km.

DURACIÓN

Medio día.

PARTICIPANTES

Los equipos de la Comunidad.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Ejercitar habilidades para sortear con éxito accidentes naturales.
2. Desarrollar la capacidad de relacionarse fácilmente con otras personas ante situaciones imprevistas.
3. Incentivar la capacidad de ser fiel a un proyecto diseñado, no obstante las dificultades.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Reflexiono y discuto con mi equipo y propongo acciones para realizar en conjunto.
2. Desarrollo algunas competencias relacionadas con mis intereses.

17-18 a 21 años

Actúa con agilidad mental antes las situaciones más diversas, desarrollando su capacidad de pensar, innovar y aventurar.

MATERIALES

Dependerán de las características del lugar seleccionado. En todo caso, será necesario un equipo básico formado por elementos tales como: mochila ligera, ropa cómoda y resistente, zapatos gruesos, sombrero, brújula, cuchillo de monte, sogas abundantes, guantes, cantimplora, algún elemento de comunicación, bastones de madera, etc.



Idea original

Oficina Scout Mundial, tomada de una experiencia australiana.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En todo caso, es recomendable que a lo menos un dirigente, en caso que los mismos equipos seleccionen el sector en que se realizará el recorrido, asesore a los jóvenes en esta decisión y para hacerlo, naturalmente, tendrá que acompañarlos en el proceso de búsqueda. Velar por la seguridad de la actividad es una responsabilidad que no puede ser delegada en los y las jóvenes.

La actividad consiste en que, comenzando en un punto de partida claramente identificado, se debe avanzar, **siempre en línea recta**, cualquiera sean los obstáculos, hacia un punto de referencia que marque el final del recorrido. Para lograr avanzar de esa forma, el punto final de referencia debe estar siempre a la vista. En caso contrario, debe disponerse de una brújula, manteniendo constante la dirección marcada al inicio del trayecto.

El sector escogido debe presentar variados accidentes topográficos: un barranco, una colina, un bosque tupido, una cerca, etc. Idealmente, también debe contener presencia de personas: una vivienda campesina, un pequeño poblado, una industria agrícola, etc. El obstáculo debe representar un desafío proporcional a la capacidad técnica del equipo para superarlo. Además, es importante tener presente que los obstáculos escogidos, aunque representen un desafío para continuar en línea recta, **deben ser superables, sin riesgos**.

Si esta actividad se realiza como una actividad de Comunidad y en el sector que se ha escogido no hay posibilidad de preparar un recorrido para cada equipo, se puede hacer el mismo recorrido para todos. En ese caso, los equipos deberán partir con unos 10 minutos de diferencia entre ellos. En esta variante de un solo recorrido, los Responsables de Comunidad deben contactarse previamente con los moradores del trayecto, advirtiéndoles de la actividad y solicitándoles su colaboración. Por ejemplo, no será grato para una familia que viva en el trayecto, que cada 10 minutos un grupo de jóvenes, para mantenerse en línea recta, les pida atravesar toda la casa. Si están previamente avisados, puede que hasta participen con simpatía de la actividad.

De más está decir que si esta actividad es desarrollada por un solo equipo, también es conveniente que éste tome contacto previo con los moradores del trayecto.

Luego de planificada la actividad en detalle y antes de iniciar la excursión, cada equipo debe disponer de un tiempo prudente para reunir los materiales necesarios y preparar su ánimo para los contactos que deberán establecerse.

Si esta actividad se planifica como una actividad de Comunidad, no es conveniente establecer competencia entre los equipos y por ningún motivo en base al que ocupa menos tiempo en el transcurso. Esto impedirá disfrutarlo y le agregará riesgo innecesario a la actividad. De hecho, cada equipo compite contra sí mismo: se trata de mantenerse fiel al trayecto y respetar en todo momento las condiciones establecidas.

Toda actividad debe ser evaluada y, al mismo tiempo, la observación del comportamiento manifestado por los jóvenes que participan de ella irá dando luces sobre su crecimiento personal. Por ello, no podemos dejar de recordar que:

- Una vez finalizada la actividad, debe ser evaluada a la luz de los objetivos establecidos para ella en el momento en que fue planificada.
- Si los dirigentes tienen la posibilidad de acompañar a los equipos durante los trayectos, tendrán entonces la oportunidad de observar en ellos la forma y creatividad con que sortearon los obstáculos, la capacidad de mantenerse fieles a las instrucciones dadas en relación a cómo debía seguirse el recorrido, el manejo de estrategias para superar las dificultades, etc.
- Como siempre, conversar sobre la actividad realizada y el comportamiento de cada uno durante la realización de la actividad, entregará más información sobre la impresión de los y las jóvenes frente a lo realizado, las sensaciones que la actividad despertó en cada uno de ellos, el impacto que pudo haber producido en el o los equipos, etc.

EL TEATRO DE LOS MOSQUITOS



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La Comunidad emprende una campaña de salud pública tendiente a disminuir el riesgo de contagio y transmisión de algunas enfermedades comunes que se propagan a través de vectores. Para tal efecto, se proponen la investigación de las enfermedades señaladas, se entrevistan con entendidos para solicitar su colaboración, seleccionan un sector de riesgo y organizan un gran espectáculo de teatro callejero en el que dan a conocer elementos de detección, prevención y medidas a tomar en tales casos.

LUGAR

Local de reunión de la Comunidad y un sector de la comunidad local previamente escogido.

DURACIÓN

Alrededor de un mes de preparación y una mañana o un día de campaña en el sector escogido.

PARTICIPANTES

La Comunidad, trabajando individualmente o por equipos, idealmente en conjunto con otras organizaciones.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Sensibilizar a los participantes y a la comunidad local frente a algunos de los más graves problemas de salud pública.
2. Conocer y difundir las principales enfermedades causadas por vectores y la forma de prevenirlas.
3. Asumir un compromiso en la difusión de información que permita mejorar las condiciones de vida de los miembros de la comunidad cercana.
4. Desarrollar la capacidad para transmitir información de una forma simple, amena y novedosa.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Creo que todas las personas somos iguales en dignidad y eso marca mis relaciones con los demás.
2. Conozco las principales organizaciones sociales y de servicio de mi comunidad local en las que puedo ayudar.
3. Participo en las actividades de servicio que se desarrollan en mi colegio o trabajo.
4. Participo activamente en las campañas de servicio y desarrollo de la comunidad que organiza mi Grupo o mi Asociación.
5. Me comprometo por distintos medios con la superación de las diferencias sociales.
6. Puedo fundamentar mis opiniones sobre los problemas que considero más urgentes en la conservación del medio ambiente de mi comunidad local.

17-18 a 21 años

1. Vive su libertad de un modo solidario, ejerciendo sus derechos, cumpliendo sus obligaciones y defendiendo igual derecho para los demás.
2. Sirve activamente en su comunidad local, contribuyendo a crear una sociedad justa, participativa y fraterna.
3. Contribuye a preservar la vida a través de la conservación de la integridad del mundo natural.

MATERIALES

Los anexos técnicos “Enfermedades de transmisión por vectores: el dengue” y “Enfermedades de transmisión por vectores: el mal de Chagas” que complementan esta propuesta de actividad; y los materiales necesarios para el montaje de una representación de teatro callejero y la entrega de la información pertinente. También pueden ser útiles los anexos técnicos “Nociones básicas de dramaturgia” y “Nociones básicas de teatro callejero” que complementan la actividad Agua de Vida, en esta misma publicación.



Idea original

Central de Coordinación REME en base a ideas recibidas de los Equipos REME de Panamá y Paraguay.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Previo a la primera reunión

Los dirigentes responsables de la Comunidad habrán leído cuidadosamente los anexos técnicos que complementan esta ficha, así como los que se sugieren en el apartado de materiales. Para un mejor desarrollo de la actividad, habrán tomado contacto con organizaciones del área de salud o centros de atención de salud de su comunidad local de modo de preparar conjuntamente con ellos una selección de los sectores en riesgo a los cuales podrá dirigirse la campaña, así como una lista de lugares a los que pueden dirigirse los participantes en caso de requerir información adicional o ayuda específica.

Dada la duración y complejidad de esta actividad, los dirigentes deberán estar en todo momento atentos al cumplimiento de las tareas encomendadas para introducir los refuerzos adecuados en caso de ser necesarios.

Primera reunión

Reunida la Comunidad, los dirigentes motivarán la participación de los jóvenes señalando la importancia de comprometerse en el servicio activo de la comunidad local y explicando en forma general los graves problemas que acarrearán las enfermedades transmitidas por vectores, para lo que pueden solicitar la participación y ayuda de alguna organización de salud.

Una vez que los jóvenes hayan comprendido de manera general la situación expuesta y se encuentren suficientemente motivados, los dirigentes les entregarán la información contenida en los anexos técnicos que complementan esta propuesta de actividad, promoviendo una conversación grupal tendiente a sensibilizar a los jóvenes y comprometerlos en su prevención, resaltando que uno de los elementos más importantes para el control de estas enfermedades es sin duda la educación y participación de la población en acciones que permitan la prevención de situaciones de contagio.

A continuación, los dirigentes entregarán a los miembros de la Comunidad una lista con sectores en riesgo previamente seleccionados para que ellos escojan de entre ellos el que consideren más gravemente afectado por la situación expuesta y realicen allí una campaña de prevención. Los lugares restantes podrán ser el objetivo de representaciones sucesivas debidamente programadas.

