

ACTIVIDADES EDUCATIVAS

para niños y niñas
de 7 a 11 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,
que representa a los titulares de la propiedad intelectual.

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 y anexos técnicos, 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: 121.822
ISBN: 956-8057-03-X

Esta primera edición de 5.000 ejemplares
se terminó de imprimir en septiembre de 2001.



Oficina Scout Interamericana

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



Organización Mundial del Movimiento Scout

ACTIVIDADES EDUCATIVAS

ACTIVIDADES
EDUCATIVAS

**PARA NIÑOS Y NIÑAS
DE 7 A 11 AÑOS**



PRESENTACIÓN

En abril de 1994 la Oficina Scout Interamericana creó la Red de Elaboración de Material Educativo (REME) con el objeto de recoger y compartir las actividades que realizan los Grupos Scouts de la Región.

Hasta hoy, 25 organizaciones scouts nacionales de toda América se han sumado a este esfuerzo. Cada una de ellas mantiene una red interna que, coordinada por un Corresponsal Nacional, produce, recopila, evalúa, valida y selecciona ideas que luego envía a la Central de Coordinación quien, por su parte, analiza el material recibido y luego selecciona, diseña, redacta, traduce, imprime y distribuye aquellas que se ha decidido editar.

El resultado de este trabajo de cooperación y enriquecimiento educativo se ha traducido en las Fichas de Actividades y Anexos Técnicos que, bajo el formato de cuadernillos individuales diferenciados según las Ramas del Movimiento Scout, REME ha producido en estos siete años de gestión.

“Actividades educativas para niños y niñas de 7 a 11 años” constituye un nuevo esfuerzo en esta línea editorial.

Destinado a Responsables de Manada y otros educadores que trabajan con niños y niñas fuera del ámbito del Movimiento Scout, este libro contiene 30 fichas de actividades con indicaciones de lugar, duración, forma de participación, materiales, objetivos de la actividad, objetivos educativos a los que contribuye y una detallada descripción del desarrollo de cada actividad; 30 ideas de actividades que, en un formato más reducido, presentan los objetivos educativos a los que la propuesta contribuye y una breve descripción de su contenido y desarrollo. Junto con lo anterior, y como complemento en los casos que corresponde, esta publicación contiene 14 anexos técnicos con instrucciones para confeccionar algunos de los materiales o información relevante para el desarrollo de la actividad propuesta.

La mayoría de las actividades que aquí presentamos, 48 en total, constituyen propuestas que nunca antes habían sido publicadas. Los 12 títulos restantes fueron impresos con anterioridad bajo el formato de cuadernillos individuales y, para esta publicación, han sido revisados y complementados a la luz de la experiencia obtenida en su aplicación.

Como dijimos, las actividades propuestas pretenden ser una herramienta, un aporte a la labor educativa, una ventana al proceso creativo de quienes se desempeñan como educadores de tiempo libre, un “salvavidas” cuando ni los niños ni los adultos tienen otras ideas. Como todo material de esta naturaleza, pueden y deben ser adaptadas a la realidad concreta en que serán aplicadas, a las condiciones económicas, a los factores climáticos y, fundamentalmente, a las características personales de los niños y niñas con quienes se trabaja.

Lanzamos al ruedo estas “Actividades educativas para niños y niñas de 7 a 11 años” con la esperanza de que se constituyan, más temprano que tarde, en alimento para más y mejores ideas.

Muchas gracias a los responsables scouts de América que, con su trabajo y generosidad, han aportado para que este libro haya sido posible.

Central de Coordinación, REME
Organización Scout Interamericana

ÍNDICE ÍNDICE

ÁREA CORPORALIDAD PÁG.5

FICHAS Y ANEXOS

Clínica deportiva	7
Construir el cuerpo humano	9
Botellas del tiempo	11
Agentes secretos	13
Terapia de rehidratación oral	15
Tro, preguntas y respuestas	21
El juego de la salud	25
Tablero del juego de la salud	27

OTRAS IDEAS

¡A la caza de basura!	29
Viaje al interior del cuerpo humano	30
Juegos nunca vistos	30
Cada cosa en su lugar	31
Mejor sin pelear	31

ÁREA CREATIVIDAD PÁG. 35

FICHAS Y ANEXOS

La cápsula del tiempo	37
Dedos titiriteros	39
Los oficios de mi barrio	41
Cine mudo	43
Lenguaje corporal y puesta en escena	45
Historias para representar	49
Festival de manualidades	53
Artesanía con desechos	55
Creaciones naturales	61
Manualidades con papel	65
Manualidades de tela y lana	71
Manos creativas	75

OTRAS IDEAS

Historietas entre todos	79
¿Qué hora es?	80
Tomen asiento, por favor	81
Los cocineros perezosos	81
Kim del sendero	82

ÁREA CARÁCTER PÁG. 85

FICHAS Y ANEXOS

El libro gigante de la ley de la Manada	87
El secreto de la sombras	89
¡Yo te ayudo!	91
Una mañana en el mercado	93
Siluetarretrato	95

OTRAS IDEAS

Y tú ¿qué dices?	97
El juego de la mímica	98
Nuevos amigos	98
¡Así sí... así no!	99
Cuentos divertidos	100

ÁREA AFECTIVIDAD PÁG. 103

FICHAS Y ANEXOS

Rikki-tikki-tavi	105
Correo de campamento	107
Unos se quedan, otros se van	109
Les presento a mi familia	111
Cartas entre amigos	113

OTRAS IDEAS

Juguetes para todos	115
¿Qué hacen los hombres y qué hacen las mujeres?	116
¡Adivina quién viene a jugar con nosotros!	117
¿Les cuento lo que hacemos en la Manada?	117
La torre de papel	118

ÁREA SOCIABILIDAD PÁG. 121

FICHAS Y ANEXOS

Conociendo América	123
El libro gigante de los derechos del niño	125
Una visita diferente	127
El herbario	129
Cómo construir un herbario	131
Bingo de la naturaleza	133
Cartones para bingo de la naturaleza	135

OTRAS IDEAS

Amigos de otras tierras	137
Descubriendo nuestro vecindario	138
Una foto a mis derechos	139
Juegos populares	140
Cacería botánica	140

ÁREA ESPIRITUALIDAD PÁG. 143

FICHAS Y ANEXOS

Compartimos con Dios	145
¡No te imaginas con quién conversé hoy!	147
Oraciones secretas	149
La visita del sabio...	151
Los caminos hacia Dios	153
La noche de las luciérnagas	159
Faroles de papel	161

OTRAS IDEAS

Diferentes pero no tanto	165
Buscando al doble de Francisco de Asís	166
Un dibujo para Dios	166
Un libro de oraciones para la Manada	167
Corazones abiertos	167

ÁREA CORPORALIDAD
ÁREA CORPORALIDAD



EL DESARROLLO DEL CUERPO

El cuerpo crece y funciona en base a leyes propias y por ello con frecuencia se piensa que una persona no puede influir en los procesos que vive su organismo. Esta idea es sólo parte de la verdad, ya que se ha demostrado que es mucho lo que podemos hacer por la protección de la vida, el desarrollo del cuerpo y el cuidado de nuestra salud.

De ahí que cuando se trata del crecimiento de una persona, la primera tarea que ésta debe enfrentar es el desarrollo de su cuerpo, el que influye de manera muy importante en las características de su personalidad.

Poco a poco, niños y niñas deben aprender a hacerse responsables de esta tarea.

En un principio, esa responsabilidad se limitará a reconocer su propio cuerpo, a saber escuchar y seguir las indicaciones de los adultos sobre su cuidado y a tomar conciencia del riesgo que implican sus acciones.

Progresivamente se ampliará al conocimiento de los procesos que regulan su organismo, a la identificación de las enfermedades que le pueden afectar, a la aceptación de sus posibilidades físicas y a la regulación de sus impulsos y fuerzas.

También forman parte del desarrollo del cuerpo el cuidado por su higiene personal y la de su entorno; su alimentación equilibrada en base a todo tipo de alimentos; el buen uso del tiempo y de las horas de descanso; la práctica deportiva, la participación en actividades recreativas y la vida al aire libre.

CLÍNICA DEPORTIVA

Área de desarrollo
CORPORALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Dependiendo de cada cultura y sector social, algunos deportes son muy comunes. Sin embargo, en otro país o sector de la sociedad, esos mismos deportes pueden parecer muy extraños pues sus reglas y funcionamiento básico son poco conocidos por la mayoría. Esta actividad propone a los pequeños grupos de la Unidad asumir el desafío de aprender nuevos deportes, enseñarlos a los grupos restantes y practicarlos durante un día recreativo organizado con este fin.

LUGAR

Local de la Unidad y un lugar al aire libre que permita la práctica de los deportes escogidos.

DURACIÓN

Parte de una reunión de Unidad y un día completo.

PARTICIPANTES

Por Unidad y pequeños grupos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Fomentar el interés por conocer diferentes deportes.
2. Desarrollar habilidades de investigación y búsqueda de información.
3. Aprender y practicar deportes novedosos.
4. Desarrollar capacidades de liderazgo.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Participo en actividades que me ayudan a tener un cuerpo cada vez más fuerte, ágil, veloz y flexible.
2. Cuando algo me molesta lo digo sin necesidad de pelear con los demás.
3. Me gusta hacer actividades al aire libre.
4. Me gusta practicar deportes.
5. Me gusta jugar con compañeros de mi edad.

Infancia Tardía

1. Manejo cada vez mejor mis brazos, piernas, manos y pies.
2. Arreglo mis problemas con mis compañeros sin usar la fuerza.
3. Practico deportes, conozco sus reglas y sé perder.
4. Me gusta jugar con otros niños y niñas y respeto las reglas de los juegos.



Idea original: José Luis Rada Alayón, REME Venezuela.

Elaboración: Central de Coordinación REME.

Redacción: Loreto González.

Edición: Carolina Carrasco y Gerardo González.

MATERIALES

Individualmente: ropa deportiva apropiada; diplomas confeccionados en cartulina por los dirigentes para cada participante; merienda para el día central de la actividad.

Por Unidad: implementos que dependerán de los deportes seleccionados.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la primera reunión

Los dirigentes confeccionarán un listado de deportes colectivos que resulten novedosos para los miembros de la Unidad. Al mismo tiempo, determinarán un lugar apropiado para la práctica de dichos deportes, consiguiendo la autorización respectiva si fuera necesario y preparando diplomas en cartulina para destacar la participación de cada miembro de la Unidad en esta actividad.

La condición de “novedoso” de un deporte no implica que sea absolutamente desconocido; basta que su práctica no sea masiva en el medio en que se desenvuelven los niños. Por ejemplo, en el hemisferio sur de América, de un modo general, serán más novedosos el críquet, el béisbol o el fútbol americano, mientras que en Estados Unidos o Canadá lo será el fútbol inglés. Dentro de un mismo país, dependiendo del nivel social y de las costumbres, pueden ser novedosos el hockey sobre césped, el balonmano o el rugby. Otros deportes más propios de una sola cultura, como la petanca (Francia) o las bochas (Italia) o la rayuela chilena, serán novedosos en cualquier sitio.

Durante la primera reunión

En un momento de la reunión habitual de Unidad, el dirigente encargado explica la actividad, motiva a los participantes y presenta el listado de deportes previamente preparado, para que los niños elijan los que les parezcan más interesantes o agreguen nuevas posibilidades a las ya existentes.

Luego la Unidad se divide en cuatro grupos, cada uno de los cuales escoge un deporte distinto. El dirigente explica que, durante la semana, cada grupo investigará las reglas y funcionamiento básico del deporte seleccionado, con el propósito de enseñarlo al resto de la Unidad durante una salida especialmente destinada para tal efecto. También será tarea de cada grupo, con la asesoría de los dirigentes, obtener los implementos específicos necesarios para cada caso.

Si los niños eligen deportes que requieren canchas o sitios muy diversos o especializados, el aprendizaje y práctica de los deportes puede hacerse en lugares y días distintos, lo que prolongará la actividad, facilitará la organización, aumentará el aprendizaje efectivo y mantendrá latente el interés de los niños.

A continuación y trabajando por separado, cada grupo dispondrá del tiempo adecuado para organizar el trabajo a realizar durante la semana, acordar los días y lugares en que se reunirán y asignar las tareas que corresponda.

Para concluir, el dirigente encargado establecerá con los niños el tipo de ropa deportiva y la merienda que será necesario llevar. Además informará el día, la hora y el lugar en que se realizará la “clínica deportiva”, aun cuando previamente deberán reunirse en el local de la Unidad para dirigirse desde allí al sitio escogido.

Durante la semana

Cada grupo investigará las reglas y funcionamiento básico del deporte elegido, consultando bibliografía apropiada, entrevistándose con maestros o instructores de deportes, visitando centros y clubes deportivos, etc. Al mismo tiempo, cada grupo conseguirá los implementos necesarios y adecuados para enseñar el deporte escogido a sus compañeros de Unidad e invitarlos a practicarlo durante la salida.

Los dirigentes redactarán cartas de presentación, o los acompañarán, para que los niños puedan solicitar los implementos requeridos en préstamo en las instituciones deportivas correspondientes. Además, deberán mantener una comunicación constante con cada uno de los grupos para facilitar y orientar su tarea, así como con los padres de los niños para informarles sobre la salida que efectuará la Unidad y solicitarles su autorización.

El día de la salida

La Unidad se reunirá a la hora señalada para dirigirse al lugar escogido. Una vez allí se dará comienzo a la “clínica deportiva”.

Del modo que resulte más conveniente para la Unidad -pero recordando siempre que para efectuar un aprendizaje efectivo teoría y práctica deben estar entrelazadas-, cada grupo dispondrá del tiempo adecuado para explicar y enseñar el respectivo deporte a los demás. Durante el resto del día, los grupos podrán practicar cada uno de los deportes, jugando por equipos que no necesariamente deberán corresponder a los grupos originales.

Al finalizar el día, y para concluir la actividad, los dirigentes prepararán una sencilla ceremonia de premiación donde cada participante recibirá un diploma de reconocimiento por su desempeño y esfuerzo.

El ambiente de alegría que se producirá en este momento puede ser aprovechado por el equipo de dirigentes para realizar junto a los participantes una breve evaluación de la actividad realizada. Conocer sus impresiones será una gran ayuda al momento de analizar el logro obtenido de acuerdo a los objetivos de la actividad. Los aportes que los participantes realicen permitirán, al mismo tiempo, la creación de actividades similares a la realizada.

CONSTRUIR EL CUERPO HUMANO

Área de desarrollo
CORPORALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En pequeños grupos, niños y niñas construyen siluetas humanas, ubican en ellas los principales órganos, reconocen enfermedades que pueden afectarlos y trabajan sobre las formas de prevenirlas.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Comprender la importancia del cuidado de su cuerpo.
2. Conocer el nombre y las funciones de los principales órganos del cuerpo humano.
3. Conocer las diferencias físicas entre hombre y mujer.
4. Aprender a trabajar en equipo.

LUGAR

En el local de reunión habitual de la Unidad.

DURACIÓN

Dos horas.

PARTICIPANTES

Unidad, trabajando en pequeños grupos.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Trato de seguir los consejos que me dan los más grandes para tener un cuerpo fuerte y sano.
2. Sé en qué lugar de mi cuerpo están ubicados los órganos más importantes.
3. Conozco las principales enfermedades que me pueden dar y por qué.

Infancia Tardía

1. Entiendo para qué sirven los sistemas más importantes de mi cuerpo.
2. Tengo hábitos que protegen mi salud, como por ejemplo, lavarme las manos después de ir al baño.



Idea original: Indaba Nacional de Responsáveis de Manada, Brasil.
Redacción y Edición: Loreto González.

MATERIALES

Pliegos de papel de envolver o papel kraft, tijeras, lápices de colores, pegamento, revistas, cartulina de color, ilustraciones de los órganos del cuerpo humano.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En la reunión anterior

Antes de finalizar esta reunión, el dirigente encargado pedirá a los participantes los materiales necesarios para la realización de la actividad.

Durante la semana, el equipo de dirigentes deberá: • preocuparse de que niños y niñas obtengan los materiales solicitados y • preparase ellos mismos para la actividad, recopilando y estudiando la información referente a enfermedades y formas de prevención. Esto último es fundamental para el éxito de los objetivos planteados para la actividad.

El día de la actividad

Cuando todo esté preparado, el dirigente da a conocer la forma de trabajo, divide a la Unidad en pequeños grupos y distribuye los materiales.

Acompañados por un dirigente, cada pequeño grupo realizará el siguiente trabajo:

- 1. Dibujará y recortará sobre dos pliegos de papel los contornos del cuerpo de un hombre y de una mujer. Para esto, uno de los participantes puede tenderse de espaldas sobre el papel mientras los demás trazan el contorno con plumones o marcadores.**
- 2. Dibujará y recortará los principales órganos del cuerpo y los pegará a los contornos en los lugares que corresponda. Mientras esto ocurre, el dirigente motivará una conversación que permita a los participantes conocer el nombre exacto y la función que cumple cada órgano.**
- 3. Conversarán sobre las enfermedades que comúnmente afectan a los seres humanos. Cada vez que se nombre una enfermedad, ésta se escribirá sobre un trozo de cartulina de color y se pegará sobre o cerca del órgano al que afecta.**

- 4. El pequeño grupo discutirá sobre las acciones de prevención que pueden tomarse o los cuidados que deben seguirse cuando nos vemos afectados por alguna de las enfermedades señaladas con anterioridad. Como en el ejercicio anterior, las acciones reconocidas serán apuntadas en un papel de cartulina y pegadas junto al nombre de la enfermedad.**

Con esta actividad no se pretende que los niños obtengan un conocimiento académico sobre las enfermedades que pueden afectar al hombre, sino que sean capaces de relacionar sus acciones con el cuidado de su propio cuerpo. Por lo anterior, es importante que los dirigentes guíen la discusión con ejemplos cercanos a la realidad de los propios niños y en un lenguaje claro a la vez que adecuado a su capacidad de comprensión.

Para finalizar, los pequeños grupos se reunirán con el objeto de compartir lo realizado pudiendo así complementar sus observaciones y conclusiones.

Este momento será también propicio para que participantes y dirigentes realicen una evaluación de la actividad realizada. Esta, que estará enfocada principalmente a detectar el grado de logro de los objetivos de la actividad, permitirá a los dirigentes recoger las impresiones que ha dejado en los niños. Si además el debate es altamente participativo, podrán surgir un número importante de ideas para futuras actividades.

Más adelante, los dirigentes deberán confrontar estos comentarios con las observaciones que ellos mismos realizaron durante el transcurso de la actividad. Esta evaluación, un poco más detenida que la anterior, les permitirá tener una opinión más amplia sobre el desarrollo de la progresión personal de los niños y niñas que cada uno de ellos acompaña.

BOTELLAS DEL TIEMPO

Área de desarrollo
CORPORALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Utilizando botellas transparentes y rellenándolas con materiales de distinto color, cada niño representa visualmente el tiempo que dedica a sus distintas actividades. El análisis del resultado conduce a un intercambio de opiniones sobre la importancia de utilizar bien el tiempo y permite la fijación de pequeñas metas personales para aprovecharlo mejor. Repetida la actividad alrededor de un mes después, se evalúa el nivel de cumplimiento de las metas fijadas.

LUGAR

Local de reunión habitual de la Unidad.

DURACIÓN

2 reuniones, con un intervalo de aproximadamente 1 mes entre ellas.

PARTICIPANTES

Todos los miembros de la Unidad, trabajando individualmente.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Reflejar visualmente la distribución que cada uno hace de su tiempo durante una semana.
2. Permitir una toma de conciencia sobre la forma en que se utiliza el tiempo.
3. Promover una mejor distribución del tiempo en beneficio de actividades más útiles para el desarrollo personal.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

Hago a tiempo y con calma las tareas que me dan en la escuela.

Infancia Tardía

1. Sé distribuir bien mi tiempo entre las distintas cosas que hago.
2. Duermo las horas que necesito para descansar bien.

MATERIALES

Por cada niño: 1 botella transparente, limpia y seca, de una altura mínima de 24 cms.; un trozo de cartulina que permita improvisar un embudo; un lápiz y el cuaderno que usa para sus reuniones de Unidad. **Generales:** materiales para rellenar las botellas, según se explica en la descripción de la actividad; recipientes para poner los materiales; varias reglas que permitan medir en centímetros; varias cucharas; papel y pegamento.



Idea original: Luis Felipe Fantini, Chile.

Redacción: Loreto González.

Edición: Gerardo González.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Con anterioridad a la primera reunión

Con el objeto de preparar la actividad, los dirigentes piden a los participantes que durante los días hábiles de la próxima semana, al final de cada día, lleven un control del tiempo que han destinado a las diferentes actividades que realizan. Si lo estiman conveniente, pueden proporcionar a los niños un cuadro simple para que éstos lo llenen diariamente.

Se sugiere que se mida el tiempo destinado a cada una de las siguientes actividades:

- * Dormir
- * Permanencia en la escuela, incluyendo el tiempo de traslado
- * Estudio en la casa
- * Labores habituales: lavarse, vestirse, comer y realizar tareas hogareñas
- * Juegos y recreación fuera del horario escolar
- * Ver televisión

Se les pide que el quinto día calculen el promedio diario que dedicaron durante la semana a cada una de esas actividades. Si se les ha entregado un cuadro o tabla, en una última columna debiera contemplarse el espacio necesario para hacer este resumen.

Finalmente se les pide que para la próxima reunión traigan una botella transparente, limpia y seca, de una altura mínima de 24 cms. Durante la semana se recuerda a los niños no olvidar este encargo.

Primera reunión

Se da comienzo a la actividad presentando ante los niños 6 materiales de distintas formas y colores, cada uno de los cuales representa una de las 6 actividades elegidas:

Dormir	Arena
Escuela	Trocitos de carbón
Estudio en la casa	Maíz
Labores habituales	Trocitos de tiza de color
Juegos y recreación	Arroz
Ver televisión	Lentejas

Luego se les pide que cada uno llene ordenadamente su botella con estos materiales en el mismo orden en que están señalados más arriba, ubicando la arena en el fondo de la botella y así sucesivamente. Por cada hora de promedio semanal destinada a una actividad, se llena la botella en 1 cm. de alto, en forma pareja, con el material correspondiente a esa actividad. El llenado de las botellas se hace utilizando el embudo en forma cuidadosa.

En lugar de rellenar las botellas, una alternativa más económica consiste en recubrirlas con papeles de diferentes colores.

Terminado este trabajo cada niño fija un papel con su nombre en la parte superior del gollete. Se ponen todas las botellas en un lugar visible y se invita a la Unidad a recorrer esta exposición en que se muestra cómo cada uno de ellos emplea su tiempo.

Luego del recorrido se invita a los niños a intercambiar opiniones sobre la forma en que utilizan su tiempo. Los dirigentes motivan a los niños sobre el valor del tiempo y la importancia de aprender a distribuirlo adecuadamente entre sus distintas actividades, resaltando especialmente el tiempo destinado al sueño, al estudio, a los juegos y a la recreación activa.

Concluye la actividad invitando a los jóvenes a que se propongan una meta personal para el próximo mes, la que debe contener una mejor distribución del tiempo que la observada durante esta actividad. Una copia de las metas fijadas queda en poder de los dirigentes y otra en el cuaderno de cada niño. Se sugiere a los niños que durante el mes siguiente mantengan en su casa la botella en un lugar en que siempre la tengan a la vista.

El equipo de dirigentes, al finalizar esta primera parte de la actividad, estará en condiciones de realizar una primera evaluación del impacto que ha provocado en los participantes la comprobación visual de la manera en que distribuyen su tiempo. Las observaciones obtenidas les permitirán diseñar algunas acciones de motivación y refuerzo para apoyar a los niños en sus metas personales.

Segunda reunión

Aproximadamente un mes después, se repite la actividad con las mismas características. La única diferencia consiste en que esta vez se concluye en una comparación entre las dos botellas, lo que permitirá apreciar la evolución de la situación y el grado de cumplimiento de la meta que cada uno se propuso.

Este será un excelente momento para compartir con los participantes sus impresiones sobre la actividad, rescatar ideas para mejorar su desarrollo u obtener propuestas para nuevas actividades similares a la desarrollada.

Las impresiones que los niños manifiesten, junto con las observaciones que los dirigentes han realizado durante el desarrollo de la actividad, permitirán al equipo evaluar el nivel de logro de los objetivos que se habían propuesto en un comienzo, así como compartir impresiones respecto a la progresión personal de cada miembro de la Unidad.

AGENTES SECRETOS

Área de desarrollo
CORPORALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

A través de un entretenido juego en que los niños deben conseguir los ingredientes para la preparación de la Solución de Rehidratación Oral (SRO), aprenden nociones básicas sobre las diarreas infantiles, la deshidratación y sus formas más simples de prevención y tratamiento.

LUGAR

Un lugar amplio al aire libre.

DURACIÓN

Aproximadamente 90 minutos.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando individualmente y en pequeños grupos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Sensibilizar a niños y niñas acerca del problema de la diarrea infantil.
2. Entregar criterios de prevención de la diarrea y la deshidratación por ella causada.
3. Fomentar la responsabilidad de niños y niñas en el cuidado de su propio cuerpo.
4. Promover el desarrollo de la capacidad de organización y trabajo en equipo.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Trato de seguir los consejos que me dan los más grandes para tener un cuerpo fuerte y sano.
2. Conozco las principales enfermedades que me pueden dar y por qué.
3. Participo en actividades que me ayudan a tener un cuerpo cada vez más fuerte, ágil, veloz y flexible.
4. Me preocupo porque mi cuerpo esté limpio.
5. Me gusta hacer actividades al aire libre.
6. Me gusta jugar con compañeros de mi edad.

Infancia Tardía

1. Tengo hábitos que protegen mi salud, como por ejemplo, lavarme las manos después de ir al baño.
2. Manejo cada vez mejor mis brazos, piernas, manos y pies.
3. Ando siempre limpio y se nota, por ejemplo, en mi pelo, orejas, dientes y uñas.
4. Sé que tengo que comer los alimentos que me ayudan a crecer.
5. Cuando como o preparo alimentos me preocupo de lavarme y de que todo esté limpio.
6. Me gusta jugar con otros niños y niñas y respeto las reglas de los juegos.



unicef

Idea original: Central de Coordinación REME, en convenio con UNICEF.

Redacción: Carolina Carrasco y Loreto González.

Edición: Gerardo González.

MATERIALES

Recipientes de distintos tamaños, agua, azúcar y sal. Lápiz y papel para anotar los resultados. Al menos una copia de cada anexo técnico. Complementan esta actividad los anexos técnicos **Terapia de Rehidratación Oral** y **TRO, Preguntas y Respuestas**.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la actividad

Los dirigentes se preparan estudiando detalladamente el contenido de los anexos técnicos que acompañan esta actividad, elaborando nuevas preguntas que complementen o adapten las allí propuestas, y preparando los materiales que serán utilizados durante la actividad.

El día de la actividad

Los dirigentes explicarán la actividad, señalando que el juego consiste en conseguir los ingredientes necesarios en la proporción justa para preparar la mayor cantidad posible de Soluciones de Rehidratación Oral, cada una de las cuales puede salvar la vida de un niño.

A continuación se explicarán las reglas del juego:

Los jugadores se dividen en dos grupos: los agentes de TRO y los agentes patógenos (causantes de enfermedades). Los primeros tendrán como objetivo llegar hasta la zona de ingredientes y conseguir la mayor cantidad posible de SRO; y los segundos serán los encargados de dificultar su trabajo. En la segunda parte del juego, los papeles se invertirán, pasando los agentes TRO a convertirse en agentes patógenos y viceversa.

Para comenzar, los dos grupos de “agentes” se ubican en el espacio escogido para el juego, que debe estar dispuesto de acuerdo a las características del terreno según el siguiente trazado:

Cada zona de ingredientes tendrá un dirigente a su cargo y en cada una de ellas habrá recipientes con distintas cantidades del ingrediente que allí se encuentra, señaladas en su exterior. Por ejemplo: 1Kg., tres tazas, 4 cucharadas, 1/2 kg. de azúcar; 1 litro, 1/2 litro, 2 tazas de agua, etc. Una alternativa más económica consiste en reemplazar los recipientes con los ingredientes reales por grupos de tarjetas de colores que indiquen por escrito o con dibujos su “contenido”.

Con una señal debidamente convenida se da inicio al juego.

Los agentes TRO intentarán llegar a la zona de ingredientes cruzando por la zona de agentes patógenos, sin salir del campo de juego.

Los agentes patógenos intentarán detener a los TRO. Para ello podrán emplear la tradicional lucha de pañuelos, marcar con tiza a los agentes TRO, o cualquier otro sistema de eliminación directa que sea ágil, entretenido y no dañe a los jugadores.

Cada vez que un agente TRO sea “capturado” por un agente patógeno, deberá volver a su zona de origen y responder a una pregunta que le formulará el dirigente encargado para recuperar su oportunidad de

jugar. Si no acierta, podrá responder tantas preguntas como sea necesario hasta dar una respuesta correcta.

Los agentes TRO que logren llegar a una de las zonas de ingredientes, deberán escoger alguno de los recipientes con una cantidad determinada del ingrediente que allí se encuentra. Una vez que el jugador escoja, el dirigente encargado de la base repondrá el ingrediente en la misma cantidad.

Cuando un jugador obtenga un ingrediente, correrá rápidamente a su zona de origen, esta vez por fuera del campo de juego. Una vez allí, presentará lo que ha conseguido al dirigente encargado, quien le dirá si es esa la cantidad necesaria para preparar SRO. Ya sea que la cantidad sea la correcta o que deba intentarlo nuevamente, es importante que sus compañeros de equipo conozcan el resultado para orientar la búsqueda de manera organizada y lograr determinar en conjunto cuáles son las acciones a seguir. Sin embargo, los agentes TRO mantendrán en secreto la información obtenida, ya que los agentes patógenos ocuparán su lugar en la segunda parte del juego.

En algún momento del juego, los agentes secreTROs descubrirán que necesitan 1 litro de agua, 4 cucharadas de azúcar y 1 cucharadita de sal para cada solución, por lo que a partir de ese momento la tarea del equipo será coordinar el trabajo para obtener la mayor cantidad de SRO completas. El dirigente encargado anotará cuidadosamente la cantidad de ingredientes obtenida por los agentes TRO.

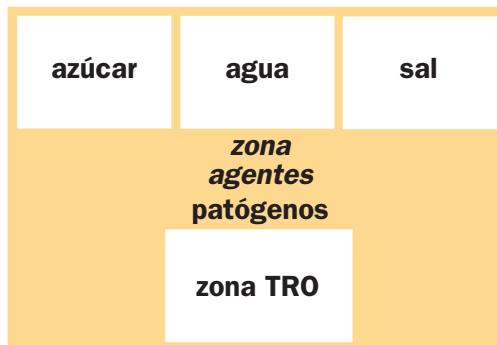
Transcurridos 20 ó 30 minutos de juego (los dirigentes estimarán la duración dependiendo de la marcha de la actividad) los grupos cambiarán sus papeles y jugarán de ese modo por un tiempo equivalente.

Finalizado el juego, se calcularán cuántas SRO pueden preparar uno y otro grupo con los ingredientes obtenidos, para determinar así al equipo ganador.

A continuación, los dirigentes sostendrán una conversación con los niños con el objetivo de complementar y aunar la información entregada durante el juego. No es necesario que los niños memoricen todos los contenidos, sino que comprendan los conceptos generales de diarrea, deshidratación y rehidratación, al mismo tiempo que entiendan la importancia de compartir estos conocimientos con sus familias y vecinos para que la mayor cantidad posible de personas disponga de esta útil e importante información.

La ocasión también será propicia para evaluar la actividad realizada. Las opiniones que los niños emitan, junto con las observaciones recogidas por los dirigentes durante su desarrollo, permitirán saber el nivel de logro de los objetivos propuestos.

Las observaciones de los dirigentes y las opiniones de los participantes servirán para introducir cambios en caso de realizar nuevamente la actividad o para planificar actividades similares.





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 sencillo 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
		○
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. Durante la segunda mitad del siglo XX, 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 sobre 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 el uso de agua sin tratar.**

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 debe guardarse de un día para otro. 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 servirlos.
- 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.
- 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.
- Guardar los alimentos fuera del alcance de 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**

Redacción: Carolina Carrasco y Loreto González 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.

Edición: Gerardo González.



TRO, PREGUNTAS Y RESPUESTAS



ANEXO TÉCNICO

Este anexo técnico complementa la actividad **Agentes SecreTROs**, y pretende facilitar el trabajo del dirigente de Unidad entregándole algunas preguntas para ser contestadas por los participantes en el espacio que se ha denominado «Zona TRO», del juego que en dicha actividad se propone.

Con la ayuda del material que el dirigente pueda obtener, además de sus propios conocimientos, le será posible crear otras preguntas similares a las que aquí se presentan o bien adaptarlas a la realidad particular de su Unidad, enriqueciendo el trabajo con los niños.

La mayoría de las preguntas que aparecen en este anexo están directamente relacionadas con TRO. Las que los propios dirigentes formulen pueden indagar en el conocimiento que los participantes tengan sobre la importancia del agua en nuestro cuerpo y en el medio ambiente, incluir temáticas propias del Movimiento Scout o muchas otras alternativas.

No son necesarias respuestas «al pie de la letra» y el dirigente será el encargado de entregar la información que permita complementar los conocimientos de los participantes.

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.

Redacción: Carolina Carrasco y Loreto González 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.

Edición: Gerardo González.

EL JUEGO DE LA SALUD

Área de desarrollo
CORPORALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

A través de un juego de tablero que los mismos participantes confeccionarán, ellos tendrán la oportunidad de conocer algunas de las acciones que pueden llevar a cabo para proteger su cuerpo y su salud.

Una vez confeccionados, los tableros pasarán a formar parte de los materiales de Unidad para poder ser utilizados en una próxima oportunidad o compartidos con la familia y amigos de cada participante.

LUGAR

En el lugar de reunión habitual de la Unidad.

DURACIÓN

Alrededor de dos horas.

PARTICIPANTES

La Unidad, dividida en grupos de cuatro participantes.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Identificar situaciones y actitudes que ponen en riesgo nuestra salud o integridad física.
2. Identificar situaciones que protegen nuestra salud e integridad física.
3. Confeccionar un tablero de juegos.
4. Jugar un juego de tablero.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Trato de seguir los consejos que me dan los más grandes para tener un cuerpo fuerte y sano.
2. Conozco las principales enfermedades que me pueden dar y por qué.
3. Me preocupo porque mi cuerpo esté limpio.
4. Trato de comer de todo y no digo que algo no me gusta sin haberlo probado antes.
5. Como a las horas adecuadas y no a cada rato.
6. Me gusta jugar con compañeros de mi edad.

Infancia Tardía

1. He aprendido a medir los riesgos que tienen los juegos y las cosas que hago.
2. Tengo hábitos que protegen mi salud, como por ejemplo, lavarme las manos después de ir al baño.
3. Ando siempre limpio y se nota, por ejemplo, en mi pelo, orejas, dientes y uñas.
4. Me gusta jugar con otros niños y niñas y respeto las reglas de los juegos.

MATERIALES

General: Revistas, tijeras, pegamento, lápices de colores, regla, pliegos de papel blanco. **Por grupo:** 1 trozo de cartulina de 40 x 45 cms., 21 tarjetas con indicaciones, 1 dado y 4 fichas de juego de diferentes colores. Complementa esta actividad el anexo técnico **Tablero del Juego de la Salud.**



Idea original: Central de Coordinación REME, a partir del juego "Jeu de la Santé" editado por la Cruz Roja de Bélgica.
Redacción y Edición: Loreto González.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Durante la reunión anterior

Llegado el momento programado para su realización, los dirigentes • recuerdan las características de la actividad que los mismos participantes seleccionaron al comenzar el ciclo de programa; • motivan la participación de niños y niñas;

• piden a los niños que formen grupos de 4 participantes; y • entregan a cada grupo el listado de materiales que necesitarán para confeccionar los tableros de juego.

Durante la semana, los dirigentes deberán estar atentos a que los niños obtengan el material requerido y, en caso que no todos los grupos lleguen con lo solicitado, ellos mismos deberán contar con materiales de reemplazo para entregar a los grupos.

Será tarea de los dirigentes proporcionar a cada grupo: • un cartón de 40 x 45 cms. sobre el que se dibujará el tablero y • 21 tarjetas, en cada una de las cuales debe estar escrito el número de casillero al que corresponde y la instrucción que se debe seguir al caer en dicho casillero.

El día de la actividad

Una vez que todo esté preparado y dispuesto, cada grupo se dedicará a confeccionar el tablero y, cuando esté terminado, jugarán una mano de “El juego de la salud”.

Para confeccionar el tablero. Siguiendo la disposición que cada grupo considere adecuada, dibujarán sobre el cartón de 40 x 45 cms. un total de 70 casilleros: 1 Partida, 68 casilleros numerados correlativamente y 1 Meta. Para este trabajo, podrán guiarse por cualquiera de los tableros de juego que comúnmente se encuentran en el comercio y que, muy probablemente, alguno de los participantes tiene en su hogar.

A continuación, deberán ilustrar los casilleros según las especificaciones que se entregan en el anexo técnico **Tablero del Juego de la Salud** que complementa esta ficha de actividad. Para este trabajo, los participantes podrán buscar recortes de revistas con las situaciones requeridas o ilustrar los

casilleros con dibujos realizados por ellos mismos. Es conveniente que durante esta etapa cuenten con la ayuda de un dirigente, lo que permitirá aprovechar educativamente este momento intercambiando opiniones frente a las situaciones presentadas.

Para terminar el tablero, • deben numerarse todos los casilleros, • pueden pintarse de diferentes colores aquellos que no estén ilustrados, y • puede decorarse la base del tablero de juego.

A jugar. Finalizada la confección del tablero, cada grupo juega una partida de “El juego de la salud”.

Para determinar el orden de juego, cada participante tira el dado una vez. Comienza quien obtenga el puntaje más alto, mientras que el segundo puntaje tendrá la segunda opción de lanzamiento y así sucesivamente.

Cada jugador tomará su ficha y la pondrá en el casillero de Partida. Tirará el dado una vez y moverá su ficha avanzando el número de casillas que indica el dado. Si la ficha cae en una casilla sin ilustración, esperará su siguiente tiro para seguir avanzando. Si cae en una casilla con ilustración, deberá ir a la tarjeta correspondiente y seguir las instrucciones que ésta indique.

El primer jugador que llegue a la Meta será el ganador.

Al finalizar, niños y dirigentes comentarán la actividad realizada. Esta conversación informal puede centrarse en al menos tres puntos: • el trabajo de confección del tablero, • la realización del juego, y • las acciones y actitudes que nos ayudan a proteger nuestra salud e integridad física.

Los comentarios de los participantes, junto con las observaciones recogidas por los dirigentes, permitirán evaluar la actividad, pensar en nuevas propuestas en la línea de lo ya realizado y obtener información sobre el progreso en el crecimiento de los niños y niñas de la Unidad.



TABLERO DEL JUEGO DE LA SALUD

ANEXO TÉCNICO

A continuación, presentamos una propuesta de ilustraciones para algunos de los casilleros que componen el “juego de la salud”. Estas ilustraciones corresponden a las que aparecen bajo el nombre “tablero” en el listado que se presenta más abajo y deberán ser confeccionadas durante la actividad por los participantes.



Al mismo tiempo, y bajo el nombre “tarjeta”, les entregamos la propuesta de situaciones para cada uno de dichos casilleros. Cada una de estas tarjetas deberá ser confeccionada por el equipo de responsables con anterioridad a la realización de la actividad.

Los casilleros que no tienen propuesta pueden ser pintados de algún color especial, agregárseles instrucciones que animen el juego o utilizarse para crear nuevas situaciones en la misma línea.

De más está señalar que estas alternativas constituyen solamente una propuesta y pueden ser modificadas si los dirigentes lo consideran oportuno, en cuyo caso los ejemplos que aquí se entregan podrán servir de guía y serán una buena idea de los contenidos que pueden ser trabajados en este juego.

	TABLERO	TARJETA
casillero 4	Desayuno completo.	Esta mañana tomé un buen desayuno. Avanzo al casillero 8.
casillero 6	Pie.	Hice una zancadilla a un compañero. Retrocedo al casillero 2.
casillero 9	Cocinilla a gas.	Sé que es peligroso jugar con las perillas de la cocina por el riesgo de explosión o asfixia. Avanzo al casillero 15.
casillero 12	Niño cepillándose los dientes.	Me cepillo los dientes después de cada comida y especialmente antes de acostarme. Avanzo al casillero 15.
casillero 14	Escalera; niño corriendo en la escalera; niño con pierna enyesada.	Jugaba en la escalera, me caí y me rompí la pierna. Retrocedo al casillero 10.
casillero 18	Niño durmiendo en su cama y reloj indicando la hora.	Me acosté temprano y he dormido 10 horas en una pieza bien ventilada: estoy fresco y bien dispuesto. Juego una segunda vez.
casillero 23	Niño con dolor de muelas mostrando un dulce.	He comido dulces en exceso y mis dientes están con caries. Retrocedo al casillero 5.

TABLERO**TARJETA**

casillero 25	Enchufe desconectado tomándolo correctamente con la mano.	Tengo cuidado cuando manipulo artefactos eléctricos. Juego una segunda vez.
casillero 26	Diferentes y variados alimentos (frutas, verduras, pescado, leche, etc.)	En el curso de la semana he comido alimentos variados, de modo que estaré en buena forma. Avanzo al casillero 31.
casillero 28	Un dentista.	Visito periódicamente al dentista. Juego una segunda vez.
casillero 30	Enchufe desconectado tirando del cable con signo de peligro.	Desconecté un aparato eléctrico tirando del cable y hubo un corto circuito. Debo aprender a sacar correctamente un enchufe. Retrocedo al casillero 25.
casillero 34	Niño con dolor de muelas; diente con cara triste; etc.	Hace tiempo que no voy al dentista. Debo visitar uno para mi revisión anual. Retrocedo al casillero 28.
casillero 36	Niño en la ducha.	Me baño diariamente. Avanzo al casillero 38.
casillero 39	Bolso colegial; mochila; etc.	Para mantener bien mi columna vertebral, llevo mi bolsón del lado izquierdo y derecho alternadamente. Avanzo al casillero 41.
casillero 43	Cofre; candado; llave y cerradura; etc.	Me escondí en un viejo cofre; se cerró y no pude salir. Espero que un jugador pase y me libere para seguir en el juego.
casillero 46	Niño mostrando las manos; manos sucias; etc.	Estuve ordenando mi colección de monedas y olvidé lavarme las manos antes de sentarme a comer. Pierdo una jugada.
casillero 48	Manzanas o zanahorias; frutas y verduras; etc.	En lugar de dulces comí manzanas y zanahorias crudas para tener buenos dientes. Avanzo al casillero 51.
casillero 52	Niño haciendo deporte; niño recibiendo un trofeo deportivo; etc.	Hice deporte y me siento muy bien. Avanzo al casillero 54.
casillero 54	Botella de champú.	
casillero 56	Piedras, flechas y dardos.	Sé que algunos juegos son peligrosos para los ojos; no juego con flechas, piedras o palos. Avanzo al casillero 60.
casillero 58	Niño con pelo sucio; niño lavándose el pelo.	Debo lavarme el pelo frecuentemente con champú que debo ir a buscar al casillero 54.
casillero 60	Libreta de teléfonos; carro de policía y de bomberos; etc.	
casillero 62	Niño nadando en una piscina.	Estoy aprendiendo a nadar: es un deporte que evita que me ahogue. Avanzo al casillero 67.
casillero 64	Botiquín de primeros auxilios.	Recogí todos los medicamentos que estaban dispersos en la casa y los ordené en el botiquín. Juego una vez más.
casillero 65	Niño frente al teléfono con cara de pregunta.	No me sé el número de teléfono de carabineros y bomberos. Debo aprenderlos. Retrocedo al casillero 60.

Fuente: “Jeu de la Santé”, Cruz Roja de Bélgica. **Redacción y edición:** Loreto González.

OTRAS IDEAS



¡A LA CAZA DE BASURA!

Idea original: Equipos REME Canadá y México.

Complementada con Hazlo y Muéstralo, publicación editada por la Organización Mundial del Movimiento Scout y la World Wildlife Fund.

La contaminación del medio ambiente por la eliminación inadecuada de desperdicios es uno de los más serios problemas de la vida moderna y su solución requiere de la participación y compromiso de toda la comunidad.

A través de esta actividad invitamos a los niños a sumarse al esfuerzo que están haciendo muchos Grupos Scouts a través del mundo y poner en práctica las tres R de la conservación: recuperar, reciclar y re-utilizar. Hay muchas alternativas y aquí te presentamos algunas, seguro que junto a tu Unidad podrás encontrar muchas más:

- exhibición de “desechables”: utilizando fotografías, recortes de prensa, información obtenida de los grupos conservacionistas presentes en la comunidad y muchas otras fuentes de información, puede prepararse una exposición en que se muestre la gravedad del problema y se propongan soluciones al alcance de la comunidad. Esta exposición puede presentarse, por ejemplo, en el local del Grupo, en una plaza cercana o en las escuelas del vecindario.
- feria de manualidades “desechables”: utilizando sólo materiales de desecho recolectados en forma previa, puede montarse una actividad en que se confeccionen entretenidas y originales manualidades: esculturas con latas y residuos plásticos, muñecos con retazos de género y lana, animales de corcho.
- campaña de recolección, clasificación y reciclaje de desperdicios: los mismos participantes pueden integrar a sus familias y a la comunidad cercana al Grupo Scout invitándolos a separar y clasificar la basura que producen. Con un adecuado sistema de recolección, pueden hacerse llegar estos desperdicios a las industrias encargadas de su tratamiento o venderlos con el objeto de obtener fondos para la Unidad.
- safari fotográfico: confeccionar un mapa destacando los puntos que serán visitados durante el recorrido, ir hasta los lugares y tomar fotografías que muestren cómo se encontraban al llegar allí, realizar una campaña de limpieza y recolección de desperdicios en esos lugares preseleccionados, tomar fotografías que muestren cómo quedaron esos mismos lugares luego de la campaña, preparar una exposición en que se muestre el mapa y el “antes y después” de cada lugar.