Seleccionado el lugar, miembros voluntarios de los equipos se abocarán a la tarea de preparar el guión que contenga la información necesaria para que la representación tenga un carácter verdaderamente informativo y sea lo suficientemente atractiva para motivar a los espectadores a conocer más sobre el tema.

Si jóvenes y dirigentes así lo estiman conveniente, pueden establecerse convenios con escuelas, liceos o colegios para llevar la obra de teatro hasta esos establecimientos.

Durante la semana, mientras unos preparan el guión, otros miembros de la Comunidad, acompañados por los dirigentes si así lo estiman conveniente, evaluarán en terreno la posibilidad de desarrollar la actividad en el lugar escogido, para lo que podrán entrevistarse con representantes de organizaciones vecinales y de servicios de salud del sector. Si de tales entrevistas surge la necesidad de cambiar el sector escogido, se podrá ver la factibilidad de los demás sectores seleccionados sin que esto afecte el curso de la actividad.

Segunda reunión

Con la “población-objetivo” definida con certeza y el guión escrito, los miembros de la Comunidad evaluarán su contenido

y comprobarán que contenga los elementos necesarios para cumplir su función y, de ser necesario, le introducirán las modificaciones que corresponda.

A continuación, comenzarán los preparativos para la representación: determinación de los actores, definición de las necesidades de apoyo técnico y las personas encargadas de entregarlo (sonido, maquillaje, vestuario, elementos de utilería, etc.), horario de los ensayos, director de la obra, etc.

Durante las siguientes semanas

Según las necesidades de la Comunidad, los y las jóvenes destinarán un tiempo de la reunión a los ensayos, hasta que en conjunto consideren que se encuentran listos para la representación.

Además de la preparación de la representación, será necesario que cada participante dedique parte de su tiempo al estudio y comprensión de la información contenida en los anexos técnicos que complementan esta actividad -más otra que hayan podido recoger sobre el tema-, con el fin de responder adecuadamente las preguntas que seguramente les formularán los espectadores una vez terminada la función.

Si se ha decidido preparar material de apoyo -afiches, panfletos, trípticos, folletos, etc.-, estos deberán ser confeccionados por los participantes durante este período.

El día de la representación

Con suficiente anticipación, los equipos se reunirán en el lugar seleccionado. Una vez convocados los espectadores, comenzará la función. Finalizada la representación, los y las jóvenes entregarán el material informativo que hayan confeccionado u obtenido a través de los servicios de salud locales. Para ello, por ejemplo, se podrá implementar un puesto de información, entregar el material acercándose al público, etc.

Ya de regreso en el lugar de reunión habitual de la Comunidad, los jóvenes contarán con una excelente oportunidad para evaluar el trabajo realizado en todas sus dimensiones y para compartir sus impresiones con el fin de corregir los defectos o problemas para la representación siguiente. Los jóvenes pueden establecer un plan o calendario de presentaciones en el que se fijen una meta a cumplir de cantidad de población a la que desean alcanzar con su campaña, cantidad de establecimientos o fechas tope para las puestas en escena.

En relación a la evaluación, que como hemos dicho es fundamental para cerrar el ciclo de una actividad, esta propuesta presenta oportunidades para observar diversas conductas manifestadas por los jóvenes que participen en ella. Entre otras, * originalidad y creatividad en el desarrollo del guión, * habilidades e intereses específicos demostrados en el desempeño de cada uno de los roles dentro de la representación, * compromiso social, manifestado en el interés y la seriedad con que son asumidas las responsabilidades, * capacidad de expresión y comunicación, * habilidad para transmitir en un lenguaje sencillo los aspectos más importantes de la información recibida, * capacidad e interés por la relación con los habitantes de la comunidad visitada...

Posteriormente, jóvenes y dirigentes podrán evaluar en conjunto la actividad, rescatando los elementos positivos y negativos de la participación de cada uno. Los aspectos que aquí se señalen serán considerados para futuras representaciones. Además, los jóvenes podrán solicitar a los miembros de la comunidad local que fueron espectadores, que den sus opiniones en torno a la actividad y que planteen sus sugerencias y observaciones en el ánimo de mejorar lo realizado.



Enfermedades de transmisión por vectores: EL DENGUE

ANEXO TÉCNICO

En la gran mayoría de los países del mundo existen enfermedades llamadas “endémicas”, es decir, habitualmente presentes entre sus habitantes y que no han sido erradicadas, pese a que en muchos casos se conocen sus causas y su prevención resulta relativamente simple. Muchas de estas enfermedades son transmitidas por “vectores”, o agentes que transportan la enfermedad de un lugar a otro (generalmente insectos), los que pueden ser fácilmente controlados si se tiene la información adecuada y se toman las medidas pertinentes.

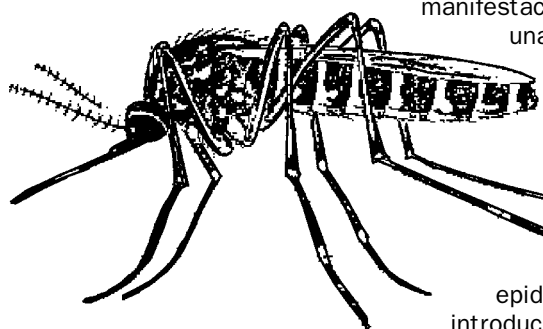
La lucha a largo plazo contra los vectores debe estar basada en la educación sanitaria y la participación activa de la comunidad, apoyada por la adopción de medidas concretas y su aplicación donde quiera que las condiciones lo permitan.

El compromiso de los miembros del Movimiento Scout en esta tarea resulta fundamental, sobre todo considerando su capacidad de organización y la eficiente labor de ayuda a la comunidad que tradicionalmente han cumplido.

DENGUE

El dengue es una enfermedad transmisible producida por un virus que para pasar de una persona a otra requiere la participación del *Aedes Aegypti*, un mosquito que se cría y desarrolla en los depósitos de agua estancada dentro de los domicilios o en los alrededores de éstos, y que al picar a una persona que posee la enfermedad contrae el virus y se convierte en su portador, transmitiéndolo a otras personas a través de su picada. Las

manifestaciones externas que esta enfermedad produce pueden variar desde una simple fiebre hasta hemorragias severas, que pueden llegar a ser mortales.



El dengue es hoy en día una enfermedad endémica en más de 100 países, con un total de 250 millones de personas expuestas a riesgo de contagio. De los 50 millones de casos que se declaran cada año, 500.000 son hospitalizados con una proporción de muertes de 1% a 5% en promedio. Una de las últimas grandes epidemias de dengue comenzó en Honduras en 1978, probablemente introducida desde Jamaica, y se llegó a tener registro de nada menos que 77.000 casos sólo en la ciudad de San Pedro Sula.

Aunque se ha progresado en la búsqueda de una vacuna que proteja contra el dengue y su forma hemorrágica, tal vacuna aún no existe. En cambio, se ha demostrado que la educación de la población, la medicina preventiva y la adopción de medidas sanitarias elementales pueden permitir la eliminación de los mosquitos y sus larvas y, en consecuencia, disminuir el riesgo de contagio.

Los síntomas

Los síntomas que permiten detectar la enfermedad pueden ser muy diferentes según la gravedad del caso y el tipo de dengue que se haya contraído, los que básicamente se distinguen entre dengue clásico y dengue hemorrágico. Ambos producen:

- fiebre (en todos los casos).
- dolor de cabeza (cefaleas).
- malestar general.
- náuseas y vómitos y/o diarrea (10% de los casos).
- escalofríos.
- dolor retroocular (en la parte de atrás de los ojos).
- dolor de las articulaciones.

En el caso del dengue hemorrágico, aparecen, como su nombre lo indica, hemorragias que pueden ir desde la aparición de manchas negruzcas o amarillentas como hematomas (“moretones”), hasta hemorragia nasal y hemorragia de las encías.

Es posible que un caso grave dé origen al síndrome de shock por dengue, que se caracteriza por los siguientes síntomas:

- dolor abdominal repentino.
- dolor del tórax.
- vómitos frecuentes.
- baja de la temperatura corporal (hipotermia).
- inquietud.
- somnolencia (la persona enferma siente mucho sueño).
- decaimiento excesivo.
- palidez exagerada.
- sudoración abundante.
- inflamación del hígado.
- taquicardia (aceleración del ritmo cardíaco).

Cuando cualquiera de los síntomas señalados con anterioridad se presenten, debe asistirse lo antes posible a un centro de salud. La atención oportuna es fundamental para evitar que la enfermedad se agrave.

Educación sanitaria y participación de la comunidad

Sin duda, la medida más efectiva en la lucha contra el dengue es la prevención. Para esto, juega un importantísimo papel la información de la población para que sean ellos mismos quienes asuman la eliminación, o al menos la reducción del riesgo de contagio. Ello se debe a que el vector señalado vive en las propias casas de los potenciales enfermos y desde allí puede controlarse con medidas muy simples que a continuación se detallan.



Medidas preventivas

1. Mantener tapados los estanques y recipientes de almacenamiento de agua para consumo humano y otros quehaceres domésticos, con el fin de evitar que los mosquitos pongan allí sus huevos.
2. No utilizar agua en los floreros. En su reemplazo pueden llenarse de arena húmeda o utilizarse flores artificiales.
3. Mantener las viviendas y su entorno limpio y aseado, eliminando o destruyendo periódicamente todo aquello que pueda contener agua como botellas, latas y recipientes en desuso; zapatos viejos; cáscaras de coco u otros restos de comida.
4. Eliminar las llantas inservibles de automóviles. Estas se transforman en el criadero predilecto del *Aedes Aegypti*, vector del Dengue.
5. Cambiar diariamente el agua destinada al consumo animal.
6. Utilizar insecticidas domésticos de tipo piretroides para aplicar en las habitaciones, closets, baños y lugares de almacenamiento de basura.
7. Lavar cuidadosamente con detergente y escobilla todos los recipientes o depósitos de agua.
8. Si no es posible reemplazar periódicamente el agua debido a su escasez, es necesario “colarla” al menos cada tres días para eliminar las larvas que en ella hayan podido desarrollarse. Esto se hace sencillamente cambiando el agua de un recipiente a otro, pasándola a través de un filtro de tela. Los recipientes deben lavarse cuidadosamente cada vez que se realice esta operación.
9. Si la persona está expuesta a riesgo de picaduras de zancudos es recomendable el uso de mosquiteros y repelentes contra insectos aplicados en la piel, así como la adecuada protección de ventanas y puertas con tela no-metálica.

**LA EDUCACIÓN SANITARIA SOBRE EL DENGUE
Y OTRAS ENFERMEDADES DEBE PROLONGARSE DURANTE TODA LA VIDA.**

EL DENGUE ES UNA AMENAZA CONSTANTE.

Como en el caso de cualquier enfermedad, no se debe tomar medicamentos sin indicación de un médico. Si se sospecha de un caso de dengue, no es aconsejable tomar aspirinas (ácido acetilsalicílico), las que actúan dilatando los vasos sanguíneos y pueden agravar un caso de dengue hemorrágico.

Uso de larvicidas

En muchos lugares existen larvicidas (productos químicos que eliminan las larvas de estos insectos antes que se conviertan en mosquitos), que pueden ser utilizados por la población dentro de sus propias casas (por ejemplo, el TEMEPHOS o el MALATION).

Sin embargo, es absolutamente necesario que el uso de estos larvicidas esté dirigido por un experto que indique exactamente la proporción adecuada de agua y larvicida, para no afectar la salud de los consumidores. En cualquier caso, no es recomendable usar estos productos para tratar el agua de beber.



Para recordar

**NO EXISTE INMUNIZACIÓN O VACUNA ALGUNA CONTRA EL DENGUE.
LA FAMILIA, ELEMENTO FUNDAMENTAL EN LA BATALLA CONTRA EL MOSQUITO,
DEBE CONTRIBUIR ACTIVAMENTE A SU ELIMINACIÓN.**

Fuente

Dengue Hemorrágico: Diagnóstico, Tratamiento y Lucha, OMS, Ginebra.
El Dengue en Honduras, Ministerio de Salud Pública, OPS/OMS, Honduras.



Enfermedades de transmisión por vectores: EL MAL DE CHAGAS

ANEXO TÉCNICO

En el año 1909, Carlos Chagas, médico brasileño especialista en enfermedades infecciosas, descubrió que el triatoma infestans transportaba un parásito unicelular que producía a sus víctimas una serie de síntomas que, si bien se conocían, no se atribuían a una misma enfermedad. La genialidad de Chagas le permitió realizar un triple descubrimiento a partir de esta información: una enfermedad, su transmisor y su agente causal.

La enfermedad de Chagas o Tripanosomiasis Americana es una de las enfermedades parasitarias más frecuentes en América Latina. Por sus consecuencias sobre la salud y sus repercusiones socio-económicas, se trata de uno de los mayores flagelos del continente.



Se calcula que más de 90 millones de personas, es decir, el 25% de la población total del continente, se encuentran en riesgo de contraer la enfermedad de Chagas. De este número de personas, unas 16 a 18 millones están infectadas y el 34% de éstas (alrededor de 5 millones) se hallan clínicamente enfermas.

El área donde la afección es endémica (habitual) se extiende desde el Río Grande al Norte hasta el paralelo 44 al Sur (desde México hasta el sur de Argentina y Chile). En el sur de los Estados Unidos de América se ha detectado que tanto el agente (parásito) como el vector (insecto) son posibles de encontrar en animales y ha sido gracias a las mejores condiciones de vida que se ha visto frenada su propagación al ser humano, aun cuando se han presentado casos de la enfermedad principalmente en inmigrantes latinoamericanos.

EL VECTOR

Si bien la manifestación de la enfermedad de Chagas en seres humanos permanece restringida al área latinoamericana, en todo el mundo existen 120 especies y subespecies de insectos -todos ellos pertenecientes a la familia de los triatómidos-, potencialmente infectables por el Tripanosoma Cruzi (causante de este mal).

La gran mayoría de las distintas variedades de estos insectos son propias de medios selváticos, pero algunos se han adaptado al medio humano y han formado colonias en las casas, sobre todo en el ámbito rural, transformándose en el principal vector de transmisión y constituyéndose en la forma de contagio más frecuente.

La variedad más común de entre los insectos que transmiten la enfermedad es el Triatoma Infestans, mejor conocido por los diversos nombres comunes que recibe en los distintos países del continente, algunos de los cuales son:

vinchuca, chinche gaucha:	Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay
barbeiro, chupao, chupança o bicudo:	Brasil
chirimacha:	Perú
chinchorro:	Ecuador
pito:	Colombia
chipó, chipito, chincha, bandola, bandolino quipito:	Venezuela y otros
chinche picuda:	Honduras y Nicaragua
cone nose bug o kissing bug:	EE.UU.

Esta clase de insectos necesita beber sangre de cualquier tipo de animal vertebrado para sobrevivir. Como consecuencia, siempre se encuentran en las cercanías de sus "víctimas". Los animales domésticos también son susceptibles al contagio y se constituyen así en depósitos de la enfermedad; incluso en medios silvestres, el parásito se encuentra en ratas, garzas, pájaros y mamíferos salvajes.

FORMAS DE TRANSMISIÓN

El parásito que produce la enfermedad de Chagas puede ser transmitido al ser humano por tres vías:

1. Por picadura de insecto

Es la más importante debido al número de casos que a ella se deben y que a partir de ella se desprenden las otras dos formas de contagio.

La picadura del insecto tiene características muy definidas que vale la pena conocer.

Por lo general, el insecto baja de noche por las paredes o se deja caer desde el techo sobre su víctima. Pica de preferencia en las partes descubiertas del cuerpo, como el rostro y las extremidades, introduciendo sus estiletes bajo la piel. La persona que sufre la picadura no siente molestias ni dolores inmediatos debido a la presencia de sustancias en la saliva del insecto que adormecen la parte afectada. Enseguida el insecto chupa la sangre durante unos 20 segundos hasta quedar lleno, gira en 180 grados y defeca.

La picadura forma una roncha que produce picazón. Cuando la persona se rasca, pone la materia fecal del insecto en contacto con la lesión de la roncha, y permite así la entrada del parásito en su propio organismo.



2. La vía transfusional

El contagio de la enfermedad a través de la transfusión de sangre contaminada constituye la forma más frecuente de transmisión en el medio urbano. A partir de las migraciones desde las zonas rurales a las urbanas, la enfermedad de Chagas se transformó de un problema exclusivamente rural a una infección que puede ser adquirida en el medio urbano por medio de la transfusión de sangre. Esta vía también ha extendido la enfermedad al norte del Río Grande (EE.UU. y Canadá). Actualmente la importancia del problema va en aumento y el porcentaje de sangre infectada en bancos de sangre entre los que se han realizado estudios de muestras varía ampliamente.

3. La vía congénita

En este caso el contagio se produce de la madre al feto a través de la placenta luego del quinto mes de embarazo, afortunadamente la frecuencia de este tipo de contagio es baja, alrededor del 1% de los nacidos. Si bien la contaminación a través de la leche materna es teóricamente posible, es extremadamente rara.

LA ENFERMEDAD

La entrada del parásito en un organismo sano produce un estado de enfermedad cuya gravedad varía según el número de parásitos que penetran, cuán malignos sean y la edad de la persona atacada. Se registra con más frecuencia entre los menores de 15 años, y cuanto más joven es la víctima, tanto más grave será.

La enfermedad de Chagas evoluciona en tres fases: aguda, indeterminada y crónica. En la primera y en la tercera puede afectar a distintos órganos y en ambos casos puede ser fatal.

Etapas aguda

Después de la entrada del parásito en el organismo sigue el periodo de incubación, que dura entre 4 y 12 días y durante el cual la persona infectada está siendo invadida aunque no exista ningún síntoma.

Luego de este tiempo, aparece el primer periodo de la enfermedad de Chagas: el periodo agudo, que puede durar entre 30 y 90 días. Durante este tiempo, el parásito se distribuye por el organismo a través de la sangre y hace que la persona presente síntomas de intoxicación y fiebre.

En los casos más simples, suele aparecer fiebre de no mucha importancia, lo que hace que muchas veces la enfermedad pase inadvertida (80-90% de los casos) y, por lo tanto, no sea tratada a tiempo.

En cambio en los casos más graves, junto con la fiebre, aparece el síndrome llamado signo de Romaña, que consiste en la hinchazón de los párpados de uno de los ojos, congestión e inflamación de la conjuntiva correspondiente y de un ganglio, todo lo cual desaparece espontáneamente en alrededor de un mes. Otras veces se presenta en el enfermo un marcado decaimiento, falta de apetito, alteraciones gastro-intestinales, taquicardia (aceleración del ritmo cardíaco), inflamación del hígado y el bazo, o inflamación de los nódulos linfáticos. En muy pocas de las personas infectadas se manifiesta el signo de Romaña, llegando sólo a un 10% o un 20% de los casos.