Ideas no faltan, ahora a ponerse unos guantes protectores y... “manos a la obra”.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

Ayudo a limpiar y ordenar los lugares en que estoy.

Infancia Tardía

Mantengo ordenada y limpia mi habitación y los lugares en que trabajo y juego.

VIAJE AL INTERIOR DEL CUERPO HUMANO

Idea original: Matthieu Pommiers, Francia y Central de Coordinación REME.

Reducidos de tamaño gracias a las bondades de una poción mágica, niños y niñas se internan por el cuerpo humano. A través de este recorrido, que no estará exento de peligros y aventuras, los participantes podrán conocer los diferentes sistemas de su organismo, las funciones de los órganos más importantes, las enfermedades que los pueden afectar y las formas de prevenirlas y resolverlas. En los pulmones, por ejemplo, podrán ser sorprendidos por un repentino ataque de tos que los pondrá en peligro; en el oído, sentirán con horror los bocinazos de una gran ciudad o el estrépito de una radio a todo volumen; recuperarán fuerzas en el sistema sanguíneo, pero pronto se verán amenazados por la lucha entablada con los anticuerpos; sigilosamente pasarán por el útero para no asustar al bebé que ahí crece... Con un poco de ingenio, el equipo de dirigentes podrá idear entretenidas pruebas que permitan hacer de este viaje especial una aventura educativa inolvidable. Los “cuerponautas” no podrán permanecer demasiado tiempo, la poción comienza a perder sus efectos y se hace urgente encontrar una vía de salida.

Esta actividad supone que con suficiente anticipación se ha preparado una escenografía que simula un recorrido por el interior del cuerpo humano o de algunos de sus órganos o sistemas. Su mayor dificultad radica en este aspecto, pero si se resuelve ingeniosamente, puede producir un aprendizaje de fuerte impacto. Para el montaje de la escenografía deberá contarse con un profesional que conozca bien la anatomía humana y alguien con capacidad y experiencia para el diseño de maquetas gigantes.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Trato de seguir los consejos que me dan los más grandes para tener un cuerpo fuerte y sano.
2. Sé en qué lugar de mi cuerpo están ubicados los órganos más importantes.
3. Conozco las principales enfermedades que me pueden dar y por qué.
4. Me preocupo porque mi cuerpo esté limpio.
5. Trato de comer de todo y no digo que algo no me gusta sin haberlo probado antes.

Infancia Tardía

1. He aprendido a medir los riesgos que tienen los juegos y las cosas que hago.
2. Entiendo para qué sirven los sistemas más importantes de mi cuerpo.
3. Tengo hábitos que protegen mi salud, como por ejemplo, lavarme las manos después de ir al baño.
4. Ando siempre limpio y se nota, por ejemplo, en mi pelo, orejas, dientes y uñas.
5. Sé que tengo que comer los alimentos que me ayudan a crecer.

JUEGOS NUNCA VISTOS

Idea original: Equipo REME, México.

Utilizando diferentes materiales que el equipo de dirigentes entregará a cada seisena y dando rienda suelta a su capacidad imaginativa, cada seisena deberá inventar un juego que cumpla con los siguientes requisitos básicos:

- tener una duración máxima de quince minutos,
- utilizar todos los materiales entregados por el equipo de dirigentes,
- permitir la participación en él de toda la Manada.

Entregados los materiales, cada seisena contará con un tiempo adecuado para inventar el juego según las condiciones establecidas. Cuando las sorprendentes creaciones estén terminadas, la Unidad se reunirá y, bajo la conducción de sus propios autores, practicarán estos “juegos nunca vistos”.

Los juegos de mayor éxito pueden pasar a formar parte del libro de juegos de la Unidad y, si los niños y niñas lo desean, compartírlas con otras Manadas en algún encuentro zonal o nacional.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Participo en actividades que me ayudan a tener un cuerpo cada vez más fuerte, ágil, veloz y flexible.
2. Me gusta practicar deportes.
3. Me gusta jugar con compañeros de mi edad.

Infancia Tardía

1. Manejo cada vez mejor mis brazos, piernas, manos y pies.
2. Practico deportes, conozco sus reglas y sé perder.
3. Me gusta jugar con otros niños y niñas y respeto las reglas de los juegos.

CADA COSA EN SU LUGAR

Idea original: Central de Coordinación REME.

Un viejo proverbio dice que “un lugar para cada cosa y cada cosa en su lugar”. Y aunque nos suene familiar a muchos de nosotros, pocos lo llevamos a la práctica... y qué decir de nuestros lugares de trabajo, nuestra habitación o nuestro cubil. Hay muchas cosas sencillas y entretenidas que podemos hacer para ordenar nuestros recuerdos y tener un espacio agradable para reunirnos con nuestra Manada. Sólo hace falta echar a volar la imaginación.

Durante la semana, cada lobato y lobeza pensará en una cosa que pueda hacer para ayudar a mantener el orden en el cubil y lo propondrá a la seisena en la siguiente reunión de Unidad. Entre todos seleccionarán una de las ideas (las demás pueden quedar en un listado para ser realizadas más adelante) y la llevarán a la práctica en alguna de las próximas reuniones. Recuperar cajas de cartón, pintarlas o forrarlas y ponerles un pequeño cartel que diga lo que contienen; recolectar tarros de lata en buen estado y adornarlos de distintas maneras para guardar en ellos lápices, monedas, tornillos; conseguir madera, lijlarla y pintarla y confeccionar con ella estantes donde guardar el Libro de Caza de la Unidad o El Libro de las Tierras Vírgenes o la colección de historietas de la seisena; recuperar un viejo armario y guardar en él “tesoros” y recuerdos de los campamentos realizados; hacer una campaña de recolección de fondos para adquirir un baúl donde guardar los implementos de campamento. ¿Seguimos dando ideas? No, ahora les toca a ustedes pensar qué pueden hacer para que su cubil sea el más bonito de la ciudad.

Estos trabajos pueden utilizarse no sólo en el cubil, sino también en el hogar de los niños.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

Ayudo a limpiar y ordenar los lugares en que estoy.

Infancia Tardía

Mantengo ordenada y limpia mi habitación y los lugares en que trabajo y juego.

MEJOR SIN PELEAR

Idea original: Central de Coordinación REME.

Casi sin darnos cuenta, como si fueran hechos habituales, hemos ido aprendiendo a convivir con la violencia a tal punto que resulta difícil advertirla en los detalles cotidianos. Fuertemente conectados con el mundo a través de la televisión o la Internet, niños y niñas reciben a diario la agresividad del medio sin contar, la mayoría de las veces, con las herramientas adecuadas para contrarrestar este impacto. Como una forma de comenzar a enfrentar el tema, esta actividad propone que durante la semana previa a la reunión en que se desarrollará esta actividad, cada participante recorte una información de prensa en que se relate un hecho de violencia ocurrido en su comunidad y que le haya impactado especialmente. En la reunión habitual, luego de pegar los recortes en un mural, niños y niñas compartirán junto a su seisena los hechos seleccionados, conversando entre ellos las razones por las cuales esa situación les pareció especialmente sorprendente.

Pero no sólo es importante cultivar la capacidad de impresionarnos por lo que ocurre a nuestro alrededor, también es necesario generar respuestas y conductas que eviten esos comportamientos violentos. Con este objetivo, y luego de discutir cada hecho, la seisena seleccionará uno de ellos y preparará una dramatización en la que proponga una forma de solución no violenta. Cuando las seisenas hayan terminado su trabajo, la Unidad improvisará un escenario en el que se presentarán las diferentes dramatizaciones y, entre todos, comentarán las soluciones propuestas y el impacto que la actividad ha tenido para ellos.

También puede confeccionarse un mural o diferentes collages en los que la Manada presente este trabajo al resto del Grupo Scout. Puede ser una buena forma de cerrar esta actividad, ayudando a que otras personas tomen conciencia frente a estas situaciones. El mural puede permanecer durante un tiempo a la vista de todos.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

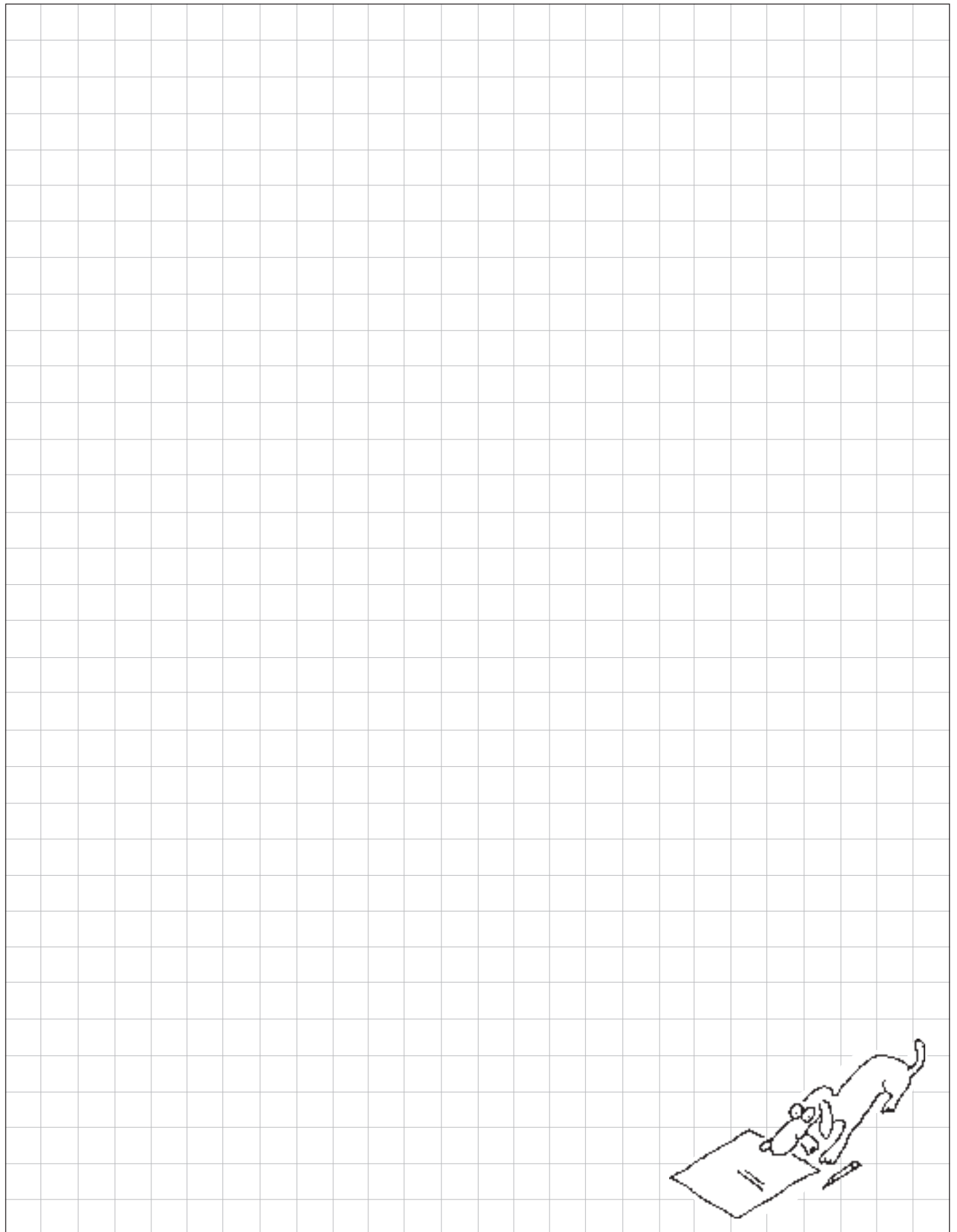
Cuando algo me molesta lo digo sin necesidad de pelear con los demás.

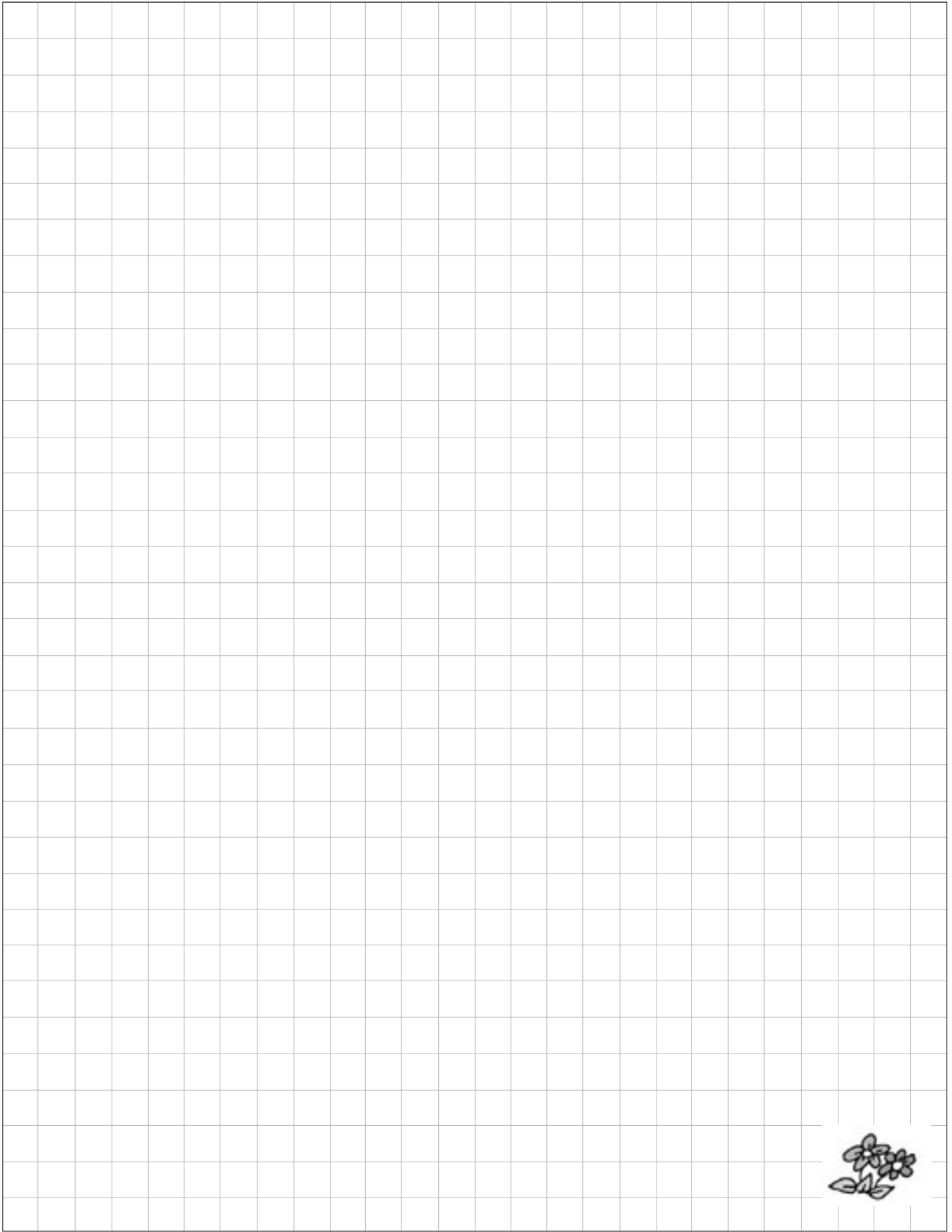
Infancia Tardía

Arreglo mis problemas con mis compañeros sin usar la fuerza.

Aquí anoto otras ideas de actividades para la Manada







ÁREA CREATIVIDAD
ÁREA CREATIVIDAD



LA ESTIMULACIÓN DE LA CREATIVIDAD

El ser humano es algo más que un cuerpo: es un cuerpo inteligente.

La inteligencia nos permite descubrir la verdad que está expresada o encerrada en las cosas, relacionar unas cosas con otras, sacar conclusiones, deducir, almacenar la información y realizar muchas otras funciones que progresivamente van formando nuestro conocimiento.

Ese conocimiento, que en gran parte niños y niñas adquieren en la escuela, es distinto de la capacidad para usar ese conocimiento de manera original y relevante, aportando nuevas ideas y soluciones originales. Esa capacidad es lo que llamamos creatividad, que no siempre se adquiere en la escuela, ya que es la vida misma la que nos hace creativos.

Todos tenemos la posibilidad de desarrollar nuestra creatividad. Sólo necesitamos hacerla brotar, abrir el espacio para que salga de dentro de nosotros. Para eso hay que crear un ambiente estimulante, que gratifique las ideas nuevas y que haga sentirse seguro y apreciado.

También hay que eliminar los obstáculos que impiden que la creatividad brote: la falta de conocimientos, el apego a reglas antiguas, el miedo al error y al fracaso, la incapacidad para la aventura, el ambiente severo, el conformismo, la censura sistemática.

Y las personas no desarrollan su creatividad de la noche a la mañana. Llegar a ser una persona creativa supone un largo camino. La edad entre los 7 y los 11 años, en que los niños son curiosos y observadores, tienen preguntas para todo y todo lo pueden inventar, construir... o desarmar, es un momento propicio para desarrollar esa capacidad.

Estimular en los niños el interés por aprender; desarrollar la capacidad de innovar, pensar y aventurar; promover el trabajo con las manos y las habilidades técnicas y artísticas; enseñar a manipular herramientas; facilitar el conocimiento de las profesiones y oficios; y dar la posibilidad de ensayar soluciones a los problemas que ellos enfrentan cuando se ponen a hacer cosas, son acciones que estimularán la creatividad de niños y niñas a esta edad.

LA CÁPSULA DEL TIEMPO

Área de desarrollo
CREATIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Cada niño selecciona un elemento que quisiera que generaciones posteriores conocieran como un reflejo de la época actual. Luego, en pequeños grupos, comparten las razones que los llevaron a elegirlo, hacen una síntesis de todas las opiniones en una carta o un dibujo y depositan los objetos en un recipiente que luego entierran en un lugar alejado con la esperanza de ser encontrado muchos años después.

LUGAR

Local de reunión de la Unidad y un lugar donde realizar una excursión de medio día.

DURACIÓN

Parte del tiempo de dos reuniones de Unidad y una excursión de medio día.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando individualmente, en pequeños grupos y en conjunto.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Desarrollar la capacidad para buscar y seleccionar información.
2. Expresar una opinión acerca de la realidad en que viven.
3. Reconocer algunos elementos característicos de la vida contemporánea.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Converso con los demás sobre las cosas que me llaman la atención.
2. Participo en actividades donde puedo conocer algo nuevo.
3. Leo las historias que me recomiendan mis papás, mis profesores y mis dirigentes.
4. No me olvido de las cosas que me pasan.
5. Me gusta dibujar y pintar.

Infancia Tardía

1. Quiero aprender cosas nuevas.
2. Investigo y descubro cómo funcionan las cosas.
3. Soy capaz de contarle a los demás lo que leo y aprendo.
4. Trato de hablar claro y conocer nuevas palabras.



Idea original: Central de Coordinación REME.
Redacción: Carolina Carrasco.
Edición: Loreto González.

MATERIALES

Lápiz y papel para cada participante. Un recipiente de vidrio donde depositar los objetos escogidos por cada grupo. Una pala u otra herramienta para excavar. Los elementos seleccionados por cada participante.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Primera reunión

El dirigente encargado explica la actividad y menciona como ejemplo motivador la cápsula que la NASA envió al espacio con información variada acerca de la historia de la civilización y la cultura en la Tierra, en espera de ser encontrada por seres de otros planetas.

La misma idea será recogida ahora por la Unidad, por lo que la tarea será pensar en qué le gustaría dar a conocer a cada uno de los participantes si tuvieran la oportunidad de mostrar a las generaciones futuras algo de su vida actual.

Con este fin, los dirigentes invitarán a niños y niñas a que durante la semana seleccionen un elemento que refleje el tiempo que a ellos les ha tocado vivir y lo traigan para la próxima reunión de Unidad. Para ello pueden, por ejemplo, recortar noticias de los medios de prensa escrita, seleccionar fotografías de sus paisajes preferidos o grabaciones de sus cantantes favoritos, aportar con los implementos necesarios para practicar su deporte predilecto y todo aquello que consideren representativo y útil para la tarea encomendada.

Segunda reunión

En pequeños grupos, cada participante presentará lo que ha seleccionado y explicará las razones que tuvo para ello. Los demás escucharán con atención y, una vez que todos hayan hecho su presentación, el grupo confeccionará una carta o hará un dibujo que sintetice parte de lo conversado.

Posteriormente, los objetos y mensajes que toda la Unidad ha reunido serán depositados en un envase -de preferencia en una vasija de vidrio, evitando así que el tiempo lo destruya o que dañe el suelo en que será depositado- para enterrarlo en un lugar previamente escogido en espera de ser desenterrado muchos años después, quizás por los mismos niños, en una reunión de antiguos compañeros de Unidad.

Es probable que algunos objetos, por diferentes razones, no puedan ser enterrados con la cápsula. En ese caso, el objeto en cuestión puede ser reemplazado por una fotografía o un dibujo en que éste aparezca claramente.

Durante la excursión

La última etapa de la actividad se realizará durante una excursión de la Unidad, oportunidad en que será enterrada la “cápsula”. Ya que la idea es que el recipiente permanezca enterrado por mucho tiempo, es conveniente buscar un lugar apropiado para este efecto, sin riesgos de excavaciones próximas. Para minimizar este riesgo, es recomendable buscar un lugar alejado de la ciudad, en un sitio protegido y de poco tránsito, previa autorización de los encargados, si corresponde.

Es importante que el lugar escogido quede en las mismas condiciones en que fue encontrado, respetando el ambiente y, de paso, minimizando el riesgo de una pronta excavación. Para recordar el lugar, los miembros de la Unidad confeccionarán mapas con todas las indicaciones necesarias para dar con el sitio, algunos de los cuales serán guardados en un lugar seguro. Quién sabe si algunos años después, cuando los miembros de la Unidad se reúnan para recordar viejos tiempos, decidan repetir la excursión para desenterrar la cápsula y observar cuánto ha cambiado su apreciación del mundo desde entonces.

Después de enterrado el recipiente y en el mismo lugar, la Unidad podrá comentar lo realizado, promoviendo una conversación informal que permita evaluar la actividad.

Las opiniones manifestadas por los participantes serán un excelente complemento a las observaciones realizadas por el equipo de dirigentes durante la actividad. Toda esta información permitirá, en la próxima reunión de dirigentes, analizar el nivel de logro de los objetivos propuestos para la actividad, así como revisar el avance de cada miembro de la Unidad respecto a los objetivos educativos propuestos para la Rama.

DEDOS TITIRITEROS

Área de desarrollo
CREATIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Con mucha imaginación, cada niño crea un personaje de títeres que dibuja y viste en uno de sus dedos. Reunidos en pequeños grupos, los personajes de cada participante se integrarán en una original historia por ellos creada, la que será representada para los demás en “La Gran Función de Dedos Titiriteros”.

LUGAR

Local de reunión habitual de la Unidad.

DURACIÓN

Alrededor de una hora.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando en grupos pequeños.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Incentivar la imaginación.
2. Promover la creación con elementos simples.
3. Crear historias para ser contadas.
4. Propiciar el desarrollo de habilidades de creación colectiva e improvisación.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. No me olvido de las cosas que me pasan.
2. Puedo contar con detalles las anécdotas y aventuras que hemos tenido en la Manada.
3. Participo en los talleres de manualidades que se hacen en la Manada.
4. Sé para qué sirven las herramientas que uso.
5. Me gusta dibujar y pintar.
6. Canto, bailo y preparo actuaciones con mis amigos y amigas de la Manada.

Infancia Tardía

1. Saco mis propias conclusiones de los cuentos e historias que leo.
2. Practico continuamente mis habilidades manuales.
3. Hago trabajos cada vez mejores con mis manos.
4. Demuestro las distintas cosas que puedo hacer.
5. En las actividades que hago se nota lo que pienso y siento.
6. Trato de hablar claro y conocer nuevas palabras.
7. Me doy cuenta y me gusta cuando los demás hablan bien.



Idea original: Ramiro Alexandro, REME Uruguay.

Redacción: Carolina Carrasco.

Edición: Loreto González.

MATERIALES

Lápices de tinta, trozos de género y restos de lana de diferentes colores, tijeras, pegamento, cinta adhesiva. Un telón (sábana o lienzo) para el escenario de títeres.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Previo a su realización

En la reunión anterior, el equipo de dirigentes solicita a los participantes que traigan para la próxima reunión los materiales necesarios para la realización de la actividad.

Por su parte, durante la semana los dirigentes deberán reunir los materiales necesarios para el montaje del escenario.

El día de la actividad

Una vez explicada la actividad, y como una forma de motivación, la Unidad podrá recordar algunos personajes de los cuentos o historias que han leído o visto en el cine y la televisión. A partir de estos recuerdos, comentarán que a menudo estos personajes ficticios son creados simulando o exagerando las características de alguien real o imaginario.

Teniendo lo anterior en cuenta, el dirigente invitará a cada uno a crear un personaje propio y original sin más restricciones que las dictadas por la imaginación. Durante un tiempo prudente, los participantes “pensarán” en su personaje: apariencia general, rostro, cabello, voz, vestimenta, comida preferida, etc. Cuando esté definido, cada uno deberá representarlo en uno de sus dedos como si fuera un pequeño títere. Desde luego se podrán utilizar las cualidades propias de cada dedo en apoyo a la caracterización. Si se trata de un caballero gordo y bajito, puede usarse el dedo pulgar; si es un niño, el meñique; si es un joven delgado y de mucho carácter, el dedo índice.

A continuación, la Unidad se dividirá en grupos de 5 ó 6 participantes y cada grupo deberá inventar una pequeña historia que reúna e incluya a los diversos personajes creados por cada uno de sus miembros. Seguramente las relaciones entre ellos serán fabulosas y cómicas, pero esto dará mayores posibilidades creativas. Los dirigentes sólo podrán intervenir en caso que algún grupo tenga dificultades para organizar la historia.

Cuando las historias estén terminadas, los grupos contarán con algunos minutos de ensayo. No es necesario que los participantes memoricen o creen un guión, sino sólo que tengan una idea aproximada del argumento y practiquen la improvisación.

En el intertanto, los dirigentes armarán el escenario para los títeres. Uno sencillo consiste en extender un trozo de tela (lienzo o sábana de un color) a una altura tal que cubra a los titiriteros. Es importante tener en cuenta que para que los títeres sean apreciados por todos, los espectadores deben ubicarse cerca del telón.

¡Comienza la función!

Instalada la audiencia, cada grupo presenta su historia. Como en las tradicionales funciones de títeres infantiles, los espectadores cumplirán un papel activo, pudiendo participar o intervenir en la historia contada con exclamaciones o avisos de prevención cuando el héroe se encuentra en peligro. Los dirigentes deberán velar porque este “alboroto” no interfiera con el desempeño de la representación o cohíba a los titiriteros.

Concluidas las presentaciones, la Unidad se reunirá a comentar el trabajo realizado, intercambiando opiniones y proponiendo nuevas variantes para esta actividad. Esta conversación informal permitirá a todos los participantes evaluar el trabajo realizado y el impacto que tuvo en cada uno de ellos.

Las opiniones manifestadas por los participantes servirán de complemento a las observaciones realizadas por los dirigentes durante el desarrollo de la actividad, aportando nuevas perspectivas a tener en cuenta al momento de evaluarla, así como al momento de compartir sus impresiones en relación al avance en la progresión personal de cada miembro de la Unidad.

Área de desarrollo
CREATIVIDAD



La Unidad, trabajando en pequeños grupos.

Papel y lápiz para cada participante. Si es posible, una grabadora portátil para cada grupo.



41

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Primera reunión

Reunida la Unidad, el dirigente encargado motiva a los niños conversando con ellos acerca de los distintos oficios, entendidos como las ocupaciones o profesiones en que se requiere principalmente de esfuerzo físico o habilidad manual y que no necesitan de estudios teóricos particularmente extensos. A continuación, pide a cada niño que haga un listado de al menos 4 de los oficios que conoce. Si la tarea se dificulta, el dirigente puede sugerir algunos: relojero, plomero, albañil, cartero, etc.

Una vez confeccionados los listados, se dividen en grupos de 5 ó 6 participantes acompañados de un dirigente; cada niño explicará a los demás en qué consisten los oficios que anotó. Si algunos se repiten, las explicaciones podrán ser complementadas entre todos.

Enseguida los dirigentes que acompañan a cada grupo les pedirán que de todos los oficios mencionados escojan dos que les parezcan los más interesantes o atractivos y conversen nuevamente sobre ellos, intentando ampliar la información antes entregada.

El dirigente encargado explicará ahora que para conocer en profundidad los oficios escogidos, cada grupo entrevistará a personas que los desempeñen, por lo que deberán organizarse durante la semana para contactar a las personas necesarias y concertar citas para la semana siguiente, de preferencia en el horario de reunión de la Unidad y en el lugar donde los entrevistados desempeñan su oficio. Junto con ello, los miembros de cada grupo prepararán las preguntas que harán a sus entrevistados. Asesorados por los dirigentes, los cuestionarios podrán incluir preguntas como las siguientes: ¿En qué consiste su oficio? ¿Por qué trabaja usted en él? ¿Cómo lo aprendió? ¿Qué habilidades específicas o características personales se necesitan para desempeñar este oficio? ¿Qué herramientas o materiales utiliza? No es recomendable, y escapa al espíritu de la actividad, que las preguntas de los niños aludan al tema de las remuneraciones.

Las entrevistas serán breves, en lo posible de una duración aproximada de 15 minutos, por lo que no debe prepararse un cuestionario excesivamente extenso o complejo.

Antes de despedirse, los dirigentes solicitarán a los niños que para la próxima reunión se presenten correctamente uniformados. Si así lo desean, los grupos podrán buscar información complementaria durante la semana, con el fin de adquirir algunas nociones básicas acerca de cada oficio que les permitan formular preguntas más interesantes.

Durante la semana, los dirigentes deberán supervisar personalmente el establecimiento oportuno de los contactos necesarios y, si así lo estiman, pueden conversar previamente con las personas que serán entrevistadas a fin de darles detalles de la actividad que realizarán los niños.

Segunda reunión

Los grupos se reúnen en el local de la Unidad desde donde se dirigen, acompañados por un dirigente, hacia los lugares en que los esperan sus entrevistados. Una vez allí, realizan cada entrevista procurando conocer todo lo necesario acerca del oficio y la persona que lo desempeña, para luego transmitir esa información a los grupos restantes. Con este fin, los niños anotarán en sus cuadernos las respuestas de los entrevistados y cualquier otra información que les parezca interesante, como la descripción del lugar en que se desarrolla la entrevista, descripción y dibujos de las herramientas e implementos que se utilizan en cada oficio, etc.

Una vez de vuelta en el local de la Unidad, los dirigentes organizarán a los grupos para que cada uno de ellos exponga ante los demás el contenido de sus entrevistas y sus observaciones y comentarios personales. Los niños podrán hacer preguntas a sus compañeros, generándose así un interesante diálogo que incrementará sus conocimientos sobre el tema, despertará sus intereses personales y les permitirá conocer más en profundidad a las personas que desempeñan esos oficios.

La actividad puede concluir con unas palabras del dirigente encargado que destaquen el valor del trabajo y las cualidades de los trabajadores como parte activa de la sociedad.

En el mismo ambiente informal de esta conversación, los participantes podrán expresar sus ideas sobre el tema y comentar sus impresiones respecto de la actividad. Las opiniones vertidas en esta conversación servirán de complemento a las observaciones recogidas por los mismos dirigentes y permitirán realizar una adecuada evaluación de la actividad, así como del impacto que ella tuvo en el crecimiento personal de cada uno de sus participantes.

CINE MUDO

Área de desarrollo
CREATIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Después de conocer y ejercitar algunas técnicas de expresión y comunicación del cine mudo, los miembros de la Unidad, divididos en pequeños grupos, preparan representaciones con libretos entregados por los dirigentes. Luego de una reunión de ensayo y preparación general, se invita a los padres y familiares a presenciar el trabajo realizado, en una original función de cine mudo “en vivo”.

LUGAR

Local de reunión habitual de la Unidad.

DURACIÓN

3 reuniones.

PARTICIPANTES

La Unidad, en grupos de 5 ó 6 participantes.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Conocer técnicas elementales sobre el lenguaje corporal y la puesta en escena de una representación.
2. Apreciar y ampliar las posibilidades de comunicación a través del cuerpo y los gestos.
3. Ejercitar la expresión corporal.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. No me olvido de las cosas que me pasan.
2. Canto, bailo y preparo actuaciones con mis amigos y amigas de la Manada.

Infancia Tardía

1. Relaciono las cosas imaginarias con las que pasan de verdad.
2. Saco mis propias conclusiones de los cuentos e historias que leo.
3. Demuestro las distintas cosas que puedo hacer.
4. Participo en representaciones artísticas sobre las profesiones y oficios.



Idea original: Leonardo Sanhueza, REME Chile.

Elaboración: Central de Coordinación REME.

Redacción: Carolina Carrasco.

Edición: Gerardo González y Loreto González.

MATERIALES

Elementos de escenografía, vestuario, iluminación y maquillaje, según la representación. Complementan esta actividad los anexos técnicos **Lenguaje Corporal y Puesta en Escena** e **Historias para Representar**.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Primera reunión

El dirigente motiva a los niños a valorar la expresión corporal como una forma distinta, novedosa, pero igualmente valiosa de comunicación. No sólo las palabras nos sirven para entregar o comprender un mensaje, sino también los gestos y los movimientos del cuerpo, como magistralmente lo lograron los grandes iniciadores del cine, en cuyos comienzos el sonido no era posible. La motivación podrá resultar muy atractiva si en esta reunión se presenta a los niños el video de algún clásico film del cine mudo (Charles Chaplin, Buster Keaton, Laurel y Hardy).

De esta manera se creará el ambiente propicio para que los niños ejerciten principios elementales de comunicación a través del cuerpo y los gestos. El dirigente podrá actuar como maestro y director, practicando los ejercicios básicos que se presentan en el anexo técnico **Lenguaje Corporal y Puesta en Escena**, el que contiene una propuesta completa y atractiva sobre la forma de realizar este aprendizaje.

Una vez que todos los niños hayan participado en los ejercicios anteriores, el dirigente les pedirá que formen grupos de 5 ó 6 integrantes y le entregará a cada grupo un libreto diferente, el que deberá contener una historia apta para ser representada a través de las técnicas del cine mudo o de los mimos. En el anexo técnico **Historias para Representar** se sugieren algunas buenas alternativas.

Si los dirigentes así lo prefieren, según la capacidad expresiva de los niños y con su participación, es posible recrear otros episodios para ser representados con las técnicas del cine mudo. Estos pueden referirse, por ejemplo, a alguna anécdota de la Unidad o de alguno de sus miembros, a algún hecho histórico nacional, a una leyenda folclórica local o a un pasaje de “El Libro de las Tierras Vírgenes”.

Con el argumento entregado, cada grupo se reunirá por separado para revisarlo, ver de qué manera podrá ser escenificado con la técnica aprendida, repartir tareas, asignar los personajes entre los integrantes, escoger la música adecuada, etc.

Para la próxima reunión, el dirigente pedirá que cada grupo reúna los elementos necesarios para realizar los ensayos generales, no sólo con relación a la actuación, sino también al maquillaje, el vestuario, la música, la escenografía y la iluminación. En relación a los dos últimos, los grupos pueden acordar el uso de los mismos elementos abaratando así costos y esfuerzos.

Finalmente, la Unidad decidirá a quiénes desea invitar a presenciar la puesta en escena de las representaciones, la que tendrá lugar dos semanas después. De ser así, se tomarán desde ya las medidas necesarias para enviar invitaciones apropiadas y preparar oportunamente el local de la Unidad para recibir a los espectadores.

Entre la primera y segunda reunión y en la segunda reunión

Para obtener un mejor resultado es conveniente que los grupos se reúnan en la semana para iniciar sus ensayos. De no ser posible, es conveniente que los dirigentes supervisen al menos si se están reuniendo los materiales necesarios y si cada cual está estudiando su personaje.

En la segunda reunión, cada grupo por separado preparará detallada y minuciosamente su presentación. Los dirigentes podrán asesorar a los grupos para ayudarlos a obtener los mejores resultados y explotar al máximo sus posibilidades de expresión. El dirigente estimará el tiempo necesario para los ensayos dependiendo de la capacidad organizativa de los niños y de la aptitud e interés que muestran hacia la actividad.

Es conveniente que los grupos cuenten con privacidad para ensayar, de modo que las representaciones sean una grata sorpresa para todos.

Si se ha decidido invitar a los padres, será la ocasión de definir claramente lugar y hora para la función y de elaborar, si así lo deciden, invitaciones escritas o afiches de promoción.

Tercera reunión

¡La función va a comenzar! Entre bambalinas, cada grupo, sucesivamente, prepara su presentación con escenografía, iluminación, vestuario y maquillaje adecuado.

Mientras se realiza cada función, los grupos restantes deben ser espectadores y no distraerse ensayando su propia representación. Para dar continuidad al espectáculo, todos los niños pueden estar maquillados y vestidos con anterioridad y entre una presentación y otra se puede invitar a todos a cantar.

Cuando todos los grupos se hayan presentado, los dirigentes pueden cerrar la velada con una pequeña escenificación de cine mudo preparada previamente por ellos para los niños.

Como todo estreno que se precia, podría concluir en un pequeño cóctel con bebidas y galletas.

En la reunión posterior a la presentación

Para comenzar la reunión, y aprovechando el entusiasmo generado por la representación, los dirigentes invitarán a los niños a comentar sus impresiones sobre la actividad realizada. Algunos aspectos que pueden ser evaluados en esta oportunidad son la habilidad interpretativa demostrada durante las representaciones, la capacidad para organizarse y el espíritu de cooperación, la originalidad en la creación de los elementos de apoyo de la representación, etc.

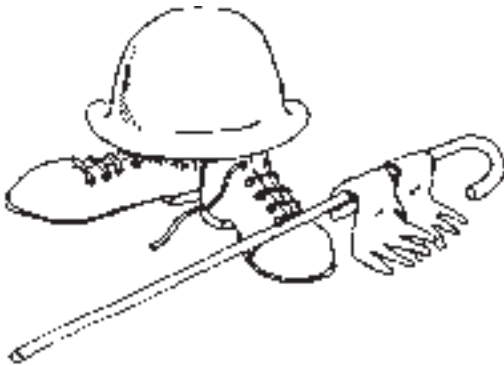
Habiendo estado los padres y familiares presentes durante las representaciones, los dirigentes podrán recoger las impresiones que ellos les manifiesten e incorporarlas en el proceso de evaluación.

Con posterioridad, los dirigentes podrán analizar los comentarios entregados por los niños junto con sus propias observaciones -recogidas a lo largo de todo el desarrollo de la actividad-, con el objeto de mejorar lo realizado, idear nuevas actividades que enriquezcan la propuesta de programa y verificar las conductas deseables obtenidas por los niños con relación a los objetivos educativos de la Rama.



LENGUAJE CORPORAL Y PUESTA EN ESCENA

ANEXO TÉCNICO



Introducción

Hasta 1927 todo el cine era mudo: no había sonidos, sólo imágenes. Como los actores no podían comunicarse mediante el lenguaje hablado, todo debían expresarlo con su cuerpo, su cara, sus gestos. Por lo mismo, éstos debían ser claros y fáciles de entender por el público.

El único sonido era la música que acompañaba la película al momento de su exhibición, interpretada generalmente por un pianista al pie de la pantalla.

Grandes maestros del cine mudo fueron Chaplin, Buster Keaton y Laurel y Hardy, quienes lograron conquistar a los espectadores de todo el mundo a través de su simpleza y claridad.

Sin hablar, los actores del cine mudo crearon un lenguaje corporal bastante complejo, lleno de signos y de símbolos. Para ello se valieron de una técnica que recogió tanto elementos del circo (payasos), como de la pantomima (mimos).

A través de estas páginas vamos a entregar nociones básicas y ejercicios simples para el conocimiento de este lenguaje. Cada ejercicio debe ser realizado en el orden aquí presentado, procurando crear un ambiente de juego y desinhibición en el grupo, lo que implica no producir situaciones de competencia y detener cualquier intento de los niños por ridiculizar su trabajo entre ellos.

Antes de iniciar los ejercicios, el dirigente debe disponer el espacio en que se trabajará como si fuera un escenario, es decir, a un lado el público y frente a él los actores. Si los dirigentes tienen acceso a la colaboración de un actor, su ayuda sería muy valiosa para profundizar las técnicas presentadas en este anexo.

A. Ejercicios básicos del lenguaje corporal

Los objetivos que hemos asignado a los ejercicios que siguen a continuación, deben ser explicados y comentados con el grupo una vez terminado cada ejercicio, así los niños comprenderán mejor su utilidad y apreciarán los logros obtenidos por ellos.

1. Hablar sin palabras

Objetivo: Constatar que es posible relatar una historia y ser entendido sin recurrir al lenguaje hablado.

Generalmente creemos que si no hablamos no vamos a ser entendidos; sin embargo, nuestro cuerpo expresa tanto o más que nuestra voz.

El lenguaje con el que vamos a trabajar es el de la expresión del cuerpo y del rostro, sin necesidad de hablar ni tampoco de modular las palabras con los labios.

Ejercicio

El dirigente invita a dos niños a pasar al escenario y les pide que, utilizando también el lenguaje hablado, representen la siguiente historia ante sus compañeros:

- Actor A: ¡Llegas tarde!
- Actor B: Lo que pasa es que me caí y me pegué en la rodilla
- Actor A: Y ¿por qué?
- Actor B: Porque vengo arrancando de un perro.

(A y B salen corriendo asustados)

Luego que representan la escena y mantienen el diálogo, les pide que la repitan, pero esta vez sin hablar.

Cuando han terminado, el dirigente pregunta al grupo si en esta segunda representación la historia se entendió y pide a los niños que aporten ideas sobre la forma de representar más claramente cada momento.

Por ejemplo, la espera puede representarse mirando un reloj y el perro puede ser el mismo actor transformado.

Luego de recibir las distintas ideas, invita a otras parejas a repetir la representación.

2. Crear personajes

Objetivo: Descubrir que es posible identificar distintos tipos de personajes representando su forma de moverse y caminar.

Para contar una historia con claridad, los personajes que la representan deben estar muy bien definidos. Tan pronto el actor entre al escenario, el público debe comprender de quién se trata. Para eso el actor debe ser capaz de que su cuerpo y cara se transformen en el personaje que representa.

Por ejemplo, un actor muy delgado que debe representar a un gordo, puede simplemente inflar sus mejillas y abrir sus brazos y piernas dando la sensación de una persona gorda.

Se explicará a los niños que los personajes se pueden definir según su físico: altos, bajos, flacos, calvos, etc.; según su edad: niño, anciano, joven, bebé, etc.; y según su actividad: profesor, policía, secretaria, detective, médico, etc.

Ejercicio

Con pequeños intervalos de 30 segundos, el dirigente pide sucesivamente a todos los jóvenes del grupo que caminen en el escenario representando a un personaje determinado.

Algunos personajes sencillos de representar son: policía, anciano, ladrón, gato, millonario, persona del sexo complementario, borracho, rey, futbolista, cojo, obeso, ciego, bebé, mendigo, jorobado...

3. Comunicar emociones

Objetivo: Exteriorizar y corporalizar las emociones para que sean claramente identificadas por el espectador.

Para que los personajes que hemos creado cobren vida, los actores deben ser capaces de sentir y comunicar emociones.

Un personaje no es sólo su físico, actividad y edad. También siente y expresa emociones, pudiendo el actor pasar rápidamente de una a otra según la historia que se cuenta.

Pero no basta que el actor sienta la emoción, se necesita además que la comunique claramente al público. Es por esto que la emoción debe ser expresada con el cuerpo y con el rostro. Por ejemplo, la tristeza se expresa en una cara alargada y un cuerpo encorvado, mientras que la alegría se manifiesta en una cara sonriente y un cuerpo erguido y elástico.

Ejercicio

El dirigente llama al escenario a un niño y le pide que represente con su cuerpo y rostro algunas emociones frecuentes y fáciles de distinguir: alegría, pena, enojo, amor y miedo.

Es recomendable que entre una emoción y otra el grupo evalúe la claridad y precisión de la representación, hasta llegar a un acuerdo general acerca de la forma más comprensible de manifestarla.

Luego el dirigente invita a todos al escenario y a medida que relata una historia les pide que representen las emociones que corresponden al relato. Junto con narrar la historia, que se inserta a continuación, menciona en voz alta las emociones escritas entre paréntesis, dando a cada situación el tiempo adecuado para que los niños puedan explorar las distintas alternativas expresivas de su cuerpo.

Historia

Tomás juega con su pelota en la calle (alegría). Accidentalmente la pelota cae en el patio de una casa vecina (pena). Decide entrar al jardín, abre la puerta con cuidado, camina entre las plantas y un perro lo echa de la casa (miedo). Tomás patea el suelo (enojo). De pronto observa que una niña sale de la casa con la pelota en sus manos (alegría). Ella se la entrega y lo besa en la mejilla (amor). Tomás corre feliz y enamorado a su casa.

4. Crear lugares y objetos

Objetivo: Demostrar que mediante gestos y elementos simples es posible crear todos los espacios y objetos que una historia requiere.

El público necesita saber en qué lugar se desarrolla la historia. Para eso los actores pueden usar carteles que digan dónde se está (hospital, bosque, circo, consulta de un médico, etc); o bien se puede dar a conocer con gestos simples y universales.

Por ejemplo, si el actor se persigna, sabremos que está en una Iglesia; si se afirma tras unos barrotes, imaginaremos que está en la cárcel.

Lo mismo ocurre con los objetos. Se puede resumir un objeto en un solo elemento o hacerlo evidente mediante un gesto demostrativo. Por ejemplo, un auto, manipulando un manubrio; una raqueta de tenis, con un simple movimiento de brazo.

Ejercicio

El dirigente propone al grupo adivinar lugares y objetos. Sucesivamente y en secreto pide a niños diferentes que representen un lugar u objeto específico. Al grupo sólo dirá si se trata de un lugar o de un objeto. El niño prolongará su representación hasta el momento en que el grupo o algún participante adivinen lo mostrado. Es conveniente que el dirigente vaya guiando y motivando la creatividad del grupo.