**LA APARICIÓN DEL SIGNO DE ROMAÑA,
ACOMPAÑADO O NO DE FIEBRE,
ES EL ÚNICO SÍNTOMA CLÍNICO EXCLUSIVO
DE LA ENFERMEDAD DE CHAGAS EN LA ETAPA AGUDA.**

Etapla indeterminada

La etapa indeterminada se caracteriza porque durante ella el enfermo no presenta ningún síntoma. Suele iniciarse entre 8 y 10 semanas después de la etapa aguda, y puede durar años o mantenerse indefinidamente; es decir, la persona nunca vuelve a manifestar síntomas, pero continúa enferma.

Aproximadamente el 75% de las personas infectadas quedan en esta etapa y no desarrollan nunca los signos de la enfermedad de Chagas crónica, pudiendo detectarse su estado sólo a través de exámenes de laboratorio.

Estos pacientes se comportan en la práctica como portadores sanos. Sin embargo, es importante detectar a estas personas, no sólo para el control de su posible evolución hacia la enfermedad crónica, sino para evitar que donen sangre y, en caso de ser mujeres, que transmitan el parásito a sus hijos durante el embarazo.

Etapla crónica

Una de cada cuatro personas pasa de la etapa indeterminada a la crónica, la cual constituye la causa de proporción de enfermos y fallecidos más frecuente en la enfermedad de Chagas. Ese paso suele durar entre 10 y 30 años. En muchas personas la evolución es benigna volviéndose maligna recién pasados los 60 años, al agregarse otras afecciones como la hipertensión arterial y otras enfermedades del corazón.

La etapa crónica de la enfermedad de Chagas produce alteraciones en el corazón y en el tubo digestivo, que pueden finalmente causar la muerte.

PREVENCIÓN

Debido al proceso que sigue la enfermedad y los síntomas a través de los cuales se manifiesta, los que en forma general hemos explicado en el apartado anterior, la mayor dificultad respecto a su prevención radica en que la comunidad en riesgo de infección no relaciona la picada del insecto con los problemas cardíacos y digestivos que mucho más tarde sufren sus miembros.

Por ejemplo, es común que los niños jueguen con estos insectos como si se tratara de una mariposa y compitan entre ellos por quién colecciona más o quién tiene más picadas, sin relacionar jamás su presencia con el hecho que un gran número de adultos de su comunidad muera por afecciones cardíacas a muy temprana edad.

La enfermedad de Chagas puede ser eliminada definitivamente, incluso en el curso de una generación, si se le presta suficiente atención. Es muy importante destacar el papel que en el control de las enfermedades transmitidas por vectores cumplen los mismos afectados potenciales. La educación de la población es, una vez más, el medio de control más eficiente de esta enfermedad y su participación activa en la toma de medidas de prevención resulta de vital importancia.

Medidas específicas

Educación sanitaria

Se ha hablado suficientemente acerca de la importancia de la información y la educación de la población para el control de las enfermedades transmitidas por vectores. Ahora bien, es importante que esta educación se traduzca en acciones concretas que cumplan con este objetivo. Entre las acciones más importantes se cuentan:

1. Información de la población a través de las escuelas, los ayuntamientos o municipalidades, centros de salud, centros comunitarios o agrupaciones vecinales, medios de comunicación y organización de campañas de salud preventiva sobre:
 - Vías de contagio de la enfermedad de Chagas y cuáles son sus síntomas.
 - Necesidad urgente de acudir a un servicio de salud para detener el curso de la enfermedad desde sus primeros síntomas: signo de Romaña o fiebre de origen desconocido.
2. Reforzar la confianza de las personas en la capacidad que poseen ellas mismas para controlar la enfermedad a través del control del vector de transmisión.
3. Crear conciencia entre la población de la necesidad de notificar la presencia del insecto a las autoridades gubernamentales y de salud responsables.

¿Qué puede hacer la población?

1. Hacer mejoras en las viviendas, de modo de eliminar las posibilidades de crianza de los insectos:
 - eliminar las grietas en las paredes de barro o cemento, rellenándolas con pasta de muros, masilla, etc.
 - evitar los espacios en las juntas de ladrillo o adobe, y entre troncos o cañas.
 - eliminar en la medida de lo posible, la utilización de paja o palma para techar las viviendas, ya que además de ser de difícil limpieza, comúnmente en ella viven los insectos.
 - evitar los pisos de tierra, ya que favorecen la entrada en las viviendas de las colonias de insectos que se forman en sus alrededores.
 - fomentar la terminación rápida de las construcciones, incluso en las viviendas que se construyen con fines temporales.
2. Limpiar periódicamente las viviendas y adquirir hábitos adecuados:
 - eliminar la suciedad en las telas (ropa, cortinas), muchas veces facilitada por guardarlas sucias o en cajas de cartón.
 - evitar el almacenamiento de ladrillos, tejas, maderas, piedras o cosecha en el interior de las casas; alejándolos lo más posible.
 - impedir el ingreso de animales a las viviendas.
3. Usar mosquiteros sobre camas y cunas para evitar la picadura del insecto, que en la gran mayoría de los casos se produce durante la noche.
4. Usar pinturas insecticidas para pintar las paredes de las casas.
5. Pulverizar con insecticidas dentro y alrededor de las casas.
6. Evitar las transfusiones de sangre contaminada, exigiendo en los servicios de salud el control de los bancos de sangre.

**LA MEJOR FORMA DE PREVENCIÓN
ES NO DEJARSE PICAR POR EL INSECTO Y LA MEJOR FORMA
DE NO DEJARSE PICAR ES ELIMINARLO.**

Fuente

La Enfermedad de Chagas, Una Referencia para Médicos y Personal Paramédico, UNESCO, OMS y SFIC. Dora Cazadora, UNESCO, OMS, Sociedad de Cardiología.

CARPETAS PARA JUGAR



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Los miembros de la Comunidad recopilan y crean en conjunto material didáctico y de recreación para niños de escasos recursos, produciendo por ellos mismos un set de “carpetas para jugar”, las que serán entregadas a una institución de atención de menores previamente contactada.

LUGAR

El local de reunión habitual de la Comunidad y un centro infantil especialmente seleccionado.

DURACIÓN

Tres reuniones de Comunidad, más la visita al centro infantil seleccionado.

PARTICIPANTES

La Comunidad.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Desarrollar el ingenio y las habilidades manuales.
2. Poner la creatividad al servicio de una acción social concreta.
3. Conocer una realidad social diferente a la propia y comprometerse con ella.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Conozco las principales organizaciones sociales y de servicio de mi comunidad local en las que puedo ayudar.
2. Participo activamente en las campañas de servicio y desarrollo de la comunidad que organiza mi Grupo o mi Asociación.
3. Me comprometo por distintos medios con la superación de las diferencias sociales.

17-18 a 21 años

Sirve activamente en su comunidad local, contribuyendo a crear una sociedad justa, participativa y fraterna.

MATERIALES

Hojas de papel blanco, tijeras, pegamento, lápices de tinta y de colores, revistas y diarios viejos, cuentos infantiles y otros relacionados con niños, cartulina de colores.



Idea original

Alejandro Valverde, Equipo REME Perú y
Patricia Cardemil, Equipo REME Chile.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Primera reunión

Una vez que ha llegado el momento planificado para la realización de la actividad, el dirigente encargado, o quien sea responsable de conducir la propuesta, invita a los y las jóvenes a realizar esta acción de servicio a la comunidad local orientada principalmente a niños y niñas de escasos recursos. Se comentará con los participantes la importancia de la estimulación en el desarrollo de los niños y cómo el uso de material didáctico colabora en este proceso; recordando que a menudo este material no está al alcance de los sectores de más escasos recursos de la población.

Como aporte a la superación de esta situación, la Comunidad emprenderá una campaña de recolección y creación de material didáctico, la que deberá comenzar con la investigación del tipo de material apropiado para la comunidad local a la que se dirigirán.

La Comunidad en su conjunto seleccionará entonces un centro de atención a menores: jardín infantil o parvulario de escasos recursos, hogar de menores dependiente del Estado o de alguna comunidad religiosa, escuela pública ubicada en zonas marginales, escuela especializada en menores con discapacidades, etc.

Durante la semana

Representantes de la Comunidad previamente escogidos se contactarán con alguna persona encargada de la institución seleccionada (de preferencia la persona que trabaja directamente con los niños) para presentar esta actividad y ofrecer su colaboración con la tarea que allí se realiza. La persona contactada les indicará qué clase de material es más útil y recomendable, siempre y cuando éste se adapte al formato planteado para esta actividad; es decir, se determinará de este modo el contenido de las carpetas y cuántas de ellas deberán confeccionarse, dependiendo de la cantidad de niños y niñas que acoge el centro contactado.

Básicamente, el tipo de material propuesto en esta actividad apunta a los siguientes contenidos:

- Juegos simples de ingenio (adecuados a la edad de sus destinatarios).
- Dibujos para colorear.
- Cuentos cortos ilustrados.
- Espacios para dibujar, pintar o escribir.
- Láminas recortables.
- Crucigramas con palabras e ilustraciones.

Dependiendo del tipo de material que cada equipo deba confeccionar, se reunirán los elementos necesarios para comenzar la preparación de las carpetas en la reunión siguiente.

Dependiendo de la cantidad de niños que atienda la institución escogida, se repartirán equitativamente las tareas. Una adecuada división debería permitir que cada participante confeccionara como mínimo una carpeta y

como máximo tres. Para facilitar el trabajo y aprovechar los recursos, pueden hacerse copias fotostáticas de algunos de los materiales confeccionados.

Segunda reunión

En esta reunión se confeccionarán las hojas con los contenidos de las carpetas. Para ello se podrán calcar o copiar imágenes de otros libros, transcribir sus cuentos, inventar juegos simples, preguntas de ingenio, dejar espacios libres para dibujar o copiar dibujos propuestos, etc.

Los dirigentes deberán supervisar paso a paso y constantemente la calidad del material producido, tanto en su contenido, como en su presentación.

Si el trabajo de diseño y producción de los contenidos de las carpetas no ha sido terminado durante esta reunión, será tarea de cada participante concluir su trabajo durante la semana.

Tercera reunión

Una vez reunido y revisado todo el material preparado por los participantes, se confeccionarán las carpetas definitivas.

Será trabajo de esta reunión compaginar las hojas, elaborar carátulas y páginas interiores, cortar y pegar las cartulinas que servirán de tapa y contratapa.

Cuando haya sido terminado, el material deberá ser guardado en un lugar seguro para llevarlo luego a la institución seleccionada.

Entrega de las carpetas

Según los horarios de funcionamiento de la institución escogida, se acordará un día para la entrega oficial de las carpetas. Idealmente, la Comunidad solicitará asistir al momento en que los niños y niñas recibirán el material, para apreciar las reacciones que éste produce en ellos.

Durante el desarrollo de la actividad, la evaluación comprenderá dos áreas, en las que tanto los dirigentes como los propios participantes podrán determinar el logro de objetivos en temas diversos como: * interés por la participación en una actividad de dimensión eminentemente social, * captación de las dificultades de sectores sociales marginados, * disposición a servir, * búsqueda de material apropiado, interesante y atractivo para confeccionar las carpetas, * originalidad y creatividad en el diseño y confección, * habilidad manual en la confección, etc.

Desde luego, también será interesante conocer la opinión de la persona encargada del centro escogido, para evaluar aspectos prácticos tales como la calidad del material y la recepción de éste por parte de los niños. Con esta información, más la evaluación antes mencionada, la Comunidad podrá contemplar la posibilidad de repetir la experiencia en ese u otro centro similar, introduciendo las correcciones o modificaciones que sean necesarias.

TAREAS PENDIENTES



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En un ambiente tranquilo, trabajando tanto individualmente como en equipo, los participantes analizan los distintos papeles o roles que cumplen en esta etapa de su vida y reflexionan sobre los derechos y deberes que se desprenden de esas funciones. Luego examinan las tareas que, derivadas de sus deberes, han dejado de cumplir en el último tiempo. De acuerdo a la toma de conciencia individual, cada participante se propone resolver dentro del mes siguiente algunas de esas tareas pendientes. Cumplido el plazo, los equipos se reúnen para examinar los resultados obtenidos.

LUGAR

Cualquiera que permita un ambiente apropiado para reflexionar.

DURACIÓN

Dos reuniones, con un intervalo de un mes entre ellas.

PARTICIPANTES

Individual y por equipos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Reflexionar acerca de las distintas funciones que cada uno desempeña.
2. Conocer los deberes y derechos de esas funciones.
3. Descubrir las responsabilidades que han sido descuidadas.
4. Motivar el cumplimiento de tareas pendientes.
5. Obtener un comportamiento habitual responsable frente a los deberes personales.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Me acepto tal como soy, sin dejar de mirarme críticamente.
2. Sé que soy capaz de lograr las cosas que me he propuesto.
3. Me propongo metas que me ayudan a crecer como persona.
4. Participo en proyecto que me ayudan a cumplir las metas que me he propuesto.
5. Evalúo mis resultados.

17-18 a 21 años

1. Conoce sus posibilidades y limitaciones, aceptándose con capacidad de autocritica y manteniendo a la vez una buena imagen de sí mismo.
2. Es el principal responsable de su desarrollo y se esfuerza por superarse constantemente.

MATERIALES

Papel y lápiz.



Idea original
Ricardo Leiva, Chile.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Primera reunión: en un ambiente tranquilo, los miembros del equipo reflexionan.

Una vez llegado el momento programado para la realización de esta actividad, el dirigente encargado de conducirla explica que las personas desempeñan diferentes funciones, papeles o roles según los ámbitos en que actúan. Estas funciones suponen derechos, pero también exigen cumplir deberes. El equipo comenta en forma general los diferentes papeles que pueden desempeñarse en esta edad (hijo, hermana, amigo, estudiante, novia, trabajador, etc.), tratando de descubrir los derechos y deberes de cada uno de estos papeles.

Luego, trabajando individualmente y dentro de un tiempo apropiado, los participantes realizan las siguientes acciones: a) elaboran una lista donde apuntan todas las funciones que ellos estiman que desempeñan actualmente; b) escogen entre esas funciones, por orden de prioridad, las cinco que consideran más importantes; y c) anotan los derechos y deberes que se derivan de ellas.

Reunido nuevamente el equipo, comentan entre todos los roles apuntados, las prioridades otorgadas y los derechos y deberes reconocidos. A medida que transcurre la conversación, ésta se va centrando sobre los deberes que no se cumplen y la forma en que este incumplimiento afecta la auto imagen, la madurez personal, la opinión que de ellos tienen los demás y los justos derechos de otras personas. Se cierra esta parte invitando a la reflexión personal que se explica a continuación.

Trabajando de nuevo individualmente, los y las jóvenes identificarán las tareas concretas que, derivadas de cada uno de los deberes, tienen pendientes en ese momento: disculparse con un amigo, realizar un trabajo doméstico, terminar de estudiar un tema, responder una carta, pagar una deuda, cumplir un compromiso, prestar un servicio que se les ha solicitado, etc. Luego cada uno decidirá cuáles de esas tareas se compromete a realizar durante el próximo mes, fijándose un calendario a seguir.

Se finaliza con una reunión de equipo en la que, quienes lo deseen, pueden compartir su calendario con los demás. El dirigente concluye animando a los jóvenes a cumplir el compromiso asumido. Puede dejarse constancia en el Libro del equipo de las tareas pendientes de cada miembro y de las acciones que se compromete a realizar para cambiar esta situación.

Entre las reuniones

Es muy importante el seguimiento. Si la motivación decae, los y las jóvenes perderán interés en la continuidad de los compromisos contraídos. Hay que hacer sentir que se ha tomado muy en serio el asunto. Los dirigentes, por ejemplo, pueden asumir durante el tiempo que medie

entre ambas reuniones el compromiso de mantener la motivación sobre esta actividad en cada uno de los jóvenes cuya progresión siguen y acompañan.

En la medida de lo posible, se pueden realizar pequeñas acciones que ayuden a mantener la motivación de los participantes al mismo tiempo que vayan entregando información a los dirigentes sobre el impacto que esta actividad puede estar teniendo en ellos. Algunos ejemplos de acciones a realizar pueden ser: * enviar pequeñas cartas o misivas amistosas, * mantener entrevistas o encuentros personales, * compartir actividades recreativas, * visitar el hogar y conocer mejor la familia, * enviar mensajes a través de otros miembros del equipo, etc.

Segunda reunión: un mes después.

El equipo se reúne para revisar los resultados. Se da un tiempo apreciable para que cada cual describa sus compromisos y relate lo que ha hecho para obtener su cumplimiento. Cada joven es libre para compartir con los demás los pormenores que estime conveniente. Se puede finalizar con una pequeña celebración y, previamente, si es posible, con la renovación del compromiso de cumplir aquellas tareas que aún continúan pendientes.

El dirigente encargado destaca que el crecimiento personal supone el cumplimiento permanente de distintos objetivos y tareas, cada vez más desafiantes, por lo cual la reflexión sobre este tema y la renovación de estos compromisos no concluyen nunca. De ello dependen la realización personal, la integración social y la propia felicidad.

Si se dejó constancia en el Libro de equipo de los compromisos asumidos por cada integrante, ahora se podría dar cuenta de los avances logrados durante el mes que ha transcurrido.

De todas maneras, realizar esta actividad solo una vez no será suficiente. Su repetición cada cierto tiempo ayudará a que los y las jóvenes se acostumbren a examinar constantemente el cumplimiento de sus deberes, hasta que asuman un comportamiento en esa dirección.

El interés demostrado y la cooperación prestada para el éxito de la actividad; el esfuerzo empleado en la realización de las diferentes acciones individuales; la responsabilidad con que se reconocen y asumen los papeles que se desempeñan en la vida; la capacidad de aceptar los diversos deberes personales; el grado de conciencia manifestado en la identificación de las distintas tareas pendientes; el nivel de compromiso demostrado en enfrentar esas tareas son, entre otros, algunos de los aspectos que los dirigentes podrán observar en los jóvenes durante el desarrollo de esta actividad.

VELADA POÉTICA



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Apoyándose en poemas, canciones, pinturas u otras manifestaciones artísticas seleccionadas por cada participante según los sentimientos que cada joven desee expresar a través de ellas, los miembros de la Comunidad comparten sus emociones y sentimientos en equipo, presentando y explicando su elección a sus compañeros y compañeras.

LUGAR

En el local de reunión habitual de la Comunidad o un lugar al aire libre.

DURACIÓN

Una reunión.