Algunos lugares fáciles de representar pueden ser: el interior de un bus, una sala de clases, un baño, la playa, una oficina, un juzgado, etc. Entre los objetos podemos mencionar: una radio, un paraguas, un martillo, una bicicleta, una flor, una ampolleta, etc. Esta enumeración puede ser ampliada por los dirigentes todo lo que estimen necesario, según el nivel de expresividad del grupo.

B. Poner en escena

Para presentar las historias a un público es necesario preocuparse de aspectos técnicos que van a complementar la creación. Estos aspectos son: maquillaje, vestuario, escenografía, iluminación y música.

1. Maquillaje

Para que el actor trabaje intensamente con su cuerpo y rostro, es recomendable que su maquillaje sea neutro y así no se esconda tras él. Para lograrlo, el maquillaje que mejor se adapta es el utilizado por el mimo tradicional: la cara pintada blanca, los párpados y cejas en negro y los labios agrandados en color rojo. Con esta máscara los actores podrán interpretar varios personajes, cambiando únicamente su expresión corporal y facial.

2. Vestuario

Al igual que el maquillaje, el vestuario debe contener el mismo elemento de neutralidad: pantalón y camiseta del mismo color, idealmente negro; y pies descalzos. La camiseta no debe tener dibujos o letras.

Si es necesario, los personajes pueden apoyarse en algún elemento de vestuario u objeto que los caracterice. Por ejemplo, un millonario con un cigarro habano; un detective con una lupa; un bebé con un babero; un galán con una flor en el ojal, etc.

3. Escenografía

Se trabaja con el escenario vacío. Un telón negro, puesto en el fondo del escenario, será de gran utilidad para las historias. Junto con proporcionar neutralidad, hará evidente ante el público que se asiste a un espectáculo y servirá de bambalina para la entrada y salida de los actores.

4. Iluminación

Debe procurarse que el público esté a oscuras y el escenario iluminado. Si esto no es posible, se debe contar con mucha luz en el momento de la representación, para que ningún detalle permanezca invisible para el público.

5. Música

Para este tipo de representación, la música crea la ilusión de silencio, ya que cubre el sonido de los pasos, de la respiración y del movimiento de los actores. Si se utiliza este recurso, la música debe acompañar la representación desde el principio hasta el final.

La música no incluye el canto, ya que éste distrae e implica un mensaje paralelo al de la actuación. Sólo debe oírse el sonido armonioso de los instrumentos.

La música ayuda además a sentir el ambiente de cada historia. Por ejemplo, el característico piano rápido y de notas agudas del cine mudo, sugiere situaciones cómicas; mientras que un solo de violín insinúa el romance o la tristeza.

Autores: Guillermo Calderón y Trinidad González.

Edición: Gerardo González.



HISTORIAS PARA REPRESENTAR

ANEXO TÉCNICO

Existen muchas historias típicas de la representación sin sonido. Todas ellas hacen uso de la capacidad interpretativa de los actores y de su facilidad de expresión con el cuerpo, los gestos y los elementos materiales de los que disponen.

Las historias que a continuación se presentan, permiten desplegar al máximo los recursos expresivos propuestos en el anexo técnico «Lenguaje Corporal y Puesta en Escena».

Los implementos necesarios para cada caso se encuentran especificados implícitamente dentro de cada historia y pueden ser confeccionados u obtenidos libremente, tomando la precaución de que todos ellos sean visibles para los espectadores.



1. «El parque de diversiones»

Tres niños están sobre la montaña rusa de un parque de diversiones. Luego bajan y compran un simpático helado, un gran helado para los tres. Disfrutando de su helado, deciden entrar al juego de «La casa embrujada» (1).

A bordo de un pequeño automóvil recorren los misteriosos pasillos de la casa; en cada esquina un monstruo distinto los asusta (2).

De pronto, uno de los monstruos comienza a perseguirlos; asustados, aumentan cada vez más la velocidad de su auto, comenzando así una loca persecución (3).

Finalmente, el monstruo los arrincona. Los niños le ruegan que los deje ir, pero para su sorpresa el monstruo les quita el helado y se va saltando feliz.

- (1) Un vistoso cartel indica de qué juego se trata.
- (2) Un mismo niño puede representar a todos los monstruos.
- (3) La persecución puede ser en cámara rápida (típico del cine mudo) y pasando por lugares insólitos. Por ejemplo, por un desierto, por las nubes, etc.
- * No es necesario estar desplazándose todo el tiempo, porque corriendo en el mismo lugar se puede simular la acción de recorrer largas distancias.

2. «Jugo de naranjas»

Dos niños exprimen naranjas sobre un mesón. Uno de los niños se bebe todo el jugo y el otro se enoja, obligando a su amigo a ir en busca de más naranjas, mientras él lo espera durmiendo.

Luego de un largo viaje (1) el niño vuelve con muchas naranjas (2), pero como está cansado se queda dormido.

Mientras tanto, el otro niño despierta, prepara jugo en una licuadora y se lo bebe todo. Muy sediento despierta el otro niño, pero descubre que no queda nada de jugo y muy triste, cae en un ataque de llanto. Su amigo desesperadamente trata de calmarlo, pero al no lograrlo sale en busca de más fruta. Vuelve con un enorme racimo de uvas (3); el otro niño, al verlo, deja de llorar y juntos exprimen las uvas en la licuadora (4), consiguiendo litros y litros de jugo. Se toman todo el jugo, se van felices y abrazados, pero pesando doscientos kilos cada uno (5).

- (1) En el viaje a buscar las naranjas puede tomar un bus, cruzar nadando un río, etc.
- (2) Las naranjas puede sacarlas de un árbol, comprarlas en un almacén, etc.
- (3) El racimo de uvas puede ser del porte de un árbol (de cartón).
- (4) Cuando la licuadora funciona, todo vibra.
- (5) Caminan como personas muy gordas.

3. «Un monito quiere comer»

En medio de la selva (1) dos cazadores (2) se detienen para comer. De sus mochilas sacan grandes cantidades de deliciosos alimentos y glotonamente comienzan a comer (3).

Un monito, atraído por el olor, comienza a espiarlos y cuando ya no soporta más su hambre (4), amigablemente les pide un poco. Al ser rechazado, decide divertirlos para ganarse el alimento, pero los hombres se burlan de él y lo atan a un árbol.

Entre carcajadas, los hombres vuelven a comer dejando al monito atado a su lado. Mientras ellos están en pleno banquete, el monito hace señas a un pájaro que sobrevuela el lugar y en secreto le pide que llame a su padre. Al poco rato, la tierra empieza a temblar al ritmo de unos gigantescos pasos (5). Los cazadores intentan huir, pero son detenidos por un enorme gorila. Al comprender que se trata del padre del monito, ellos se arrodillan y le ruegan que los deje ir. El gorila desata a su hijo y éste le cuenta que tiene hambre. Entonces el gorila manda a los cazadores a buscar alimentos, mientras consuela a su hijo (6).

Vuelven los hombres cargando enormes ramas de plátanos (bananas), que rápidamente pelan y lanzan a las bocas abiertas de los simios. Cuando padre e hijo han quedado satisfechos, dejan ir a los cazadores, pero antes toman las escopetas de ambos y las doblan, dejándolas inservibles.

Los dos hombres quedan desconcertados viendo cómo padre e hijo se alejan felices por la selva.

- (1) La selva puede ser sugerida partiendo ramas, espantando mosquitos, etc.
- (2) Utilizan sus escopetas.
- (3) Pueden utilizar muchos cubiertos, grandes servilletas y manteles.
- (4) Gesto de tocarse el estómago.

- (5) Todos saltan simultáneamente.

- (6) El gorila divierte a su hijo con exactamente los mismos gestos que el monito usó para que los cazadores le dieran de comer.

4. «Los ladrones del museo»

Dos ladrones intentan abrir la caja fuerte de un museo, pero fracasan al no descubrir la clave (1) y se pelean entre ellos, ya que cada uno culpa al otro. De pronto sienten ruidos (2) y, atemorizados, se hacen pasar por estatuas.

Los que entran son otra pareja de ladrones, esta vez más inteligentes, que intentan abrir la caja en las formas más increíbles (3).

Finalmente, y después de mucho trabajo, abren la caja y sacan de su interior un diamante muy brillante (4).

Cuando se preparan para escapar, son detenidos por los dos primeros ladrones que, en forma de estatua, habían visto todo. Comienza entre los cuatro una pelea muy agitada por el diamante (5).

La pelea atrae a los guardias del museo. Los cuatro ladrones, al sentir los pasos de los guardias, se hacen pasar por estatuas. Los guardias, sospechando que ocurre algo malo, sacan alfileres de sus bolsillos (6) y comienzan a pinchar a las estatuas una por una. Los tres primeros ladrones soportan el dolor (7); al llegar al cuarto ladrón, éste resiste el pinchazo, pero el alfiler queda doblado. El guardia revisa el bolsillo del ladrón y encuentra el diamante robado.

Los guardias se ríen y, pinchando a los ladrones, se los llevan detenidos (8).

- (1) Los números pueden indicarse con los dedos de las manos.
- (2) El gesto de escuchar se indica tomándose una oreja e inclinándose hacia el lugar desde donde proviene el ruido.

- (3) Aparatos electrónicos, bombas, brujería, plegarias, etc.

- (4) El brillo del diamante hace parpadear.

- (5) La pelea puede ser en «cámara lenta».

- (6) Alfileres de punta redondeada y más grandes que lo normal (pueden confeccionarse con alambre flexible).
- (7) ¡Qué cara ponen al soportar el dolor!

- (8) Cada pinchazo puede ser recibido con un salto.

5. «El ladrón de relojes»

Un millonario camina por la calle, mira la hora en un reloj muy fino que saca de su bolsillo y, sin darse cuenta, lo deja caer al suelo.

Un vagabundo que caminaba cerca lo recoge (1) y corre a entregárselo, pero el millonario, al ver su reloj en las manos del vagabundo, lo acusa de ladrón y muy indignado llama a una pareja de policías que pasaba por ahí. El vagabundo, al verlos venir, se asusta y escapa con el reloj en sus manos. Los policías lo persiguen por distintos lugares, pero lo pierden de vista (2). Muy apenado, el vagabundo se sienta a descansar en un banco de la plaza, cuando de pronto ve pasar al millonario (3). Corre tras él, lo detiene y le entrega el reloj, pero justo en ese momento llegan los policías y lo atrapan por la espalda, orgullosos de su buena acción.

En ese momento pasa un niño vendiendo el periódico; un policía le compra un ejemplar, mientras el otro acepta un habano del millonario. El primer policía abre el periódico y descubre que la fotografía del buscado ladrón que aparece en el periódico corresponde al millonario que está a su lado (4); muestra la fotografía al otro policía y rápidamente esposan al mentiroso. Revisan sus bolsillos y encuentran muchísimos relojes robados (5).

Recompensan al vagabundo con una medalla de honor y regalándole el reloj supuestamente robado.

- (1) Cada vez que se utiliza el reloj, repetir la acción que lo define (mirar la hora, oír el tic-tac).
- (2) Pueden perseguirlo nadando, remando, volando, patinando, etc.
- (3) Puede pasar en automóvil, a caballo, en góndola, etc.
- (4) Mira alternadamente la fotografía y la cara del millonario.
- (5) Diferenciar un reloj de otro (porte, peso, valor, etc.).

6. «Mi amigo león»

Un joven sale de su casa feliz porque va al circo, pero apenas ha cruzado el portón, el agresivo perro de su vecino lo sorprende mordiéndolo por detrás. Es un perro pequeño, pero muy molesto. El joven huye asustado mientras el perro celebra su travesura (1).

El joven entra al circo (2) y se sienta en primera fila para presenciar un peligroso número de equilibrista (3). Luego de los aplausos viene el número del lanzador de cuchillos, quien elige al joven como ayudante. El joven sube al escenario aterrado y con los ojos vendados es apoyado en una pared. El hombre lanza los cuchillos (4), los cuales van cayendo a escasos centímetros del asustado joven (5).

Terminado el número, intenta volver a su asiento, pero esta vez el domador lo empuja a la jaula del león y por entre los barrotes le entrega el látigo para que dome a la fiera. El joven se encuentra cara a cara con el león, el cual ruge mostrándole sus enormes colmillos. Desesperadamente mete la mano en su bolsillo, donde encuentra una paleta de dulce y se la entrega (6). El león la prueba desconfiado, pero al sentir su sabor salta de alegría y corre a jugar con el joven, agradeciéndole su regalo (7). El joven le habla en secreto al león y salen juntos y felices del circo.

Cuando han llegado cerca de la casa del joven, éste hace una señal al león para que espere escondido detrás de un árbol (8); sigue caminando hasta la casa de su vecino y empieza a provocar al perro, el cual comienza a perseguirlo buscando pleito. Cuando el perro está a punto de morderlo, el león sale de su escondite, abraza a su amigo y le ruge al perro con todas sus fuerzas. Mientras el perro huye aterrado, el joven agradece cariñosamente a su amigo león.

- (1) El perro puede celebrar bailando, estallando de la risa, peinandose la piel, etc.
- (2) Un cartel anuncia que se trata de un circo.
- (3) Para dar la ilusión de altura, el joven mira hacia arriba y el equilibrista hacia abajo, con los movimientos característicos.
- (4) El domador y el equilibrista deben seguir con sus cabezas la trayectoria de los cuchillos, como en un partido de tenis. Los cuchillos, por supuesto, son inexistentes.
- (5) Con mucho miedo, el joven cierra los ojos en cada lanzamiento y los abre para ver cuán cerca se han clavado los cuchillos.
- (6) El león saborea la paleta. El uso de los objetos nos aclara lo que son.
- (7) Puede agradecerle parándose en las manos, caminando como bailarina, etc.
- (8) Agacharse y tapar el rostro con las manos significa estar escondido.

7. «El aro perdido»

En una familia muy adinerada se celebra el segundo cumpleaños del niño de la casa. Están presentes el padre, la madre, un tío y una tía. La madre pone la torta frente al niño quien sopla las velas oscureciendo el salón (1).

Al encenderse la luz, la tía comienza a gritar desesperada porque se le ha perdido su aro de diamantes.

Al no encontrarlo llama al mejor detective de la ciudad para que aclare el robo (2). Rápidamente el detective llega a la mansión y revisa exhaustivamente a los tres sospechosos (3). Espantada, la tía se desmaya y su marido corre a despertarla (4). El bebé por mientras saborea su chupete.

El detective cree descubrir al ladrón y acusa al padre del bebé porque no ha dejado de reírse.

El padre, al ser culpado se enfurece y comienza entre todos una confusa persecución llena de absurdos golpes (5). De pronto uno de esos golpes llega a la espalda del niño quien escupe su chupete (6) y con sorpresa descubren que el chupete era el aro ausente.

Todos ríen, menos el detective que se va molesto del salón.

(1) Para dar el efecto de luz apagada todos cierran los ojos, al abrirlos la luz se enciende.

(2) Pueden llamarlo por teléfono representando el auricular con la mano.

(3) Al revisar puede buscar dentro de sus bocas, bajo sus pies, etc.

(4) Puede despertarla tirándole un vaso de agua.

(5) Los golpes jamás deben ser reales.

(6) En «cámara lenta».

8. «El profesor de canto»

Una familia compuesta por el padre, la madre, la abuela y un niño esperan ansiosos la llegada del nuevo profesor de canto. Cuando él llega, lo llenan de atenciones y lo invitan a tomar el té (1).

El profesor se deja atender muy complacido. Llega el momento de la clase y el profesor se dirige al piano; la familia forma una fila a su lado. Cuando comienza a tocar y sus alumnos a cantar, descubre que son terriblemente desafinados (2).

Enojado, les pide que vuelvan a empezar, pero cada vez desafinan más. Decide entonces hacerlos cantar uno a uno. Comienza con la abuela, quien tiembla tanto que no logra cantar (3). Sigue con el padre, pero le pide que se detenga al percibir el insoportable olor de su aliento (4). Al niño, llegado su turno, le da hipo y no puede seguir (5). Finalmente, la madre canta tan agudo que rompe los lentes del profesor. Enfurecido, decide irse, pero es detenido por el niño, quien le regala una flor rogándole que se quede (6). Conmovido, el profesor decide quedarse, y sin ser visto pone tapones en sus oídos. Terminan todos cantando y bailando al son del piano.

(1) En la mesa pueden aparecer los más diversos alimentos (pollo, frutas, helados, etc.)

(2) Su molestia por la desafinación puede mostrarla tapando desesperadamente sus oídos o mordiéndose las manos.

(3) Si la abuela tiembla, todos tiemblan.

(4) Al sentir el olor puede caerse de espaldas, taparse la nariz o limpiar sus lentes.

(5) Con el hipo del niño, todos saltan.

(6) Para saber con exactitud que se trata de una flor, debe olerse su agradable aroma.

Autores: Guillermo Calderón y Trinidad González.

Edición: Gerardo González.

FESTIVAL DE MANUALIDADES



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Con motivo de una ocasión especial -día de la madre o del padre, visita a un hogar de menores o de ancianos, preparación de una exposición del Grupo, campaña de recolección de fondos, arreglo del local, u otra similar- y con suficiente anterioridad a ella, cada niño escoge a su gusto una técnica para la confección de objetos decorativos o la elige de entre aquellas presentadas por los dirigentes.

El día de la actividad, reunidos en grupos de interés, los “artistas” dedicarán tiempo y cariño a su tarea. Terminado su trabajo, cada niño ofrecerá su pequeña obra como un regalo para alguien especial o la destinará a la exposición, campaña o arreglo que se había previsto.

LUGAR

Local de reunión habitual de la Unidad u otro en que los grupos puedan realizar cómodamente su trabajo.

DURACIÓN

Treshoras, repartidas en parte de dos reuniones de Unidad.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando en pequeños grupos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Desarrollar aptitudes para el trabajo manual.
2. Desarrollar habilidades de expresión artística.
3. Experimentar la satisfacción que proporciona el trabajo bien hecho.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Participo en los talleres de manualidades que se hacen en la Manada.
2. Sé para qué sirven las herramientas que uso.
3. Me gusta dibujar y pintar.
4. Quiero conocer y manejar nuevos objetos.
5. Sé cómo se usan y para qué sirven los objetos que conozco; y puedo explicárselo a los demás.

Infancia Tardía

1. Quiero aprender cosas nuevas.
2. Practico continuamente mis habilidades manuales.
3. Hago trabajos cada vez mejores con mis manos.
4. Demuestro las distintas cosas que puedo hacer.
5. En las actividades que hago se nota lo que pienso y siento.

MATERIALES

Dependerán de la manualidad elegida. Si se escoge alguna de aquellas descritas en los anexos técnicos, éstos indican en cada caso la lista de materiales necesarios. Complementan esta actividad los anexos técnicos **Artesanía con Desechos, Creaciones Naturales, Manualidades con Papel, Manualidades de Tela y Lana y Manos Creativas.**



Idea original: Lidia Rodríguez, REME Panamá; Isabel Ottada, REME Uruguay; Comisión de Programa, México; y Equipo REME Guatemala.
Redacción: Carolina Carrasco y Loreto González.
Edición: Gerardo González.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En la reunión anterior

Una vez que de común acuerdo se ha decidido realizar la actividad, en la reunión anterior a aquella prevista para ejecutarla, los dirigentes pedirán a cada niño que elija una determinada técnica manual o pequeña obra. Para ayudarles en la selección, los dirigentes podrán sugerir algunas de las manualidades contenidas en los anexos técnicos que complementan esta ficha.

Una vez que cada participante ha escogido, los dirigentes ayudarán a los niños a preparar el listado de materiales que necesitarán para desarrollar su trabajo durante la próxima reunión de Unidad.

Los dirigentes anotarán las opciones de los participantes con el fin de dividirse las tareas entre ellos y practicar las manualidades que deberán asesorar. También prepararán, si es necesario, las suficientes fotocopias de material instructivo para ponerlas a disposición de los niños durante la próxima reunión y un pequeño “stock” de materiales como respaldo por si alguien olvida los suyos o ellos se hacen insuficientes.

El día de la actividad

Reunidos los participantes, los dirigentes refuerzan la motivación y explican la forma en que se trabajará. Luego la Unidad se dividirá en grupos de trabajo formados de la manera que se estime más conveniente, siendo lo más indicado que se agrupen según las preferencias manifestadas por los participantes en la reunión anterior. Cada grupo deberá contar con la asesoría de un dirigente.

Al interior de los grupos cada niño recibirá asistencia personal del dirigente encargado, como también copia de las instrucciones necesarias para realizar la manualidad escogida. Es conveniente que cada participante entienda bien las instrucciones antes de comenzar para que durante el desarrollo del trabajo pueda resolver las dudas que surjan.

Concluidos los trabajos, la Unidad se reunirá nuevamente para que cada participante pueda mostrar su “creación” a sus compañeros y compartir con ellos el logro de su esfuerzo. Durante este momento, surgirán espontáneamente comentarios sobre lo realizado, los que se constituirán en una primera evaluación de la actividad.

Durante la semana, los “artistas” entregarán la obra a sus destinatarios. Si la Unidad ha decidido destinar las obras a alguna institución, los dirigentes deberán organizar la forma en que se hará dicha entrega.

En la siguiente reunión

Al comenzar la siguiente reunión, dirigentes y participantes podrán comentar con más calma la actividad realizada y, como ya se habrán entregado las obras, compartir las reacciones que el regalo produjo en quienes lo recibieron.

Coincidiendo con la evaluación final de la actividad, se podrá pedir a los participantes que opinen sobre su propio desempeño. Esta información, junto con los aspectos observados por los dirigentes, será un importante indicio del avance de los jóvenes en relación a su progresión individual.



ARTESANÍA CON DESECHOS

ANEXO TÉCNICO

Rinoceronte de corcho

Instrucciones

1. Trabajar la cabeza haciendo las entalladuras que aparecen en la figura 1. Hacer pequeñas ranuras donde lo indican las líneas punteadas (figura 1a).

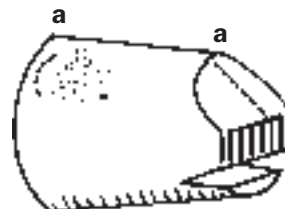


figura 1

2. Para los ojos, atravesar las esferas de plástico (u otro material) con los alfileres (fig. 2); e introducirlos en el corcho.



fig. 2



fig. 3

3. Cortar en la cartulina las orejas y el cuerno. Fijarlas a la cabeza en las ranuras que corresponda (fig. 3).

4. Unir con alambre dos corchos para formar el cuerpo y agregar la cabeza terminada (fig. 4).

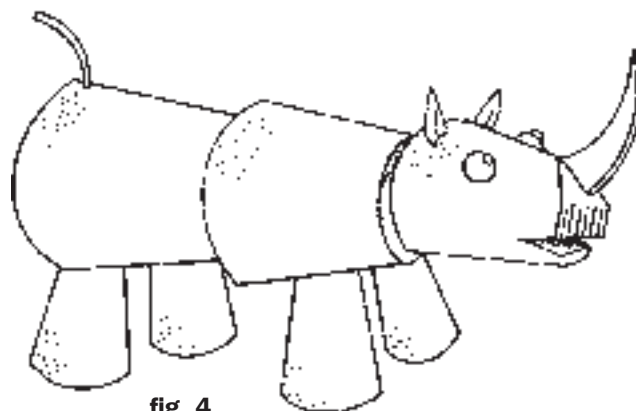


fig. 4

5. Unir con alambre los corchos pequeños al resto del cuerpo para formar las patas (fig. 4). Agregar la cola del rinoceronte, la que puede hacerse con un trozo de alambre.

Materiales

- 3 corchos corrientes de distinto tamaño (cuerpo y cabeza)
- 4 corchos corrientes pequeños (patas)
- tijeras de punta redondeada
- alambre
- esferas de plástico
- alfileres
- cartulina gruesa
- cuchillo cartonero
- pegamento

Avestruz de corcho

Material

- 2 corchos
- cartulina gruesa
- alambre grueso o palitos de madera
- 2 esferas de plástico u otro material
- alfileres
- tijeras de punta redondeada
- cuchillo cartonero
- alicate universal
- pegamento

Instrucciones

1. Para formar el cuerpo se utiliza uno de los corchos, al que se le deben hacer unas ranuras donde irán la cola y las alas.

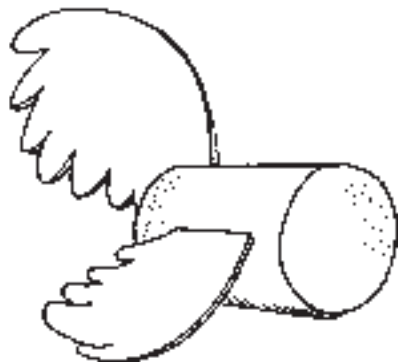


fig. 6

2. Cortar de la cartulina la cola y las alas. Puede seguirse el modelo de la fig. 5, para luego agregarlas al «cuerpo» en el lugar que corresponda (fig. 6).



fig. 5



3. Para formar las patas: cortar dos rodajas no muy finas del segundo corcho y enterrar en un extremo de cada una de ellas un palito o un alambre no muy delgado (fig. 7).

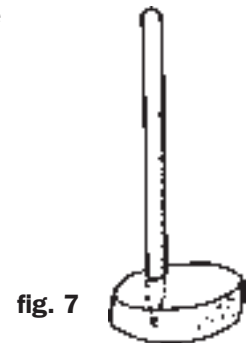


fig. 7

4. Para formar la cabeza: cortar una rodaja ancha del segundo corcho y luego cortarla por la mitad (fig. 8). Hacer una ranura para el pico del avestruz (fig. 8a).



fig. 8

5. Cortar de la cartulina el pico del avestruz y agregarlo a la cabeza. Para formar los ojos, atravesar las esferas de plástico u otro material (ver fig. 2) con los alfileres e introducirlos en el corcho. Enterrar en un extremo un palito o un alambre no muy delgado para formar el cuello (fig. 9).

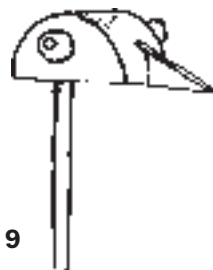


fig. 9

6. Unir las patas y la cabeza al cuerpo (fig. 10).

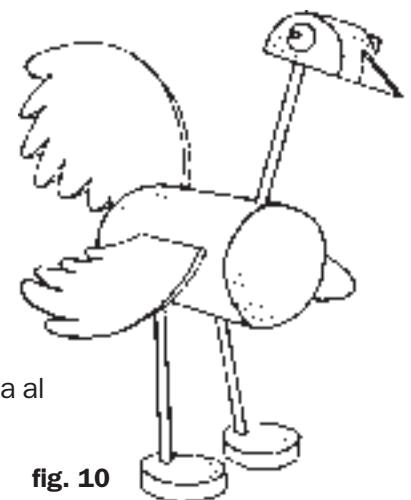


fig. 10

Gato de corcho

Instrucciones

1. Para formar el cuerpo: cortar de la cartulina la cola del animal (fig. 11), hacer una pequeña ranura en el corcho y pegar allí la cola. Enterrar los palitos o trozos de alambre al cuerpo para formar las patas (fig. 12a).

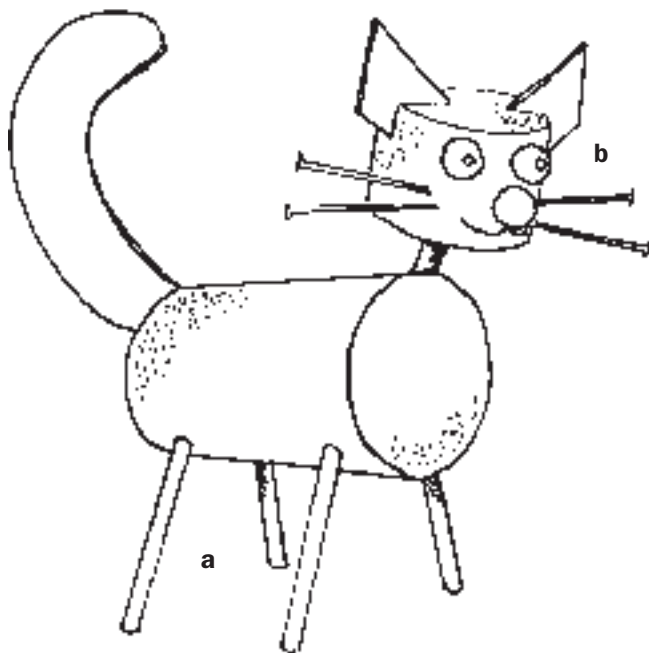


fig. 12

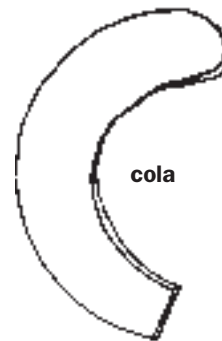
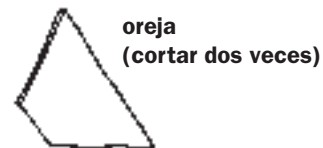


fig. 11



2. Para formar la cabeza: cortar de la cartulina las orejas del gato (fig. 11). Hacer pequeñas ranuras en la parte que corresponde a las orejas en el corcho que se utilizará para la cabeza y pegar allí las orejas (fig. 12b). Para formar los ojos, atravesar las esferas de plástico u otro material (ver fig. 2) con los alfileres e introducirlos en el corcho. Agregar de la misma manera la esfera que servirá de nariz. Enterrar alfileres simulando los bigotes (fig. 12b).

3. Unir la cabeza al cuerpo utilizando para ello un trozo de alambre o un palito pequeño como cuello (fig. 12).

Material

- 1 corcho (cuerpo), 1/2 corcho (cabeza)
- alfileres
- cartulina gruesa
- palitos o alambre grueso
- 3 esferas de plástico u otro material (ojos y nariz)
- tijeras de punta redondeada
- cuchillo cartonero
- pegamento

Mariposa de corcho

Materiales

- 1 corcho grande y 2 corchos más pequeños de igual tamaño
- 2 esferas de plástico u otro material (ojos)
- alambre delgado
- cartulina gruesa
- alambre grueso
- tijeras de punta redondeada
- cuchillo cartonero
- pegamento
- pintura

Instrucciones

1. Unir los dos corchos pequeños por la parte más ancha con alambre grueso para formar el cuerpo de la mariposa (fig. 13a). Dejar que el alambre sobresalga un poco para agregar después la cabeza.
2. Para formar la cabeza: cortar de la cartulina las alas y pintarlas, hacer unas ranuras al corcho grande donde correspondan, una vez secas, pegar allí las alas (fig. 14). Para formar los ojos, atravesar las esferas de plástico u otro material (ver fig. 2) con los alfileres, e introducirlos en el corcho. Cortar dos trozos de alambre fino y agregarlos al corcho para formar las antenas. Hacer lo mismo para formar la trompa (fig. 13b). Hacer lo mismo para formar la trompa (fig. 13b).

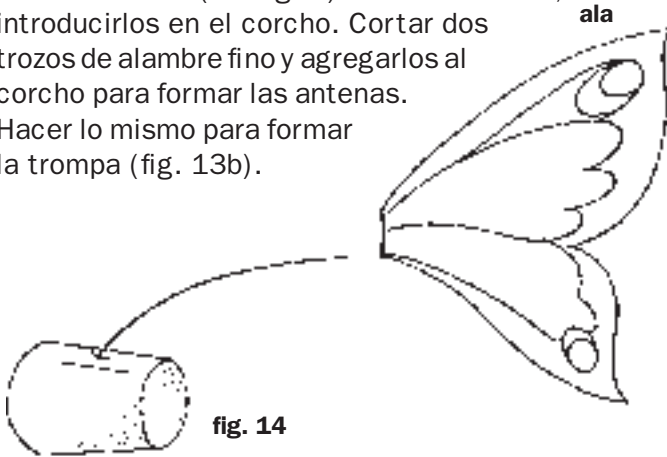


fig. 14

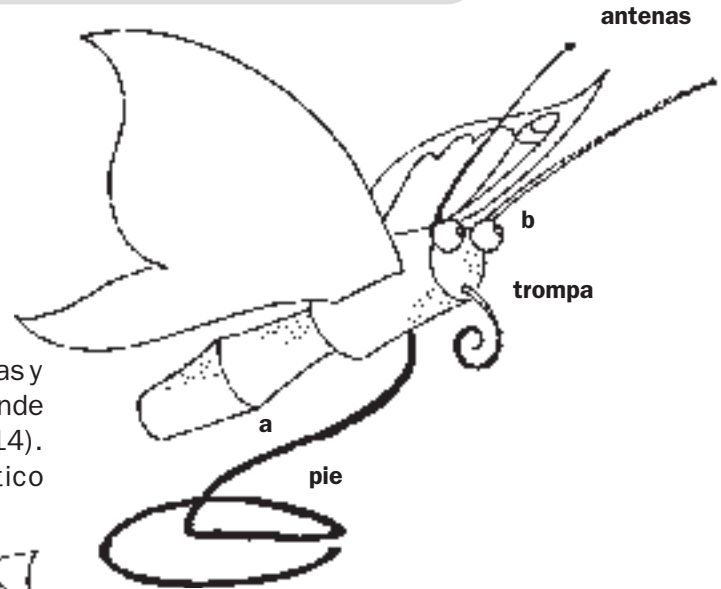


fig. 13

3. Unir cuerpo y cabeza. Con alambre grueso hacer un soporte para la mariposa (fig. 13).

Recomendaciones para la confección de figuras con corchos

- Una vez terminadas las figuras pueden pintarse con témpera.
- En lugar de poner un soporte a la mariposa, puede colgarse de hilos transparentes, como los que se utilizan para pescar, formando móviles o colgantes que pueda mover el viento.
- Una técnica sencilla para atravesar el corcho con alambre es calentar a fuego este último. Esa tarea debe hacerla un adulto, teniendo la precaución de utilizar guantes para evitar así quemaduras.
- Es preferible que los cortes con cuchillo cartonero los realice un adulto.

Portacarretes de envases plásticos

Material

- un envase de plástico
- pintura para carteles negra, blanca y roja
- un plato para mezclar pinturas
- pincel
- cartulina
- 2 botones, cuentas u otro (ojos)
- pegamento o cinta adhesiva
- tijeras de punta redondeada
- tiza de colores
- un ovillo de cordel
- 2 chinchas

Instrucciones

1. Desprender las etiquetas de los envases.

Para hacerlo más fácil, puede remojarse el envase en agua jabonosa templada durante algunos minutos. Hecho lo anterior, dejarlo secar. Una vez seco, pintar el exterior con dos capas de pintura blanca.

2. Siguiendo la fig. 15, dibujar con tiza los trazos que allí aparecen: boca, nariz y manchas del animal. Recortar la boca.



fig. 15

3. Mezclar en el platillo un poco de pintura roja y blanca hasta obtener color rosa. Pintar con ella la nariz, cubriendo primero las líneas trazadas con tiza y luego rellenándolas (fig. 16a). Una vez seca la pintura rosa, pintar de color negro los orificios de la nariz y las manchas laterales (fig. 16b).



fig. 16a



fig. 16b

4. Recortar de la cartulina dos tiras para los cuernos y dos piezas iguales para las orejas. Pintar las orejas con manchas negras. Una vez secas, fijar los cuernos y las orejas con pegamento o cinta adhesiva a la parte posterior de la caja (fig. 17).

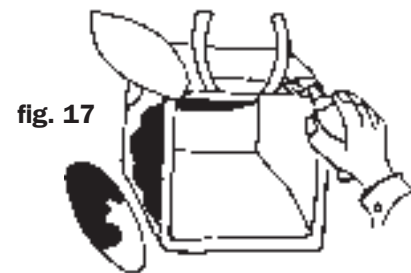


fig. 17

5. Hacer los ojos pegando las cuentas o botones al envase. (fig. 18).



fig. 18

6. Introducir el ovillo de cordel en la caja y pasar el extremo por la boca de la vaca (fig. 19).

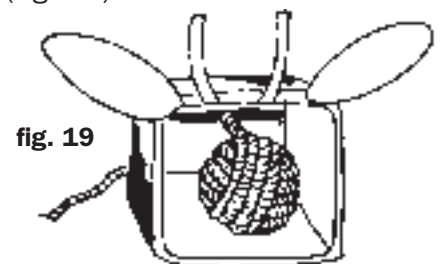


fig. 19

7. Se puede fijar la cabeza a una pared utilizando dos chinchas que atraviesen las orejas de la vaca. (fig. 20)



fig. 20

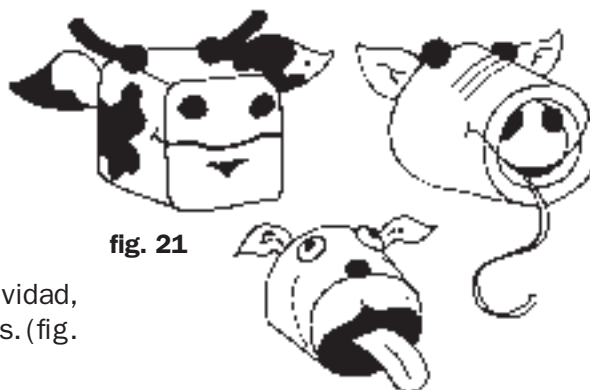


fig. 21

Siguiendo las mismas instrucciones y con algo de creatividad, pueden confeccionarse portacarretes con otros diseños. (fig. 21)

Bolos de tubos de papel higiénico

Materiales

- 9 tubos de papel higiénico
- cartulina delgada
- papeles de colores
- pegamento
- lápices de colores
- tijeras de punta redondeada
- una pelota pequeña

Instrucciones

1. Para confeccionar los bolos menores, forrar con cartulina 5 tubos de papel higiénico. Una vez secos, decorarlos de la forma deseada utilizando papeles y lápices de colores, restos de tela, etc.
2. Para confeccionar los bolos mayores, unir dos tubos de papel higiénico y forrarlos con cartulina. Una vez secos, decorarlos de la misma manera que se hizo con los menores. Hacer lo mismo con los dos tubos restantes. Ver la fig. 22.
3. Para confeccionar la pelota se pueden utilizar restos de tela y lana envueltos en una media de material sintético.

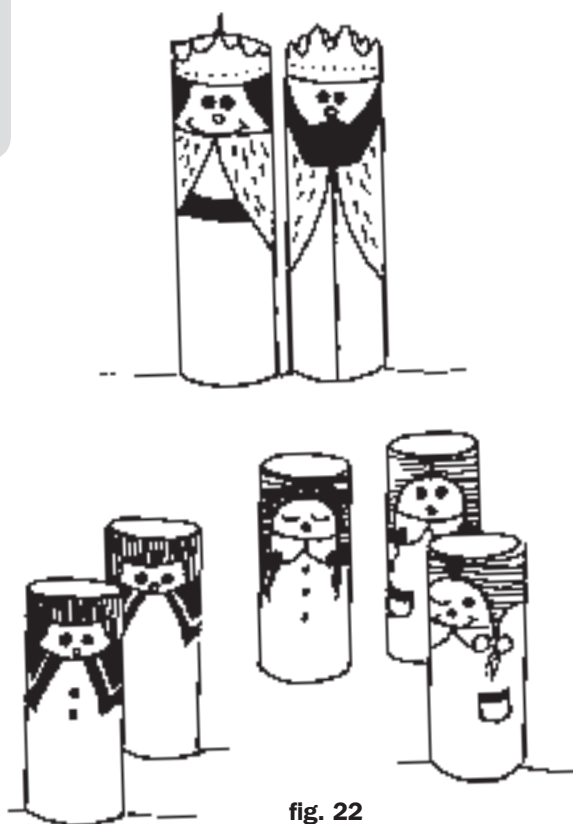


fig. 22

Idea Original: Figuras de corcho: Lidia E. Rodríguez, Panamá. Vaca portacarretes: Revista Creativa N° 1, Editorial Planeta-De Agostini S.A., Barcelona, España. Bolos: Diez Dedos de Oro, de W. Sornin y J. Lassche, Editorial Vilamala, Barcelona, España.

Redacción: Loreto González.

Edición: Gerardo González.



CREACIONES NATURALES

ANEXO TÉCNICO

MUÑECOS CON HOJAS DE MAÍZ

La Segadora

- Materiales:**
- hojas de maíz
 - tiras de lana
 - trozo rectangular de tela (delantal de la segadora)
 - 1 rodaja delgada de corcho
 - 1 varilla de madera
 - tijeras de punta redondeada
 - hilo
 - pegamento

Instrucciones

1. Hacer una esfera con hojas de maíz. Doblar sobre la esfera 3 ó 4 hojas largas de maíz (figura 1).



figura 1

2. Anudar lana bajo la esfera para hacer la separación entre la cabeza y el cuerpo (fig. 2a).

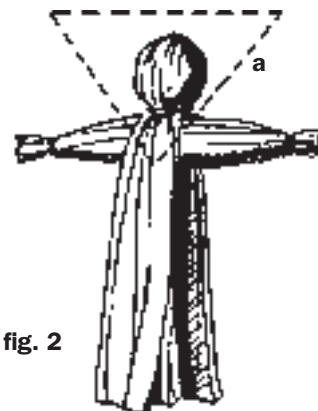


fig. 2

3. Enrollar bajo la cabeza una hoja para los brazos y anudar dos hebras de lana en cada extremo para simular las muñecas (fig. 2).

4. Anudar lana en la cintura, bajo los brazos (fig. 3).

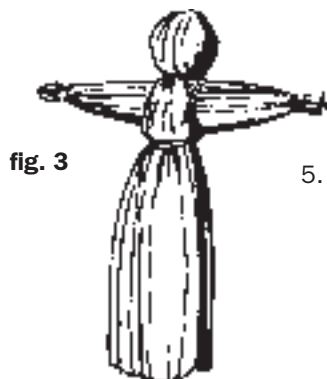


fig. 3

5. La peluca se forma con una hoja de maíz a la que se le anudan dos hebras de lana en los extremos simulando moños (fig. 4). Pegar a la cabeza.



fig. 4

6. Confeccionar un delantal con el trozo de tela y anudarlo a la cintura de la segadora.

7. Si se desea se puede poner la muñeca en la varilla de madera, previamente hincada sobre la rodaja de corcho. Esta estructura hará las veces de pedestal (fig. 5).

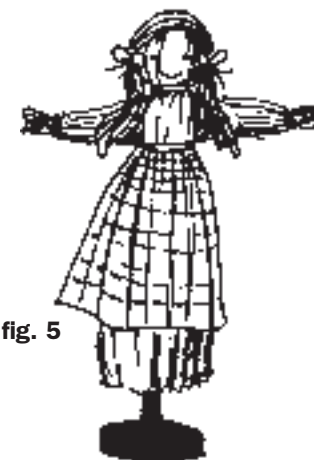


fig. 5

El Segador

- Materiales:**
- hojas de maíz
 - tiras de lana
 - cinta de tela de color rojo
 - 1 rodaja delgada de corcho
 - 2 varillas de madera
 - tijeras de punta redondeada
 - hilo
 - pegamento

Instrucciones

1. Para formar el cuerpo, seguir las instrucciones 1, 2 y 3 de «La Segadora».



fig. 6

2. Luego de haber puesto los brazos entre las hojas, entrecruzar una hoja de maíz sobre el pecho, apretar la cintura y anudarla en la espalda (fig. 6).



fig. 7

3. Cortar las hojas del cuerpo que corresponden a las piernas en dos partes iguales. Ajustar cada una de las pantorrillas con cinta de tela (fig. 7).

4. Anudar un cinturón con cinta de tela. Hacer un sombrero de hojas de maíz y pegarlo a la cabeza. Poner dos varillas en las piernas del muñeco y luego hincarlas en una rodaja de corcho (fig. 8). Esta estructura hará las veces de pedestal.



fig. 8

El Conejo

- Materiales:**
- hojas de maíz
 - hilo
 - 2 varillas de metal flexible

Instrucciones

1. Para confeccionar los brazos, enrollar una hoja de maíz alrededor del trozo de metal. Hacer lo mismo para confeccionar las orejas (fig. 9).



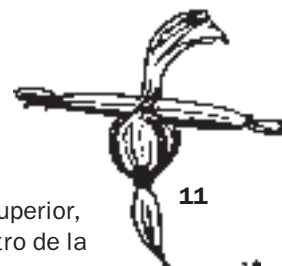
9

2. Hacer una esfera con hojas de maíz y envolverla dentro de una hoja grande (fig. 10).



10

3. Torcer la extremidad superior, poner las orejas al centro de la hoja sobre la esfera como se aprecia en la fig. 11. Doblar la hoja sobre la esfera para formar las orejas y anudar al nivel del cuello formando así la cabeza, tal como aparece en la fig. 12.



11



12

4. Añadir hojas atando un extremo al cuello y dejando el resto hacia arriba, tal como aparece en la fig. 13.



13

5. Poner los brazos atados bajo el cuello. Bajar las hojas y hacer un pequeño corte a la altura de las piernas (fig. 14).



14

6. Hacer un atado a nivel del comienzo de las piernas y otro en los tobillos (fig. 15). Doblar las orejas y brazos hasta darles la posición deseada.



15

ANIMALES DE HOJAS

- Materiales:**
- hojas de diferentes formas, texturas, tamaños y colores
 - lápices
 - hojas de papel
 - pinzas
 - cartulina blanca
 - pegamento

Instrucciones

1. Hacer sobre una hoja de papel, un bosquejo del dibujo que se quiere realizar.
2. Cortar un trozo de cartulina blanca según las dimensiones deseadas para el dibujo.
3. Con la ayuda de las pinzas y sin utilizar el pegamento, disponer las hojas sobre la cartulina de manera de ir formando el dibujo (fig. 16). De esta forma se podrá tener una visión del dibujo para hacer los cambios que se quiera, evitando errores posteriores.
4. Una vez que la disposición de las hojas sea del agrado del autor, pegarlas de forma definitiva.



fig. 16

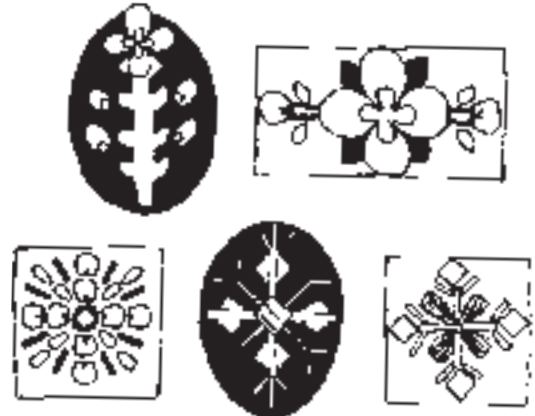


fig. 17

En la fig. 17 aparecen algunos diseños de animales que pueden servir como ejemplo.