PARTICIPANTES

Los y las jóvenes, trabajando en forma individual y en equipos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Apreciar distintas manifestaciones artísticas como expresión de la interioridad y sentimientos de sus autores.
2. Conocer y respetar los sentimientos de los demás.
3. Aprender a establecer relaciones entre los sentimientos de las personas y sus conductas y actitudes.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Manejo cada vez mejor mis emociones y sentimientos y trato de mantener un estado de ánimo estable.
2. Acepto que a veces las cosas no suceden de la forma en que las había programado; y mantengo mi buen ánimo cuando esto ocurre.
3. Comparto mis sentimientos con mi equipo.
4. Expreso mis opiniones sin descalificar a los demás.
5. Comparto y defiendo el derecho de los demás a ser valorados por lo que son y no por lo que tienen.

17-18 a 21 años

1. Logra y mantiene un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional.
2. Practica una conducta asertiva y una actitud afectuosa hacia las demás personas, sin inhibiciones ni agresividad.
3. Construye su felicidad personal en el amor, sirviendo a los otros sin esperar recompensa y valorándolos por lo que son.

MATERIALES

Libros de poesía, pinturas, fotografías, discos de música u otras manifestaciones artísticas escogidas a voluntad de los participantes.



Idea original

Miguel A. Martagón,
Equipo REME México.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la actividad

Una vez que ha llegado el momento planificado para la realización de esta actividad, la persona encargada de conducirla motiva la participación de sus compañeros y compañeras refiriéndose, por ejemplo, a la importancia que tiene para toda persona ser capaz de expresar los sentimientos como una forma de comunicación, de conocimiento de sí mismos y como una manera para aprender a conocer y entender a los demás.

Pero como no siempre resulta fácil comunicar sentimientos más personales, para ayudarse cada joven escogerá una obra artística (poema, pintura, escultura, fotografía, canción, etc.) que exprese -a su modo de ver- uno o más sentimientos que él mismo o ella misma están experimentando en ese momento.

Los miembros del equipo contarán con una semana para realizar su selección y deberán llevarán la obra elegida a la siguiente reunión con el objeto de presentarla a sus compañeros y compañeras.

El día de la actividad

El arte, como forma de expresión, permite de manera incomparable comunicar sentimientos y estados de ánimo a quienes lo aprecian. Por lo mismo, es posible que una obra que deja indiferente a una persona, emocione profundamente a otra que se sienta especialmente interpretada con lo que la obra transmite.

Quien dirige la actividad deberá crear un ambiente de intimidad en el que los jóvenes se sientan cómodos para expresar sus sentimientos.

Uno a uno, cada joven presentará a sus compañeros y compañeras de equipo su elección y se referirá a los sentimientos que ésta refleja para él o ella y cómo se relacionan con los propios. Sus intervenciones no deben ser interrumpidas, mucho menos para ser corregidas o rebatidas. Los sentimientos son personales y ésta no es

la ocasión para intervenir en ellos. A lo sumo, los demás podrán hacer preguntas que ayuden a clarificar lo que cada joven expresa. Deberá programarse este momento de modo que todos dispongan de tiempo para expresarse.

Al finalizar la actividad, cuando todos hayan tenido la oportunidad de expresar sus sentimientos, se podrá generar una conversación en la que se comparta acerca de lo vivido y se relacione lo conocido por esta vía con la vida general del equipo y cómo los sentimientos afectan la vida de las personas y de los grupos en que éstas se desenvuelven.

Idealmente, esta actividad debiera repetirse varias veces a lo largo del año, sin que necesariamente se emplee la motivación de obras artísticas. Vale decir, es importante que la expresión libre y espontánea de los sentimientos sea una práctica habitual, así como la disposición de los demás a conocer y comprender los sentimientos de sus amigos y amigas.

Para finalizar, no podemos dejar de mencionar la importancia que tiene evaluar toda actividad realizada. Como cualquier otra, esta actividad sólo puede ser evaluada como tal a su término, ya que es allí donde se verifica el impacto global que produce en los participantes y a través de una conversación relajada, los participantes pueden expresar sus opiniones sobre lo realizado.

Esta actividad entregará innumerables y valiosos elementos de evaluación y durante su realización será posible observar algunas cuestiones como la capacidad de expresión oral de los jóvenes, su capacidad para exteriorizar ideas complejas, la confianza y el respeto manifestados dentro del equipo.

En forma adicional, esta actividad permitirá conocer algunas predilecciones de los jóvenes por géneros artísticos en particular y, dentro de ellos, por autores, las que pueden ser reforzadas por los dirigentes que acompañan su progresión personal y motivar el intercambio cultural entre los miembros del equipo o de la Comunidad.

EL EPITAFIO

Área de desarrollo
CARÁCTER



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Un epitafio es una inscripción que usualmente se pone sobre las lápidas de los sepulcros. En esta actividad, cada joven escribe su propio epitafio, reflejando la imagen que le gustaría dejar en el mundo, lo que también revelará aspectos de su personalidad y de su proyecto de vida. Sin conocer el autor, los y las jóvenes analizan posteriormente los epitafios tratando de identificar a quiénes pertenecen, lo que sorprenderá a muchos al comprobar la diferencia que existe entre su imagen personal y aquélla que efectivamente proyectan, dándoles la oportunidad de reflexionar sobre sus proyectos de vida.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Expresar la imagen que cada uno cree proyectar de sí mismo.
2. Conocer la imagen que cada uno efectivamente proyecta hacia sus compañeros.
3. Confrontar educativamente ambas imágenes.
4. Reflexionar personalmente y en grupo sobre los distintos proyectos de vida de los miembros de la Comunidad.
5. Descubrir las capacidades y limitaciones personales.

LUGAR

Idealmente durante una salida de la Comunidad o del equipo, en un lugar agradable, diferente al de las reuniones habituales, en un ambiente cómodo y tranquilo. De no ser posible, en el lugar de reunión habitual, acomodado especialmente, sin interrupciones ni interferencias.

DURACIÓN

Alrededor de 3 horas o más, dependiendo de la modalidad utilizada y del número de participantes.

PARTICIPANTES

Los equipos de la Comunidad, trabajando en forma separada. Si la Comunidad en su conjunto así lo decide, esta actividad puede desarrollarse con la participación conjunta de toda la Comunidad, trabajando individualmente, por equipos y en plenario.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Conozco mis capacidades y limitaciones y puedo proyectarlas para mi vida adulta.
2. Me acepto tal como soy, sin dejar de mirarme críticamente.
3. Sé que soy capaz de lograr las cosas que me he propuesto.
4. Me propongo metas que me ayuden a crecer como persona.
5. Soy capaz de reírme de mis propios absurdos.
6. Tengo buen humor y trato de expresarlo sin agresividad ni vulgaridad.
7. Reconozco en mi equipo una comunidad de vida y acepto las críticas y recomendaciones que mis compañeros y compañeras me hacen.

17-18 a 20 años

1. Conoce sus posibilidades y limitaciones, aceptándose con capacidad de autocritica y manteniendo a la vez una buena imagen de sí mismo.
2. Es el principal responsable de su desarrollo y se esfuerza por superarse constantemente.
3. Enfrenta la vida con alegría y sentido del humor.
4. Reconoce en su grupo de pertenencia un apoyo para su crecimiento personal y para la realización de su proyecto de vida.



Idea original

Central de Coordinación REME.

MATERIALES

Cuaderno y lápiz para cada joven.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Al inicio de la actividad

El responsable encargado de conducir la actividad motiva a los miembros del equipo sobre la importancia que tiene para lograr la felicidad, ser aquella persona que realmente se quiere ser. A la vez propicia el clima de confianza y respeto mutuo que es estrictamente necesario para el desarrollo de esta actividad, manteniendo en todo momento un ambiente de buena disposición en que la crítica se entienda siempre como una manera de ayudar al otro a superarse.

Ayudará enormemente a mantener un buen clima para la actividad el que ésta se realice en grupos cuyos miembros están bien integrados y sienten un sincero aprecio los unos por los otros, lo que naturalmente sucede dentro de un equipo de Comunidad. También será positivo si se realiza en un ambiente diferente al habitual como, por ejemplo, durante una salida de fin de semana.

Estructura central de la actividad

Trabajando individualmente, y con entera libertad para determinar el contenido y el texto de su epitafio, cada joven escribe en una hoja, en una frase no muy extensa, el epitafio que mejor representa el recuerdo que desea dejar de su paso por el mundo y lo entrega al responsable que conduce la actividad.

Reunido el equipo, o la Comunidad si se ha seguido esta modalidad de participación, quien dirige el trabajo da lectura al primer epitafio, sin mencionar su autor o autora, e inicia una ronda de intervenciones breves en que cada joven opina sobre la persona a la cual cree que pertenece ese epitafio, indicando sus razones. Se toma nota de las opiniones de cada uno y al terminar la ronda se pasa al epitafio siguiente sin dilucidar quién es el autor. Se continúa de esa forma hasta concluir el análisis de todos los epitafios.

Durante el proceso, y teniendo en cuenta que los dirigentes de Comunidad serán los únicos que sabrán a quiénes pertenecen los epitafios leídos, estarán en condiciones de observar en cada joven • la actitud y seriedad con que enfrentó la situación, • la disposición a expresar su proyecto de vida en profundidad, • la intensidad con que se proyecta hacia el futuro, • el grado de conocimiento de sí mismo y • la capacidad demostrada para mirarse críticamente. Esta información será importante en el proceso de acompañamiento de la progresión personal de cada uno de los miembros de la Comunidad.