DIBUJOS CON SEMILLAS

- Materiales:**
- Semillas y legumbres secas
 - hojas de diferentes colores, texturas y tamaños
 - paja natural o coloreada
 - pétalos de flor
 - cartulina delgada de diferentes colores
 - tijeras
 - pegamento
 - pinzas



Instrucciones

1. Elegir una cartulina de color y cortar un trozo del tamaño y forma que se desee.
2. Disponer sobre la cartulina las semillas, hojas, pétalos, etc. hasta formar el diseño deseado. Con cuidado, pegar los diferentes elementos sobre la cartulina. Dejar secar.

En la fig. 18 aparecen algunos diseños que pueden servir como ejemplo.

Recomendaciones

- Puede pintarse el dibujo final con una capa delgada de cola fría disuelta en un poco de agua. Esto le dará un brillo parejo.
- Se pueden hacer figuras redondas u ovaladas y agregarles un hilo como colgante para utilizarlos como adornos para el árbol navideño, piezas de un móvil o de una guirnalda para el local de la Unidad, etc.

MOLINO DE VIENTO

- Materiales:**
- 1 tallo de caña de 35 a 40 cms. de largo (mango)
 - 1 trozo de caña de 15 cms. de largo (aspas)
 - 1 trozo de caña de 8 cms. de largo y 0,5 cms. de diámetro (eje)
 - paja natural o coloreada
 - 2 rebanadas de caña de 0,5 cms. de ancho, cortadas a la altura del nudo sin quitarles la médula
 - pegamento
 - cuchillo cartonero
 - clavo, alfiler o alambre para el eje del molino

Instrucciones

1. **Para construir el mango:** hacer un orificio a 5 cms. del extremo superior de la caña más larga para que pase por allí el eje que hará girar las aspas del molino.

2. **Para construir las aspas:** cortar el tallo de caña de 15 cms. en dos partes a lo largo, tal como aparece en la fig. 19.



fig. 19

3. Cortar cada una de las partes anteriores tal como aparece en la fig. 20a, según la forma y las medidas que allí se señalan. Cuidar que ambos orificios queden a la misma altura de manera que calcen al poner una pieza sobre la otra, tal como se ve en la fig. 20b.

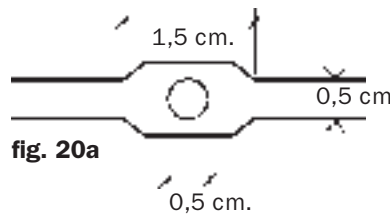


fig. 20a

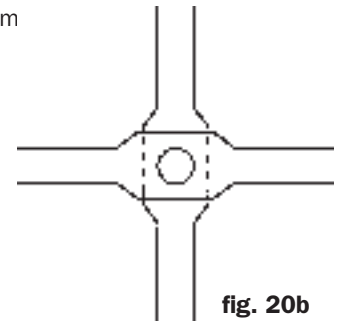


fig. 20b

4. **Para construir las alas:** cortar un rectángulo de cartón de 6 x 8 cms. Hacer un doblez de 2 cms. en uno de sus extremos. Cubrir el resto de la superficie con paja natural y/o coloreada (fig. 21a). Una vez secas, fijarlas por el doblez a las aspas del molino construidas con anterioridad (fig. 21b). La posición final de los cartones debe ser la que aparece en la fig. 22.

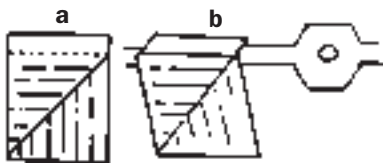


fig. 21

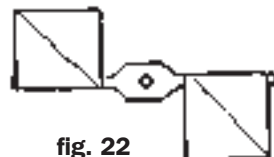


fig. 22

5. **Para ensamblar las piezas:** poner las dos aspas en cruz. Atravesar el orificio central con el trozo de caña de 0,5 cms. de diámetro. Este debe calzar de forma justa para mantener las aspas perpendiculares. Pasar el eje a través del orificio del mango. Bloquear los extremos con los dos nudos de caña, hincando el eje en la médula (fig. 23).

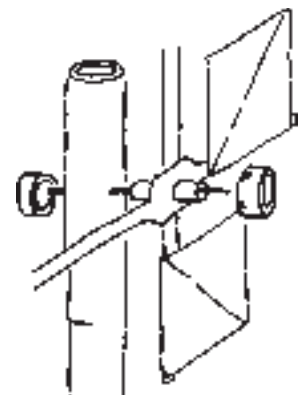


fig. 23

Redacción: Loreto González en base ideas tomadas de la publicación Amie Nature, de M. Rivol, Ediciones Gallimar, París, Francia.

Edición: Gerardo González.



MANUALIDADES CON PAPEL

ANEXO TÉCNICO

INDIVIDUALES

Confeccionar individuales o “mantelitos” con diseños propios y creativos puede ser un lindo regalo para la mesa familiar. Sobre ellos se pueden poner los cubiertos y platos, protegiendo la cubierta al mismo tiempo que se le da una apariencia festiva. Los materiales que aquí se solicitan permiten la confección de un individual.

Materiales:

- figuritas de papel, tarjetas, recortes de revistas, papeles de colores, sellos postales, etc.
- 1 rectángulo de madera prensada y pulida de 37 x 52 cms.
- papel adhesivo transparente
- cinta adhesiva de color
- pegamento
- cuchillo cartonero
- tijeras de punta redondeada
- papel de lija para madera

Instrucciones

1. Lijar la superficie de madera.

2. Cortar los papeles, engomarlos y pegarlos sobre la superficie de madera. La disposición de ellos dependerá de la creatividad del autor o autora (fig. 1).

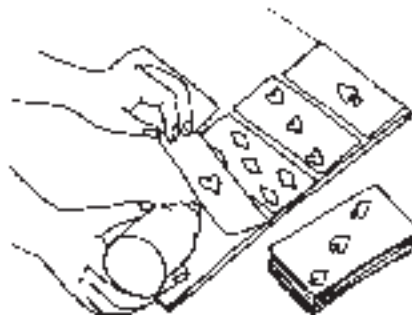


fig. 1

3. Una vez seco el pegamento, extender sobre la superficie el papel adhesivo transparente o cualquier otro papel traslúcido (fig. 2).

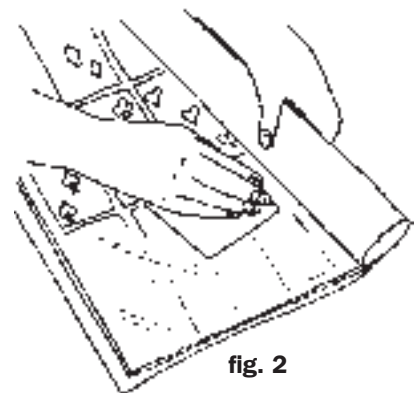


fig. 2

4. Cortar cuidadosamente con el cuchillo cartonero el papel sobrante en los bordes (fig. 3).

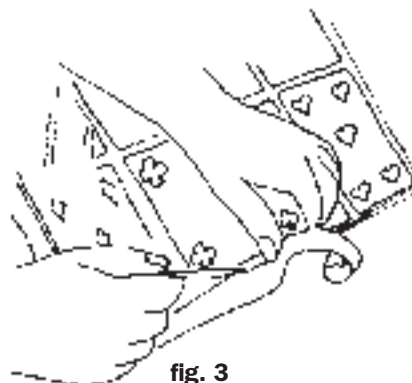


fig. 3

5. Rematar los bordes con la cinta adhesiva de color (fig. 4).

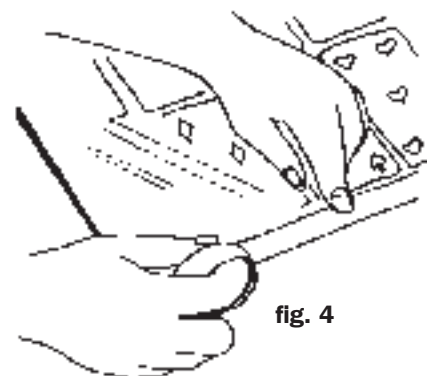


fig. 4

CUENTAS DE PAPEL

- Materiales:**
- papel
 - agujas de tejer de diferentes diámetros, broquetas rectas o palitos de cóctel
 - tijeras o cuchillo cartonero
 - alicate universal
 - vaselina
 - cola de empapelar o pegamento
 - pincel fino
 - pintura (optativo)
 - barniz transparente (optativo)
 - arcilla de alfarero (para moldear, plastilina)

Instrucciones

1. Dibujar la tira correspondiente para cada cuenta sobre el papel elegido utilizando regla y lápiz (cuanto más cuidado se ponga en esta etapa, más uniforme será cada cuenta). Cortar la tira (fig. 5).

Para hacer las cuentas que se muestran en la fig. 5, es necesario alargar las tiras por la porción marcada con línea punteada. Con una tira de papel de 60 cm. de largo se obtiene una cuenta de 6 mm. de diámetro.

2. Untar una aguja de tejer o un palillo de cóctel con vaselina. Cubrir una de las caras de la tira de papel con una capa fina de cola de empapelar o pegamento (fig. 6).
3. Empezando por un extremo (el más ancho si se trabaja con una tira de papel triangular) enrollar la tira de papel, apretada y uniformemente, alrededor de la aguja de tejer, tal como aparece en la fig. 7. Es necesario asegurarse que el extremo quede bien fijo, añadiendo, si fuera preciso, un poco más de pegamento.
4. Sacar la cuenta de la aguja de tejer y dejarla secar. Repetir con las tiras de papel restantes.
5. Una vez secas las cuentas pueden barnizarse o pintarse. El trabajo será más fácil si se ensartan primero en una aguja de tejer (fig. 8). Terminada la pintura o el barniz se dejan secar en la misma aguja, afirmadas con un tope de plastilina para evitar que se caigan.

fig. 5



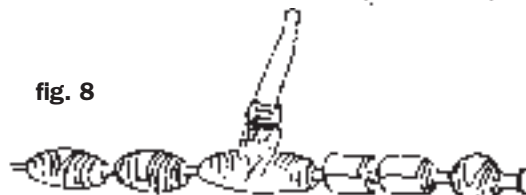
fig. 6



fig. 7



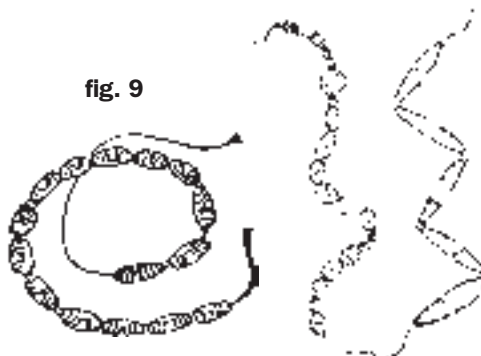
fig. 8



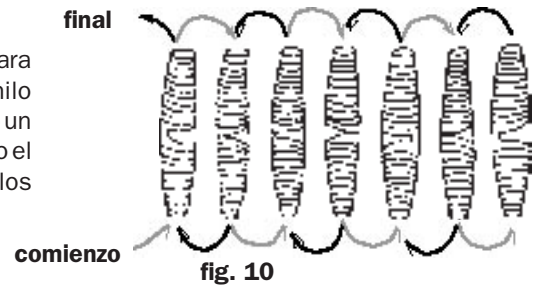
Recomendaciones

- Para crear cuentas más vistosas puede utilizarse papel de colores o estampado. También pueden mezclarse papeles al confeccionar las tiras, creando novedosos diseños.
- Con un poco de imaginación se pueden crear collares como los que aparecen en la fig. 9. Se necesitará hilo de nylon fino para pasarlo por las cuentas.

fig. 9



- **Para hacer una pulsera:** medir la muñeca y alinear las cuentas precisas para que se ajusten a ella, más una o dos adicionales. Trabajando con el hilo de nylon enrollado todavía en su carrete, ensartar las cuentas dejando un cabo largo. Luego, disponer las cuentas lado con lado y pasar de nuevo el cordón por las cuentas en dirección opuesta. Unir las dos cuentas de los extremos, estirar el hilo de nylon y anudarlo (fig. 10).



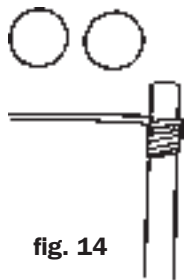
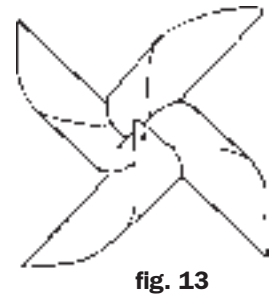
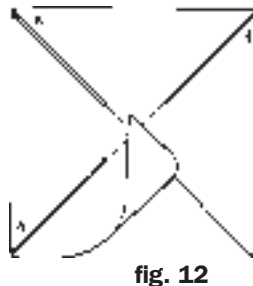
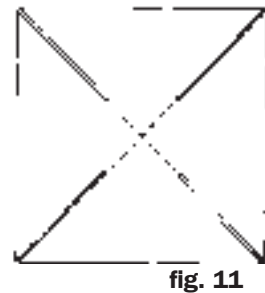
MOLINO DE PAPEL

Materiales:

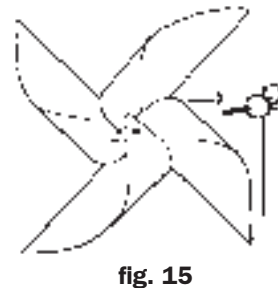
- papeles de colores, cartulina delgada, papel transparente, etc.
- alambre
- 2 esferas pequeñas de madera perforadas
- 1 palo delgado
- tijeras de punta redondeada
- cuchillo cartonero
- pegamento
- lápiz grafito
- lápices de colores
- alicate universal

Instrucciones

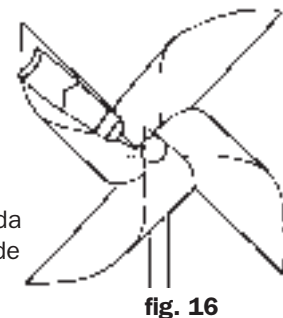
1. Cortar un cuadrado con el papel con que se quiera hacer el molino. Un tamaño adecuado será el de un cuadrado de unos 14 cms. por lado.
2. Doblar el papel por sus dos diagonales y hacer cuatro cortes como los que indica la fig. 11.
3. Doblar la punta de un triángulo hasta el centro del cuadrado y pegarla sobre él (fig. 12). Hacer lo mismo con las puntas marcadas con una letra x del resto de los triángulos, hasta que el molino tenga sus cuatro aspas (fig. 13). Hacer un orificio en el centro de molino.



4. Enrollar el alambre en un extremo del palo, dejando una punta perpendicular a él de un largo suficiente para que quepan las dos esferas de madera (fig. 14).
5. Colocar la esfera de madera en el alambre y luego el molino de papel (fig. 15).



6. Para que el molino de viento se mueva fácilmente y no se desprenda del alambre, colocar sobre éste la otra esfera y poner un poco de pegamento en el extremo del alambre (fig. 16).



MARIPOSA DE VIENTO

- Materiales:**
- cartulina
 - papeles de colores, papel transparente, recortes de revistas, etc.
 - lápices de colores
 - pajilla plástica
 - pegamento
 - cinta adhesiva
 - 2 esferas de madera perforadas
 - alambre grueso
 - alicate universal
 - tijeras de punta redondeada

Instrucciones

1. Dibujar en la cartulina el contorno de la mariposa y recortarla.

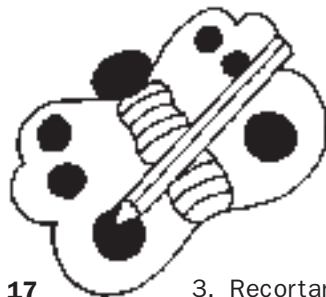


fig. 17

2. Con lápices de colores o trozos de papel de diferente coloración y textura, dibujar la mariposa (fig. 17).

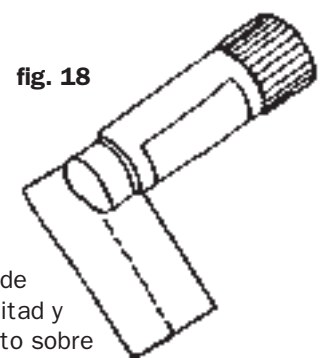


fig. 18

3. Recortar una pequeña tira de cartulina, doblarla por la mitad y poner un poco de pegamento sobre ella (fig. 18).

4. Colocar la pajilla plástica sobre el centro de la mariposa, pegar sobre la pajilla la tira de papel y presionar (fig. 19).

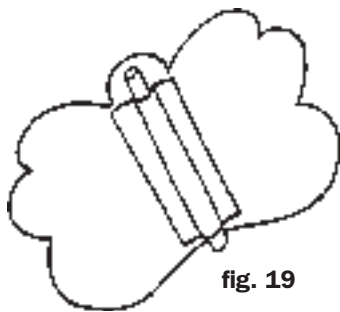


fig. 19

5. Doblar un poco las alas de la mariposa para que, al soplar el aire, la mariposa se mueva con mayor facilidad (fig. 20).

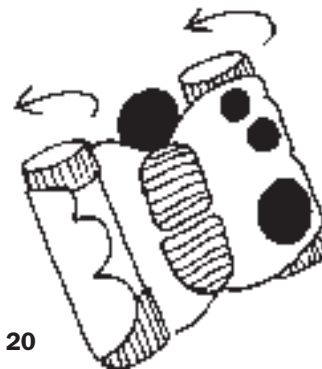


fig. 20

6. Introducir una de las esferas de madera en un trozo de alambre y enrollar cinta adhesiva al alambre, bajo la esfera, para que ésta quede bien sujeta (fig. 21).

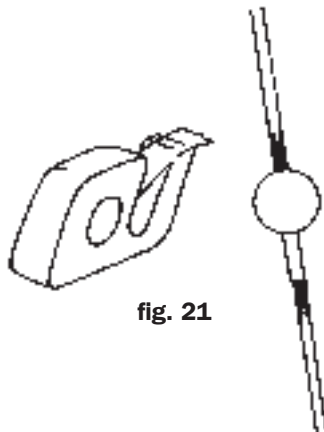


fig. 21

7. Colocar el alambre dentro de la pajilla que está en el centro de la mariposa (fig. 22). Poner una esfera de madera en la parte superior del alambre para evitar que se caiga la mariposa. Poner la otra esfera sobre la mariposa, siguiendo el mismo procedimiento que con la anterior.

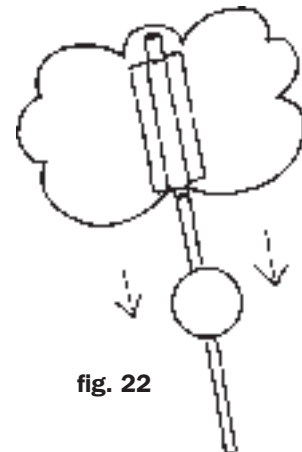


fig. 22

Recomendaciones

- Con esta misma técnica pueden hacerse muchas otras figuras de viento, sólo se necesita dejar «volar» la imaginación.
- Las figuras de viento pueden clavarse en la tierra o sujetarse de una baranda de balcón o ventana.

ROMPECABEZAS

Materiales:

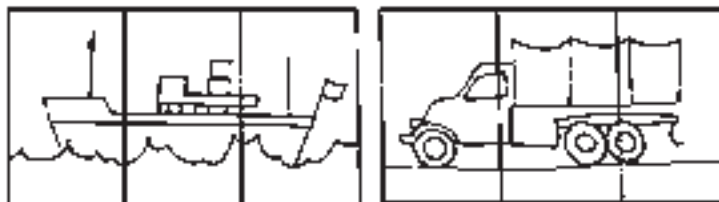
- cartón grueso
- ilustraciones de colores
- lápices
- tijeras de punta redondeada
- pegamento
- regla
- cuchillo cartonero

Instrucciones

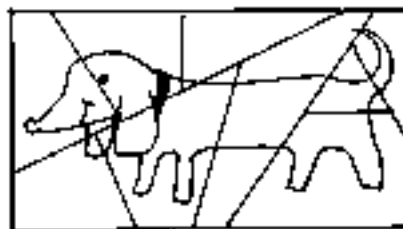
1. Seleccionar una figura, recortarla y pegarla sobre el cartón.

fig. 23

2. Una vez que esté seca, confeccionar el rompecabezas dividiendo el cartón en figuras geométricas no muy pequeñas, dependiendo de la edad de los destinatarios (fig. 23).



3. En lugar de utilizar una ilustración ya existente, puede hacerse un dibujo para el rompecabezas. En ese caso serán necesarias hojas de papel de color blanco sobre las que se podrán hacer dibujos con lápices de colores o crear un diseño utilizando papeles de diferentes colores.



LA METAMORFOSIS

Materiales:

- 4 rectángulos de cartón de 40 x 16 cms.
- lápices de colores
- tijeras para papel de punta redondeada
- pegamento
- alambre grueso
- alicate universal
- regla
- cuchillo cartonero

Instrucciones

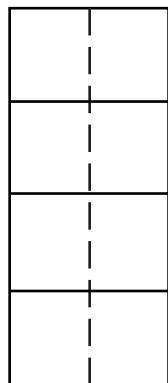


fig. 24

1. Hacer un pliegue en sentido longitudinal en el centro de cada uno de los rectángulos, como lo muestra la línea punteada de la fig. 24. Luego, trazar una línea cada 10 cms. para dividir los rectángulos en 4 partes iguales (fig. 24).
2. En cada una de las casillas superiores de cada rectángulo dibujar una cabeza, en la segunda un tronco, en la tercera desde la cintura a la rodilla y en la cuarta desde la rodilla al pie (fig. 25).
Se debe tener cuidado con que las cinturas y las rodillas sean iguales y que los brazos estén en idéntica posición.
3. Separar las cuatro partes utilizando el cuchillo cartonero.
Con el trabajo que sigue a continuación se debe ser muy cuidadoso para evitar equivocarse al unir las diferentes piezas.

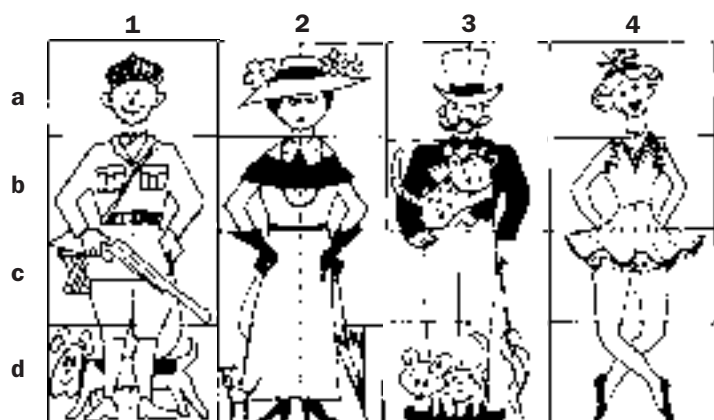


fig. 25

4. Pegar la mitad derecha posterior de la parte **a** del rectángulo **1** contra la mitad izquierda posterior de la parte **a** del rectángulo **2**. Así sucesivamente con las partes **b**, **c** y **d**.
5. Repetir la misma operación con las distintas partes **a**, **b**, **c** y **d** de los rectángulos **3** y **4**.

Con las operaciones realizadas se han obtenido dos juegos de piezas separadas en forma de T. Parecido a lo que se ve en la figura 26.

fig. 26



6. Introducir el trozo de alambre, de unos 80 cms. de largo, dentro de la muesca formada por el pliegue de (a, 1) y (a, 2) y pegar contra ellos, por la cara posterior, la pieza formada por (a, 3) y (a, 4) (fig. 26).
7. Seguir de la misma forma para ensamblar las piezas **b**, **c** y **d**. De esta forma el alambre quedará aprisionado dentro de la muesca, en el centro de una cruz.
8. Darle al extremo inferior del

alambre forma de anillo para que sirva de soporte y retenga los cartones (fig. 26a).

Los cuatro trozos darán vueltas alrededor de un eje central, permitiendo divertidas transformaciones (fig. 27).

9. Pueden reemplazarse los dibujos por recortes de revistas o crearlos utilizando papeles de diferentes colores.



fig. 27

Idea Original: Individuales: Equipo REME, Parguay, Revista Ideas N° 5, mayo 1990. Cuentas de papel: Revista Creativa N° 5, Editorial Planeta-De Agostini S.A., España. Molino de papel y Mariposa de viento: Decoremus con Guirnaldas y Veletas y Molinillos de Viento, Editorial CEAC, España. Rompecabezas y Metamorfosis: Diez Dedos de Oro, de W. Sornin y J. Lassche, Editorial Vilamala, España.

Redacción: Loreto González.

Edición: Gerardo González.

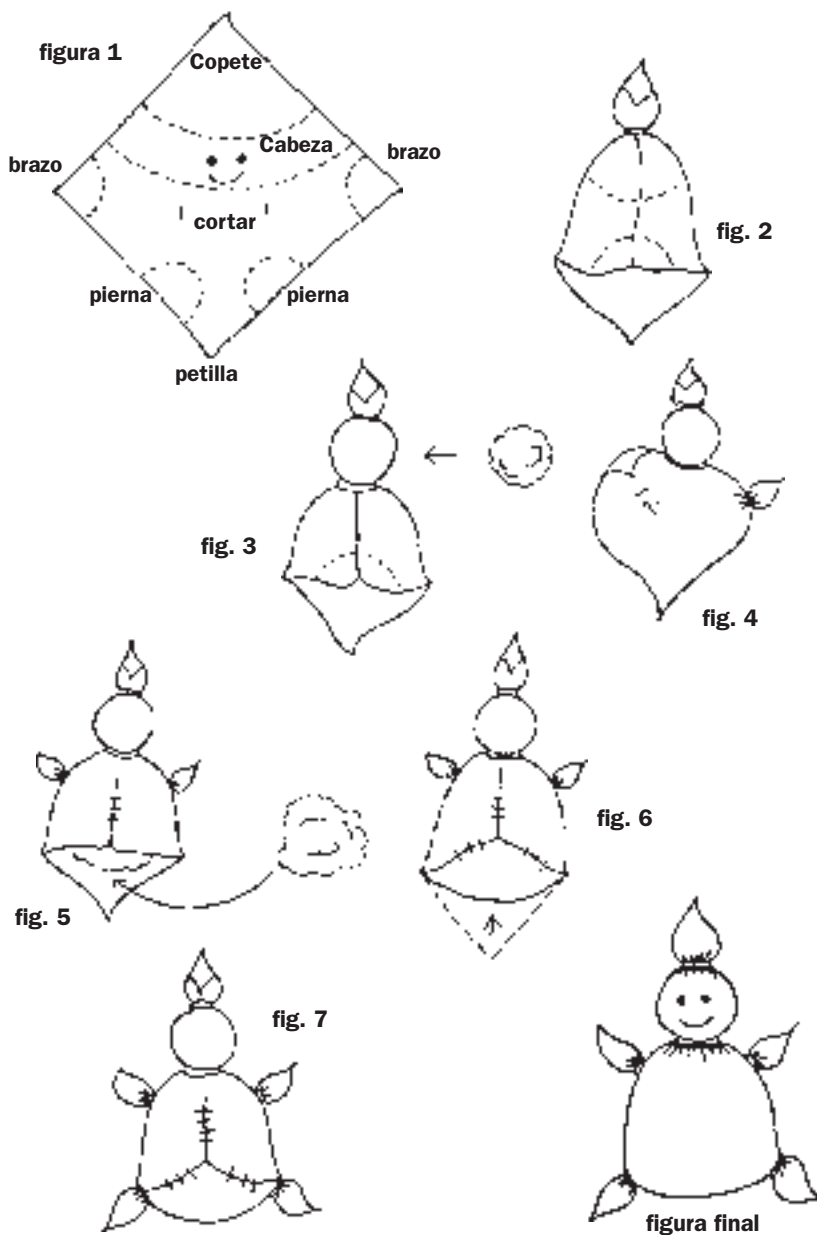
ANEXO TÉCNICO

MUÑECO DE TRAPO

- Materiales:**
- un trozo cuadrado de tela de un color
 - algodón
 - tijeras
 - hilo
 - aguja
 - lápices para pintar sobre tela
 - tiza para marcar telas

Instrucciones

1. Dibujar sobre el trozo de tela las líneas punteadas que representan las diferentes partes del muñeco, tal como aparece en la figura 1. Hacer dos pequeños cortes tal y donde se indica en la misma figura.
2. Con unas vueltas de hilo, formar el copete (fig. 2).
3. Moldear una pelota con algodón para formar la cabeza. Ponerla en la tela, bajo el copete y, con unas vueltas de hilo, formar la cabeza cerrando el cuello (fig. 3).
4. Pasar las puntas que corresponden a los brazos por los agujeros de la tela, de atrás hacia adelante (fig. 4).
5. Moldear una pelota con algodón para formar el cuerpo. Ponerla en la tela. Coser la parte posterior con algunas puntadas (fig. 5).
6. Levantar el petillo y coserlo en la parte posterior (fig. 6).
7. Dar unas vueltas de hilo a las piernas y los brazos (fig. 7). Pintar el rostro del muñeco.



CAMISETAS PINTADAS

Materiales: - 1 camiseta blanca o de color claro
- papel y lápices de colores
- lápices para tela
- plancha y tabla de planchar
- un trozo de tejido viejo
- hojas de papel periódico

Instrucciones

1. Cubrir la superficie de trabajo con hojas de papel periódico.
2. Hacer una prueba en papel del dibujo que se quiere hacer en la camiseta (fig. 8).

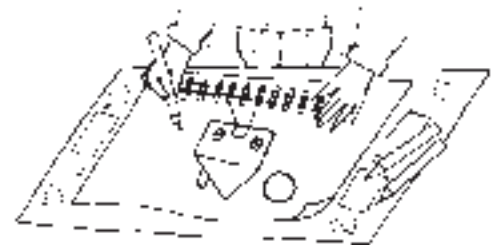


fig. 8

3. Copiar el dibujo sobre la camiseta utilizando los lápices para tela (fig. 9).

fig. 9



fig. 10



4. Fijar el dibujo (debe hacerlo un adulto pues se requerirá de una plancha caliente). Poner un trozo de tela sobre la tabla de planchar, colocar encima la camiseta con la cara dibujada hacia abajo y planchar (fig. 10).

Recomendaciones

- Un detalle bonito puede ser agregar un pequeño dibujo en una de las mangas de la camiseta, además del dibujo central en el frente o en la espalda.
- Si resulta difícil dibujar una forma determinada o se la quiere dibujar varias veces, puede recortarse una plantilla que permita dibujar el contorno sobre la tela (fig. 11).
- No se debe apoyar en el dibujo mientras éste se realiza, ya que puede deslizarse la pintura.



fig. 11

CONEJO DE POMPONES

Materiales: - cartulina gruesa
- lápiz y papel
- tijeras de punta redondeada
- lana marrón, blanca o gris (cuerpo) y negra (ojos)
- aguja de zurcir
- fieltro color rosa
- cinta
- alfileres
- pegamento

Instrucciones

1. Dibujar sobre la cartulina dos círculos según las medidas de la fig. 12 y recortarlos. Utilizarlos para hacer dos pompones (sobre cómo confeccionar los pompones ver fig. 17). Una vez terminados, recortar uno de los pompones para que quede ligeramente más pequeño que el otro (fig. 13).

fig. 12

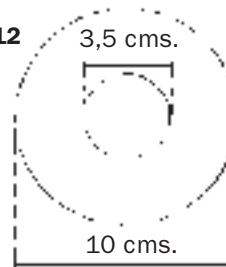


fig. 13

2. Atar un pompón al otro por medio de los cabos de lana que penden del centro de cada uno de ellos. Poner una tira de cinta alrededor del punto de unión y formar con ella una lazada (fig. 14).

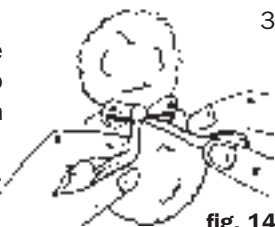


fig. 14

3. Para confeccionar los ojos: enhebrar la aguja con lana negra y anudar uno de sus extremos. Pasar la aguja por el pompón pequeño y sacarla un poco más allá. Hacer otro nudo y cortar el hilo (fig. 15).



fig. 15

4. Dibujar en papel la forma de las orejas y luego recortarlas. Fijarlas al fieltro con alfileres y cortarlas. Pegarlas al pompón pequeño (fig. 16).



fig. 16

Recomendaciones

- Se pueden confeccionar conejos más pequeños utilizando círculos de diámetro menor para hacer los pompones. Un “bebé” conejo puede resultar de un círculo de 6 cms. de diámetro con un orificio central de 2 cms. de diámetro.
- Para confeccionar los pompones.** Poner juntos los dos círculos de cartón (sin pegarlos). Enrollar la lana al cartón pasándola por el orificio del centro, sostener con la mano el cabo del extremo inicial. Una vez que el círculo del centro esté lleno, sosteniendo ahora los dos cabos de los extremos en la mano, cortar la lana por la parte exterior de las cartulinas. En lo posible, introducir la tijera por los bordes de la cartulina para que todos los cabos queden de la misma longitud. Sin sacar los cartones, atar el centro con una cuerda y cuando esté firme, anudarla. Retirar las cartulinas y emparejar el pompón con la tijera (fig. 17).

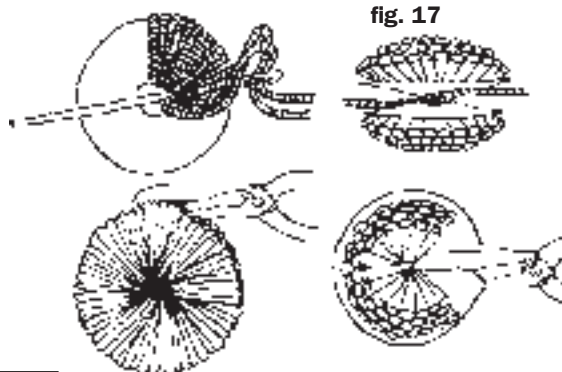


fig. 17

ORUGA DE POMPONES

Materiales:

- cartulina gruesa
- lápiz y papel
- tijeras de punta redondeada
- lana de diferentes colores
- aguja de zurcir
- fieltro negro y blanco
- pegamento
- alfileres

Instrucciones

1. Siguiendo el mismo modelo de la fig. 12, pero con diferentes medidas, dibujar y recortar en la cartulina:
 - dos círculos de 10 cms. de diámetro con un orificio central de 3,5 cms. de diámetro;
 - dos círculos de 8 cms. de diámetro con un orificio central de 2,5 cms. de diámetro;
 - dos círculos de 6 cms. de diámetro con un orificio central de 2 cms. de diámetro; y
 - dos círculos de 4 cms. de diámetro con un orificio central de 1,5 cms. de diámetro. En los colores que se quiera, hacer un pompón con los círculos de 10 cms., cuatro con los de 8 cms., tres con los de 6 cms. y tres con los de 4 cms (fig. 18).



fig. 18

fig. 19



2. Enhebrar una aguja con una hebra larga de lana y anudar un extremo. Pasar la aguja por el centro del pompón grande y tirar de ella. Ensartar del mismo modo y a continuación el resto de los pompones, acabando con los más pequeños. Anudar el extremo de la lana para impedir que se desprendan los pompones (fig. 19).

3. Dibujar las piezas de los ojos en el papel y recortarlas. Poner las piezas más grandes sobre el fieltro blanco y las más pequeñas sobre el negro. Recortarlas y pegarlas en la parte delantera del pompón grande (fig. 20).



fig. 20

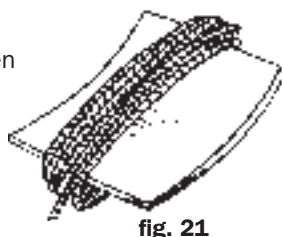
MUÑECO DE LANA

Materiales:

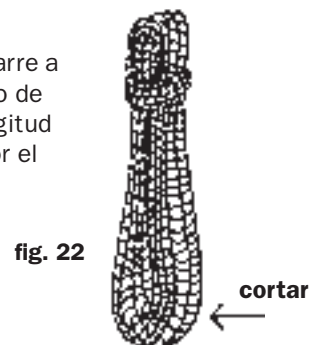
- trozo de cartón
- restos de lana
- tijeras de punta redondeada
- alambre delgado (opcional)

Instrucciones

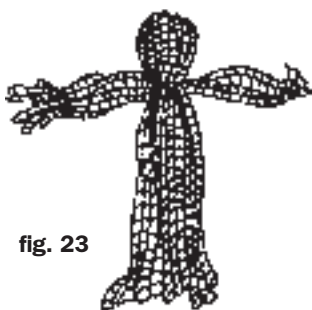
1. Enrollar lana sobre el trozo de cartón como en la fig. 21.



2. Sacar el rollo y hacer un amarre a una distancia de un extremo de una décima parte de su longitud (fig. 22). Cortar los hilos por el extremo opuesto al amarre.

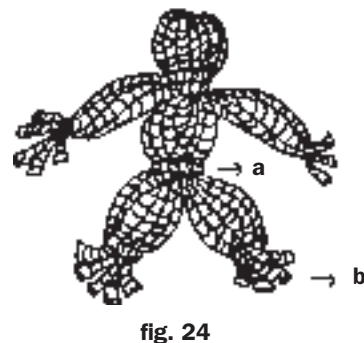


3. Separar 5 ó 6 hebras por cada lado y atarlas a unos centímetros de las puntas. Recortar las puntas para que queden parejas (fig. 23).



4. Hacer otro amarre en el centro de las hebras que aún quedan sueltas (fig. 24a).

5. Dividir estas hebras en dos grupos iguales y atar separadamente los extremos de estos grupos (fig. 24b). Recortar las puntas para que queden parejas.



Recomendaciones

- Introduciendo un armazón de alambre de la forma que se muestra en la fig. 25 entre el haz de hebras y sujetándolo a éstas con los amarres, puede lograrse que el muñeco tome distintas posiciones de brazos y piernas.
- Variando la forma, posición y dimensiones de los amarres, puede darse al muñeco diferentes aspectos o crear diversos modelos, como los que se muestran en la fig. 26. Las combinaciones de colores podrán hacer muy atractivas estas creaciones.



Idea Original: Muñeco de trapo: M. Isabel Ottado, REME Uruguay. Camisetas pintadas: REME Paraguay. Conejo de pompones y Oruga de pompones: Revista Creativa N° 8, Editorial Planeta-De Agostini S.A., España. Muñeco de lana: Trabajos Manuales, de Ediciones CEAC, España.

Redacción: Loreto González.

Edición: Gerardo González.



MANOS CREATIVAS

ANEXO TÉCNICO

GLOBOS DIVERTIDOS

Materiales:

- 1 globo largo y 3 un poco más cortos
- pintura al agua
- pincel

Instrucciones

1. Inflar los globos (no demasiado). No importa si no es posible inflar el extremo del globo más grande, puede servir como rabo (cola) del animal (figura 1).



figura 1

Para retorcer el globo:

sostenerlo firme y suavemente con ambas manos y girarlas en dirección opuesta, como lo muestra la fig. 3.

2. Retorcer los tres globos cortos por la mitad y el grande a un cuarto de la longitud total con respecto al extremo anudado (fig. 2).



fig. 2

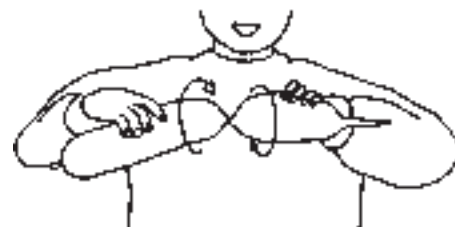


fig. 3

3. Para hacer las orejas: unir un globo pequeño al globo más largo enrollándolos juntos por los dos puntos previamente retorcidos, tal como muestra la fig. 4.

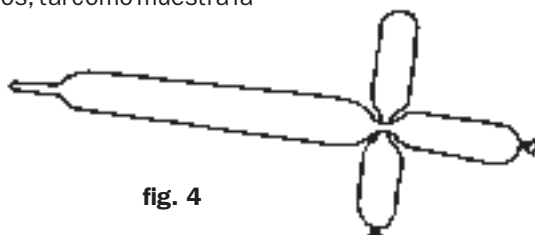


fig. 4

4. Retorcer el globo largo por el otro extremo, a un cuarto de la longitud total, y unir un globo pequeño por este punto para simular las patas traseras (fig. 5).

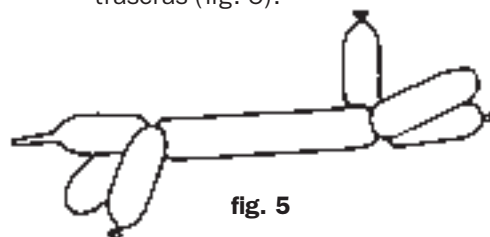


fig. 5

5. Retorcer el globo largo por uno de los puntos que se muestran en la fig. 6, según se quiera obtener una jirafa o un perro, y unir el globo restante para simular las patas delanteras.

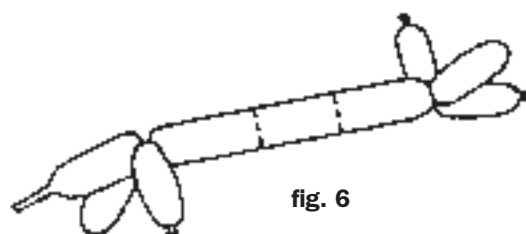


fig. 6

6. Dibujar los ojos y la boca con pintura. El nudo formado al atar el globo servirá de nariz (fig. 7).



fig. 7

figura final
jirafa

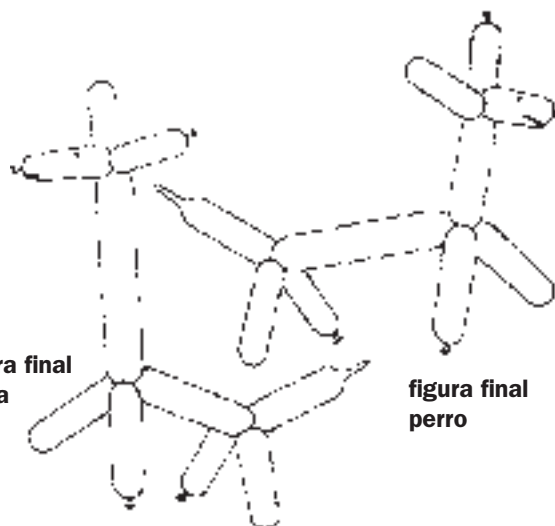


figura final
perro

MÓVILES

Materiales:

- cartón delgado
- papel de diferentes colores
- lápiz
- goma de borrar
- pintura
- pincel
- cuchillo cartonero
- tijeras de punta redondeada
- alambre delgado
- hilo de plástico
- alicate universal
- pegamento

Instrucciones

1. Dibujar sobre el cartón delgado el contorno de la pieza que se quiere recrear (fig. 8). Recortar.
2. Sobre ambas superficies del contorno recortado, pintar o pegar papeles hasta obtener la apariencia del objeto que se quiere recrear (fig. 9). Dejar secar.



fig. 8

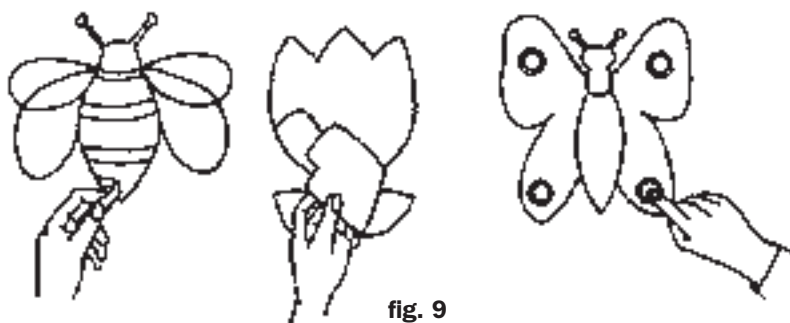


fig. 9

3. Hacer un pequeño orificio en un extremo de la pieza. Pasar por allí el hilo plástico y anudarlo. Anudar luego los hilos con las piezas a trozos de alambre y éstos, a su vez, a nuevos hilos y trozos de alambre hasta obtener el móvil deseado (fig. 10).

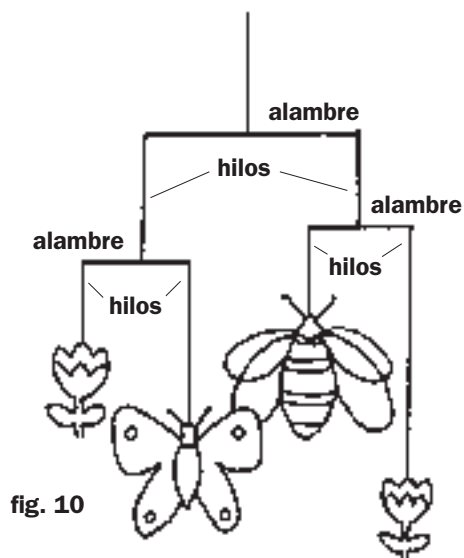


fig. 10

CUENTAS DE PASTA

- Materiales:**
- pasta seca
 - pintura de diferentes colores
 - pincel
 - aguja fina de tejer
 - aguja grande de zurcir
 - hilo de algodón o de lana
 - tijeras de punta redondeada

Instrucciones

1. Reunir las distintas pastas y decidir cuáles se utilizarán y de qué colores se pintarán (fig. 11).



fig. 11

2. Ensartar las piezas de pasta en una aguja de tejer y pintar cuidadosamente cada una de ellas. Si se utilizan distintos colores para pintar una pieza, comenzar por el más claro (fig. 12).



fig. 12

3. Dejar secar la pasta pintada y luego sacarla de la aguja de tejer.

4. Distribuir la pasta sobre una plataforma plana hasta obtener la disposición deseada (fig. 13).



fig. 13

5. Ensartar la pasta pasándola por la aguja enhebrada con lana o hilo de algodón (fig. 14). Ensartar pastas pequeñas en los extremos y anudar para que las piezas no se salgan.

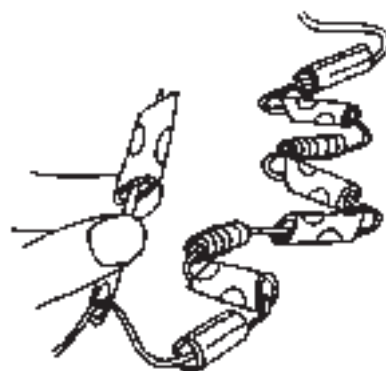


fig. 14

Recomendaciones

- Con las cuentas se pueden confeccionar guirnaldas, collares, pulseras, adornos para el rincón de la Unidad, etc.
- Los mismos trabajos mencionados en el punto anterior, pueden hacerse utilizando semillas o legumbres secas, las que se pueden pintar y luego atravesar con una aguja enhebrada.

CALIDOSCOPIO

- Materiales:**
- 1 tubo de cartón
 - 1 disco de vidrio que encaje en el tubo
 - 2 discos de vidrio del mismo diámetro que el exterior del tubo
 - 3 espejos rectangulares, 2 cms. más cortos que el tubo
 - trozos de cartulina de color, vidrios de diferentes texturas y colores o papel celofán (papel celo)
 - cinta adhesiva

Instrucciones

1. Colocar los tres espejos con sus caras hacia dentro formando un triángulo. Pegarlos con cinta adhesiva (fig. 15).
2. Introducir los espejos en el tubo de cartón, como lo muestra la fig. 16.
3. En el hueco de 2 cms., encajar el disco de vidrio como soporte de los espejos rectangulares (fig. 17). Comprobar que los espejos y el vidrio no se muevan.
4. Echar sobre el vidrio, dentro del tubo, los trozos de vidrio o celofán de diferentes colores (fig. 18).
5. Tapar ese extremo del tubo con un nuevo disco de vidrio y sujetarlo con cinta adhesiva (fig. 19).
6. Recortar un disco de cartón del mismo diámetro que el disco de vidrio restante. Hacer un orificio en el centro del disco de cartón. Pegar el disco de cartón al de vidrio (fig. 20).
7. Con la pieza que se acaba de confeccionar, tapar el otro extremo del tubo y sujetarlo con cinta adhesiva (fig. 21).

Se puede forrar el exterior del tubo con papel de colores o de diseños especiales.



fig. 15



fig. 16



fig. 17



fig. 18



fig. 19

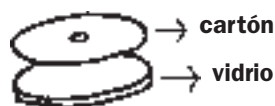


fig. 20

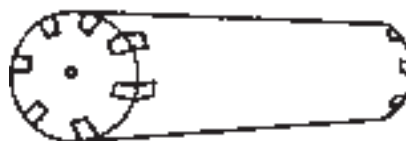


fig. 21

Idea Original: Globos divertidos: REME, Paraguay, Revista Creativa N° 21, España. Móviles: REME, Panamá.
Cuentas de pasta: Revista Creativa N° 6, España. Calidoscopio: Manualidades Coné N° 2, Chile.

Redacción: Loreto González.

Edición: Gerardo González.

OTRAS IDEAS



HISTORIETAS ENTRE TODOS

Idea original: Equipo REME, Costa Rica.

Historietas o comics llaman la atención de niños y niñas a esta edad... ¡invitémoslos, entonces, a crear sus propios relatos! Además de contribuir a la manifestación de su capacidad imaginativa, una actividad de esta naturaleza les permite ejercitar su dominio del lenguaje y sus aptitudes comunicativas, establecer relaciones entre lo que imaginan y lo que perciben en la realidad, comunicar sus sentimientos y su forma de ver el mundo y ejercitar habilidades de diseño y pintura. Utilizando materiales sencillos pueden desarrollarse diversas variantes:

- Se puede pedir a los niños que en forma individual dibujen una historieta que contenga alrededor de 6 ó 7 cuadros y luego compartan entre todos los resultados. Esta actividad puede ser especialmente interesante si se realiza después de un campamento de Manada y se le pide a cada niño que dibuje lo que más le gustó o sorprendió de dicho campamento; o después de un período de vacaciones y cada uno cuenta lo que hizo durante ese tiempo.
- También pueden trabajar por seisenas y crear historietas en las que recreen pasajes de El Libro de las Tierras Vírgenes, aventuras vividas por los diferentes personajes de la selva, episodios de la vida de Francisco de Asís u otros similares. En este caso, la seisena, con la probable ayuda de un dirigente, puede redactar un guión previo y distribuir entre todos la tarea de dibujar los diferentes cuadros de la historia, para luego unirlos y pegarlos sobre un papel de rotafolio.
- Si la Unidad decide hacer una historieta todos juntos, pueden trabajar temas como la Ley de la Manada o la Declaración Universal de los Derechos del Niño y de la Infancia. Cada seisena puede preparar algunos artículos y luego la Manada presentar una exposición en el local del Grupo para mostrar este trabajo al resto de las Unidades.
- También puede utilizarse esta actividad como “juego democrático”, esto es, para seleccionar las actividades que la Manada realizará durante un ciclo de programa. Las actividades propuestas se presentan bajo la forma de una historieta. Luego cada seisena monta un quiosco en el que las vende, resultando ganadoras las historietas que tuvieron más aceptación del público, es decir, “las más vendidas” (ver “Guía para dirigentes de Manada”, OSI, 1998, páginas 215 a 224).

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Puedo contar con detalles las anécdotas y aventuras que hemos tenido en la Manada.
2. Me gusta dibujar y pintar.

Infancia Tardía

1. Relaciono las cosas imaginarias con las que pasan de verdad.
2. Saco mis propias conclusiones de los cuentos e historias que leo.
3. Me gustan los juegos en que tengo que usar mi agilidad mental.
4. Demuestro las distintas cosas que puedo hacer.
5. En las actividades que hago se nota lo que pienso y siento.
6. Me doy cuenta y me gusta cuando los demás hablan bien.

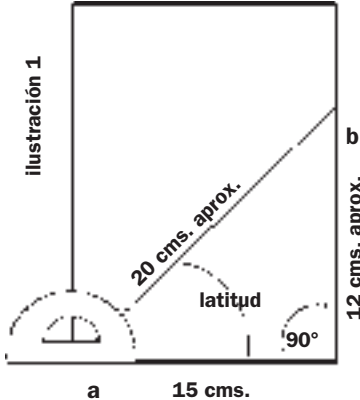
¿QUÉ HORA ES?

Idea original: Pablo Llamoca, REME Perú.

Todos alguna vez hemos visto un reloj de sol y nos hemos preguntado qué tan difícil puede ser confeccionar uno o qué “mágico” proceso es el que lo hace funcionar. Construirlo es mucho más sencillo de lo que parece a simple vista y aquí te entregamos un modelo. Si esta actividad se realiza en campamento, puede confeccionarse el reloj durante el primer día y diseñarse actividades complementarias en las que éste se utilice. Por sus características, la confección del reloj permitirá adentrarse en temas relacionados con geografía y astronomía o servir de motivación para actividades sobre los inventos que el hombre ha ideado a lo largo de su historia. Si la actividad se realiza en el local de reunión habitual de la Manada, el reloj puede confeccionarse con materiales más resistentes que le aseguren una mayor duración.

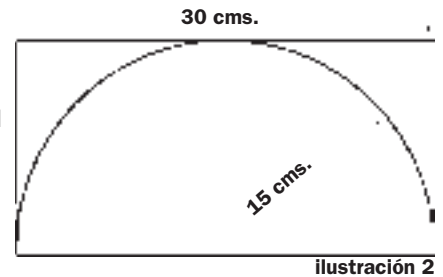
Materiales: trozo de cartón delgado, trozo de cartón o madera de 30 x 15 cms., regla transportadora, brújula magnética, cinta adhesiva transparente, tijeras o cuchillo cartonero.

Instrucciones:



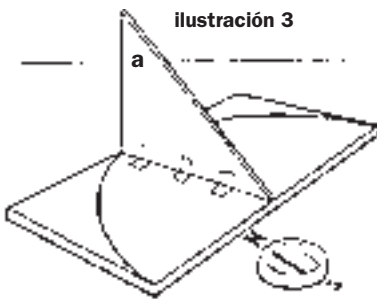
Utilizando el cartón delgado se formará un triángulo rectángulo que servirá de gnomon, es decir, de indicador de las horas (ver ilustración 3a). Para ello:

1. Determinar la latitud del lugar en que se encuentran. Si la latitud es, por ejemplo, 40 grados, ésta deberá ser la medida del ángulo formado por el lado mayor del triángulo, es decir, el lado inclinado y la línea de base (ver ilustración 1);
2. Trazar una línea de base de 15 cms. de largo (ilustración 1a);
3. Trazar una línea de alrededor de 12 cms. de alto desde el ángulo de 90° formado en la esquina, es decir, en el lado menor (ilustración 1b);
4. Utilizando el transportador, trazar en la línea de base el ángulo que se corresponde con la latitud (ver instrucción 1) y cerrar el triángulo con una línea. Esta línea tendrá alrededor de 20 cms.
5. Recortar el triángulo que se ha formado.



Utilizando el trozo de cartón o madera, se formará la base del reloj de sol. Para ello:

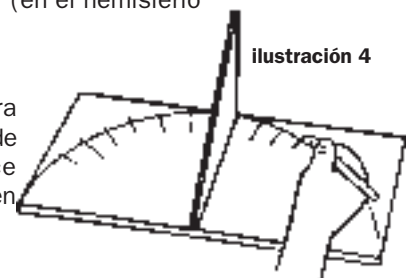
1. Trazar una línea vertical sobre la base dividiéndola en dos mitades iguales de 15 cms. cada una.
2. Dibujar un semicírculo de 15 cms. de radio (ver ilustración 2).
3. Con ayuda de la cinta adhesiva, pegar el triángulo sobre la base del reloj justo en la línea vertical que divide en dos el semicírculo. El ángulo de 40 grados del triángulo debe señalar hacia el centro del semicírculo (ver ilustración 3).



Confeccionado el reloj, éste debe instalarse al aire libre en el lugar destinado para ello y, con la ayuda de la brújula, alinear el triángulo en la dirección norte-sur (ver ilustración 3) de manera que el lado vertical o más alto de él señale hacia el norte.

Para obtener la mayor precisión posible, el reloj debería estar orientado hacia el norte verdadero y no hacia el norte magnético. Esto se logra regulando durante la noche la orientación del reloj ayudados por la estrella polar (en el hemisferio norte) o la cruz del sur (en el hemisferio sur).

Una vez adecuadamente orientado el reloj, habrá que marcar cada hora según la sombra proyectada por el triángulo en la base. Habrá números a partir aproximadamente de las 6 de la mañana hasta aproximadamente las 6 de la tarde, dependiendo de las horas en que aparece y se oculta el sol en la región en que se ha ubicado el reloj. Es importante que las marcas estén a igual distancia entre sí (ver ilustración 4).



CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Converso con los demás sobre las cosas que me llaman la atención.
2. Participo en actividades donde puedo conocer algo nuevo.
3. Quiero conocer y manejar nuevos objetos.
4. Sé cómo se usan y para qué sirven los objetos que conozco; y puedo explicárselo a los demás.

Infancia Tardía

1. Quiero aprender cosas nuevas.
2. Investigo y descubro cómo funcionan las cosas.
3. Quiero saber por qué ocurren las cosas.
4. Le busco solución a los problemas que aparecen en las cosas que hago.

TOMEN ASIENTO, POR FAVOR

Idea original: María Victoria Machuca, REME Perú

Con materiales de muy bajo costo y fácil obtención, niños y niñas confeccionarán un cojín personal que pueden utilizar en todas aquellas actividades en que deban sentarse en el suelo. Los cojines se guardarán en el cubil de la Manada y servirán al mismo tiempo como adorno, dando al local una apariencia más acogedora.

Con anticipación, los dirigentes solicitan a cada participante los siguientes materiales: un trozo de tela de saco, arpillera o yute de aproximadamente 40 x 80 cms. (se trata de emplear una tela resistente y de bajo costo, como las utilizadas en los sacos de harina o patatas, u otra tela de similares características que esté en desuso); aguja gruesa; hilos o lanas de diferentes colores; espuma, restos de género y lana o cualquier otro elemento similar que sirva de relleno del cojín; pintura para género; tijeras para cortar género.

Para comenzar, los participantes deberán personalizar su cojín. Para ello existen muchas alternativas: hacer un dibujo o escribir su nombre sobre la tela utilizando la pintura para género, cortar trozos de género de diferentes colores y formas y coserlos a la tela formando un diseño particular, bordar sobre la tela su nombre. Una vez que cada uno ha terminado su diseño, la tela se dobla en dos de manera que la cara diseñada quede hacia el interior. A continuación, se cosen los bordes laterales del cojín, dejando un borde abierto para introducir el relleno. Efectuado lo anterior, la tela se voltea de manera que la cara diseñada quede hacia el exterior. Por la abertura, se rellena el cojín y luego ésta se cose para cerrarlo completamente. El cojín está terminado, ¡pueden tomar asiento!

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Participo en los talleres de manualidades que se hacen en la Manada.
2. Sé para qué sirven las herramientas que uso.

Infancia Tardía

1. Practico continuamente mis habilidades manuales.
2. Hago trabajos cada vez mejores con mis manos.

LOS COCINEROS PEREZOSOS

Idea original: Central de Coordinación REME.

Los juegos de Kim, o juegos de observación, son ya clásicos entre las actividades que desarrollamos en nuestras Manadas... pero siempre es posible encontrar novedosas formas de llevarlos a cabo. Aquí te entregamos una entretenida actividad de “Kim de olfato” para realizar junto a tu Manada.

La Manada se divide en dos grupos: los cocineros perezosos y los comensales. Sobre una mesa, ubicados en su perímetro, se distribuyen alimentos, especias o condimentos que desprendan un olor característico que los niños puedan reconocer con relativa facilidad (ajo, cebolla, café recién molido, canela, vainilla, orégano, cilantro, menta, queso bien maduro, cáscaras de mandarina o limón, bananas, pimienta molida, etc.). A su vez, cada cocinero llevará colgado al cuello un pequeño saco conteniendo uno de los olores que se ha puesto sobre la mesa.

A una señal del encargado, los cocineros se mezclarán con los comensales y se les anunciará a todos que hay que encontrar a los “cocineros perezosos” y obligarlos a volver a su trabajo. Cada jugador debe, por lo tanto, identificar los olores de cada sustancia sobre la mesa y los de los respectivos cocineros. Cuando un jugador crea que ha encontrado al cocinero, deberá gritar el nombre de éste y señalarle a qué plato debe volver, por ejemplo, ¡alto cocinero Juan, prepara tu ensalada de cebollas!

Si la relación es correcta, el comensal gana tres puntos para su seisena y el cocinero identificado deberá permanecer junto al alimento señalado; si se equivoca, pierde un punto. Cuando todos los cocineros han sido descubiertos, puede prepararse una segunda vuelta e invertirse los roles. Esta actividad puede realizarse por seisenas -dos seisenas hacen de cocineros mientras las otras dos hacen de comensales, y viceversa-, resultando ganadora la seisena que, sumando y restando, obtiene mayor puntaje. Es recomendable tener un número suficiente de “olores” para que aquellos que se utilizaron en la primera parte no se repitan en la segunda vuelta. Si eso no es posible, se usan los mismos.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

Me gusta participar en juegos de observación.

Infancia Tardía

Me gustan los juegos en que tengo que usar mi agilidad mental.

KIM EN EL SENDERO

Idea original: Central de Coordinación REME.

Durante un campamento, los dirigentes invitan a las seisenas a recorrer un sendero. En forma previa, el equipo de dirigentes ha distribuido o preparado a lo largo del recorrido 24 objetos o situaciones no demasiado evidentes, algunas semi ocultas, que deben ser descubiertas por los participantes. Entre la espesura del bosque crece un extraño árbol de cuyas ramas se desprenden algunos jtenedores!; sobre una piedra se encuentran unos zapatos extraviados; a un costado del camino, sobre un pañuelo colorido, descansa El Libro de las Tierras Virgenes; adherida a un tronco hay una fotografía del último campamento de la Manada; en una encrucijada de caminos hay un disco “pare”; y así muchas otras divertidas posibilidades.

Lobatos y lobeznas recorrerán el sendero en completo silencio, tratando de retener en la memoria los objetos y situaciones que descubran, no pudiendo tomar notas por escrito. Los dirigentes caminan entre ellos sin dar muestras de asombro y velando por el respeto a las reglas del juego. Al finalizar el camino los niños se reúnen por seisenas e intentan confeccionar una lista lo más completa posible de todos los objetos y situaciones que cada uno haya descubierto. Recibirán dos puntos por cada “descubrimiento”, resultando ganadora la seisena que sume mayor puntaje. El camino de regreso se hace siguiendo el mismo sendero, deteniéndose ante cada situación para que todos la puedan ver y recogiendo los objetos para dejar el lugar en las mismas condiciones en que estaba.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

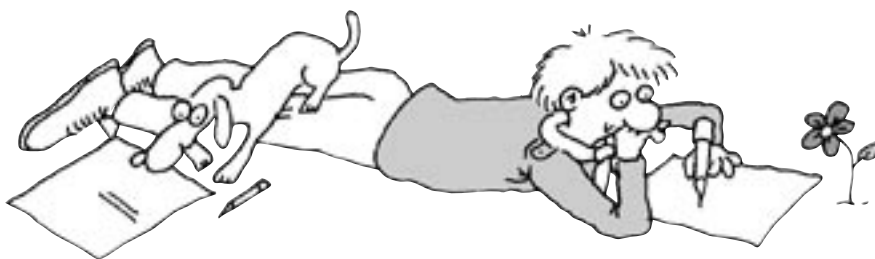
Infancia Media

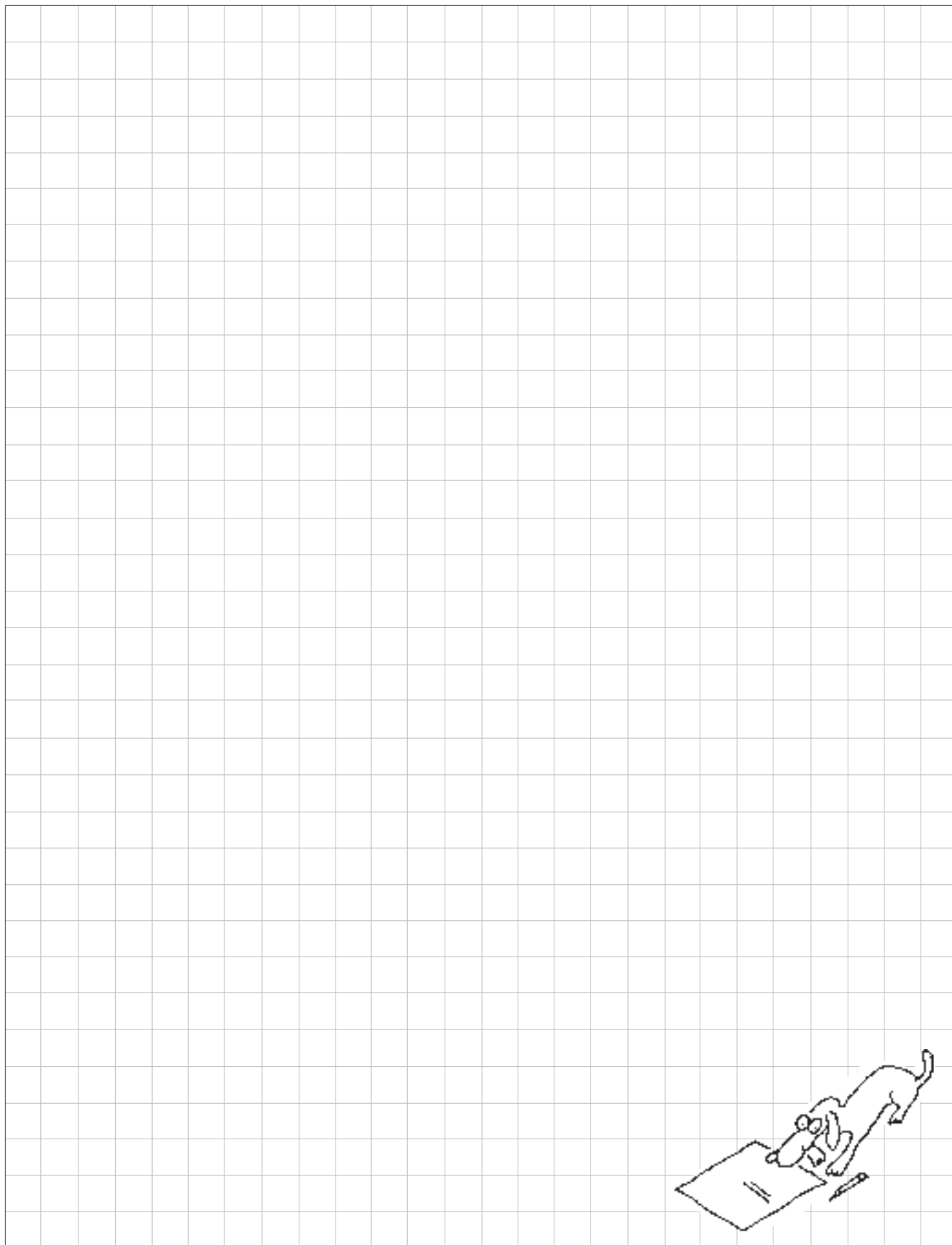
Me gusta participar en juegos de observación.

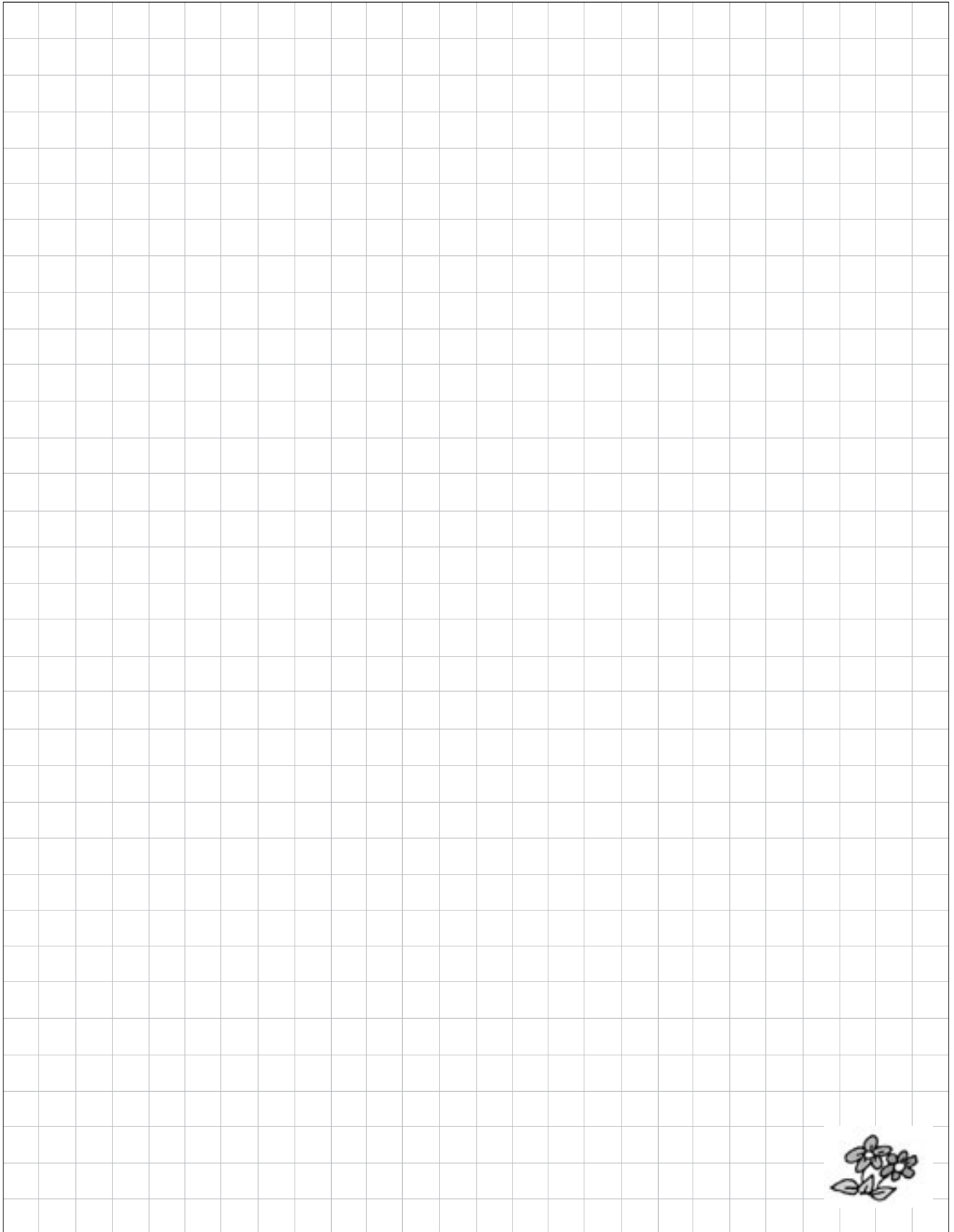
Infancia Tardía

Me gustan los juegos en que tengo que usar mi agilidad mental.

Aquí anoto otras ideas de actividades para la Manada







ÁREACARÁCTER



LA FORMACIÓN DEL CARÁCTER

Además de tener inteligencia, el ser humano posee voluntad. Una y otra se complementan a tal punto, que de poco le serviría la primera si no ejercitara la segunda. Mientras la inteligencia le permite descubrir la verdad, su voluntad lo lleva hacia aquello que considera bueno.

Una persona de carácter es entonces aquella que sabe ejercer su voluntad. De ahí que el carácter sea una disposición permanente de la persona para organizar sus fuerzas e impulsos de acuerdo a los principios y valores que considera correctos.

Ser una persona de carácter es una cosa difícil de lograr si desde la infancia no se ha aprendido a ejercer la voluntad.

En los distintos ambientes en que se desenvuelven, junto con aprender a apreciar lo que son capaces de hacer, los niños tratan de cumplir cada vez con más entusiasmo y eficiencia las tareas que asumen. Al mismo tiempo que aprenden a reconocer y aceptar errores y defectos, se proponen pequeños desafíos para superarlos.

Para quienes forman parte del Movimiento Scout a esta edad, la comprensión y vivencia de la Ley de la Manada cumple un papel fundamental en la formación del carácter. A través de su disposición a escuchar a los otros, de su compromiso con la verdad, de su ánimo siempre alegre, del afecto por sus amigos y amigas, de la valoración de su familia, del servicio a los otros, del respeto por la naturaleza, niños y niñas aprenden a comprender y vivir valores que les permitirán ser jóvenes y adultos más libres.

EL LIBRO GIGANTE DE LA LEY DE LA MANADA

Área de desarrollo
CARÁCTER



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Luego de discutir en grupos pequeños sobre los valores contenidos en los artículos de la Ley de la Manada y cómo ellos se manifiestan en la vida de cada uno, la Unidad confecciona un libro en que estos artículos son presentados desde la mirada de lobatos y lobeznas.

LUGAR

En el lugar de reunión habitual de la Unidad.

DURACIÓN

Una reunión de Unidad.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando en pequeños grupos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Analizar los artículos de la Ley de la Manada.
2. Expresar su opinión y apreciación respecto a los artículos contenidos en la Ley de la Manada.
3. Confeccionar un libro en que se presente la Ley de la Manada.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Conozco la Ley y la Promesa de la Manada y entiendo lo que significan.
2. He prometido cumplir la Ley y la Promesa de la Manada.
3. He aprendido que en las cosas que hago con mis compañeros y amigos debo cumplir la Ley de la Manada.

Infancia Tardía

1. Sé lo que significa cumplir la Ley y la Promesa en mi vida diaria.
2. Trato de cumplir la Ley y la Promesa en la Manada, en mi casa y en mi escuela.
3. Entiendo que tengo que cumplir la Ley de la Manada también en mi casa.



Idea original: Central de Coordinación REME, en base a una idea tomada del libro "Campamento Urbano, una propuesta para el tiempo libre en la ciudad", de H. Otero y X. Iglesias, Editorial CCS, Madrid.

Redacción y Edición: Loreto González.

MATERIALES

Texto de la Ley de la Manada, pliegos de papel blanco, revistas, pegamento, tijeras, lápices y papeles de diferentes colores, reglas y otros materiales que les permitan hacer los dibujos y confeccionar el libro.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Después de recordar en líneas generales la actividad, entregar las instrucciones que se refieren específicamente a la forma de trabajo y aclarar las dudas que pudieran presentarse, los participantes se dividirán en pequeños grupos - tantos como artículos tiene la Ley de la Manada - a cada uno de los cuales se le asignará un artículo y se le entregarán los materiales necesarios para desarrollar su trabajo.

Para comenzar, los grupos discutirán sobre el contenido del artículo de la Ley que les fue asignado: qué significa, por qué es importante vivir de acuerdo a él, en qué se refleja esta vivencia, cómo nos sentimos cuando sabemos que estamos haciendo algo que va contra lo que dice ese artículo, cómo se refleja en nuestra familia y con nuestros amigos, cómo podemos ayudar para que en el mundo los demás vivan de acuerdo a lo que este artículo de la Ley pide, etc.

Durante todo este diálogo, los dirigentes podrán ayudarlos a enfocar la discusión y estarán presentes para responder consultas que puedan plantearles los niños.

Finalizada la discusión dentro de cada grupo, niños y niñas confeccionarán su hoja del “libro gigante de la Ley de la Manada”. Con los materiales que los dirigentes les han entregado,

cada grupo dará rienda suelta a su imaginación y presentará de una forma gráfica las conclusiones de la conversación sostenida. El estilo y la técnica utilizada para confeccionar la página la determinará cada grupo, lo único importante es que en ella se refleje la forma como lobatos y lobeznas interpretan el artículo de la Ley con el que trabajaron.

Una vez terminadas, se unirán las diferentes hojas para formar el libro. Si la Unidad lo desea, puede también trabajar otras partes de este novedoso libro: página de entrada, presentación de “los autores”, dedicatoria, portada, etc.

Confeccionado el libro pueden establecerse turnos para que cada niño lo lleve a su hogar y pueda compartir este trabajo con su familia, lo que ayudará a que los padres se sientan integrados y conozcan el trabajo que se realiza en la Manada.

A la semana siguiente, la Unidad podrá destinar parte de su reunión habitual para comentar la actividad realizada y, de esta manera, evaluar sus resultados inmediatos. Algún tiempo después, más aún si el libro ha sido llevado a los hogares de cada niño y niña, podrán comentar las opiniones que han manifestado sus familias u otros miembros del Grupo y el impacto que esto ha tenido en cada uno de ellos.

Ley de la Manada

El lobato  La lobezna

Dice la verdad

Es alegre y amigable

Comparte con su familia

Ayuda a los demás

Cuida la naturaleza

Desea aprender

Escucha y respeta a los otros

EL SECRETO DE LAS SOMBRAS



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Luego de conocer y practicar la técnica del teatro de sombras chinescas, los miembros de la Unidad eligen por grupos un artículo de la Ley que será guardado en secreto hasta después de su representación. Al finalizar la presentación de cada grupo, los restantes intentarán determinar qué artículo fue representado, identificando los elementos que permitieron o no adivinarlo. La actividad concluye con un mensaje de los dirigentes utilizando las mismas sombras chinescas.

LUGAR

Local de reunión de la Unidad.

DURACIÓN

Dos reuniones de Unidad, más una reunión de preparación durante la semana.

PARTICIPANTES

La Unidad, dividida en grupos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Experimentar una forma novedosa de expresión y comunicación.
2. Conocer y utilizar las técnicas básicas del teatro de sombras chinescas.
3. Utilizar esa técnica para representar un artículo de la Ley de la rama o sección.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Participo en actividades que me ayudan a descubrir lo que puedo hacer.
2. Conozco la Ley y la Promesa de la Manada y entiendo lo que significan.
3. He prometido cumplir la Ley y la Promesa de la Manada.

Infancia Tardía

1. Le doy importancia a las cosas que hago bien.
2. Sé lo que significa cumplir la Ley y la Promesa en mi vida diaria.
3. Trato de cumplir la Ley y la Promesa en la Manada, en mi casa y en mi escuela.

MATERIALES

Una sábana grande y blanca o un lienzo del mismo color sujeto a un bastidor o panel. Un foco o lámpara de luz blanca y potente. Otros elementos según las necesidades de la representación de cada grupo. Lápiz y papel para cada grupo. Un pliego de cartulina y un rotulador (marcador o plumón).



Idea original: Ingrid Rodríguez Pérez, REME Perú.
Redacción: Carolina Carrasco.
Edición: Loreto González.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la primera reunión los dirigentes deben conocer la técnica que a continuación se describe, reunir los materiales necesarios y preparar la presentación final que mostrarán a la Unidad. Esto último les permitirá practicar y desarrollar al máximo las posibilidades y aplicaciones del teatro de sombras, lo que se traducirá en un mejor apoyo al trabajo de los niños.

TÉCNICAS DEL TEATRO DE SOMBRAS CHINESCAS

El principio básico de esta técnica es la proyección de sombras sobre un telón tras el cual se ha colocado una fuente de luz potente. Los actores se ubican entre la fuente de luz y el panel o bastidor; el resultado es la proyección de siluetas negras que se perciben del otro lado del escenario notándose sólo su forma y movimiento.

Para el mejor desarrollo de la técnica es necesario considerar:

- 1.- El teatro de sombras no admite el diálogo, por lo que la representación se realiza sólo mediante la forma y el movimiento.
- 2.- Del otro lado del escenario no se advierten los gestos faciales ni los colores. Esto deberá tomarse en cuenta al momento de decidir la utilización de materiales y de determinar los movimientos más adecuados.
- 3.- Para la construcción del panel o bastidor son suficientes dos listones o tablas angostas con una base de apoyo, sobre las cuales se fija la sábana o lienzo desde el suelo hacia arriba con grapas u otros elementos simples. Considere que el panel debe tener una dimensión superior al tamaño de los actores y sus materiales, de modo que los cubra completamente.
- 4.- El foco o lámpara debe ubicarse a 2 ó 3 metros detrás del panel o bastidor y a una altura media respecto del cuerpo, para evitar la deformación de las siluetas (no ponerlo al nivel del suelo).
- 5.- A medida que los objetos o personas se acercan a la luz se hacen más difusos y más grandes. A medida que se acercan al panel tienden a achicarse y verse más nítidos.
- 6.- Con un hilo delgado, es posible representar figuras en vuelo; cruzando el escenario (de lado a lado del panel) o alejándose (desde la fuente de luz hacia el panel).
- 7.- Un objeto o persona que crece puede representarse ubicando la figura al nivel del suelo y deslizándola desde el panel hacia la fuente de luz.
- 8.- Con figuras recortadas en cartón es posible representar cualquier objeto (espadas, coronas, flores, árboles, etc.)
- 9.- El lugar donde se realiza la representación debe estar a oscuras.

Primera reunión

El dirigente encargado motiva a la Unidad explicando en qué consiste la técnica del teatro de sombras chinescas y la gran variedad de posibilidades que ofrece como forma de expresión y comunicación. Luego los invita a comprobar la experiencia instalando en el mismo local de reunión la sábana o lienzo con el foco o lámpara detrás.

Los dirigentes demuestran cómo las formas y los movimientos son percibidos al otro lado del “escenario” y luego promueven que los miembros de la Unidad jueguen sucesivamente a moverse tras el telón para descubrir todas las posibilidades que esta técnica ofrece, realizando movimientos o imitaciones que los demás puedan reconocer (animales, trabajos u oficios, juegos, acciones cotidianas,

etc.). Este ejercicio práctico, que puede durar entre 20 ó 30 minutos, permitirá a los niños experimentar las formas más adecuadas y entretenidas de representación.

A continuación, la Unidad se dividirá en tantos grupos como artículos tenga la Ley de la Manada.

Cada grupo se reunirá por separado con un dirigente y escogerá un artículo de la Ley. El dirigente les explicará que con la técnica aprendida tendrán que presentar ante la Unidad una situación que refleje en no más de 5 minutos la idea que representa el artículo escogido. Les pide que mantengan en absoluta reserva esta información, ya que después de la presentación los grupos restantes tendrán que adivinar qué artículo fue representado.

En seguida cada grupo discutirá sobre cómo llevar a cabo la representación; decidirán la utilización de los materiales u otros elementos para facilitar la expresión de la idea contenida en el artículo y se distribuirán las tareas a realizar. Ya que el tiempo de esta primera reunión no será suficiente, deberán acordar un día durante la semana para ensayar y afinar todos los detalles necesarios (preparación de los materiales, elección de los movimientos más adecuados, distribución del trabajo para la reunión siguiente).

Segunda reunión

En esta reunión se presentará el trabajo de cada grupo. Antes de comenzar, el dirigente señala la importancia del respeto por los demás para que todos intervengan sin cohibirse y se expresen libremente.

Después de cada presentación, los grupos restantes contarán con tres minutos para decidir qué artículo de la Ley fue representado. La decisión será anotada en un papel y entregada al dirigente antes de que comience el grupo siguiente.

Cuando las presentaciones hayan terminado, el dirigente copiará en una cartulina visible para toda la Unidad las anotaciones de cada grupo. Se revisará si las respuestas fueron acertadas y se discutirá acerca de los motivos por los cuales fue posible o no determinar los artículos de la Ley representados.

La actividad termina con la presentación del mensaje que los dirigentes han preparado en relación con la Ley de la Manada.

En el mismo lugar y una vez finalizada la actividad, esta podrá ser evaluada a través de una conversación informal que permita conocer •las impresiones que produjo en los participantes, •las dificultades que tuvieron que enfrentar, •los elementos que les permitieron o impidieron descubrir los artículos representados, •de qué otras maneras es posible representar los artículos de la Ley, •en qué aspectos de la vida personal o comunitaria se manifiesta más claramente la vivencia de la Ley.

Esta información, junto con aquella obtenida durante el desarrollo de la actividad -expresión corporal, originalidad y libertad creativas, compromiso al asumir la tarea, percepción del contenido de los artículos de la Ley, interés y respeto por el trabajo de sus compañeros-, permitirá al equipo de Unidad evaluar el logro de los objetivos planteados para la actividad y el grado de impacto que su realización pudo haber tenido en el crecimiento personal de cada uno de los niños y niñas.

¡YO TE AYUDO!

Área de desarrollo CARÁCTER



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Una vez iniciado el campamento y durante parte o el total de su duración, cada uno de los miembros de la Unidad ayudará a uno de sus compañeros en la superación de alguna dificultad personal relacionada con la vida de campamento. Para ello, se organizará una “subasta”, en la que cada participante “comprará” la dificultad de un compañero usando como “dinero” una cualidad personal. Durante el tiempo que dure la actividad, la tarea de cada uno será ayudar a ese compañero en su superación personal.

LUGAR

En campamento.

DURACIÓN

Dos o tres días, según la duración del campamento.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando en parejas.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Identificar capacidades y limitaciones personales que favorecen o dificultan la vida de campamento y la relación con los demás.
2. Aprender a aceptar la ayuda de los demás para superar las limitaciones personales.
3. Ayudar a otros a superar sus limitaciones.
4. Reconocer en la Unidad una comunidad afectiva de pertenencia.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Sé lo que puedo hacer.
2. Reconozco y acepto mis errores.
3. Participo en actividades que me ayudan a descubrir lo que puedo hacer.
4. Acepto los consejos que me dan mis papás, profesores y dirigentes para ayudarme a ser mejor.
5. Entiendo que es bueno que tenga metas que me ayuden a ser cada día mejor.
6. Escucho a los demás lobatos y lobeznas, a mis papás y a mis dirigentes.

Infancia Tardía

1. Sé lo que puedo hacer y lo que no puedo hacer.
2. Acepto mis defectos y sé que existen cosas que aún no puedo hacer.
3. Le doy importancia a las cosas que hago bien.
4. Me propongo tareas y metas que me ayudan a superar mis defectos.
5. Hago bien los trabajos que acepto.
6. Me llevo bien con todos los lobatos y lobeznas de la Manada.

MATERIALES

Tarjetas de cartulina de 10 x 20 cms., una de color rojo y otra de color verde para cada niño; rotulador (marcador o plumón); lápices de punta gruesa; cinta adhesiva; y panel o bastidor a modo de diario mural.



Idea original: Vania D'Angelo, REME Brasil y Patricia Castro, REME Costa Rica.
Redacción: Loreto González.
Edición: Gerardo González.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la actividad

Los dirigentes construirán un panel sobre el cual los participantes fijarán posteriormente las tarjetas en que han anotado sus dificultades.

Un panel sencillo puede lograrse con cuatro listones o tablas angostas con las que se construye un bastidor, cubriendo su espacio interior con un trozo de arpillerá u otro tejido rústico. Los listones verticales deben ser más largos para que sirvan de patas, las que se entierran y sujetan con cuerdas y estacas. Si se quiere aún más sencillo, puede confeccionarse con cajas rectangulares de cartón, forradas en papel de envolver y pegadas unas sobre otras formando una superficie plana que semeja un panel.

Primer día de campamento

En un ambiente tranquilo y relajado, una vez instalado el campamento, los dirigentes explican la actividad motivando a la Unidad a participar en ella y le piden a cada niño que piense acerca de las situaciones y tareas propias de la vida en campamento que le resulten más gratas y aquéllas que le parezcan más desagradables.

Luego el dirigente encargado entrega a cada participante una tarjeta de color rojo y otra de color verde. En una de las caras de la tarjeta de color **rojo** el niño escribe **una** tarea que, por sus características, gustos o experiencias, le **desagrada** y necesita ayuda de sus compañeros para mejorar su disposición a realizarla. En una de las caras de su tarjeta de color **verde**, anota **una** tarea que por sus características, gustos o experiencias, **le gusta realizar** y en la que puede ayudar a sus compañeros.

A medida que estén listos, cada participante anota su nombre en la otra cara de ambas tarjetas; pega en el panel con cinta adhesiva la tarjeta de color rojo, dejando a la vista la cara en que se anotó la tarea que desagrada; conserva en su poder la tarjeta verde y se sienta a esperar en silencio que finalicen los demás.

Se inicia la “subasta”

El dirigente asume el papel de “martillero público” o “subastador” invitando a la Unidad a recorrer y leer las tarjetas colgadas en el panel de “dificultades en venta” para que cada participante seleccione aquéllas que podría “comprar” con su tarjeta verde. Finalizado el recorrido, inicia la “subasta” presentando la primera dificultad. Para ello:

- * Elige una de las tarjetas del panel, lee en voz alta la dificultad presentada y declara abiertas las ofertas.
- * En orden, los miembros de la Unidad que deseen “comprarla” presentarán la razón que respalda su oferta, la que deberá estar contenida en la tarjeta verde.
- * Concluidas las ofertas, el dirigente “adjudica” la dificultad al mejor postor. Este será quien haya dado las mejores razones para justificar ser el más adecuado para prestar la ayuda necesaria.
- * Luego de adjudicar la dificultad, el dirigente da a conocer el nombre que figura en el revés de la tarjeta roja.
- * Si nadie hubiera anotado en su tarjeta verde una cualidad que le permita “comprar” la dificultad que se subasta, los “compradores” podrán hacer mención a

otras condiciones personales que les permitan ayudar a alguien a superar esa dificultad.

- * Para finalizar, y como sello del compromiso de ayuda adquirido, quien se adjudicó la “compra” pega en el panel su tarjeta de cualidad (verde) junto a la tarjeta subastada (roja).

Cada participante puede comprar sólo una dificultad y, una vez adjudicada, el dirigente sigue el mismo procedimiento hasta subastar todas las tarjetas del panel.

La “subasta” de cada una de las dificultades no debe extenderse demasiado, ya que puede decaer el interés de los participantes; bastará sólo con dos o tres ofertas por limitación. Si en algunos casos no existiesen ofertas, los dirigentes pueden animar a algunos niños a postular.

Otra forma de determinar la adjudicación de las dificultades es utilizando la votación directa: una vez que los interesados hayan presentado sus razones, los dirigentes piden a los niños que, a mano alzada, elijan la que les parezca más adecuada.

Los días siguientes

De manera amable y amistosa, evitando ejercer una presión excesiva y sin convertirse en fiscalizadores del comportamiento de sus compañeros, cada participante buscará la mejor forma de prestar la ayuda para la cual se ha comprometido.

Todos los días al finalizar la jornada, la Unidad se reunirá junto al panel para realizar un pequeño análisis de la actividad. Algunas preguntas formuladas por el dirigente pueden servir de guía para esta tarea. Por ejemplo: ¿qué han hecho para ayudar a sus compañeros?, ¿cómo se han sentido al hacerlo?, ¿ha sido útil la ayuda recibida?, ¿cómo se han sentido recibiendo ayuda?

Al finalizar la actividad

Antes de finalizar la actividad, cada participante preparará un regalo para su compañero o compañera.

Reunida la Unidad frente al panel y motivados por el dirigente, evalúan en conjunto la actividad y los resultados obtenidos.

Para finalizar, todos juntos podrán desarmar el panel y cada participante tendrá la oportunidad de agradecer la ayuda recibida y entregar el regalo que ha preparado.

En la próxima reunión de dirigentes, ya de regreso del campamento y probablemente la misma en que éste será evaluado, podrán ser comentados otros aspectos observados durante el desarrollo de la actividad: capacidad de autoevaluación demostrada por los participantes; disposición para entregar y recibir ayuda; capacidad para entregar la ayuda de manera amigable y respetuosa, sin incurrir en actitudes arrogantes o autoritarias; compromiso demostrado por cada niño con las metas que se ha propuesto; constancia empleada en la obtención de los cambios propuestos; etc.

Esta evaluación que hagan los dirigentes se verá enriquecida por los comentarios de los participantes y por las evaluaciones diarias realizadas durante el campamento. Toda esta información permitirá tener una idea acabada del impacto que la actividad tuvo en el desarrollo de cada uno de los participantes.

UNA MAÑANA EN EL MERCADO

Área de desarrollo
CARÁCTER



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En medio del encanto de un mercado de abasto, las seisenas ofrecen a la venta su propuesta de actividades para ser realizadas durante el próximo ciclo de programa. Los “productos” que obtengan mayor demanda, serán las actividades que finalmente se incorporen a la planificación que elabore el equipo de dirigentes.