Completada la etapa anterior se vuelve a leer el primer epitafio, dando esta vez la palabra a su autor para que indique las razones que tuvo para formularlo de esa manera. Terminada esta intervención se inicia un pequeño análisis entre todos, en el cual se confrontarán las opiniones que anteriormente se dieron sobre ese epitafio con la revelación que ahora se ha hecho de su autor y con las razones que éste ha dado para haberlo expresado de esa manera. Esto permitirá a cada participante comparar la visión que tiene de sí mismo con la que los demás tienen de él o ella, a la vez que descubrir y proyectar en el tiempo sus capacidades y limitaciones. Se continúa de la misma forma hasta finalizar el análisis de todos los epitafios.

En este momento de análisis y confrontaciones a través de los intercambios de opiniones y de las contradicciones entre las imágenes personales y las que se perciben desde el exterior, los responsables de Comunidad podrán observar en los jóvenes * la capacidad de observación y grado de mutuo conocimiento, reflejados en la certeza con que describen o descubren a sus compañeros y compañeras a través de los epitafios, * la capacidad de recepción de los comentarios o posibles críticas formuladas a través de la redacción de los epitafios o de las opiniones posteriores, * la confianza y soltura con que se dan los intercambios de opiniones durante esta etapa, * la capacidad de los jóvenes y del grupo para corregir opiniones o aceptar argumentaciones contrarias y * la disposición a cambiar.

Al cierre, los responsables o el responsable encargado, destacan aspectos positivos que no fueron mencionados en las intervenciones, suavizan las opiniones que han sido muy negativas o tajantes, alientan a los que se observen afectados por la confrontación de opiniones y concluyen destacando el valor del apoyo crítico del equipo o la Comunidad en la obtención de los proyectos personales de vida.

Modalidades y variantes

- Si la Comunidad es pequeña y si entre sus integrantes existe un clima apropiado de conocimiento mutuo y confianza, el análisis de los epitafios puede hacerse como Comunidad en plenario y no por equipos.
- Otra alternativa es entregar a cada equipo el nombre de los integrantes de otro equipo, con el objeto de que en conjunto le escriban un epitafio a cada uno de esos jóvenes. Estos epitafios, escritos como producto de la reflexión y discusión grupal acerca de cada joven, son intercambiados entre los equipos sin mencionar a quién van dirigidos, lo que originará en cada equipo un análisis para determinar a quiénes corresponden esos epitafios. Finalmente se reúne la Comunidad en pleno para comentar las razones que se encontraron dentro de cada grupo para asignar los epitafios recibidos a cada uno de sus miembros, como también los motivos que llevaron a cada equipo a escribir esos epitafios para sus compañeros y compañeras. Los encuentros y desencuentros de opiniones al respecto, darán origen a la confrontación que es objetivo de esta actividad.
- En cualquiera de estas modalidades, siempre se cierra con la opinión de los dirigentes, en la forma expresada anteriormente.

Al término de la actividad, los responsables de Comunidad motivarán opiniones generales sobre la actividad realizada con el objeto de complementarla o modificarla para futuras ocasiones. También podrán aportar entregando sus opiniones sobre el desempeño de cada participante y de ellos mismos.

Posteriormente, en un clima diferente, podrán conversar personalmente con los jóvenes y las jóvenes, especialmente con aquellos que parecen estar más disconformes con el resultado final o necesitar más apoyo personal.

En la próxima reunión de dirigentes, las conclusiones de esta actividad podrán ser analizadas con referencia a la forma de realizar la actividad misma y en relación con los logros obtenidos por los participantes.

EL SALMO 151

Área de desarrollo
ESPIRITUALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En un lugar apropiado de la naturaleza, los jóvenes y las jóvenes reflexionan individualmente sobre alguna situación de su vida y sobre la presencia de Dios en ella. Como resultado, cada cual escribirá “el salmo 151”, llamado así porque su oración se preparará siguiendo el mismo proceso que los salmistas de la Biblia, la que contiene 150 salmos.

LUGAR

Al aire libre, en un lugar adecuado para la reflexión.

DURACIÓN

Aproximadamente una hora.

PARTICIPANTES

La Comunidad, trabajando individualmente o por equipos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Reflexionar en torno a una situación personal.
2. Escribir una oración para comunicar sus sentimientos a Dios.
3. Comprender la oración como un acto de comunicación con Dios.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Mantengo diariamente momentos de silencio, reflexión y oración personal.
2. Integro la oración en las decisiones más importantes de mi vida.
3. Preparo oraciones para diferentes momentos de la vida de mi equipo, mi Comunidad, mi Grupo Scout y mi familia.

17-18 a 20 años

Practica la oración personal y comunitaria, como expresión del amor a Dios y como un medio de relacionarse con Él.

MATERIALES

Lápiz y papel.



Idea original
Xavier Favre, Francia.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Reunida la Comunidad, los responsables de la conducción de esta actividad relatan a los participantes, a modo de motivación, que en distintos momentos de la historia el hombre creyente ha dialogado con Dios y le ha contado, en un lenguaje sencillo y cotidiano, sus temores y esperanzas. Es así como los esclavos traídos de África a América del Norte compusieron canciones para manifestar su esperanza en Dios, las que conocemos como “negro spirituals”. En otro lugar y tiempo, el pueblo hebreo, exiliado en Babilonia, hablaba de Dios y a Dios con palabras de la vida cotidiana y así nacieron los 150 salmos que aparecen en el Antiguo Testamento, que son como las canciones de la Biblia.

Realizada la motivación se explicará a la Comunidad la actividad que se llevará a cabo, siguiendo los pasos que a continuación se describen:

- Cada miembro de la Comunidad, trabajando individualmente en un lugar apartado, reflexiona sobre alguna situación de su vida que le parezca adecuado analizar y que represente para él o ella un conflicto, una esperanza, un miedo, una alegría, una duda u otro sentimiento similar.
- Durante la reflexión, cada joven deja que libremente surjan palabras simples que expliquen o representen los sentimientos que esas situaciones provocan en ella o él: palabras de alegría, de esperanza, de confusión, de ira, etc.
- Usando esas palabras simples, redactarán frases cortas y sencillas que expresen su pensamiento sobre la situación analizada. Por ejemplo, un joven que reflexiona sobre su soledad y que percibe el temor que ella le produce, seguramente lo expresará en frases tan simples como “estoy solo y tengo miedo...” o “tengo miedo de esta soledad...”.
- Luego se preguntan cómo Dios está o ha estado presente en cada una de esas situaciones. Siguiendo el ejemplo anterior, se podrán escribir frases como “quizás necesito de la soledad para descubrirte...” o “quizás estás en los demás y no he sabido reconocerte...”.
- La redacción del salmo concluye con una tercera parte que contiene una petición, una acción de gracias o una alabanza. Siguiendo el caso puesto, “el salmo 151” de nuestro ejemplo bien podría quedar en definitiva así:

*Señor,
tengo miedo de esta soledad,
pero quizás necesito de ella para descubrirte.
Ayúdame a encontrarte en mis compañeros.*

- A medida que los jóvenes terminan su reflexión regresan en silencio al lugar de reunión general. Los dirigentes se preocupan de mantener el clima de recogimiento logrado.
- Cuando todos hayan regresado, se ofrece la palabra para que quienes lo deseen compartan su salmo con la Comunidad.
- La actividad finaliza con una oración común, un canto religioso o alguna otra expresión similar.

La reflexión, en lugar de ser individual, puede también realizarse por equipos. De ser así, los salmos se podrían conservar en el Libro del Equipo. También puede seguirse un sistema mixto: primero se reflexiona y se construye el salmo en forma individual y luego, antes de la reunión de toda la Comunidad, se comparte con el equipo. En este caso, la reunión general de la Comunidad será más breve y serán los equipos quienes compartirán con la Comunidad aquella parte de su reflexión que estimen conveniente.

Extendiendo la duración propuesta para la actividad, y realizándole algunas modificaciones menores, ésta puede ser una hermosa alternativa de reflexión para todo un día de campamento o para una excursión de equipo.

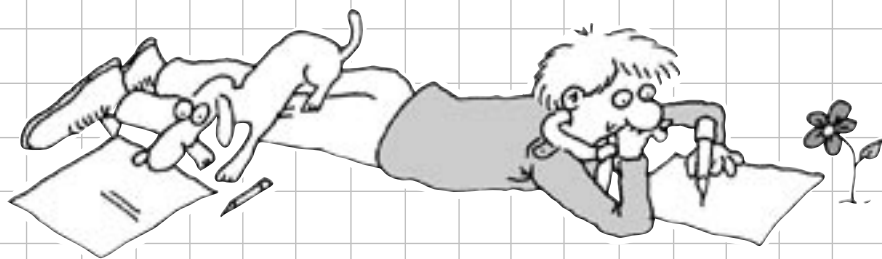
Como se trata de una actividad de mediana duración, el grueso de la evaluación sólo podrá desarrollarse al finalizar. De todas maneras, durante su desarrollo será posible observar el interés, la seriedad y la profundidad con que los participantes abordan la actividad, como la actitud de respeto que manifiestan por su propio trabajo y el de sus compañeros y compañeras.

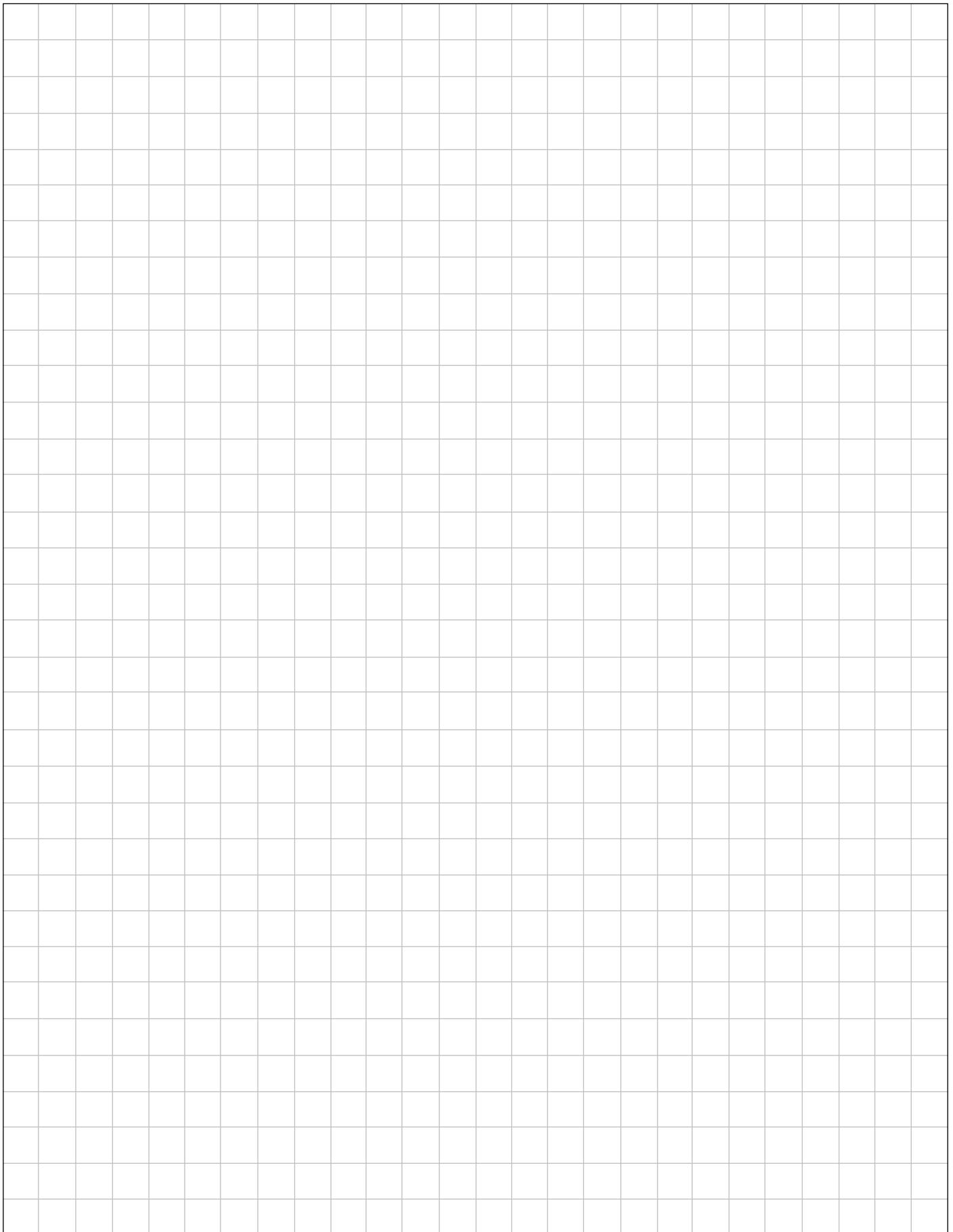
En la misma reunión, finalizada la actividad, se podrá motivar la auto evaluación y, una vez finalizada, compartir un momento con cada uno de los miembros de la Comunidad o con aquellos que demostraron más necesidad de apoyo durante el diálogo que presentaba las reflexiones personales.

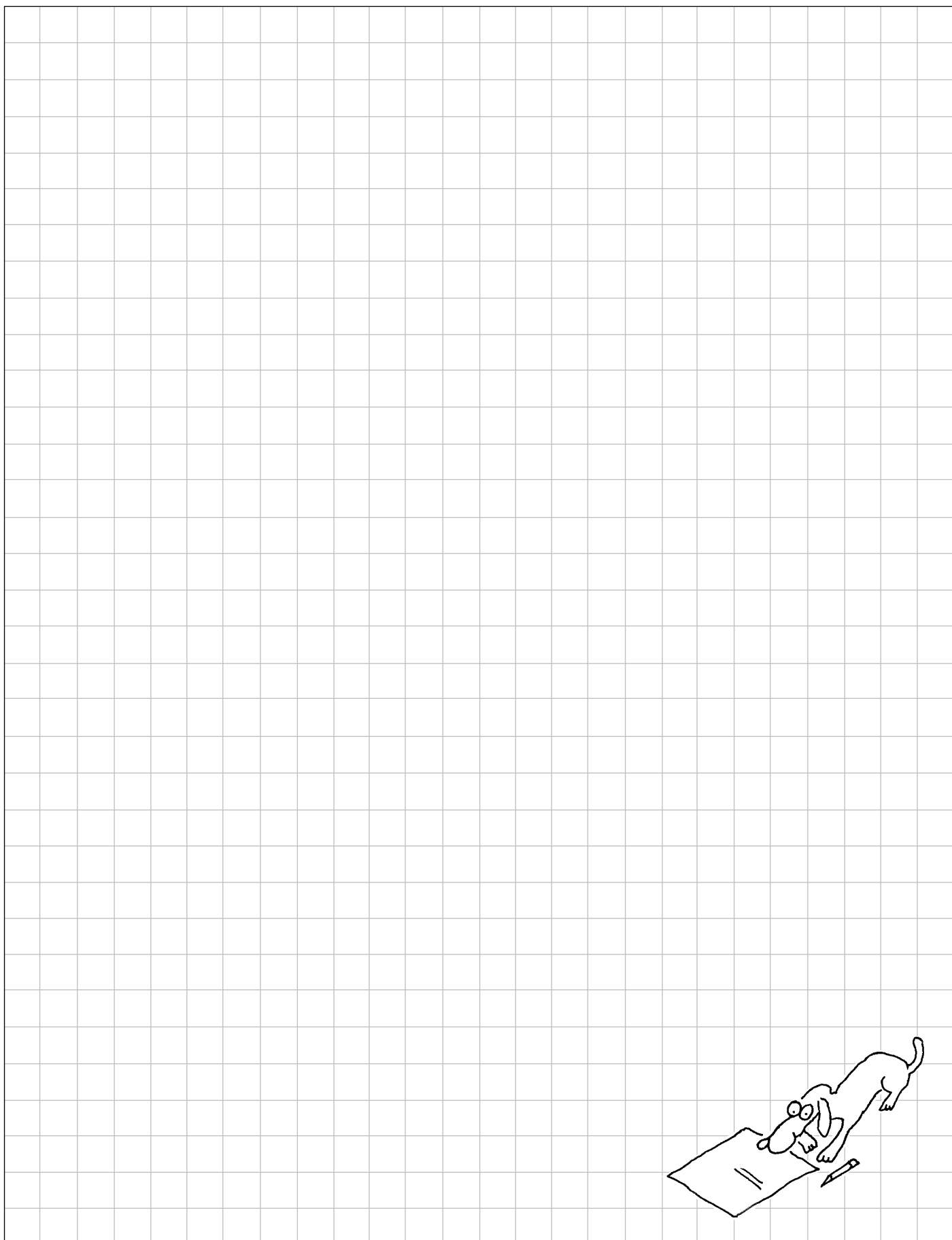
También es importante que los y las jóvenes expresen su opinión sobre la actividad realizada y entreguen aportes que permitan formular nuevas actividades similares o modificar la efectuada.

Los responsables de la Comunidad de Caminantes, en su próxima reunión, deberán analizar los aspectos de la actividad que pudieran ser mejorados, además de intercambiar opiniones sobre la progresión personal de cada joven.

Aquí anoto otras ideas de actividades y proyectos







AUTORES

Selección, adaptación y revisión de propuestas

Héctor Carrer, Patricia Cardemil, Alberto Del Brutto, Felipe Fantini, Gerardo González, Loreto González, Jorge Gray, Gabriel Oldenburg, María Eugenia Poblete y José Varas.

Redacción

Héctor Carrer, Carolina Carrasco, Gerardo González, Loreto González, Miguel Harfagar, Carlos Sandoval y José Varas.

Ilustraciones

Guillermo Bastidas (Guillo)

Fotografías

Jesús Inostroza

Dibujo técnico

Lorena Rodríguez

Diseño gráfico

Alejandra Norambuena y Maritza Pelz

Impresores

Imprenta Salesianos S. A.

Edición y dirección general

Loreto González

Algunas fotografías de esta publicación han sido tomadas de Internet.

Agradecemos a los miembros de las redes nacionales REME de Antillas Holandesas, Aruba, Argentina, Barbados, Bolivia, Brasil, Canadá, Chile, Colombia, Costa Rica, Dominica, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Honduras, Islas Caimán, Jamaica, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, República Dominicana, Trinidad y Tobago, Uruguay y Venezuela, sin cuyo aporte esta publicación no habría sido posible.



Las actividades, los anexos técnicos y los proyectos constituyen algunos de los elementos del Método de Actualización y Creación Permanente del Programa de Jóvenes (MACPRO) y forman parte de las publicaciones previstas en el Plan Regional.