LUGAR

El lugar de reunión de la Unidad o al aire libre, simulando un mercado o feria.

DURACIÓN

Dependerá del tiempo destinado para realizar el cambio de ciclo de programa. Normalmente, tomará parte de dos reuniones de Unidad.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando conjuntamente y en seisenas.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Seleccionar algunas de las actividades que desarrollará la Unidad durante el próximo ciclo de programa.
2. Fomentar la participación en la toma de decisiones dentro de la Unidad.
3. Desarrollar la creatividad en la elaboración del programa de actividades de la Unidad.
4. Fomentar el respeto por las decisiones que se toman con el acuerdo de la mayoría.
5. Desarrollar la capacidad para comunicar con claridad las propuestas personales.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Sé lo que puedo hacer.
2. Participo en actividades que me ayudan a descubrir lo que puedo hacer.
3. Entiendo que es bueno que tenga metas que me ayuden a ser cada día mejor.
4. He aprendido que en las cosas que hago con mis compañeros y amigos debo cumplir la Ley de la Manada.
5. Participo con alegría en las actividades de la Manada.
6. Escucho a los demás lobatos y lobeznas, a mis papás y a mis dirigentes.

Infancia Tardía

1. Sé lo que puedo hacer y lo que no puedo hacer.
2. Le doy importancia a las cosas que hago bien.
3. Me propongo tareas y metas que me ayudan a superar mis defectos.
4. Hago bien los trabajos que acepto.
5. Me siento feliz cuando logro lo que me propuse; y también cuando a mis compañeros las cosas les resultan bien.
6. Me llevo bien con todos los lobatos y lobeznas de la Manada.



Idea original: Central de Coordinación REME.

Redacción y Edición: Loreto González.

MATERIALES

Tarjetas con mensajes y sugerencias de actividades; elementos de animación y ambientación del mercado; billetes especialmente confeccionados para la ocasión; lápices, papel, cartulinas de diferentes colores, tijeras y otros materiales similares que permitan crear la ambientación adecuada.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Esta ficha de actividad describe una de las formas posibles para llevar a cabo el proceso de selección de actividades durante un ciclo de programa. Si bien está referida a Rama Menor, su mecánica puede ser utilizada tanto en las Ramas Intermedia como Mayores, introduciéndole los cambios que se estimen necesarios.

De igual manera, el mismo procedimiento propuesto para esta actividad puede ser utilizado para someter a debate otros temas del interés de los participantes.

Organizando el mercado

En la reunión anterior a aquella en que se realizará la actividad, en el momento en que se celebra la fiesta que cierra un ciclo de programa, los dirigentes explican que para seleccionar las actividades que desarrollarán en el próximo ciclo simularán un mercado donde las actividades -convertidas en atractivos productos- serán ofrecidas al público. Al mismo tiempo, el equipo dará a conocer en forma entretenida y estimulante el énfasis establecido para el nuevo ciclo de programa, les entregarán la propuesta de actividades que ellos han confeccionado y los invitarán a crear nuevas actividades.

Durante la semana, las seisenas podrán reunirse a discutir sobre las actividades que les gustaría realizar y compartir los extraños mensajes que, en forma anónima y por las vías más increíbles, han recibido durante la última semana, los que, extraña coincidencia, contienen entretenidas sugerencias de actividades.

El día programado para la actividad, las seisenas harán los últimos arreglos a sus propuestas, escribirán carteles donde presenten y describan las actividades que postulan, se prepararán para exhibirlas en el puesto de venta durante la realización del mercado y prepararán el lugar como si fuera un mercado, creando el “ambiente” adecuado para la venta que pronto comenzará.

Ubicadas las seisenas en sus puestos de venta y organizada la mercancía para deleite del público, los participantes dispondrán de un tiempo para recorrer el mercado y formarse una idea de lo que allí se ofrece.

Los dirigentes, que representan al “Comité de Defensa del Consumidor”, serán los responsables de certificar la calidad de los productos que allí se comercian, pudiendo retirar de la venta •aquellos que no respondan al énfasis dado para el ciclo, •que resulten de alto riesgo para quienes los realicen o •que no sean posibles de ser llevados a cabo por razones como, por ejemplo, su alto costo. Los dirigentes no deben abusar de estas facultades.

Antes de comenzar oficialmente las ventas, todos los participantes recibirán igual cantidad de dinero en billetes de un mismo valor, pero confeccionados en dos colores y que se entregan en proporciones diferentes: con los billetes recibidos en una cantidad mayor, sólo pueden comprarse productos vendidos por otras seisenas; con los billetes recibidos en una proporción menor, pueden comprarse productos de las otras seisenas y/o de la propia. No serán válidas las compras que no cumplan con esta reglamentación. De esta forma se evitará que las seisenas utilicen todo su dinero para adquirir sus propias ideas, obstaculizando el proceso de selección.

¡Actividades frescas tengo, caseraaaa!

Una vez que todo esté preparado, se dará inicio al mercado. Por turnos, para no abandonar el negocio, los miembros de la seisena saldrán de sus puestos para recorrer el mercado y realizar sus compras.

Al adquirir un determinado “producto”, se anota su nombre en el billete antes de entregarlo al vendedor. De esta manera, al cierre del mercado, cuando los vendedores cuenten sus ingresos, se sabrá cuánto dinero reunió cada actividad y se podrán ordenar de acuerdo a las preferencias manifestadas por la Unidad.

Será responsabilidad de los dirigentes ordenar las actividades según la demanda obtenida, organizarlas dentro del calendario del ciclo de programa y presentarlo para la aprobación de toda la Manada durante el Consejo de la Roca.

Finalizadas las ventas y seleccionadas las actividades, la Unidad podrá reunirse a comentar lo realizado y evaluar el trabajo. De esta conversación surgirán ideas para mejorar la actividad y sugerencias que permitan desarrollar esta metodología para otros objetivos, como, por ejemplo, un concurso de afiches sobre los derechos del niño.

Los comentarios que realicen los participantes, junto con las observaciones efectuadas por los dirigentes, permitirán conocer algunos aspectos como: •interés demostrado por un área determinada, •expectativas manifestadas respecto a la vida de la Manada, •interés por participar en la selección de actividades, •creatividad en la presentación de las propuestas, •disposición al diálogo, •desarrollo de la expresión verbal y la capacidad de argumentación, •respeto por las decisiones que se toman con el acuerdo de la mayoría, •capacidad de responsabilizarse por las decisiones y compromisos adquiridos, •importancia que los participantes le otorgan a la toma democrática de las decisiones.

En reunión posterior de dirigentes, ellos podrán evaluar tanto los objetivos planteados para la actividad, como los aspectos observados en relación con el crecimiento personal de los jóvenes.

SILUETA ARRETRATO

Área de desarrollo
CARÁCTER



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

A través de las opiniones que sus compañeros y compañeras de seisena escribirán en una silueta de papel, los participantes aprenderán a reconocer sus defectos y capacidades y se comprometerán en una tarea concreta de superación personal.

LUGAR

En el local de reunión habitual de la Unidad.

DURACIÓN

Una hora.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando en seisenas.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Identificar capacidades y limitaciones personales.
2. Ayudar a otros a reconocer sus capacidades y limitaciones.
3. Aprender a aceptar la opinión que los demás tienen de uno.
4. Aprender a manifestar nuestra opinión sobre los demás con respeto.
5. Reconocer en la seisena una comunidad afectiva de pertenencia.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Sé lo que puedo hacer.
2. Reconozco y acepto mis errores.
3. Participo en actividades que me ayudan a descubrir lo que puedo hacer.
4. Entiendo que es bueno que tenga metas que me ayuden a ser cada día mejor.
5. Escucho a los demás lobatos y lobeznas, a mis papás y a mis dirigentes.

Infancia Tardía

1. Sé lo que puedo hacer y lo que no puedo hacer.
2. Acepto mis defectos y sé que existen cosas que aún no puedo hacer.
3. Le doy importancia a las cosas que hago bien.
4. Me propongo tareas y metas que me ayudan a superar mis defectos.
5. Me siento feliz cuando logro lo que me propuse; y también cuando a mis compañeros las cosas les resultan bien.
6. Me llevo bien con todos los lobatos y lobeznas de la Manada.



Idea original:
Equipo REME, Perú.
Redacción y Edición:
Loreto González.

MATERIALES

Pliegos de papel kraft o papel de envolver, plumones o marcadores de punta gruesa, tijeras, alfileres o cinta adhesiva.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Explicada la actividad y aclaradas las dudas, los participantes se dividen en seisenas y a cada uno de ellos se le entrega un pliego de papel. Recostado sobre éste, cada cual pide a uno de sus compañeros que dibuje con el plumón o marcador el contorno de su silueta. No es necesario que ésta sea completa, bastará con el contorno del pecho y los brazos. Una vez dibujada, cada participante la recorta y la prende sobre su ropa.

Realizado lo anterior, la seisena se reúne con un dirigente y juntos comentan que todas las personas tenemos defectos de los que no siempre estamos conscientes y que a veces dificultan nuestra relación con las demás personas. Lo bueno de los defectos es que podemos superarlos si nos lo proponemos.

En silencio, cada niño escribirá sobre la silueta de cada uno de sus compañeros de seisena un defecto que considere que esa persona tiene y que cree **puede superar**. Este aspecto es muy importante y debe ser reforzado por el dirigente.

A continuación, y sin analizar lo que sus compañeros escribieron, cada participante desprenderá la silueta y la volteará, poniendo la cara sin escribir hacia el exterior y prendiéndola nuevamente a su ropa.

La seisena se reunirá ahora para comentar que los seres humanos también tenemos virtudes que a veces nos cuesta reconocer o no sabemos aprovechar. Para rescatar estos aspectos positivos de nuestra personalidad, cada participante hará el mismo ejercicio anterior pero anotando en la silueta de sus compañeros una virtud que consideren que ese compañero posee y debe ser rescatada o mejorada.

Una vez terminada esta segunda parte, cada uno revisa los defectos y virtudes escritos por sus compañeros y compañeras, los comenta con la seisena dando a conocer su opinión y selecciona uno de los defectos apuntados para comprometerse a superarlo.

Para finalizar, y como símbolo del compromiso asumido por cada uno, pueden subrayarse los defectos que van a ser superados y colgarse todas las siluetas en el lugar de reunión habitual, si se dan las condiciones mínimas de privacidad y si la seisena así lo determina.

Este momento final también será propicio para compartir entre todos las impresiones que les ha dejado la realización de la actividad. Los comentarios de los participantes permitirán, al mismo tiempo, obtener nuevas ideas para actividades similares.

Más adelante, cuando crea que ha superado el defecto seleccionado, cada participante puede descolgar la silueta, conversarlo con sus compañeros de seisena y realizar un acto simbólico que muestre el logro alcanzado. Los dirigentes deberán estar atentos a que éste seguimiento se haga, de lo contrario los niños perderán rápidamente de vista la motivación inicial dada por esta actividad.

El momento en el que alguno de los participantes señale que ha superado el defecto seleccionado, también será una buena oportunidad para que él converse con el dirigente que acompaña su progresión y revisen el avance en los objetivos que dicen relación con su desarrollo personal.

OTRAS IDEAS

IDEAS



Y TÚ ¿QUÉ DICES?

Idea original:

Equipo REME, Costa Rica y
Néstor Soteras, REME Paraguay

Algunas veces tenemos problemas o estamos enojados con nuestros amigos y amigas, con nuestros compañeros de seisena, dentro de la Manada o en nuestra casa y no queremos o no nos atrevemos a conversarlos. Hablar de nuestras diferencias, de las cosas que hacen los demás y que nos molestan o nos entristecen y comprometernos a cambiar algunas de nuestras actitudes y así mejorar nuestra convivencia es un ejercicio sano y enriquecedor que necesita ser ejercitado para que se integre a nuestra forma de ser.

Una buena manera de comenzar es conversar las pequeñas dificultades que tenemos con nuestros amigos y amigas de la seisena. Para ello, cada pequeño grupo puede reunirse en un lugar agradable y en compañía de un dirigente y pensar cuáles son las situaciones o actitudes que generan conflictos entre ellos o con los otros miembros de la Unidad. Cada participante, luego de reflexionar individualmente, puede compartir esta reflexión con el resto de la seisena. Compartidas las reflexiones personales, entre todos podrán seleccionar una de dichas situaciones conflictivas y analizar las causas que la generan y las actitudes o acciones que ayudarían a evitarla o a solucionarla cuando ésta se produce. A continuación, y para que este trabajo no se quede en un puro análisis teórico, cada lobato y lobeza de la seisena podrá asumir un compromiso personal tendiente a superar los comportamientos o reacciones que potencian situaciones de conflicto. Si los participantes lo desean, podrán compartir el resultado de su reflexión con los demás compañeros de la Manada.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Sé lo que significa decir la verdad.
2. He aprendido que en las cosas que hago con mis compañeros y amigos debo cumplir la Ley de la Manada
3. Participo en juegos y representaciones que muestran la importancia de decir la verdad.
4. Casi siempre estoy alegre.
5. Participo con alegría en las actividades de la Manada.
6. Tengo buen humor y puedo hacer bromas sin burlarme de los demás.
7. Escucho a los demás lobatos y lobeznas, a mis papás y a mis dirigentes.

Infancia Tardía

1. Digo la verdad, aunque a veces no me gusten las consecuencias.
2. Entiendo que tengo que cumplir la Ley de la Manada también en mi casa.
3. Ayudo a que en la Manada se diga siempre la verdad.
4. Enfrento las dificultades con buen ánimo.
5. Me siento feliz cuando logro lo que me propuse; y también cuando a mis compañeros las cosas les resultan bien.
6. Ayudo a que en la Manada nos riamos sin ofender a los demás.
7. Me llevo bien con todos los lobatos y lobeznas de la Manada.
8. Tengo amigos y amigas con los que siempre juego y me encuentro.

EL JUEGO DE LA MÍMICA

Idea original: Equipo REME, Perú.

Se divide la Unidad en dos grupos, cada uno de ellos formado por dos seisenas. En una primera etapa los grupos trabajarán por separado siguiendo ambos la mecánica de juego que a continuación se explica. La seisena «A» selecciona un emisario que irá hasta donde se encuentra la seisena «B» y recibirá de parte de estos últimos las instrucciones de la tarea a representar. A continuación, y en absoluto silencio, el emisario representará frente a su seisena la tarea encomendada por la seisena «B» la que, naturalmente, sus compañeros deberán adivinar. Si la seisena adivina dentro del primer minuto de la representación obtendrá 5 puntos; 3 puntos si lo hace dentro de los dos primeros minutos de la representación; 2 puntos si lo logra en 3 minutos; y cero si no logra adivinar pasados 3 minutos de representación o si el emisario habla durante la representación. Realizado lo anterior, le toca el turno al emisario de la seisena «B», y así sucesivamente. Si la Manada desea continuar con el juego de la mímica, y una vez establecida la seisena ganadora dentro de cada grupo, éstas podrán enfrentarse para determinar el primer y segundo lugar y las seisenas que dentro de cada grupo obtuvieron el segundo lugar podrán hacerlo para determinar el tercer y cuarto puesto de esta «silenciosa» competencia.

Los temas a representar son múltiples: personajes famosos, películas, oficios y profesiones, comerciales televisivos, títulos de cuentos infantiles, personajes de El Libro de las Tierras Vírgenes, acciones (lavar un elefante, cambiar la llanta de un carro, mudar un bebé, etc.), deportes... y tendrán como única restricción no realizar representaciones que puedan ridiculizar, avergonzar o molestar a alguno de los miembros de la Manada. Terminada la competencia y obtenidos los resultados finales, se dará inicio a la ceremonia de premiación en que los dirigentes entregarán reconocimientos que han preparado con anticipación.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Casi siempre estoy alegre.
2. Participo con alegría en las actividades de la Manada.
3. Tengo buen humor y puedo hacer bromas sin burlarme de los demás.

Infancia Tardía

1. Enfrento las dificultades con buen ánimo.
2. Me siento feliz cuando logro lo que me propuse; y también cuando a mis compañeros las cosas le resultan bien.
3. Ayudo a que en la Manada nos riamos sin ofender a los demás.

NUEVOS AMIGOS

Idea original:

Central de Coordinación REME.

Al comenzar un campamento, los dirigentes invitan a los participantes a aprovechar la ocasión para hacerse amigos de aquellos niños o niñas de la Manada con quienes no tienen mucho contacto o profundizar en su relación con aquellos que ya conocen un poco. Para ayudarlos en esta tarea, los dirigentes han preparado papeles pequeños con los nombres de todos los miembros de la Manada y piden a cada participante que, por turnos y acompañado por un dirigente, tome un papel de la caja y lea (en voz baja para que los demás no escuchen) el nombre que le ha tocado. Si saca su propio nombre o el nombre de un amigo o amiga muy cercano, tendrá que devolver el papel a su lugar y sacar otro nombre hasta que éste sea el de una persona de la Manada con quien no tiene una relación muy estrecha. El dirigente anotará en su cuaderno, junto al nombre de cada lobato o lobezna, el nombre del «nuevo amigo».

Durante el campamento, los niños tendrán la tarea de conocer más a este nuevo amigo designado al azar. Para ello habrá muchos momentos: sentarse a su lado a la hora de la comida, trabajar juntos en alguna de las actividades del campamento, caminar a su lado en alguna excursión... No se trata de convertirse en «perseguidores» de sus compañeros y compañeras, sino de aprovechar los espacios propios de un campamento para conocerlos más y comenzar una nueva amistad.

Naturalmente, los dirigentes tendrán que organizar el programa de actividades del campamento de modo que estos espacios se generen y puedan ser aprovechados por los participantes.

Antes de finalizar el campamento, los dirigentes prepararán una velada especial para finalizar esta actividad. Para la ocasión, pedirán a cada participante que prepare un pequeño obsequio para darle a su nuevo amigo o amiga. Durante la velada, los amigos se presentarán (por si alguno aún no se ha dado cuenta de quién es su «nuevo amigo»), le entregarán el obsequio que han preparado y, entre todos, podrán comentar cómo se sintieron al hacer esta actividad, qué cosas nuevas descubrieron en sus compañeros y compañeras y qué tienen planeado para continuar siendo amigos.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

Escucho a los demás lobatos y lobeznas, a mis papás y a mis dirigentes.

Infancia Tardía

1. Me llevo bien con todos los lobatos y lobeznas de la Manada.
2. Tengo amigos y amigas con los que siempre juego y me encuentro

¡ASÍ SÍ...ASÍ NO!

Idea original: Central de Coordinación REME en base a dos ideas recibidas de Juan José Arguello, REME Argentina y Alcira de De Gracia, REME Panamá.

Utilizando como materiales periódicos o revistas que los dirigentes les han proporcionado o que los mismos participantes han obtenido, las seisenas se reúnen y seleccionan cuatro noticias o acontecimientos que consideren positivos y cuatro que consideren negativos a la luz del mensaje de la Ley y la Promesa de la Manada. Es recomendable que los periódicos que se utilicen sean de fecha reciente y que durante la discusión que se generará dentro de la seisena haya un dirigente que los apoye y guíe su análisis. Una vez que toda la seisena está de acuerdo en la selección que ha realizado, confeccionan un collage en el que presenten las noticias elegidas. A continuación se reúne la Manada y cada seisena mostrará a las demás el collage confeccionado y expondrá las razones que tuvieron para seleccionarlo. Para finalizar, el equipo de dirigentes motivará a la Unidad para que compartan sus impresiones sobre el trabajo realizado e intercambien sus opiniones sobre las noticias y las razones que los llevaron a seleccionarlo.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Conozco la Ley y la Promesa de la Manada y entiendo lo que significan.
2. He prometido cumplir la Ley y la Promesa de la Manada.
3. Sé lo que significa decir la verdad.
4. He aprendido que en las cosas que hago con mis compañeros y amigos debo cumplir la Ley de la Manada.
5. Participo en juegos y representaciones que muestran la importancia de decir la verdad.

Infancia Tardía

1. Sé lo que significa cumplir la Ley y la Promesa en mi vida diaria.
2. Trato de cumplir la Ley y la Promesa en la Manada, en mi casa y en mi escuela.
3. Digo la verdad, aunque a veces no me gusten las consecuencias.
4. Entiendo que tengo que cumplir la Ley de la Manada también en mi casa.
5. Ayudo a que en la Manada se diga siempre la verdad.

CUENTOS DIVERTIDOS

Idea original: Central de Coordinación REME.

Durante la semana, lobatos y lobeznas preguntan a sus padres, abuelos y parientes mayores y recopilan los mejores cuentos divertidos que ellos recuerden. Durante la siguiente reunión de Manada, cada seisena se reunirá en compañía de un dirigente y cada niño contará a sus compañeros y compañeras los cuentos o chistes que recopiló para que, entre todos, seleccionen uno de ellos. Seleccionado el cuento que más agrade a todos los miembros de la seisena, preparan una representación o “sketch” en el que presenten el cuento divertido a las demás seisenas. Es requisito indispensable que todos los miembros de la seisena actúen, por lo que, si con un cuento divertido no es suficiente para que todos puedan participar, deberán ver cómo incorporar elementos a esa historia o seleccionar más de un cuento para ser representado ante la Unidad. Cuando todas las seisenas tengan sus representaciones preparadas, los dirigentes improvisarán un pequeño escenario e invitarán a los niños a disfrutar de un momento de alegría. Una linda sorpresa pudiera ser que los dirigentes, al finalizar las representaciones de las seisenas, presenten su propio cuento divertido.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

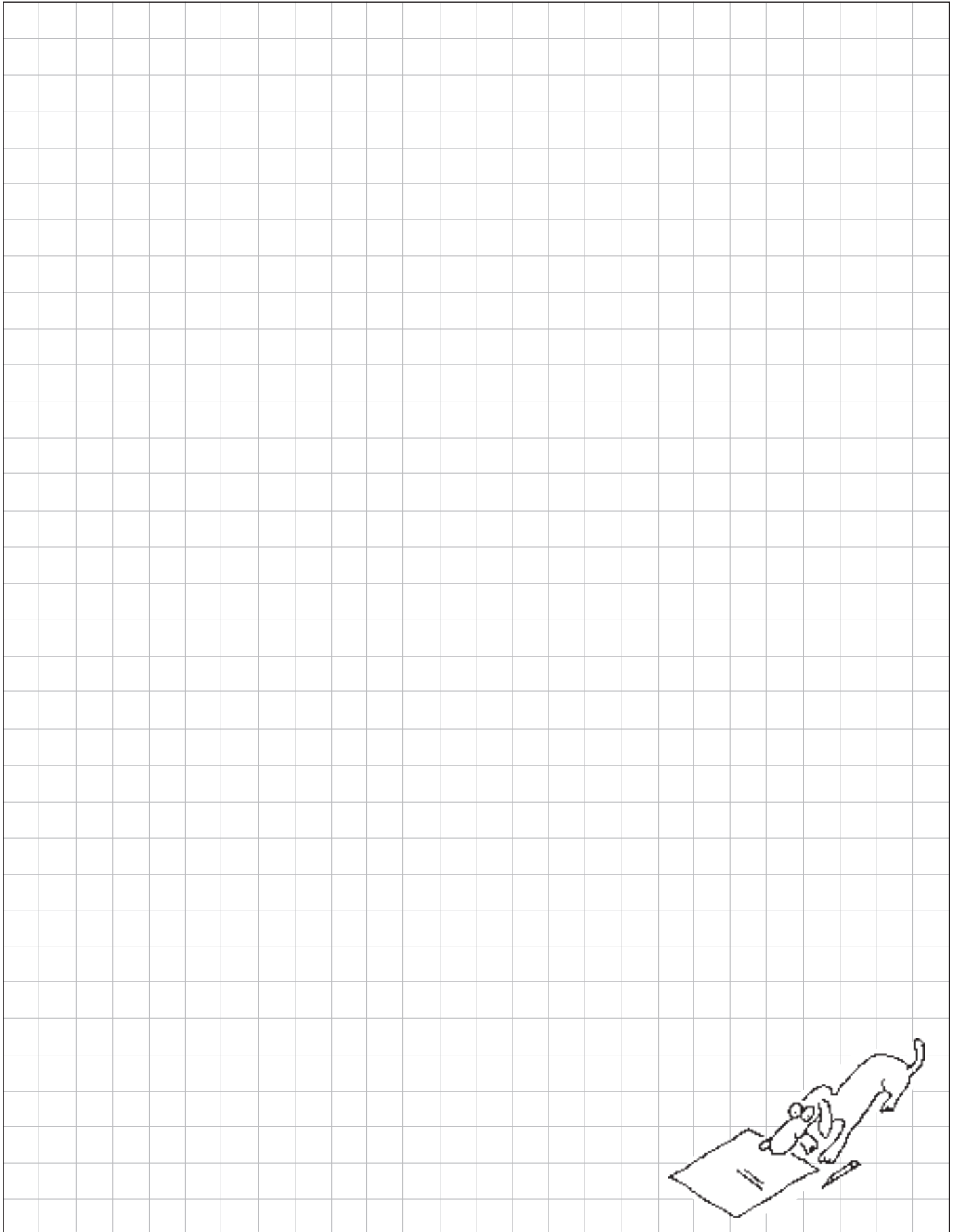
1. Casi siempre estoy alegre.
2. Participo con alegría en las actividades de la Manada.
3. Tengo buen humor y puedo hacer bromas sin burlarme de los demás.

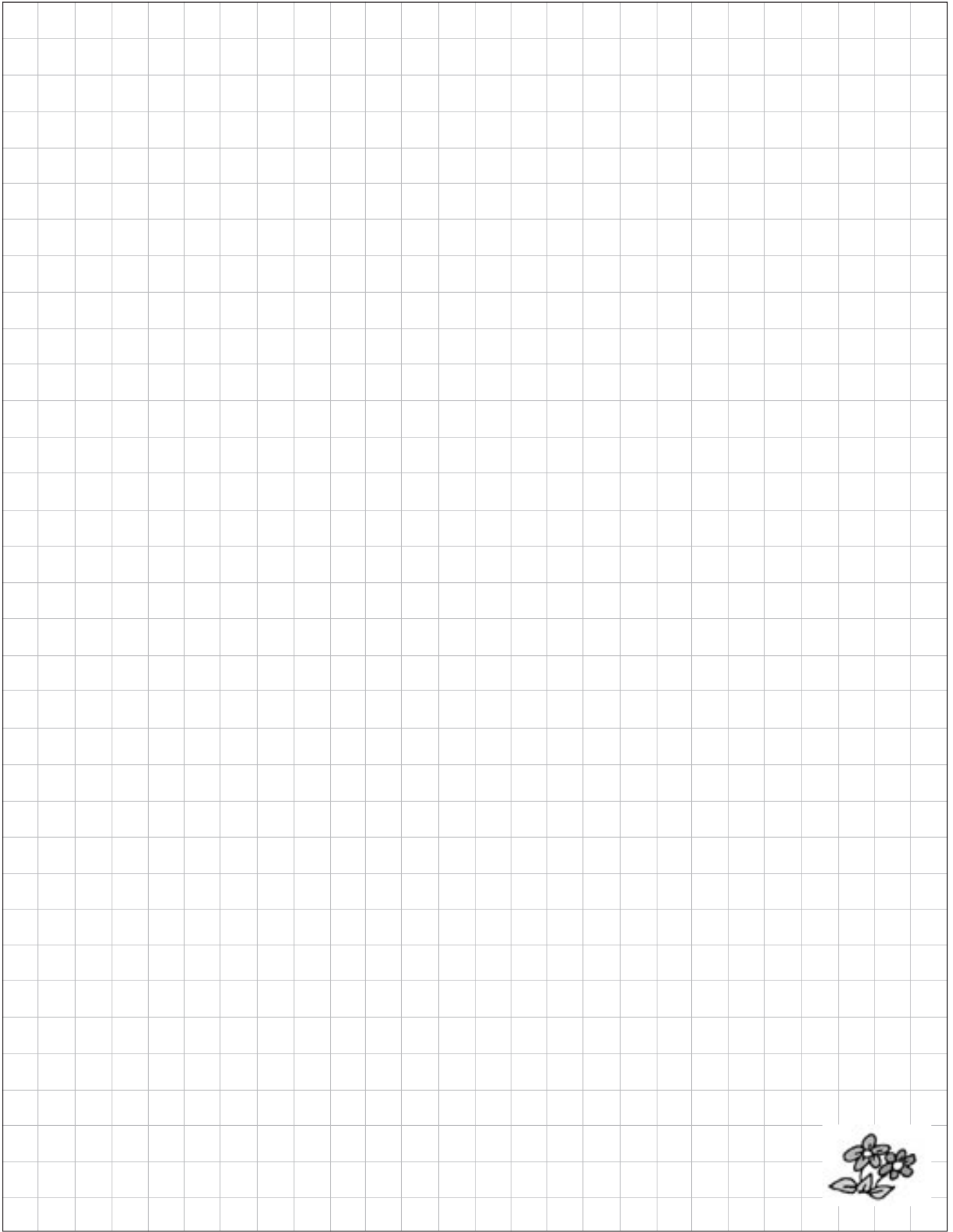
Infancia Tardía

1. Enfrento las dificultades con buen ánimo.
2. Ayudo a que en la Manada nos riamos sin ofender a los demás.

Aquí anoto otras ideas de actividades para la Manada







ÁREA AFECTIVIDAD
ÁREA AFECTIVIDAD



LA ORIENTACIÓN DE LOS AFECTOS

Las experiencias afectivas, al igual que el cuerpo, la inteligencia y la voluntad, forman parte de la vida y contribuyen a definir nuestra personalidad.

Las emociones, sentimientos, motivaciones y pasiones en que se expresan los afectos, le confieren a nuestra actividad una particular resonancia, que aun cuando muchas veces no la podemos definir muy claramente, es de tal importancia que deja una huella decisiva en nuestra historia interna.

Las experiencias afectivas surgen de la vida diaria, se perciben interiormente, provocan reacciones corporales, se manifiestan en la conducta y se expresan en las ideas y pensamientos, influyendo finalmente en nuestro modo de ser.

Todo proceso de aprendizaje debe procurar que la vida afectiva se integre adecuadamente al comportamiento, favoreciendo nuestro desarrollo.

A esta edad, es fundamental que niños y niñas aprendan a identificar, describir, expresar y orientar sus afectos. Es igualmente necesario que aprendan a reflexionar antes de actuar, a mantener relaciones de amistad, a aceptar las opiniones de los demás; y a compartir y a decir lo que piensan y sienten, sin herir a sus compañeros ni burlarse de ellos.

También es importante que reciban la información sexual apropiada a sus inquietudes, asuman con naturalidad las diferencias físicas entre el hombre y la mujer, conozcan la participación de ambos sexos en el proceso de procreación y demuestren en sus relaciones con el sexo complementario una actitud equitativa e igualitaria.

Aprender a compartir con adultos, valorar el amor recibido en su familia y mantener una relación fraterna con sus hermanos, son otros importantes aspectos de su desarrollo en esta etapa de crecimiento.

RIKKI-TIKKI-TAVI

Área de desarrollo
AFECTIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

A través de un sencillo rompecabezas con la figura de Rikki-tikki-tavi -el personaje de El Libro de las Tierras Vírgenes que anima el área de afectividad-, los miembros de la seisena descubren las cualidades que sus compañeros ven en ellos.

LUGAR

Local de reunión habitual de la Unidad.

DURACIÓN

Una hora.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando en seisenas.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Reconocer las cualidades de sus compañeros de seisena.
2. Compartir con los demás la visión que cada uno tiene de sí mismo.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Acepto las opiniones de mis compañeros, aunque yo piense distinto.
2. Trato con cariño a los demás en la Manada y me gusta que me traten igual.
3. Converso y comparto con todas las personas.

Infancia Tardía

1. Acepto cuando en la Manada me dicen que no hice algo bien, aunque no siempre esté de acuerdo.
2. Digo lo que pienso sin ofender o insultar a mis compañeros ni burlarme de ellos.
3. Soy cada vez más amigo de mis amigos y amigas, pero igual aprecio a mis demás compañeros.
4. Comparto con todos mis compañeros, sin importarme su raza, en qué trabajan sus papás, o si tienen o no dinero.



Idea original: UEB-Paraná, Brasil.

Redacción: Patricia Dupont.

Edición: Loreto González.

MATERIALES

Pliegos de papel blanco, rompecabezas con la figura de Rikki para cada seisena, lápices, pegamento, alfileres o cinta engomada para colgar los pliegos con las figuras formadas por las seisenas.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la actividad

Los dirigentes preparan los elementos necesarios para la realización de esta actividad:

- amplían y reproducen sobre cartulina resistente la figura de Rikki-tikki-tavi, tantas veces como seisenas compongan la Unidad,
- siguiendo el estilo de un rompecabezas, cortan cada una de las figuras en tantos trozos como integrantes tenga cada seisena.

Para reproducir la figura de Rikki, bastará cuadrricular un pliego de papel y reproducir en él los trazos que aparecen en la figura que acompaña esta ficha. Si los dirigentes lo desean, pueden confeccionar su propia figura de Rikki-tikki-tavi.

El día de la actividad

Una vez motivada la participación de los niños y resueltas las consultas que pudieran surgir, las seisenas se reunirán por separado y el dirigente entregará a cada participante uno de los trozos de la figura de Rikki-tikki-tavi que a esa seisena le corresponda.

A continuación, cada uno escribirá su nombre en la parte superior de la pieza y se la entregará al compañero que esté a su derecha. Quien la reciba escribirá una cualidad que él considere que el “dueño” de la pieza posee, luego de lo cual entregará la pieza al compañero que se encuentre a su derecha quien, a su vez, escribirá otra cualidad. Se seguirá la misma dinámica hasta que la pieza vuelva a su “dueño”.

Una vez que todas las piezas hayan retornado a sus propietarios, cada uno de ellos:

- leerá en voz alta las cualidades apuntadas por sus compañeros,
- compartirá con ellos sus impresiones al respecto,
- agregará otra cualidad que él crea que posee y
- depositará su pieza en el pliego de cartulina según el lugar que cree que ella ocupa en la figura de Rikki-tikki-tavi.

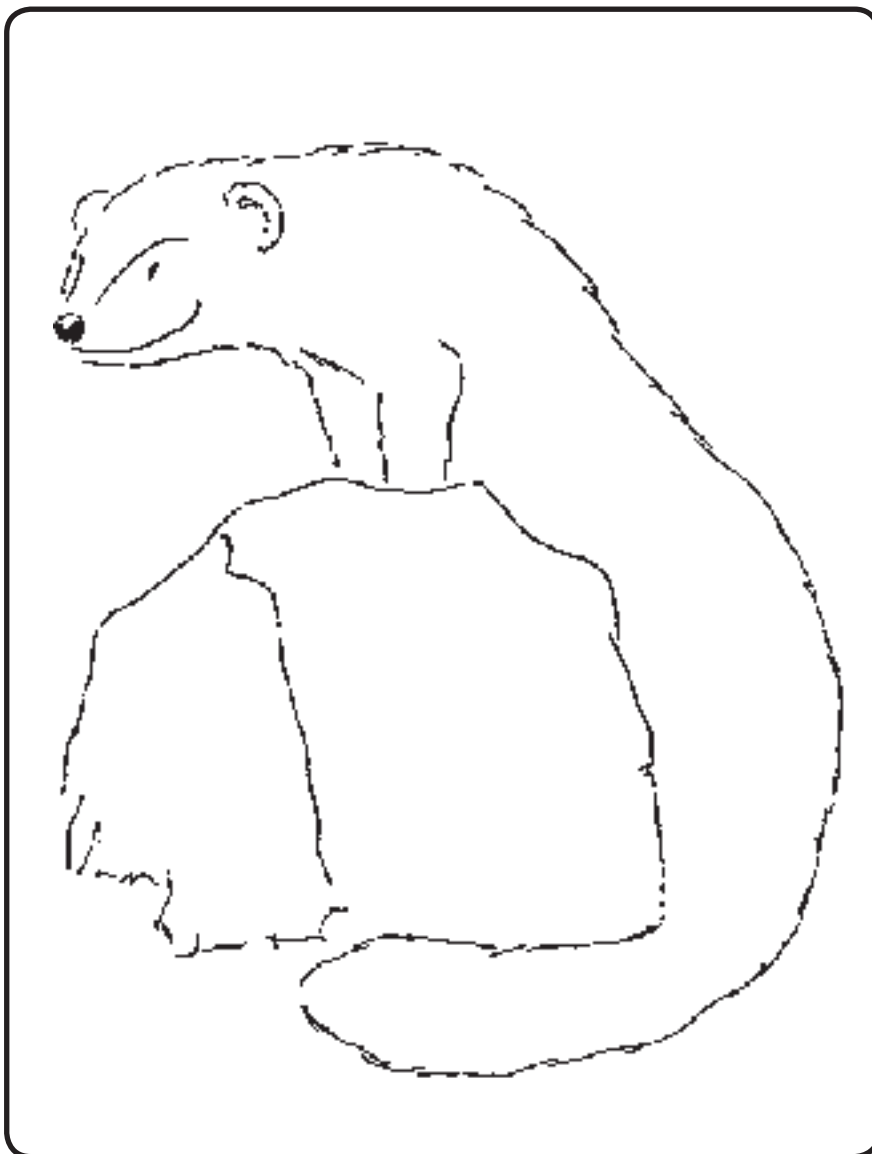
Cuando todas las piezas estén ubicadas en su lugar, podrán pegarse en el pliego de manera definitiva.

Los dirigentes podrán apoyar el trabajo de las seisenas en esta

etapa, motivando una conversación en torno a la forma como nos ven los demás y la forma como nos vemos nosotros mismos. La conversación que se produzca en este momento, permitirá a los dirigentes observar en los participantes:

- capacidad para aceptar la opinión de los demás,
- disposición a compartir con los demás sus sentimientos y apreciaciones personales,
- capacidad para manifestar su opinión de manera respetuosa, y
- disposición para crear nuevas relaciones de amistad al mismo tiempo que para profundizar en el conocimiento de quienes son sus amigos.

Para finalizar, los pliegos podrán ser colgados en un lugar al que todos los miembros de la Unidad puedan acceder para ver el trabajo realizado por sus compañeros.



CORREO DE CAMPAMENTO



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En un campamento prolongado, los niños reciben cartas que sus padres han escrito y entregado previamente a los responsables de Unidad. Durante el campamento, los niños escriben cartas a sus padres para contarles sus experiencias y anécdotas, fomentándose así la comunicación entre padres e hijos y estimulándose la capacidad expresiva de los niños.

LUGAR

En campamento.

DURACIÓN

Parte del tiempo de un campamento de Unidad.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando individualmente y en pequeños grupos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Promover una actitud de comunicación constante entre padres e hijos.
2. Fomentar la capacidad de expresión y comunicación escrita.
3. Desarrollar hábitos de observación, registro y valoración de las experiencias vividas en la Unidad.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Trato de no esconder mis alegrías, mis penas, las cosas que me gustan y las que me dan miedo.
2. Acepto separarme de mi familia cuando voy de campamento con la Manada.
3. Converso y comparto con todas las personas.
4. Soy cariñoso con mis papás y demás familiares.
5. Soy cariñoso con mis hermanos, hago muchas cosas con ellos y trato de no pelear.

Infancia Tardía

1. Puedo hablar con los demás de las cosas que me ponen alegre y también de las que me ponen triste.
2. Digo lo que pienso sin ofender o insultar a mis compañeros ni burlarme de ellos.
3. Le cuento a mi familia las cosas que hacemos en la Manada.



Idea original: Equipo REME, Costa Rica.
Redacción: Carolina Carrasco.
Edición: Loreto González.

MATERIALES

Papel y lápiz para cada niño, lápices de colores, tijeras y pegamento, sobres de carta, sellos de correo, una gran bolsa de tela o plástico, cartón para construir un buzón de correos.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes del campamento

Con suficiente anticipación los dirigentes comunicarán a los padres la realización del campamento y los invitarán a colaborar en esta actividad, explicándoles que su participación consiste en escribir una carta a sus hijos en la que les expresen por escrito sus sentimientos y deseos para ellos durante el campamento.

Es muy importante que los dirigentes pidan a los padres reserva sobre esta actividad, ya que la sorpresa que experimentarán los niños es parte importante de su éxito. Del mismo modo, los dirigentes no contarán a los padres cómo finaliza esta actividad para así sorprenderlos con las cartas que sus mismos hijos les enviarán.

Las cartas deberán ser entregadas por los padres a más tardar tres días antes de la salida. Si no es posible obtener las cartas de los padres, los dirigentes deberán conseguirlas a través de otro familiar, por ejemplo los hermanos o un amigo adulto. En último caso, los dirigentes pueden escribir ellos mismos una carta para aquellos niños de cuyos familiares no pudieron obtenerla.

En campamento

El segundo día de campamento, muy temprano por la mañana, la voz del “cartero” (un dirigente debidamente caracterizado, cargando una bolsa de correos) despertará al campamento, anunciando su llegada y reuniendo a todos los niños para repartirles las cartas. Antes de que las abran, el dirigente explicará que una buena forma de comunicarse cuando las personas están lejos es a través de las cartas, que permiten ser leídas una y otra vez para sentirse siempre cerca de la persona que las escribe.

Luego los dirigentes sugerirán a los niños que escojan libremente un lugar tranquilo para leer su carta en silencio y sin interrupciones.

Cuando todos hayan leído sus cartas, la Unidad podrá reunirse a comentar la experiencia, compartiendo sus emociones y reacciones frente a la inesperada correspondencia (para muchos, será quizás la primera vez que reciban una carta especialmente dirigida a ellos).

Al atardecer

Al atardecer de este mismo día, cuando los niños hayan realizado algunas de las actividades previstas y acumulado nuevas experiencias y anécdotas, los dirigentes les entregarán papel y lápiz pidiéndoles que escriban una carta a sus padres u otros familiares o amigos muy queridos a los que quisieran comunicarles algo de lo vivido en el campamento, del mismo modo que sus padres les expresaron por escrito algo de sus sentimientos y deseos para cuando estuvieran lejos de sus casas.

Antes de comenzar a escribir, los niños se reunirán entonces en pequeños grupos acompañados por un dirigente para conversar acerca de la importancia de mantener la comunicación con los seres queridos, no importando la distancia que los separa. Entre todos podrán además comentar sobre aquellos elementos que les gustaría incluir en sus cartas y las experiencias que les gustaría que sus padres compartieran.

Los dirigentes pueden promover que los niños incluyan en sus cartas dibujos, collages u objetos que hayan recolectado durante el campamento.

De más está recordar que el contenido de las cartas es privado; los dirigentes no deben intentar leerlas, menos aún con la intención de revisarlas o corregirlas.

Luego que todas las cartas hayan sido preparadas por los niños, los dirigentes instalarán un buzón previamente confeccionado por ellos mismos, en el que cada uno depositará la suya.

Una vez que las cartas hayan sido dejadas en el buzón, los dirigentes serán los responsables de hacerlas llegar a sus destinatarios. En caso que sea posible realizar el despacho por correo y éste no quede demasiado alejado del lugar de campamento, la Unidad completa puede ir a despachar las cartas por esta vía.

Es importante que hagan todo lo posible para que las cartas lleguen antes que los niños. Si el servicio de correos no es lo suficientemente expedito, un dirigente puede ir a dejarlas personalmente, siempre que el lugar de campamento no esté tan alejado, o bien conseguir la ayuda de una persona responsable que cumpla esta función. En caso que el servicio de correo no sea lo suficientemente rápido, los dirigentes podrán pedirle a niños y niñas que guarden el secreto hasta que sus familiares reciban las cartas.

Al anochecer

Como todas las noches de campamento, la Unidad se reunirá para compartir las experiencias del día. Naturalmente, niños y niñas comentarán la actividad realizada y los dirigentes tendrán una excelente oportunidad para hacer una primera evaluación del impacto que ella dejó en todos ellos.

Una vez de regreso

Ya de regreso, y una vez que las cartas hayan llegado a sus destinatarios, la Unidad podrá reunirse para comentar las reacciones que se han producido. Este será el momento adecuado para evaluar la actividad, complementando las observaciones realizadas por los dirigentes con los comentarios que los participantes manifiesten, sabiendo así cuánto ha impactado en sus vidas la actividad realizada.

UNOS SE QUEDAN, OTROS SE VAN

Área de desarrollo
AFECTIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Con ocasión de la llegada o la partida de un miembro de la Manada, los niños preparan celebraciones de acogida y despedida, respectivamente; y confeccionan libros que resuman la vida de la Unidad para servir de bienvenida a quienes se integran, y de recuerdo de su paso por ella a los que se van.

LUGAR

Local de reunión habitual de la Unidad.

DURACIÓN

Dos reuniones.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando individualmente, por pequeños grupos y en conjunto.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Contribuir a la integración de quienes ingresan a la Unidad.
2. Despedir a quienes parten de la Unidad.
3. Desarrollar habilidades de expresión y comunicación.
4. Promover la amistad entre los niños, independientemente de la distancia u otras consideraciones.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Trato de no esconder mis alegrías, mis penas, las cosas que me gustan y las que me dan miedo.
2. Trato con cariño a los demás en la Manada y me gusta que me traten igual.
3. Me gusta tener nuevos amigos y amigas.
4. Converso y comparto con todas las personas.
5. Ayudo a los nuevos lobatos y lobeznas para que se sientan contentos en la Manada.

Infancia Tardía

1. Puedo hablar con los demás de las cosas que me ponen alegre y también de las que me ponen triste.
2. Soy cada vez más amigo de mis amigos y amigas, pero igual aprecio a mis demás compañeros.
3. Estoy siempre dispuesto a ayudar a los demás.
4. Comparto con todos mis compañeros, sin importarme su raza, en qué trabajan sus papás, o si tienen o no dinero.



Idea original: William Ridge, REME Estados Unidos de Norteamérica.
Redacción: Carolina Carrasco.
Edición: Loreto González.

MATERIALES

Papel, cartón, tijeras, lápices de colores, fotografías de la Unidad en distintas actividades y otros elementos que permitan a los participantes confeccionar el regalo; otros materiales dependiendo de las características de la ceremonia.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Unos se quedan...

Una vez que los dirigentes tengan noticia de la llegada de un nuevo integrante a la Manada y se la hayan comunicado a los demás niños y niñas, los invitarán a recordar cómo fue ese momento para cada uno de ellos, reviviendo y compartiendo con los demás sus temores o ansiedades de entonces, qué cosas los ayudaron a integrarse a la Unidad y cuáles fueron los aspectos más difíciles de esa integración.

En esta conversación todos recordarán que no es fácil “ser el nuevo”, lo que facilitará que los dirigentes destaquen la importancia de acoger con especial afecto a quien llegará en los próximos días, manifestándole todo el apoyo que sea posible y facilitándole su integración a la Unidad.

Para ello, los dirigentes proponen organizar una pequeña bienvenida que sirva de acogida de quien recién se integra a la Manada. En esta celebración podrán incluirse cantos especialmente preparados, presentación de los integrantes de la Manada y algunos refrescos y galletas. Pero lo más especial lo constituirá un “Libro de Bienvenida” que entre todos confeccionarán y que podrá contener, por ejemplo, la historia de la Unidad y del Grupo, fechas y conmemoraciones importantes, mensajes de bienvenida, el himno de la Unidad, direcciones de los miembros de la Unidad, un dibujo del tótem y su explicación u otros elementos similares que los niños consideren importantes.

En caso que el nuevo integrante de la Unidad además haya llegado recientemente a la ciudad, el Libro de Bienvenida puede contener información relevante sobre ella, tal como un plano o mapa en el que se destaquen los mejores lugares para ir de paseo o hacer deportes, datos prácticos de cómo movilizarse, etc.

La preparación de los distintos “capítulos” de este libro será distribuida entre todos los niños de la forma que en conjunto estimen más conveniente y se destinará parte de esta reunión para que ellos organicen la tarea, decidan los contenidos, determinen los materiales necesarios y establezcan responsabilidades individuales.

A la reunión siguiente, el libro será producido entre todos, uniendo cada capítulo y diseñando en conjunto una bonita portada. También deberán organizarse para obtener refrescos y golosinas para la celebración.

El día de la llegada, todo estará preparado. Mientras festejan, los dirigentes presentarán al nuevo integrante, alguno de sus compañeros le ofrecerá el regalo que entre todos le han preparado y todos le desearán una feliz vida en la Manada, comprometiéndose con su ayuda en lo que sea necesario.

...Otros se van

Nunca es fácil decir adiós cuando algún miembro de la Unidad debe partir por cualquier circunstancia. Aunque es un momento triste, podemos aprovecharlo para agradecer por su amistad a quien nos deja. Es por eso que algo similar a lo anteriormente descrito puede ser preparado cuando sabemos que un niño o niña dejará la Manada.

Cuando se conozca la noticia, la Unidad comenzará los preparativos para una celebración de despedida y la confección de la “Memoria de la Unidad”, que podrá contener fotografías de campamentos y actividades realizadas por la Unidad, las direcciones y números telefónicos de todos los niños y los dirigentes, un mensaje de cada uno, etc.

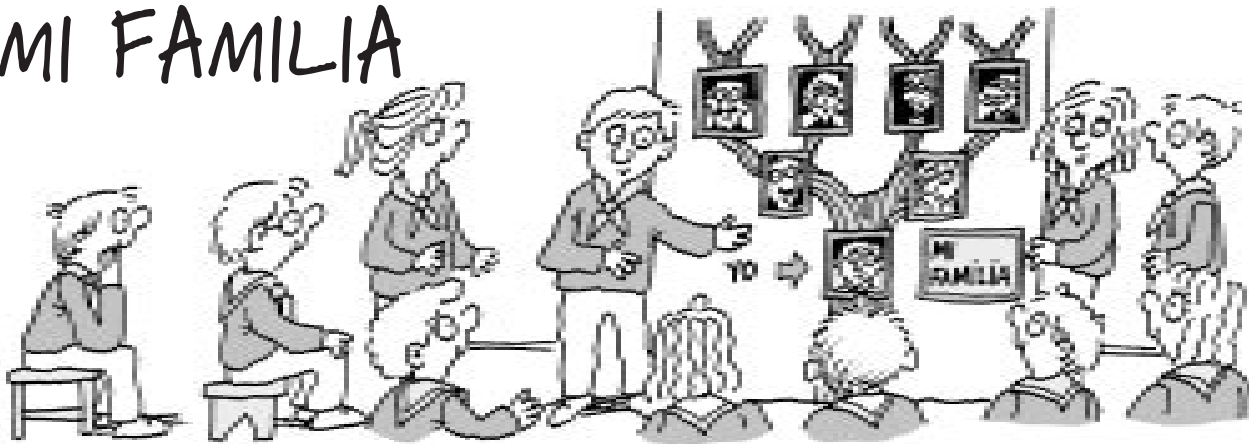
El día de la despedida, todos los miembros de la Unidad se habrán encargado de reunir los elementos necesarios para la celebración. Los dirigentes recordarán que se trata de una fiesta y que, aunque están tristes por la partida, están contentos porque se iniciará una nueva etapa para el amigo que parte.

En un momento especial de la celebración, algún niño previamente elegido por sus compañeros hará entrega del regalo que entre todos han preparado, explicando su contenido y el sentido que todos han querido darle.

Tanto en la actividad de despedida como en la de bienvenida, los dirigentes deberán estar atentos a las opiniones y reacciones manifestadas por los integrantes de la Unidad. Esta observación les permitirá evaluar lo realizado y ver de qué manera ha impactado en el proceso de crecimiento personal de niños y niñas.

LES PRESENTO A MI FAMILIA

Área de desarrollo
AFECTIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Luego de confeccionar su árbol genealógico y una breve historia de su familia, cada lobato y lobeza presenta su familia al resto de la Manada y, entre todos, construyen un libro en que recogen las historias de todas las familias que forman parte de la Unidad.

LUGAR

En el local de reunión habitual de la Unidad.

DURACIÓN

Alrededor de dos horas.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando en forma individual.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Confeccionar el árbol genealógico de cada miembro de la Manada.
2. Presentar la familia de cada niño al resto de la Manada.
3. Confeccionar un libro con los árboles genealógicos de todos los integrantes de la Manada.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Soy cariñoso con mis papás y demás familiares.
2. Soy cariñoso con mis hermanos, hago muchas cosas con ellos y trato de no pelear.

Infancia Tardía

1. Le cuento a mi familia las cosas que hacemos en la Manada.
2. Comparto con la familia de mis amigos y amigas y los invito a que compartan con la mía.



Idea original: Gustavo H. Anzil, REME Argentina.

Redacción y Edición: Loreto González.

MATERIALES

Fotografías familiares aportadas por cada participante, papel, tijeras, lápices de diferentes colores, pegamento, dos o tres modelos de árbol genealógico.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En la reunión anterior

Antes de finalizar la reunión inmediatamente anterior a aquella en la que se realizará la actividad, el dirigente encargado recordará a los participantes las características generales de esta actividad y les pedirá que durante la semana seleccionen fotografías de los miembros de su familia (al menos una de cada uno) y pidan en sus hogares autorización para utilizarlas. Esto último es fundamental ya que las fotografías serán recortadas y pegadas durante la actividad, por lo que no podrán ser devueltas al “álbum” familiar. Si es necesario, los participantes deberán contemplar la posibilidad de obtener copias de las fotografías que deseen utilizar o, al menos, asegurarse que existen las películas originales en caso que deseen obtener copias más adelante.

El día de la actividad

Llegado el momento programado para la realización de la actividad, la Unidad se junta para recibir las instrucciones del trabajo y aclarar entre todos las dudas que puedan surgir.

A continuación, cada participante confeccionará en una hoja de papel el árbol genealógico de su familia. Para esta parte de la actividad, los dirigentes podrán aportar tres o cuatro modelos de árbol genealógico a partir de los cuales lobatos y lobeznas confeccionen los propios.

Como cualquier árbol genealógico, éstos deberán contemplar espacio para que cada participante pueda presentar a sus hermanos y hermanas, sus padres, sus abuelos y, en lo posible, sus bisabuelos. En los casos en que no fuera posible obtener una fotografía, los niños podrán dibujar a sus familiares o, simplemente, poner sus nombres.

Una vez que el árbol genealógico esté terminado, cada niño escribirá la historia de su familia contando allí lo que le parezca más importante o interesante resaltar de ella. Algún antepasado venido de tierras lejanas, un pariente que desarrolle un oficio extraño o peligroso, alguna anécdota familiar que él haya vivido o sus padres le hayan contado, etc.

Cuando árboles e historias estén terminados, la Unidad se reunirá nuevamente y cada uno tendrá la oportunidad de presentar su familia a los demás. Esto puede hacerse de diferentes maneras y la elección de una forma específica dependerá del número de participantes y del tiempo que se disponga para esta parte de la actividad.

A continuación, se unirán todas las hojas con el objeto de armar con ellas un libro. Durante algún tiempo, y estableciendo un sistema de turnos, el “árbol genealógico de la Manada” podrá rotar por las familias para que cada niño comparta esta actividad con la suya. Finalmente, éste quedará en el lugar de reunión habitual y será parte del material de Unidad.

Una linda idea sería, por ejemplo, que cada vez que ingresa un nuevo lobato o lobezna a la Manada confeccione su “hoja de árbol genealógico” para presentarla al resto de la Unidad e incorporarla en el libro de la Manada.

Al finalizar la actividad, y una vez que el libro vuelva de su recorrido, la Unidad podrá reunirse para compartir entre todos la experiencia vivida y evaluar el trabajo realizado.

CARTAS ENTRE AMIGOS

Área de desarrollo
AFECTIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Como una manera de favorecer la integración y el conocimiento entre los miembros de la Unidad, esta actividad propone que los integrantes más antiguos escriban y envíen una carta de bienvenida a quienes recién se incorporan.

LUGAR

En el local de reunión habitual de la Unidad.

DURACIÓN

Parte del tiempo comprendido entre dos a tres semanas.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando individualmente o por seisenas.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Dar la bienvenida a quienes ingresan a la Manada.
2. Colaborar en la integración de quienes se incorporan a la Manada.
3. Desarrollar habilidades de comunicación.
4. Promover la amistad y el compañerismo entre los miembros de la Unidad.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Trato con cariño a los demás en la Manada y me gusta que me traten igual.
2. Me gusta tener nuevos amigos y amigas.
3. Converso y comparto con todas las personas.
4. Ayudo a los nuevos lobatos y lobeznas para que se sientan contentos en la Manada.

Infancia Tardía

1. Soy cada vez más amigo de mis amigos y amigas, pero igual aprecio a mis demás compañeros.
2. Estoy siempre dispuesto a ayudar a los demás.
3. Comparto con todos mis compañeros, sin importarme su raza, en qué trabajan sus papás, o si tienen o no dinero.



Idea original: Susana A. de Muñoz, REME Argentina.
Redacción y Edición: Loreto González.

MATERIALES

Papel, lápiz, sobres de carta, sellos postales y las direcciones postales de los miembros de la Unidad.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Por sus características, y pensando especialmente en lo importante que es el factor sorpresa en esta actividad en particular, no es conveniente que toda la Unidad conozca de antemano el hecho de su realización, razón por la cual es poco recomendable que sea seleccionada por la Unidad. De todas maneras, si el equipo de dirigentes considera realizarla, puede consultar el hecho con los miembros “antiguos” de la Unidad.

Es conveniente realizar esta actividad al comenzar las actividades del año, suponiendo que es en ese momento cuando se produce un ingreso mayor de lobatos y lobeznas.

Para llevarla a cabo se necesita en primer lugar disponer de las direcciones postales de todos los niños y niñas que han ingresado recientemente a la Manada. Una vez que se cuente con esta información, el equipo de dirigentes se reunirá con los lobatos y lobeznas más “antiguos”, conversarán sobre la idea y designarán los destinatarios a quienes cada uno va a escribir. Como seguramente la relación no será uno a uno, pueden varios miembros de una misma seiscena escribir sus cartas a un sólo niño o entre varios escribir una carta a uno de los que acaban de incorporarse. Organizado lo anterior, se dan a conocer las direcciones y se entregan el papel, sobre y sellos postales requeridos.

Durante la semana los niños se encargarán de escribir y enviar las cartas a sus destinatarios. Como es natural, algunos más entusiastas escribirán todo aquello que crean importante decirle a quien recién se incorpora en la Manada y habrá otros que considerarán suficiente con enviar un bonito saludo de bienvenida. En cualquier caso, los contenidos de las cartas deben ser decididos por quienes las envían, los dirigentes sólo podrán proponerles algunas buenas ideas pero en ningún caso controlar o revisar lo que se escribe en ellas.

Alrededor de dos semanas después de enviadas las cartas, o el tiempo necesario para que estas hayan llegado a su destino, la Unidad se reunirá a compartir la experiencia. Las opiniones que lobatos y lobeznas manifiesten en esta oportunidad permitirán al equipo de dirigentes evaluar el impacto que esta actividad produjo en ellos. Es importante indagar cómo se sintieron al escribir y recibir la carta y de qué manera este hecho influyó en el ambiente vivido en la Manada.

Si los resultados son buenos, la Manada puede incorporar esta actividad a sus prácticas habituales y sorprender a cada nuevo integrante con una carta sorpresa recibida por correo en su propio domicilio.



OTRAS IDEAS



JUQUETES PARA TODOS

Idea original: Recogida por el Equipo REME de Brasil durante el Indaba Nacional de Responsables de Manada

Lobatos y lobeznas realizan en sus hogares una campaña de recolección de juguetes, con la ayuda de sus padres, familiares y adultos cercanos a la Manada reparan aquellos que se encuentren en mal estado y, para finalizar, organizan juegos para niños de escasos recursos.

Con suficiente anticipación, la Manada organiza una campaña de recolección de juguetes en los hogares de los mismos lobatos y lobeznas. Una vez que se tenga una cantidad adecuada de juguetes convocan a padres, abuelos, familiares, otros dirigentes del Grupo, etc. a que compartan con ellos una tarde de actividades durante la cual se reparen, pinten, limpien... los juguetes recolectados. Cuando los juguetes estén listos, la Unidad organiza una tarde de juegos con niños de escasos recursos luego de la cual pueden, por ejemplo, regalarles los juguetes que han refaccionado.

Para la primera parte de la actividad, los dirigentes deberán contactar personalmente a los padres y familiares de lobatos y lobeznas invitándolos a que participen con ellos en el proceso de refacción de los juguetes recolectados y, cuando se decida la fecha en que se hará la actividad final con niños de escasos recursos, deberán establecer los contactos con alguna institución de la comunidad con la que puedan trabajar en conjunto.

El desarrollo de esta actividad tomará a lo menos un mes, y como toda actividad de larga duración, podrá complementarse con otras actividades de Unidad.

Al arreglo de los juguetes, se le puede agregar la confección de nuevos juguetes utilizando materiales de desecho. En este caso, la actividad puede vincular a otras Unidades del Grupo, por ejemplo a Caminantes y Rovers, para quienes esta actividad también les será de gran provecho.

Si se opta por regalar los juguetes confeccionados, esta actividad puede planificarse para ser realizada cerca de Navidad.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Converso y comparto con todas las personas.
2. Soy cariñoso con mis papás y demás familiares.

Infancia Tardía

1. Estoy siempre dispuesto a ayudar a los demás.
2. Le cuento a mi familia las cosas que hacemos en la Manada.

¿QUÉ HACEN LOS HOMBREROS Y QUÉ HACEN LAS MUJERES?

Idea original: Central de Coordinación REME en base a la actividad «Mujeres y hombres: roles sociales». Conversemos de Sexualidad. Programa para padres, profesores y estudiantes. J. Morin, J. Marfán y B. Icaza. CIDE. Chile. 1995

Escogiendo afirmaciones al azar, los participantes formarán oraciones que señalen acciones que pueden realizar hombres o mujeres y luego comentarán las impresiones que estas oraciones les generan.

Para realizar la actividad, los dirigentes deberán preparar el siguiente material:

- tarjetas de cartulina de un mismo color y de no menos de 30x15 cms. (o el tamaño necesario para que los participantes puedan leer su contenido a una distancia prudente), escritas con los siguientes encabezados:

sólo los hombres pueden	los hombres son mejores para
sólo las mujeres pueden	los hombres nunca pueden
las mujeres son mejores para	las mujeres nunca pueden

Para cada encabezado deberán confeccionarse 4 tarjetas, completando un total de 24 tarjetas.

- tarjetas de cartulina de un mismo color (diferente al de las anteriores) y de 50x15 cms. (o el tamaño necesario para que los participantes puedan leer su contenido a una distancia prudente), con las siguientes acciones:

lavar los platos	jugar fútbol	lavar a un bebé
ser piloto de avión	ser Presidente de la República	ser Jefe de Policía
limpiar la casa	manejar un taxi	cocinar bien
poner botones	tejer y bordar	defender a la Patria
tener miedo	declarar su amor	cuidar enfermos
bailar ballet	reparar un motor	manejar la plata
decorar la casa	dirigir una fábrica	educar a los hijos
tocar batería	dar cariño	inventar máquinas

En este caso, se deberá confeccionar una tarjeta para cada acción.

Por la edad de los participantes, es recomendable que las tarjetas estén escritas en letra imprenta.

- 2 cajas en las que se depositarán encabezados y acciones, respectivamente.

Al momento de realizar la actividad, se reúne la Unidad frente a un tablero o pizarrón y se ubican a los pies de esta estructura las dos cajas. Un participante se acerca al tablero, escoge al azar una tarjeta de cada caja, es decir una tarjeta que contenga un encabezado y otra con un acción, pega ambas cartulinas en el tablero y lee en voz alta la oración que éstas forman. Inmediatamente, quien formó la oración entrega su opinión sobre lo que ésta señala. A continuación, el dirigente invita a los demás participantes a que expresen su opinión sobre el contenido de la oración que se ha formado.

Naturalmente, los participantes reaccionarán según los estereotipos que prevalecen en su cultura. Quienes dirigen la actividad deben estar atentos a esta situación, permitir que esto ocurra y conducir la discusión de manera que los mismos niños reflexionen sobre su reacción ante estos estereotipos y los cuestionen.

Discutida la primera oración, le tocará el turno a otro participante quien deberá realizar las mismas acciones que el anterior, y así sucesivamente.

En esta descripción entregamos 24 situaciones pues hemos pensado en 24 participantes. Si la Unidad tiene un número mayor de miembros, los dirigentes deberán confeccionar nuevas acciones para sumar a las aquí entregadas y tendrán también que confeccionar un número mayor de tarjetas con encabezados para que durante la actividad no sea necesario desarmar oraciones para construir otras. Al confeccionar nuevas acciones intenten hacerlo utilizando situaciones que no sean demasiado obvias y, en lo posible, tomadas de la realidad que viven los propios niños en su comunidad.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Acepto las opiniones de mis compañeros, aunque yo piense distinto.
2. Converso y comparto con todas las personas.
3. Conozco las diferencias físicas entre el hombre y la mujer y no me burlo de eso.
4. Juego y hago actividades, por igual con niños y niñas.

Infancia Tardía

1. Digo lo que pienso sin ofender o insultar a mis compañeros ni burlarme de ellos.
2. Comparto con todos mis compañeros, sin importarme su raza, en qué trabajan sus papás, o si tienen o no dinero.
3. Trato con igual justicia y de la misma manera a mis compañeras y a mis compañeros.

¡ADIVINA QUIÉN VIENE A JUGAR CON NOSOTROS!

Idea original: Patricia Castro Abarca,
REME Costa Rica; Vania D'Angelo
y UEB-Paraná, REME Brasil

Una linda idea para compartir con otros niños y niñas que no forman parte de la Manada es invitarlos a disfrutar junto a lobatos y lobeznas de un día de actividades. Cada miembro de la Manada invita a un amigo o una amiga, algún vecino o un niño que haya llegado hace poco al barrio. El programa de actividades para ese día especial puede ser determinado entre todos y las seisenas, dentro de sus posibilidades y competencias, pueden asumir algunas responsabilidades en las tareas de preparación. Con a lo menos dos semanas de anticipación, cada participante decide a quién convidará y prepara una tarjeta de invitación. Durante la semana cada niño entrega su invitación y, durante el tiempo que transcurra previo a la actividad, se preocupa de recordar esta invitación y confirmar la asistencia de su invitado o invitada. Los dirigentes podrán colaborar en esta tarea si fuera necesario y estar atentos a los avances que en este sentido tengan lobatos y lobeznas. Durante este mismo tiempo, la Manada realizará los trabajos de organización propios de la actividad planificada. Es probable que, después de la actividad, más de alguno de los invitados se muestre interesado en formar parte de la Manada.

En lugar de organizar actividades en el local de reunión habitual de la Manada, puede prepararse una excursión de un día. En este caso, los dirigentes deberán visitar el hogar de los invitados y conversar con sus padres los detalles de esta actividad. Como se tratará de niños para los que salir de excursión será una actividad novedosa, es fundamental que los dirigentes pidan ayuda a otros adultos para que los acompañen y les ayuden durante la salida.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Me gusta tener nuevos amigos y amigas.
2. Converso y comparto con todas las personas.
3. Ayudo a los nuevos lobatos y lobeznas para que se sientan contentos en la Manada.
4. Juego y hago actividades, por igual con niños y niñas.

Infancia Tardía

1. Soy cada vez más amigo de mis amigos y amigas, pero igual aprecio a mis demás compañeros.
2. Comparto con todos mis compañeros, sin importarme su raza, en qué trabajan sus papás, o si tienen o no dinero.
3. Trato con igual justicia y de la misma manera a mis compañeras y a mis compañeros.

¿LES CUENTO LO QUE HACEMOS EN LA MANADA?

Idea original: Equipo REME, Costa Rica

Al finalizar un campamento, luego de una actividad que ha impactado fuertemente a lobatos y lobeznas o al término de un ciclo de programa, cada niño confecciona una historieta, un dibujo, un collage, una carta, etc. en la que le cuentan a su familia lo que han hecho en la Manada, lo que más les ha gustado, lo que más les ha impactado, etc.

Una vez confeccionados los “relatos”, cada niño se reúne con otro compañero de la seisena y comparten sus trabajos. A continuación hacen lo mismo dentro de la seisena y luego junto a toda la Manada.

Compartidos los relatos, cada participante decide la forma en que se lo hará llegar a sus padres y familiares.

La decisión debe ser de cada niño y el dirigente podrá motivarlos con algunas ideas: por correo, envuelto en papel de regalo, lo esconderá bajo la almohada de la cama, se lo entregará personalmente, etc.

Después de un tiempo, cuando ya todos los padres hayan recibido el mensaje de sus hijos, el dirigente encargado del seguimiento de cada lobato y lobezna buscará alguna forma de conocer las impresiones que esta actividad dejó en los padres y familiares. Para ello podrá visitar la casa, conversar con ellos durante alguna de las reuniones que los dirigentes realizan con los padres, etc.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Trato de no esconder mis alegrías, mis penas, las cosas que me gustan y las que me dan miedo.
2. Soy cariñoso con mis papás y demás familiares.
3. Soy cariñoso con mis hermanos, hago muchas cosas con ellos y trato de no pelear.

Infancia Tardía

1. Puedo hablar con los demás de las cosas que me ponen alegre y también de las que me ponen triste.
2. Le cuento a mi familia las cosas que hacemos en la Manada.

LA TORRE DE PAPEL

Idea original: Héctor Carrer, OSI

Con varillas de papel enrollado, las seisenas construyen una torre alta, linda y estable siguiendo un diseño que previamente han trazado.

Antes de realizar la actividad, los dirigentes deben confeccionar suficientes varillas. Para ello deben extender una hoja de papel y luego enrollarla partiendo desde una de sus puntas. Al finalizar, y para que la varilla no se desarme, se rodea con algunas vueltas de cinta adhesiva. También es posible, al momento de extender la hoja de papel y antes de enrollarla, esparcir cola diluida con un poco de agua sobre la cara que queda hacia arriba. Es conveniente que haya varillas de diferentes tamaños pues, una vez confeccionadas, no pueden cortarse. Puede utilizarse papel periódico para la confección de las varillas.

Trabajando en seisenas, lobatos y lobeznas deciden un “proyecto de construcción” y hacen un dibujo de la torre que

piensan edificar. Realizados los diseños, comienzan la etapa de construcción. Durante ella, cada integrante de la seisena tendrá alrededor de cinco minutos para dirigir la “obra”. Mientras esté a cargo de la dirección de la obra, cada miembro de la seisena será el “arquitecto” y el resto de sus compañeros y compañeras tendrá que seguir sus instrucciones.

Mientras las seisenas trabajan, los dirigentes permanecerán cerca pero no intervendrán en la tarea que realizan.

Concluidas las construcciones, se exponen las torres y los dibujos del proyecto original y toda la Manada recorre y visita la exposición. Para finalizar, la Manada se reúne y por seisenas contarán cómo les fue, cómo se sintió cada uno dirigiendo y siguiendo instrucciones, qué conflictos se presentaron, cómo los resolvieron, etc.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

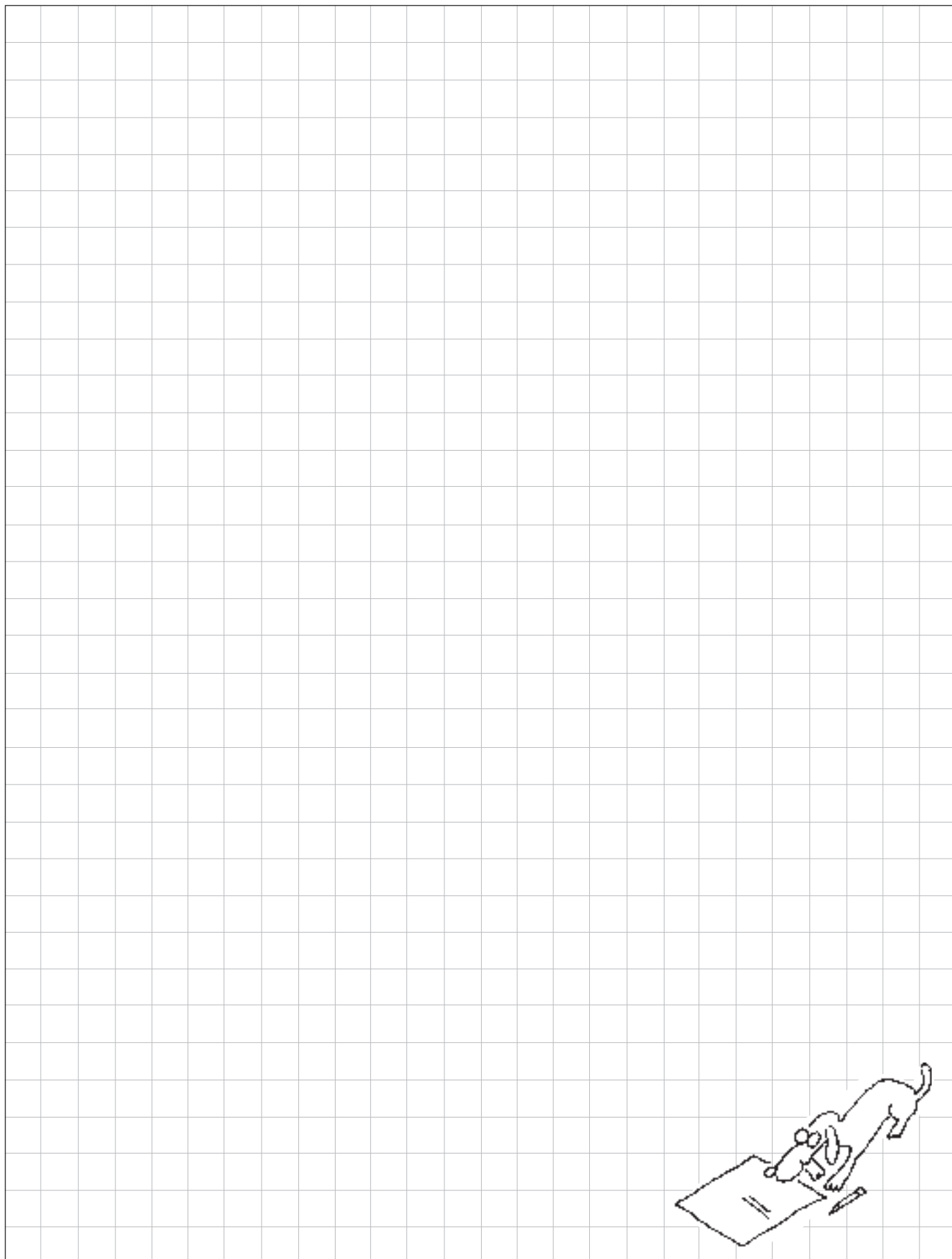
1. Trato de no esconder mis alegrías, mis penas, las cosas que me gustan y las que me dan miedo.
2. Acepto las opiniones de mis compañeros, aunque yo piense distinto.
3. Trato con cariño a los demás en la Manada y me gusta que me traten igual.
4. Ayudo a los nuevos lobatos y lobeznas para que se sientan contentos en la Manada.
5. Juego y hago actividades por igual con niños y niñas.

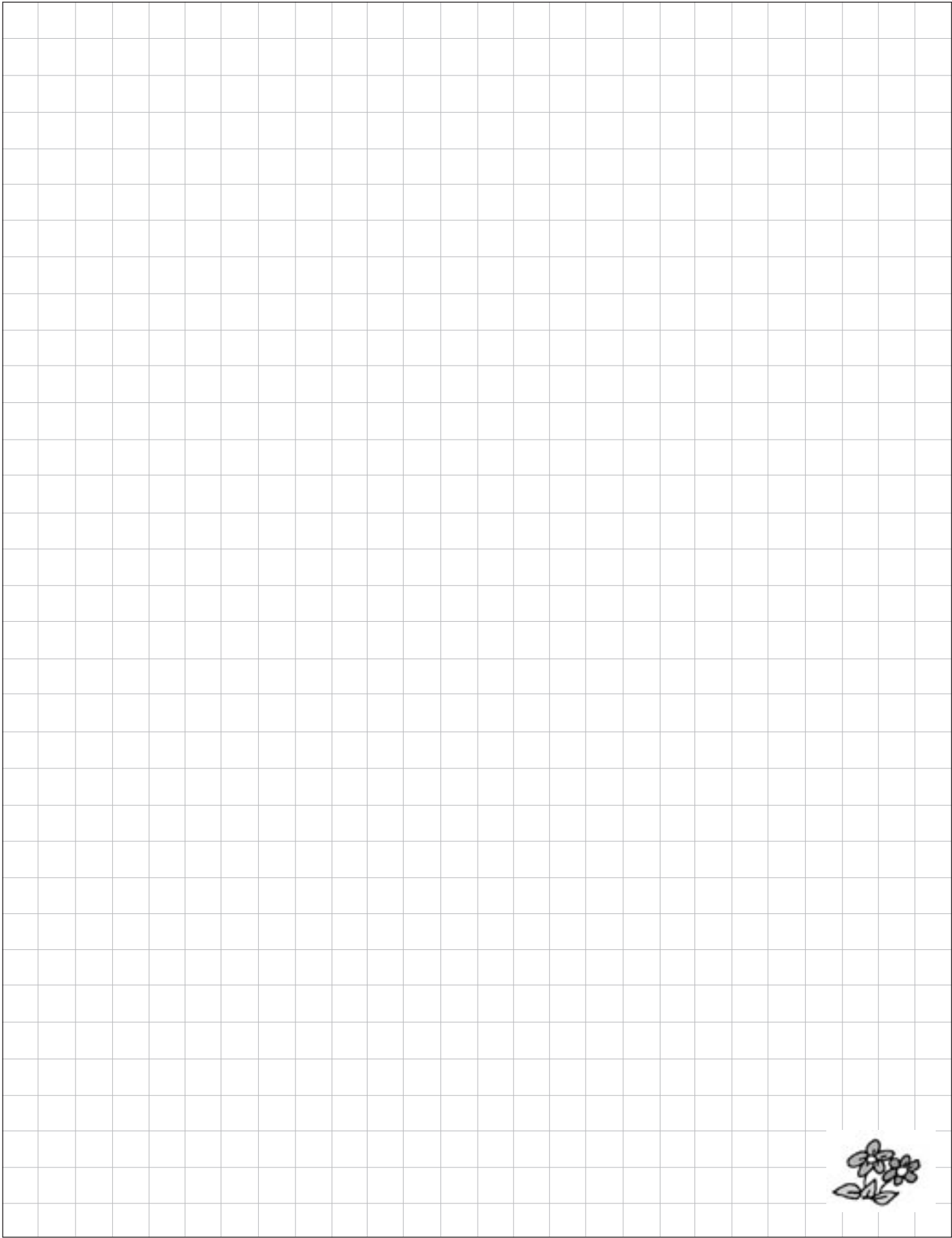
Infancia Tardía

1. Puedo hablar con los demás de las cosas que me ponen alegre y también de las que me ponen triste.
2. Acepto cuando en la Manada me dicen que no hice algo bien, aunque no siempre esté de acuerdo.
3. Pienso bien lo que voy a hacer antes de hacerlo.
4. Digo lo que pienso sin ofender o insultar a mis compañeros ni burlarme de ellos.
5. Soy cada vez más amigo de mis amigos y amigas, pero igual aprecio a mis demás compañeros.
6. Estoy siempre dispuesto a ayudar a los demás.
7. Comparto con todos mis compañeros, sin importarme su raza, en qué trabajan sus papás, o si tienen o no dinero.
8. Trato con igual justicia y de la misma manera a mis compañeras y a mis compañeros.

Aquí anoto otras ideas de actividades para la Manada







ÁREA SOCIABILIDAD
ÁREA SOCIABILIDAD



EL ENCUENTRO CON LOS OTROS

La finalidad de todo proceso educativo es la libertad de la persona y la aspiración de toda persona es usar esa libertad para lograr su felicidad.

Coincidiendo con esa afirmación, Robert Baden-Powell, fundador del Movimiento Scout, repetía continuamente que el verdadero éxito es la felicidad. Y agregaba que la mejor forma de ser feliz es hacer felices a los demás.

La libertad humana conduce a una felicidad profunda y perdurable si la usamos para realizarnos personalmente a través del encuentro con los otros. De esa manera la libertad se convierte en respuesta, en aceptación de los demás, en compromiso con la comunidad, en auxilio al que sufre, en encuentro y diálogo entre las culturas y las naciones.

Es así como no podemos hablar de desarrollo integral de la personalidad si no educamos la dimensión social de la persona. Y es por ello que resulta fundamental que niñas y niños experimenten desde muy temprano, a través de actividades y pequeños proyectos, las actitudes de integración y servicio y el valor de la solidaridad.

Igualmente necesario es que aprendan a ejercer la democracia, a reconocer y respetar la autoridad y a comprender y aceptar las normas de convivencia. Por eso es importante participar cada vez con mayor intensidad, en los grupos de los que forman parte, de los procesos de toma de decisiones; acostumbrarse a respetar los acuerdos tomados en conjunto, elegir a quienes los representan y colaborar con ellos, y desarrollar progresivamente la capacidad de criticar y construir las normas comunes.

La integración social de niñas y niños también comprende los valores de su pueblo y de su país, identificando y aprendiendo a apreciar las manifestaciones de su cultura y adquiriendo conciencia del aporte que cada uno puede hacer para preservar y cuidar el medio ambiente.

Siempre por medio de la acción, aprenden finalmente a valorar la paz como resultado de la justicia entre las personas y de la comprensión entre las naciones.

CONOCIENDO AMÉRICA

Área de desarrollo
SOCIABILIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Divididos en pequeños grupos, los participantes armarán un rompecabezas con el mapa político de América. Para obtener las piezas, cada grupo deberá contestar preguntas y realizar pequeñas pruebas en las que ampliarán y compartirán sus conocimientos sobre América, sus países y sus culturas.

LUGAR

En el lugar de reunión habitual de la Unidad.

DURACIÓN

Dos a tres horas.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando en pequeños grupos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Compartir conocimientos sobre América y sus países.
2. Adquirir nuevos conocimientos sobre América, sus países y culturas.
3. Armar el mapa político de América.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Conozco los símbolos de mi país, como por ejemplo la bandera, el himno y el escudo.
2. Sé cuáles son los países americanos.

Infancia Tardía

1. Algo conozco de las cosas típicas del lugar en que vivo.
2. Conozco los símbolos patrios de otros países de América.
3. Participo en actividades en que aprendo lo importante que es la paz.



Idea original: Central de Coordinación REME en base a El juego de los pósters, tomada del libro "Campamento Urbano, una propuesta para el tiempo libre en la ciudad", de H. Otero y X. Iglesias, Editorial CCS, Madrid.

Redacción y Edición: Loreto González.

MATERIALES

Tarjetas con preguntas y pruebas, mapas políticos de América cortados en piezas de rompecabezas, papel, pegamento.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la actividad

Previo a la realización de la actividad, los dirigentes deberán preparar los elementos necesarios para su ejecución:

- adquirir o confeccionar mapas políticos de América, tantos como pequeños grupos se formen para la actividad;
- pegar cada mapa a una cartulina gruesa o un trozo de cartón resistente;
- trazar en cada mapa las divisiones propias de un rompecabezas;
- numerar cada mapa y cada pieza, por ejemplo: mapa A; piezas A1, A2, A3, etc.;
- cortar en piezas cada uno de los mapas, teniendo precaución de no mezclar las de un mapa con las de otro;
- copiar en un pliego de papel los contornos de cada rompecabezas, poniendo sobre cada pieza la numeración que le corresponde;
- preparar las tarjetas con las preguntas y pruebas que deberán realizar los participantes para obtener cada pieza; y
- repartir entre los dirigentes el total de piezas de rompecabezas (ahora sí mezclando unas con otras) y las tarjetas con preguntas y pruebas.

El día de la actividad

Cada grupo tendrá como objetivo obtener y disponer las piezas de un rompecabezas para armar con ellas el mapa político de América, y para lograrlo deberán superar con éxito una serie de pruebas y preguntas que les formularán los dirigentes apostados en los puntos de control.

Una vez comprendida la mecánica de la actividad, la Unidad se dividirá en pequeños grupos a cada uno de los cuales se les designará con una letra y se le entregarán los materiales de trabajo.

A la señal de inicio, cada grupo se dirigirá a un punto de control. Una vez allí, retirarán al azar una tarjeta y realizarán la acción en ella solicitada. Si tienen éxito, el dirigente encargado les entregará una pieza de rompecabezas de

las que corresponden a la letra de ese grupo. A continuación se dirigirán a otro punto de control para realizar la misma operación, y así sucesivamente hasta completar su mapa de América. En caso de fracasar en la prueba solicitada, tendrán una segunda oportunidad después de la cual, hayan tenido éxito o no, tendrán que pasar al siguiente punto de control.

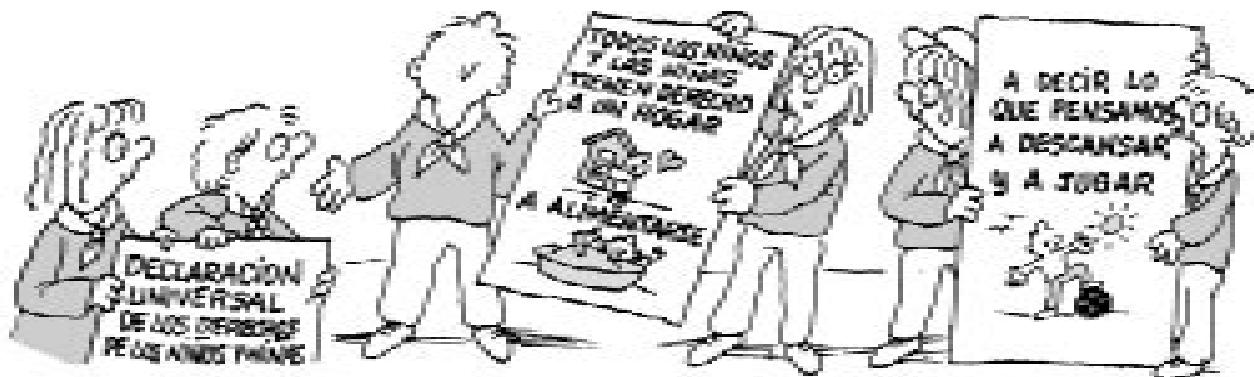
Las tarjetas que forman parte del juego podrán contener preguntas y pruebas sobre diferentes temas, como por ejemplo: **Capitales:** ¿cómo se llama la capital de...?, ¿de qué país es capital la ciudad de...?; **Moneda:** ¿en qué país estás si usas como moneda...?, ¿qué moneda debes usar si estás en...?; **Idioma:** ¿en qué país te encuentra si hablas...?, ¿qué idioma debes hablar si estás de visita en...?; **Límites:** ¿con qué países limita...?, ¿qué países debes atravesar para ir desde... a ...?; **Banderas:** ¿cuál de estas banderas es de...?, dibuja la bandera de...; **Folclor:** ¿en qué país estás si la comida típica es...?, canta una canción de..., baila un baile típico de...; **Geografía:** ¿cuál es la isla más grande del Caribe?, ¿cuál es el río más largo de América?, ¿en qué país está el río...?, ¿cómo se llama el lago más alto de América?; **Cultura:** ¿dónde vivían los aztecas?, ¿cómo se llaman los pueblos autóctonos de...?, etc.

A medida que los grupos reciban las piezas, las irán distribuyendo en el pliego de papel que contiene los contornos del mapa o disponiéndolas sobre una cubierta plana. La actividad termina cuando todos los grupos hayan completado sus rompecabezas.

Al finalizar, o al comenzar la siguiente reunión, la Unidad podrá reunirse para comentar la actividad realizada. Las opiniones que manifiesten los participantes y las observaciones recogidas por los dirigentes durante el desarrollo de la actividad, permitirán evaluar los objetivos que se habían planteado para ella, al mismo tiempo que aportarán elementos que más tarde permitirán a dirigentes y niños evaluar el proceso de crecimiento a la luz de los objetivos educativos de la Rama.

EL LIBRO GIGANTE DE LOS DERECHOS DEL NIÑO

Área de desarrollo
SOCIABILIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Luego de discutir en grupos sobre los artículos de la declaración de los derechos del niño, la Unidad confecciona un libro en que estos derechos son presentados desde la perspectiva y mirada de los miembros de la Manada.

LUGAR

En el lugar de reunión habitual de la Unidad.

DURACIÓN

Una reunión de Unidad.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando en pequeños grupos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Analizar los artículos de la Declaración Universal de los Derechos del Niño y de la Infancia.
2. Expresar su opinión y apreciación respecto a los Derechos del Niño.
3. Confeccionar un libro en que se presenten los Derechos del Niño.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

Participo en juegos y actividades sobre los derechos del niño.

Infancia Tardía

Conozco los derechos del niño y los relaciono con situaciones que conozco o con otras de las que he oído hablar.



Idea original: Central de Coordinación REME, en base a una idea tomada del libro “Campamento Urbano, una propuesta para el tiempo libre en la ciudad”, de H. Otero y X. Iglesias, Editorial CCS, Madrid.
Redacción y Edición: Loreto González.

MATERIALES

Declaración Universal de los Derechos del Niño y de la Infancia, pliegos de papel blanco, revistas, pegamento, tijeras, lápices de diferentes colores, papeles de diferentes colores, reglas y otros materiales que les permitan hacer los dibujos y confeccionar el libro.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la actividad

Con anterioridad a la realización de la actividad, el equipo de dirigentes deberá obtener la Declaración Universal de los Derechos del Niño en una versión adecuada a la edad de los participantes.

En las Cartillas para lobatos y lobeznas elaboradas por la Oficina Scout Interamericana encontrarán este material, el que podrán complementar con otros documentos que obtengan de organizaciones nacionales o internacionales que desarrollan y trabajan el tema de los Derechos Humanos.

El día de la actividad

Una vez comprendida la forma de trabajo, la Unidad se divide en tantos pequeños grupos como artículos tiene la Declaración Universal de los Derechos del Niño, se les asigna a cada uno de los grupos uno de dichos artículos y se les entregan los materiales necesarios para que realicen su trabajo.

Cada grupo discutirá sobre el contenido del artículo que se le asignó, compartiendo sus impresiones sobre aspectos como: ¿cuál es el significado de dicho artículo?, ¿por qué es importante para los niños y niñas del mundo?, ¿cómo se manifiesta esto en la vida diaria?, ¿se respeta este artículo en nuestro país?, ¿qué se podría hacer para que se cumpliera lo que este artículo señala?, etc.

Mientras los grupos conversan, los dirigentes estarán presentes para ayudarlos a enfocar la discusión y responder las consultas que puedan aparecer.

Finalizado el trabajo dentro de cada grupo, los participantes comenzarán la preparación de su “hoja del libro gigante de los derechos del niño”. Utilizando los materiales que los dirigentes les han entregado y siguiendo el estilo y técnica que el grupo determine, los niños darán rienda suelta a su imaginación para presentar gráficamente las conclusiones de la conversación sostenida o la interpretación que dan a dicho artículo o las acciones que ellos creen deben seguirse para hacerlo respetar, etc.

Cuando todos los grupos hayan terminado, se unirán las diferentes hojas para dar forma al libro. En este momento pueden distribuirse algunas tareas para trabajar en las terminaciones de esta singular publicación: página de entrada, presentación de “los autores”, dedicatoria, portada y contraportada, bibliografía donde obtener más información. En lugar de un libro, pueden unirse las hojas formando de esta manera un largo pliego que puede ser pegado, por ejemplo, en los muros del local de reunión.

Una vez terminado, el libro puede ser compartido con otras Unidades del Grupo y, estableciendo turnos, cada niño podrá llevarlo a su hogar y compartir este trabajo con sus familias.

A la semana siguiente, o unas semanas después cuando ya todas las familias han conocido el material, la Unidad puede destinar un tiempo de su reunión para compartir las experiencias surgidas de esta actividad. Los comentarios de los participantes, las opiniones que puedan manifestar sus familiares u otros miembros del Grupo Scout y las observaciones recogidas por los dirigentes permitirán tener una impresión final del trabajo realizado, pudiendo así evaluar la actividad efectuada y el impacto que ella tuvo en el crecimiento personal de lobatos y lobeznas.

UNA VISITA DIFERENTE

Área de desarrollo
SOCIABILIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En grupos no superiores a seis niños, cada uno de ellos acompañado por un dirigente, la Unidad visita algunos de los hogares de sus integrantes, los que previamente se han seleccionado y preparado para acogerlos. El propósito es compartir con esa familia y aprender la forma en que se realizan algunas tareas o actividades hogareñas sencillas.

LUGAR

Local de la Unidad y a lo menos 4 hogares cercanos al local.

DURACIÓN

Una reunión.

PARTICIPANTES

La Unidad.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Identificar distintas actividades y tareas hogareñas.
2. Tener una experiencia de aprendizaje sobre la forma en que se realizan algunas labores domésticas.
3. Compartir con una familia diferente a la propia.
4. Integrar a los padres en las actividades de la Unidad.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

Ayudo en mi casa tan pronto como me lo piden.

Infancia Tardía

Ayudo siempre en las tareas que hay que hacer en mi casa y en la escuela.



Idea original: Jorge Gray, REME Chile.
Redacción: Loreto González.
Edición: Loreto González y Gerardo González.

MATERIALES

Serán determinados por los dirigentes conjuntamente con los padres de los hogares visitados y dependen de las actividades o tareas domésticas que se escojan en cada hogar.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la actividad

De acuerdo al número de grupos en que se dividirá la Unidad, los dirigentes seleccionan igual número de hogares. Para el éxito de la actividad es fundamental la motivación proporcionada por los dirigentes, la adecuada selección de los hogares, la disponibilidad a cooperar de los padres o familiares mayores, el atractivo de las actividades que se podrían realizar en ese hogar y la actitud espontánea y amistosa con que el pequeño grupo sea acogido en cada familia.

Una vez seleccionados los hogares, el dirigente encargado se pondrá de acuerdo con los padres o familiares sobre los siguientes aspectos:

- a) Tipo de actividades que se desarrollarán. Algunas alternativas a elegir pueden encontrarse entre las siguientes:
- * Actividades relacionadas con la jardinería: plantar, podar, desinfectar, abonar, trasplantar, recoger hojas, cortar el césped, regar, mantener las plantas de interior, etc.
 - * Actividades relacionadas con el aseo habitual: barrer, limpiar vidrios, quitar el polvo, lavar o secar la vajilla, etc.
 - * Actividades relacionadas con el mantenimiento de la vivienda: pintar, barnizar, desmanchar, lustrar muebles, reparar artefactos, etc.
 - * Actividades relacionadas con alguna afición: mantenimiento y uso de herramientas, habilidades de carpintería menor, bordado, tejido, cuidados que requiere una determinada colección, atención que exigen los animales domésticos, etc.
 - * Actividades relacionadas con habilidades culinarias: hacer mermelada o conservas caseras, cocinar un pastel, hornear galletas, etc.

Deben evitarse aquellas actividades que pudieran representar algún riesgo o peligro para los niños, que fueran muy exigentes para sus posibilidades o que debido a su impericia pudieran provocar algún daño en la vivienda o en los objetos.

- b) El tiempo que se empleará y la hora aproximada de inicio y término de la visita, la que no debiera extenderse más allá de dos horas.
- c) La forma en que se organizarán para el desarrollo de la visita, los materiales que será necesario llevar y los que facilitará la familia.
- d) Las características de la pequeña convivencia con que se dará término a la visita.

El día fijado para la actividad

Los dirigentes motivan que los niños conversen brevemente sobre las distintas actividades domésticas que se desarrollan en sus hogares y sobre la forma en que ellos participan en esas tareas. Luego los sorprenden con la noticia de que han sido invitados por diferentes familias, las que en ese momento los esperan para que participen directamente en algunas actividades. Determinados los grupos en la forma indicada, éstos se dirigen a los hogares elegidos.

Como en todas las actividades en que los niños salen del lugar de reunión habitual, es conveniente que ellos se presenten en el hogar que los acogerá vestidos de correcto uniforme. Una vez allí, podrán utilizar un delantal u otra vestimenta más adecuada para el trabajo que realizarán.

Para agregar cierto misterio a la invitación, la que incluso puede ser desconocida para los propios niños cuyo hogar se visita, se puede entregar a los jóvenes un sobre con instrucciones en clave, fácilmente descifrables, el que deben abrir poco después de salir del local de la Unidad.

Una vez en el hogar que lo acoge, el pequeño grupo se organiza en la forma previamente convenida según las actividades seleccionadas, siempre bajo la guía de un adulto de la familia o del dirigente que los acompaña. Se sugiere no desarrollar demasiadas actividades y así elevar el nivel del aprendizaje logrado.

Realizadas las tareas previstas, se reúne todo el grupo con la familia en un ambiente cordial y espontáneo, idealmente ofreciéndoles a los jóvenes algunas pequeñas atenciones, tales como jugos, galletas o golosinas.

Una vez terminada la visita, los pequeños grupos regresan al local de la Unidad. Allí, niños y dirigentes podrán reunirse por unos momentos para conversar sobre la actividad realizada y recoger las primeras impresiones de los niños que participaron en ella.

Por otra parte, las observaciones de los dirigentes, los comentarios que manifiesten las familias visitadas y las opiniones que puedan entregar los padres de los niños y niñas de la Unidad en relación al aporte que esta actividad significó en sus hijos, serán otros elementos que permitirán a los dirigentes formarse una opinión sobre la forma en que lo realizado impactó en el comportamiento y actitudes de los miembros de la Unidad y cómo esto se traduce en el avance de la progresión personal de cada uno de los niños y niñas.

Durante toda la actividad, los dirigentes deberán estar atentos para reforzar la motivación, ayudar a los niños y garantizar las condiciones mínimas para que los objetivos de la actividad puedan lograrse.

EL HERBARIO

Área de desarrollo
SOCIABILIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Con las especies recolectadas durante un campamento o una excursión, secas y prensadas con técnicas adecuadas, niños y niñas clasifican los ejemplares recolectados, confeccionan un herbario y preparan una pequeña exposición que será presentada en una ocasión especial.

LUGAR

En campamento y en el local de reunión habitual de la Unidad.

DURACIÓN

Una tarde de campamento y durante cuatro reuniones habituales de Unidad.

PARTICIPANTES

Por pequeños grupos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Desarrollar el interés por conocer la flora de su región.
2. Desarrollar habilidades de investigación.
3. Conocer y practicar una técnica sencilla para confeccionar un herbario.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Conozco los principales árboles, plantas, animales, peces y aves de la región en que vivo.
2. Cuido las plantas que hay en mi casa.

Infancia Tardía

1. Conozco los principales animales y plantas de mi país que podrían desaparecer si no hacemos algo por ellos.
2. Cuido los árboles y las plantas en los lugares en que juego, trabajo y vivo.

MATERIALES

Prensa portátil, libreta de campo, caja de secado, ficha de información, cartulina, pegamento, plumones, hojas blancas de papel, etc. Complementa esta actividad el anexo técnico **Cómo Construir un Herbario**.



Idea original: Alfredo Alcántara de León, REME México.

Redacción y Edición: Loreto González.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Alrededor de dos reuniones antes del campamento

Luego de motivar la participación de niños y niñas, explicar la actividad y aclarar las dudas que puedan haber surgido, los dirigentes piden a los niños que se dividan en pequeños grupos y les entregan los materiales y las instrucciones para la construcción de la prensa portátil.

Cada grupo construye su prensa y la guarda en el local de la Unidad para que sean posteriormente embaladas junto con los demás materiales de campamento. Si no fuera posible realizar esta actividad en campamento, puede organizarse una excursión de Unidad a un sector cercano a la ciudad o una visita a un parque urbano.

En campamento

El día programado para la recolección de las hojas, el dirigente entregará a cada grupo su prensa portátil y las recomendaciones para realizar su trabajo.

Cada grupo, en forma separada, recolectará sus hojas y las irá guardando en la prensa. Cualquier información interesante sobre el hábitat o las características del árbol o arbusto al que pertenece la hoja será anotada en la libreta de campo. Esta información podrá ser de gran utilidad al momento de confeccionar la ficha de cada hoja para el herbario.

Terminada la recolección, las prensas portátiles serán guardadas para trabajar en el secado de las hojas una vez de regreso en el local de Unidad. Debe haber un responsable por grupo encargado de cambiar (más o menos cada dos días) las hojas de papel de la prensa portátil, de esta manera las hojas se mantendrán en mejor estado y el secado definitivo será mucho más rápido.

La primera reunión luego del campamento

Reunida la Unidad, el dirigente entregará a cada grupo las instrucciones y materiales necesarios para construir una caja de secado.

Trabajando por separado, cada grupo construirá la caja, depositará en ella las hojas recolectadas durante el campamento y elegirá a dos miembros del grupo encargados de controlar el proceso durante la semana y apuntar los cambios observados en la libreta de campo.

A continuación, comenzará el trabajo de identificación de las hojas. Para ello, el dirigente entregará a cada grupo una copia de la ficha de información para que ellos, reproduciendo el modelo, construyan una tarjeta de identificación para cada una de las hojas que conformarán el herbario. Algunos de estos datos provendrán de las observaciones apuntadas en la libreta de campo, otros deberán obtenerse durante la semana consultando algún especialista o bibliografía adecuada.

La segunda reunión luego del campamento

Una vez que se les han entregado los materiales, cada grupo trabajará separadamente en el montaje de sus herbarios. Una vez confeccionados, éstos serán guardados en el lugar de reunión y la Unidad hará un recorrido por el resto de las Unidades del Grupo para invitarlos personalmente a la exposición que se presentará durante la próxima reunión.

El día de la exposición

La Unidad monta la exposición, recibe a los invitados y los acompaña durante la exposición para aclarar dudas, contar anécdotas del proceso y acompañar durante el recorrido.

Al finalizar la exposición, dirigentes y participantes podrán reunirse para comentar la actividad realizada. Esta conversación permitirá complementar la información recogida por los dirigentes durante el desarrollo de la actividad, pudiendo formarse una idea acabada sobre aspectos como: • interés manifestado por los miembros de la Unidad; • valor que asignan a los recursos naturales; • capacidad para desarrollar habilidades técnicas sencillas; • capacidad para seguir instrucciones simples; • responsabilidad en el cumplimiento de las tareas asumidas o asignadas; • orden y limpieza en el trabajo y presentación de los materiales.



CÓMO CONSTRUIR UN HERBARIO

ANEXO TÉCNICO

Un herbario es una colección de especies vegetales secas y clasificadas (hojas, flores, frutos, semillas y raíces), las que se extienden sobre un cartón y se utilizan para el estudio de la botánica. Estas muestras son generalmente acompañadas de etiquetas con una serie de datos importantes para su identificación.

Una de las ventajas de tener un herbario seco es que presenta una muestra de la planta misma para facilitar su reconocimiento, lo cual se dificulta notablemente al utilizar fotos o dibujos artísticos.

Este anexo técnico contiene instrucciones, listado de materiales y recomendaciones para la recolección y tratamiento de las plantas y para la confección del herbario.

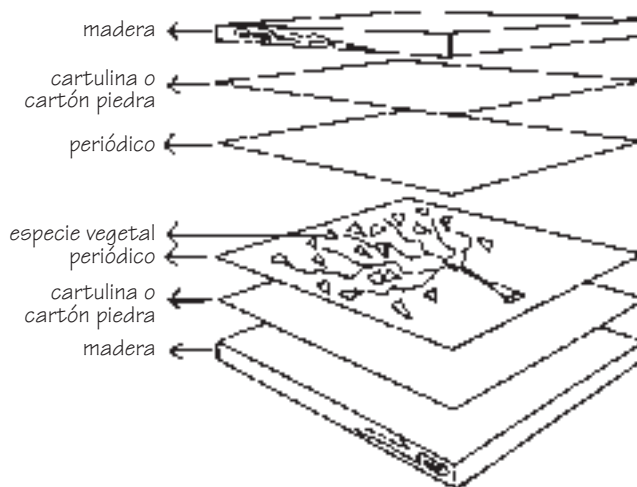
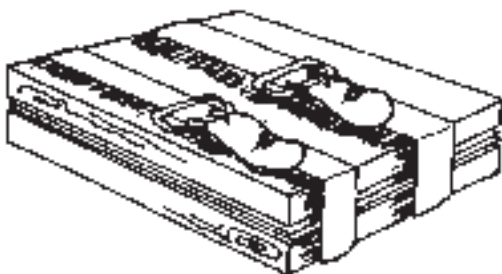
Una vez seleccionado el lugar desde donde se obtendrán las especies, la tarea de recolección es muy fácil. Sin embargo, a medida que el número de muestras aumenta, se hace necesario contar con una prensa portátil en la cual ir depositando lo recolectado para conservarlo en buen estado y facilitar la tarea posterior de secado y fijación en el herbario.

PRENSA PORTÁTIL

Materiales:

- Hojas de periódico
- Correas de tela firme, cuero o hilo grueso de algodón (para atar la prensa)
- Cartulina o cartón piedra (planchas de 30 x 45 cms.)
- Sobres de papel (para guardar semillas o frutos)
- Planchas delgadas de madera de 35 x 50 cms., para las tapas de la prensa
- Tijeras
- Pegamento

Con este material se construye la prensa, tal como lo muestran las siguientes ilustraciones.



A medida que se recolectan las especies, se colocan entre los cartones de la siguiente manera: cada planta se extiende minuciosamente sobre una hoja de papel periódico, cuidando de no doblar sus hojas y sin que sobresalga de los límites del cartón; y luego se tapa con otra hoja de periódico. De este modo protegida, la planta se introduce con cuidado entre los cartones. A cada especie así recogida se le asigna un número de clasificación, el que se anota en el cartón correspondiente.

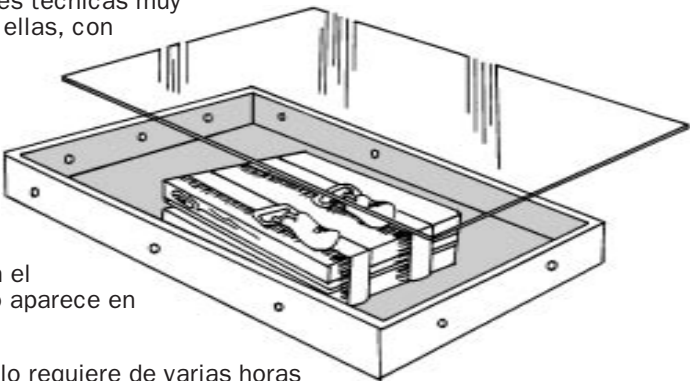
La información adicional se escribe en la libreta de campo, sin olvidar copiar el número para poder saber a qué planta corresponde.

Terminada la recolección, las especies son prensadas con las planchas de madera y atadas firmemente con las correas o las cuerdas.

SECADO DE LAS HOJAS

Para el secado de las hojas se pueden seguir diferentes técnicas muy sencillas y de bajo costo. A continuación presentamos dos de ellas, con cualquiera de las cuales se obtendrán excelentes resultados:

- Utilizando la misma prensa de recolección, sólo será necesario cambiar las hojas de papel periódico diariamente y apretarlas bien, manteniendo la prensa en lugar seco, durante al menos dos semanas.
- Construyendo un secador solar con una caja corriente de madera: se pinta la caja de negro y se le hacen perforaciones en la base. Luego, se coloca la prensa en el interior y se tapa con un trozo de vidrio o plástico como aparece en la ilustración.



Además de los materiales señalados, este secador sólo requiere de varias horas de sol y poca humedad.

FICHA DE IDENTIFICACIÓN

Para cada ejemplar recolectado se deberá preparar una Ficha de Identificación donde anotar sus datos. A continuación se presenta un modelo de ficha fácilmente reproducible, que contiene ordenadamente la siguiente información:

Nombre de los recolectores:		
1. Identificación	número del ejemplar:	
	nombre común:	
	nombre científico:	
	familia a la que pertenece:	
2. Ubicación	lugar de recolección:	
	zonas de crecimiento:	
	características de su hábitat:	
3. Forma biológica: hierba, mata, arbusto, árbol, enredadera, etc.		
4. Características físicas.	textura:	
	aroma:	
	color de la corteza:	
	frutos:	
5. Usos	comestible:	
	condimento:	
	aromático:	
	colorante:	
	ornamental:	
	medicinal: qué partes se utilizan y cómo:	
6. Precauciones	reacciones alérgicas:	
	veneno:	
7. Datos adicionales u observaciones:		

Redacción: Loreto González, en base a Cómo Construir un Herbario, Alfredo Alcántara, REME México.

Edición: Carolina Carrasco y Gerardo González.

BINGO DE LA NATURALEZA

Área de desarrollo
SOCIABILIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Como parte de las actividades de un campamento, los participantes jugarán a un “bingo” muy especial. Para adjudicarse cada “número cantado” y completar las diferentes figuras del cartón de juego, cada seisena deberá sortear entretenidas pruebas relacionadas con la vida en naturaleza, la flora y la fauna.

LUGAR

En campamento.

DURACIÓN

Tres horas.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando en pequeños grupos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Fomentar la capacidad de trabajo en equipo.
2. Desarrollar habilidades de observación y búsqueda.
3. Desarrollar habilidades para solucionar problemas en forma efectiva.
4. Desarrollar capacidades para seguir instrucciones escritas.
5. Fomentar un espacio de interacción con la naturaleza, respetando y conservando su equilibrio.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

Conozco los principales árboles, plantas, animales, peces y aves de la región en que vivo.

Infancia Tardía

1. Conozco los principales animales y plantas de mi país que podrían desaparecer si no hacemos algo por ellos.
2. Cuido los árboles y las plantas en los lugares en que juego, trabajo y vivo.

MATERIALES

Cartones de juego, tómbola, papeles con las pruebas, tablero para depositar pruebas ya “cantadas”, cartel con figuras posibles, premios o estímulos y otros materiales para el trabajo de los participantes que dependerán de las pruebas que deban realizar. Complementa esta actividad el anexo técnico **Cartones para Bingo de la Naturaleza**.



Idea original: Carmen M. Rodríguez, REME Costa Rica.

Redacción y Edición: Loreto González.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Previo al campamento

A medida que se acerca la fecha del campamento en el que se realizará esta actividad, los responsables de Unidad deberán preparar los materiales necesarios para su ejecución:

- Cartones de juego. Siguiendo los ejemplos que aparecen en el anexo técnico **Cartones para Bingo de la Naturaleza**, pueden confeccionarse otros similares teniendo en cuenta los siguientes aspectos: • los cartones que se utilicen para cada juego deben contener algunas pruebas diferentes. Si todos los cartones contienen las mismas pruebas, aun cuando estén en diferente orden, todos los grupos harán bingo en el mismo momento, • algunas pruebas pueden repetirse variando su orden en los cartones. De esta manera se evita que dos grupos logren la misma figura al mismo tiempo y • al confeccionar nuevos cartones debe mantenerse cierta similitud en el tiempo de realización de cada prueba.
- Papeles a modo de “bolas” de un bingo, conteniendo cada una de las pruebas requeridas en el juego.
- “Tómbola”.
- Pliego de papel con ejemplos de las diferentes figuras que pueden realizarse. Algunas de ellas son: la “**L**”, la “**T**”, la “**U**”, la **línea diagonal**, las **líneas en cruz**, etc. Se podrán ir otorgando premios a los grupos que las formen, lo que dará mayor atractivo al juego.
- Tablero donde consignar las pruebas ya “cantadas”.
- Materiales para el trabajo de los grupos.
- Premios o reconocimientos.

Durante el campamento

Previo al momento en que se realizará la actividad, los dirigentes preparan el lugar. Sobre una superficie plana instalan la “tómbola” y dentro de ella ponen las “bolas”; a un costado de la tómbola ubican el tablero donde se depositarán las pruebas una vez que hayan sido “cantadas”; y, en un lugar visible para todos los participantes, instalan el cartel con las distintas “figuras” posibles. Frente a todo esto deberá haber espacio suficiente para que los grupos se instalen cómodamente.

Reunida la Unidad, explicada la mecánica del juego y aclaradas las dudas, los participantes se dividirán en pequeños grupos -tantos como cartones diferentes existan- y se instalarán frente a la tómbola en el espacio destinado para ellos. A continuación,

cada grupo recibirá un cartón de juego y un lápiz para marcar los casilleros a medida que completen las pruebas solicitadas. Los materiales que se utilizarán durante el juego podrán estar todos juntos en un lugar equidistante de cada grupo.

Para comenzar el juego, el dirigente encargado revolverá las “bolas” de la “tómbola”, elegirá una al azar y la leerá en voz alta. Cada grupo buscará en su cartón la prueba solicitada y, en caso que ella aparezca, se distribuirá las tareas para realizarla dentro del tiempo estimado para ello. Cumplida la prueba, tacharán el casillero correspondiente y el dirigente “cantará” la próxima “bola”. No es necesario que todos los miembros de un grupo realicen la prueba solicitada, pueden dividirse el trabajo de modo que no sea necesario suspender el juego mientras un grupo completa una prueba.

Una vez cantada una prueba, esta no podrá volver a la tómbola y quedará en el tablero lateral, de modo que puedan utilizarse en caso que sea necesario verificar los cartones.

Cuando alguno de los grupos forme cualquiera de las figuras, levantará la mano y dirá en voz alta: ¡figura!. Se detendrá el juego y un dirigente se acercará hasta ellos, confirmará si las pruebas han sido debidamente realizadas y, si así fuera, les entregará un reconocimiento. La “figura” correspondiente será marcada en el cartel y no podrá ser gritada nuevamente.

Cuando un grupo haya marcado la totalidad de los casilleros, levantará la mano y dirá en voz alta: ¡bingo!. Se seguirá el mismo procedimiento que en el caso de las figuras. Si el “bingo” es correcto, el juego ha finalizado y ese grupo será el ganador. Si no es así, se continuará con la lectura de las pruebas hasta que algún grupo logre hacer bingo y se adjudique así el triunfo del juego.

Mientras se entregue el premio final y los reconocimientos a todos los grupos que participaron, los dirigentes pueden promover una conversación informal que les permita conocer las impresiones que niños y niñas tienen respecto a la actividad realizada. Los comentarios manifestados complementarán las observaciones efectuadas por los propios dirigentes durante el desarrollo del bingo. Naturalmente, toda esta información será de gran utilidad al momento de evaluar junto con los propios niños el avance en su progresión personal.



CARTONES PARA BINGO DE LA NATURALEZA

ANEXO TÉCNICO

A continuación, te proponemos 30 pruebas o tareas distribuidas en cuatro cartones de juego. Puedes emplear estos mismos o confeccionar otros de acuerdo a la realidad de tu Unidad y las posibilidades que ofrezca el entorno donde se realizará el bingo.

Ten presente que al momento de preparar nuevos cartones, debes distribuir adecuadamente las tareas a realizar para evitar que todas las figuras posibles sean formadas al mismo tiempo por más de uno de los grupos participantes.

También puedes revisar las recomendaciones que para la confección de los cartones se entregan en la ficha de actividad **Bingo de la Naturaleza**, a la que este anexo le sirve de complemento.

Esperamos que las propuestas que aparecen a continuación sean útiles, tanto si se utilizan tal cual se presentan en este anexo como si permiten la formulación de nuevos y creativos desafíos.

Tareas

- | | |
|---|---|
| 1. Recolectar del suelo cuatro hojas de diferentes formas. | 11. Hacer un dibujo en que muestren un problema de contaminación del agua. |
| 2. Cantar una canción que contenga la palabra "árbol". | 12. Escoger un árbol del lugar, ir hasta él y decir en voz alta: "este es nuestro amigo el (nombre del árbol)". |
| 3. ¿Qué es el efecto invernadero? Si no lo saben, pregunten a sus dirigentes y escriban sus conclusiones en una hoja. | 13. Cantar una canción que contenga la palabra "bosque". |
| 4. Hagan un dibujo de un animal que se encuentre en vía de extinción. | 14. Hacer un dibujo en que muestren un problema de contaminación del aire. |
| 5. Recolectar cuatro piedras de diferentes colores. | 15. Hacer un dibujo en que muestren algo que ellos mismos pueden hacer para proteger el medio ambiente. |
| 6. Cantar una canción que contenga la palabra "naturaleza". | 16. Decir el nombre de una flor típica de nuestro país. |
| 7. Gritar lo más fuerte que puedan. | 17. Decir el nombre de un árbol típico de nuestro país. |
| 8. ¿Qué es la erosión? Si no lo saben pregunten a sus dirigentes y presenten sus conclusiones en un dibujo. | 18. Decir el nombre de un animal típico de nuestro país. |
| 9. Dar una vuelta en carretilla alrededor del grupo. | 19. Inventar un animal, ponerle nombre, dibujarlo y decir sus principales características. |
| 10. Pararse, darle la mano al compañero que está al lado y decirle: "tú y yo somos de la misma sangre". | |

20. Inventar una planta, ponerle nombre, dibujarla y decir sus principales características.
21. Cantar una canción que contenga la palabra "río".
22. ¿Por qué los bosques previenen la erosión? Si no lo saben, pregunten a sus dirigentes y presenten sus conclusiones en un dibujo.
23. Inventar una máquina purificadora del agua, dibujarla y presentar sus principales características.
24. Inventar una máquina purificadora del aire, dibujarla y presentar sus principales características.
25. Decir dos cosas que ellos pueden hacer para "ahorrar" agua en sus casas.
26. Decir dos cosas que ellos pueden hacer para "ahorrar" papel.
27. ¿Qué es la capa de ozono? Si no lo saben, pregunten a sus dirigentes y escriban sus conclusiones en una hoja.
28. Cantar una canción que hable sobre los animales.
29. Hacer un dibujo en que muestren cómo prevenir la erosión.
30. Hacer un dibujo en que muestren cómo ayudar en la limpieza del medio ambiente.

Cartón 1

1	11	21
2	12	23
3	15	25
7	19	27
10	18	29

Cartón 2

2	14	22
5	15	23
8	16	26
9	18	28
10	19	30

Cartón 3

1	13	21
3	14	24
4	15	26
6	17	27
10	20	29

Cartón 4

4	11	22
5	15	24
6	16	25
8	17	28
10	20	30

OTRAS IDEAS



AMIGOS DE OTRAS TIERRAS

Idea original: Héctor Carrer, OSI, en base a una propuesta de Patricia Castro, REME Costa Rica.

Muchas veces jugamos a ser personas de otros países o culturas, investigamos sus comidas típicas, colores patrios y danzas. Esta vez, les proponemos ir al encuentro de gente de carne y hueso que nació más allá de nuestras fronteras y ahora vive en nuestra patria, junto a nosotros.

Para esta actividad, el equipo de dirigentes deberá contactarse previamente con organizaciones que trabajen con inmigrantes, embajadas, estadios o clubes de colectividades extranjeras o familias de personas provenientes de otros países, con el objeto de entrevistarse con los adultos idóneos y planificar juntos una mañana o un día de actividades entre niños de dichas colectividades y lobatos y lobeznas de la Manada.

Hecho el contacto, y previo a la actividad, los dirigentes motivan a lobatos y lobeznas en relación a la actividad que realizarán, entregan información sobre el o los países de los cuales provienen los niños que los visitarán y preparan las tareas que corresponda en relación al próximo encuentro. Para ese momento pueden prepararse, por ejemplo, las banderas de los países de los niños con quienes se van a reunir. Si es posible, pueden izarse junto a la de nuestro país y aprender sobre el significado de sus colores y símbolos. También pueden compartirse algunos juegos típicos de cada lugar, canciones, danzas, etc.

El encuentro puede realizarse en la sede de la Manada o en un parque cercano, lo importante es que el lugar elegido sea seguro y adecuado para las actividades que se piensa realizar con los niños.

Esta actividad es esencialmente una oportunidad para conocerse y jugar juntos, por lo que lo más importante será propiciar el contacto personal que lobatos y lobeznas logren establecer con niños de otros países.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Conozco los símbolos de mi país, como por ejemplo la bandera, el himno y el escudo.
2. Respeto los símbolos de mi país.
3. Sé cuáles son los países americanos.
4. Conozco los símbolos patrios de otros países de América.
5. Participo en actividades en que aprendo lo importante que es la paz.

Infancia Tardía

1. Algo conozco de las cosas típicas del lugar en que vivo.
2. Me gusta la cultura de mi país y las distintas formas en que se expresa.
3. Participo en las actividades de la Manada en que se expresa la cultura de mi país.

DESCUBRIENDO NUESTRO VECINDARIO

Idea original: Central de Coordinación REME en base a ideas enviadas por Fernando Solari, REME Argentina; Mónica Maldonado, REME Bolivia; y Equipo REME-Jalisco, México.

A través de un entretenido juego de tablero en el que las seisenas se ven enfrentadas a diferentes situaciones cotidianas, lobatos y lobeznas hacen un recorrido imaginario de su barrio descubriendo los servicios que en él pueden encontrar y la forma más rápida y segura de acceder a ellos.

Para realizar esta actividad, los dirigentes deberán confeccionar u obtener los siguientes materiales:

- Dado «gigante»: puede confeccionarse forrando una cada cuadrada de cartón y pintando a continuación los puntos que corresponden a los números del dado.
- Tablero de juego: para darle mayor emoción al juego, las dimensiones de este tablero deben ser, como mínimo, de 3x3 (metros). El diseño interior puede confeccionarse una vez que se tenga claridad sobre la forma en que operará el juego y pueden tomarse como ejemplo cualquiera de los tableros de juego tipo «Metrópolis», «El gran capital», «El estanciero», «Citypol», etc. También es posible confeccionar un tablero en relieve, tipo maqueta, que recree el barrio en que viven los niños.
- Fichas de avance para las seisenas: teniendo en cuenta las dimensiones del tablero será necesario confeccionar fichas para cada seisena. Lo fundamental es que estas fichas sean de diferentes colores y de un tamaño visible para todos. Para su confección existen varias alternativas: tarros de lata vacíos y pintados de diferentes colores; fichas gigantes de cartulina de diferentes colores; banderines que, con una plataforma adecuada, puedan posarse sobre el tablero; etc.
- Plano gigante del barrio o la comuna: mientras más grande y claro mejor. Este plano deberá estar colgado en el mismo lugar donde se desarrolla el juego y a la vista de todos los participantes.
- Dibujos, fotografías o iconos que representen los principales servicios de la comuna o barrio: hospital o consultorio, policía, escuela, iglesia, bomberos, centro comercial, farmacia, plaza, grupo scout, alcaldía, biblioteca, restaurantes, café-internet, paradas de autobús, teléfonos públicos, gimnasio municipal, reparación de bicicletas, supermercado, etc.
- Tarjetas con situaciones a resolver: los casilleros del tablero de juego pueden estar numerados y a cada número corresponderle 4 preguntas o situaciones, o tantas como seisenas o pequeños grupos estén participando de modo que las actividades a realizar no se repitan.

La dinámica de la actividad es la siguiente. Reunida la Unidad en torno al tablero de juego, una seisena lanza el dado. Desde la posición de «partida» avanza tantos casilleros como indique el dado y, una vez allí, debe responder la pregunta o resolver la situación que la tarjeta correspondiente indique. Si la respuesta es correcta, ubican y marcan en el plano el lugar al que la pregunta se refiere, lanzan nuevamente el dado y avanzan al casillero que corresponda prosiguiendo con el juego de la manera indicada. En caso que la respuesta sea incorrecta, la seisena pierde su turno de juego y debe continuar la siguiente. La misma dinámica continúa hasta que una de las seisenas llegue a la «meta».

Las situaciones a las que los participantes se verán enfrentados durante el juego, y que estarán señaladas en las tarjetas, tienen como objetivo conocer: ¿dónde está ubicado determinado servicio?, ¿qué camino se debe recorrer para llegar, desde distintos puntos del barrio (escuela, grupo scout, hogar, etc.), hasta el lugar donde se ubica dicho servicio?, ¿cuál es la utilidad que ese servicio presta? y, en los casos que corresponda, ¿cuál es el teléfono de urgencia al que se debe llamar en caso de necesitar de dicho servicio? Naturalmente, será menos probable que esta última información la manejen los participantes por lo que, cuando dicho servicio aparezca en el juego, los dirigentes entregarán la información con el objeto que los niños la apunten en su Cartilla.

Algunas de las preguntas o situaciones pueden ser como las que se entregan a continuación a modo de ejemplo:

- estás en tu casa y necesitas juntarte con unos amigos en la biblioteca municipal, ¿qué camino debes tomar para llegar hasta allá?
- debes reparar tu bicicleta, ¿cuál es el taller más cercano a tu casa?
- ha comenzado un incendio en una casa de tu barrio, eres la primera persona que lo ha notado y debes llamar a los bomberos, ¿cuál es el número telefónico?

En lo que se refiere a la duración de esta actividad, dependerá de muchos factores, por ejemplo:

- si se elabora un tablero sencillo con preguntas y situaciones simples, esta actividad puede durar una hora;
- si se elabora un tablero de juego más complejo (tipo maqueta, recreando el barrio en que viven los niños), esta actividad podrá extenderse entre dos o tres reuniones de Unidad, permitiendo además que los propios niños participen en la elaboración de dicha maqueta;
- si además de la elaboración del tablero del juego y de la realización del juego mismo se incluye una caminata por el barrio -la que puede ser previa como motivación o posterior como refuerzo-, la actividad puede tomar entre tres o cuatro reuniones de Unidad.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Sé dónde están los bomberos, la policía, el hospital, y algunos otros servicios públicos del lugar donde vivo.
2. Ayudo en mi casa tan pronto como me lo piden.
3. Colaboro en lo que puedo en campañas de ayuda a los que más lo necesitan.

Infancia Tardía

1. Sé cuáles son y dónde están los principales servicios públicos del lugar donde vivo.
2. Ayudo siempre en las tareas que hay que hacer en mi casa y en la escuela.
3. Participo siempre en campañas de ayuda a quienes lo necesitan.

UNA FOTO A MIS DERECHOS

Idea original: Denisse Canales,
REME Perú y Héctor Carrer, OSI.

Luego de recibir información motivadora sobre los derechos del niño, las seisenas realizan un recorrido por el barrio o un sector previamente determinado de la ciudad con la intención de identificar y fotografiar situaciones o escenas relacionadas con esos derechos.

En una primera reunión, la Manada trabaja sobre la Declaración Universal de los Derechos del Niño y de la Infancia. Además del texto de dicha declaración, que lobatos y lobeznas conocen pues forma parte del contenido de sus Cartillas, los dirigentes pueden aportar nueva información: año en que fue dada a conocer dicha Declaración, organismo que la redactó, países que han firmado el compromiso de hacerla respetar, etc. A continuación explican a los participantes la actividad que realizarán, escogen o dan a conocer los lugares en que se realizarán los recorridos, presentan a los adultos que acompañarán a cada seisena (idealmente dos adultos por seisena) y entregan la información práctica que dice relación con esta salida. Los dirigentes no pueden olvidar avisar a los padres sobre esta actividad y obtener de su parte las autorizaciones correspondientes.

Durante esta misma reunión, los dirigentes entregan información básica sobre la técnica fotográfica. Lo ideal en este caso es que cuenten con la ayuda de un especialista en el tema pero, en caso que esto no sea posible, los dirigentes deberán explicar a los participantes los siguientes aspectos:

- «Objeto» es la persona, grupo, cosa o fragmento de algo que se desea fotografiar.
- Es necesario observar con detenimiento el objeto que se desea retratar para escoger su mejor ángulo.
- El objeto elegido debe recibir suficiente luz, y el fotógrafo ubicarse dando la espalda al sol evitando proyectar su sombra sobre el objeto.
- Para tomar fotografías siempre es mejor la luz de la mañana.
- Enfocar es hacer que la imagen del objeto se recoja con claridad en el visor de la cámara fotográfica.
- Encuadrar es centrar en el visor de la cámara fotográfica la imagen del objeto elegido.

El día programado, las seisenas y los adultos que las acompañan realizan el recorrido fotografiando situaciones que, según la opinión de los participantes, dicen relación con los Derechos del Niño, ya sea porque se respetan o se transgreden dichos derechos. No es necesario que todos los integrantes posean una cámara fotográfica. Lo fundamental es que se cuente con una cámara por seisena y que todos los participantes tengan la oportunidad de tomar fotografías.

Una vez reveladas las fotografías, tarea que se deberá llevar a cabo durante la semana posterior al recorrido, los niños escriben para cada una de ellas una frase o título que represente lo que quisieron mostrar al momento de tomarla. Con las fotografías ya tituladas, se confecciona un libro, el que los niños pueden llevar por turnos a sus hogares o presentar en su escuela, o se prepara una exposición de los derechos del niño al que se invita a los padres y familiares, a los amigos y amigas, a las demás Unidades del Grupo o a otras Manadas del Distrito.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Participo en juegos y actividades sobre los derechos del niño.
2. Ayudo a mis compañeros cuando les toca dirigir alguna actividad en la escuela y en la Manada.

Infancia Tardía

1. Conozco los derechos del niño y los relaciono con situaciones que conozco o con otras de las que he oído hablar.
2. Participo en actividades donde aprendo lo importante que es la paz.

JUEGOS POPULARES

Idea original: Patricio Gómez G.,
REME Chile y Equipo REME Brasil.

Una de las formas en que se expresan los valores de nuestra cultura es a través de nuestros juegos tradicionales; por medio de ellos mostramos nuestra forma de ver el mundo y reconocemos nuestra historia. Cada juego es un símbolo del momento en que fue creado... y en que fue jugado. A través de esta actividad proponemos a lobatos y lobeznas descubrir nuestros juegos tradicionales como una forma más de conocer y apreciar las manifestaciones culturales de nuestro país y región. Planificada con tiempo, esta puede ser una linda actividad para celebrar nuestras fiestas patrias.

Con suficiente anticipación, el equipo de dirigentes obtiene información sobre juegos populares del país y región y también de otros países. Contacta otros adultos (padres, abuelos, hermanos y hermanas mayores, otros dirigentes del Grupo, miembros de otras Unidades, etc.) que estén dispuestos a aprender dicho juego, obtener el material necesario y animar una de las bases el día de la actividad.

Cuando todo esté preparado, se montan las bases o puestos en que se ofrecen los diferentes juegos y a los que los niños acceden de acuerdo a su interés. El adulto que anima cada una de las bases recibirá a los visitantes, les explicará brevemente la historia del juego, dará a conocer sus reglas y especificaciones técnicas y los invitará a jugarlo.

La actividad puede realizarse en el lugar de reunión habitual de la Unidad o en alguna plaza del vecindario. En este último caso habrá que conseguir los permisos necesarios y se podrá, por ejemplo, invitar a otros niños de la comunidad a que participen junto a lobatos y lobeznas.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Respeto los símbolos de mi país.
2. Participo con respeto y entusiasmo en las celebraciones patrias.
3. Sé cuáles son los países americanos.

Infancia Tardía

1. Algo conozco de las cosas típicas del lugar en que vivo.
2. Me gusta la cultura de mi país y las distintas formas en que se expresa.
3. Participo en las actividades de la Manada en que se expresa la cultura de mi país.
4. Conozco los símbolos patrios de otros países de América.
5. Participo en actividades en que aprendo lo importante que es la paz.

CACERÍA BOTÁNICA

Idea original: José Manuel Sánchez,
REME Panamá y Duxtel Vinhas, REME Brasil.

Conocer los nombres de las diferentes especies vegetales de nuestro entorno puede ser una actividad sumamente entretenida. Para ello, cada seisena puede organizar un recorrido a pie por el barrio cercano al local de reunión de la Unidad y, con la ayuda de un experto, conocer los nombres y características de los diferentes árboles que encuentren en el trayecto. Este mismo recorrido puede realizarse, por ejemplo, en diferentes épocas del año y así ver los cambios que cada especie experimenta. Cada uno de estos recorridos puede incluir actividades complementarias: confeccionar sencillos carteles de madera o de cartulina plastificada con el nombre de cada árbol y luego colgarlos de ellos, recolectar hojas y confeccionar con ellas un herbario o realizar un safari fotográfico y luego preparar una exposición en el local de reunión. Esta actividad también puede servir de motivación para actividades de mayor duración: preparar almácigos, plantar y cuidar un árbol, desarrollar una actividad de reforestación en alguna plaza cercana. Durante el próximo campamento de Unidad se puede organizar una excursión de medio día para ver esas especies en su hábitat natural y descubrir otras que forman parte de la riqueza natural del país.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

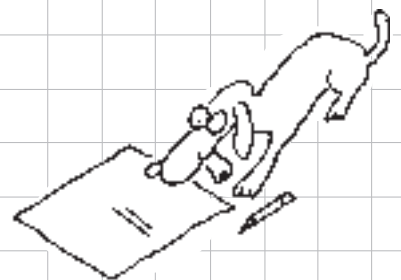
1. Conozco los principales árboles, plantas, animales, peces y aves de la región en que vivo.
2. Cuido las plantas que hay en mi casa.
3. He sembrado y cuidado yo solo una o varias plantas.

Infancia Tardía

1. Conozco los principales animales y plantas de mi país que podrían desaparecer si no hacemos algo por ellos.
2. Cuido los árboles y las plantas en los lugares en que juego, trabajo y vivo.
3. Mantengo un pequeño jardín.

Aquí anoto otras ideas de actividades para la Manada





ÁREA ESPIRITUALIDAD
ÁREA ESPIRITUALIDAD



LA BÚSQUEDA DE DIOS

Desde que toma conciencia de sí mismo el ser humano busca respuestas sobre el origen, naturaleza y destino de su vida: ¿de dónde vengo? ¿quién soy? ¿adónde voy?

Una cultura o una época se preguntan en forma diferente que otras, las persona que tarta de vivir ajustada a su conciencia se interroga de otro modo que quien no oye su voz; el que sufre dolor se pregunta de otra manera que aquel que está sano; el creyente plantea la cuestión distinto que el incrédulo; el estudiante que el obrero; el niño diferente al adulto; pero siempre se trata del mismo enigma que pide solución. Todo lo que hacemos es un requerimiento urgente a la existencia, dulce y poderoso, pidiéndole que nos revele su sentido.

Así como no podemos separar a la persona en componentes físicos, intelectuales, éticos, emocionales o sociales, tampoco podemos arrancar de la vida humana su vocación hacia lo trascendente, la admiración ante el misterio, la búsqueda de Dios. De ahí que el desarrollo integral de la persona comprende el desarrollo de su dimensión espiritual.

Entre los 7 y los 11 años, en que ya se ha superado el pensamiento mágico, y no obstante que comenzarán a descubrir a Dios como un padre que protege y un amigo que ayuda, niñas y niños no cesarán de hacer preguntas. La relación que establezcan con Él dependerá básicamente de las respuestas que a esas preguntas entreguen la familia, la escuela y, por supuesto, el medio en que actúan.

A través de las actividades que realizan niños y niñas aprenden a reconocer a Dios en sí mismos, en las demás personas y en la naturaleza; y son invitados continuamente a conocer mejor su fe y a participar en las actividades de su Iglesia.

La oración personal y comunitaria invita al diálogo con Dios, y los objetivos que se proponen promueven que niñas y niños manifiesten los valores de su fe en sus actitudes antes sus compañeros y amigos.

En un ambiente de apertura, niñas y niños aprenden a identificar opciones religiosas distintas de la propia; y en un clima de respeto, se acostumbran a valorar a todos sus compañeras y compañeros por igual, sin distinción de sus opciones religiosas.

COMPARTIMOS CON DIOS

Área de desarrollo
ESPIRITUALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Durante un campamento de Unidad, los niños comparten distintos momentos de oración. Motivados por una reflexión sencilla, conversan con Dios como lo harían con un buen amigo y a Él piden, ofrecen, alaban y dan gracias por aquellas cosas que consideran importantes y significativas para sus vidas.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Comprender la oración como un espacio para ofrecer, alabar, pedir y dar gracias a Dios.
2. Propiciar espacios de oración en la Unidad.
3. Integrar la oración a las experiencias de la vida de Unidad.
4. Cultivar el respeto por los lugares de reflexión.
5. Integrar la oración a las experiencias personales.

LUGAR

En campamento.

DURACIÓN

Alrededor de 15 minutos diarios durante cuatro días de campamento.

PARTICIPANTES

La Unidad; trabajando algunas veces en forma individual, en grupos y todos juntos.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Me gusta mucho la naturaleza y la vida al aire libre.
2. Reconozco las buenas acciones que hacen mis compañeros y compañeras.
3. Participo en las celebraciones religiosas que se hacen en mi Manada.
4. Participo en las oraciones que hacemos en la Manada.
5. Conozco las principales oraciones de la Manada.

Infancia Tardía

1. He aprendido a reconocer la naturaleza como obra de Dios.
2. Ayudo en las celebraciones religiosas de la Manada.
3. Comprendo la importancia de rezar juntos en la Manada.
4. Rezo en los momentos importantes del día.
5. A veces yo dirijo las oraciones que decimos en la Manada.
6. Comprendo que las enseñanzas de mi religión se tienen que notar en la forma en que soy con mis amigos y compañeros.

MATERIALES

Los implementos necesarios para la construcción del panel; tarjetas de diferentes colores para escribir las oraciones; textos o preguntas que motiven la reflexión; lápices; alfileres, pegamento u otro material que permita adherir las tarjetas al panel.



Idea original: Central de Coordinación REME.
Redacción: Patricia Dupont.
Edición: Loreto González.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Previo al campamento de Unidad

Los dirigentes preparan los elementos necesarios para realizar esta actividad durante el campamento de Unidad: materiales para la construcción del panel que se utilizará para depositar las oraciones, tarjetas de cuatro diferentes colores (uno para cada día de oración) en cantidad suficiente para todos los miembros de la Unidad y textos breves o preguntas que motiven la reflexión diaria.

En campamento

Al atardecer del primer día de campamento -una vez montado el panel en que se depositarán las oraciones-, el equipo de dirigentes motiva la participación de los niños en esta actividad. Para ello, les explica que la oración es una conversación de amigos, y tal como pasa con los amigos, es agradable tener tiempo para compartir y conversar con Dios con palabras sencillas y por diferentes motivos.

Con este objetivo, la Unidad se reunirá cada atardecer frente al panel y, en una atmósfera de recogimiento, reflexionará sobre las cosas que les sucedieron ese día. Finalizada la reflexión, cada participante escribirá una pequeña oración en una tarjeta de color que el dirigente le entregará, la que luego pegará en el panel. Quien quiera compartir su oración podrá leerla frente al grupo.

Siguiendo esta misma dinámica, durante los cuatro días se motivará a orar resaltando los diferentes objetivos de la oración; ofrecer, alabar, pedir y dar gracias:

Primer día:

OFRECER Los participantes ofrecen a Dios su compromiso con la Ley y la Promesa y su esfuerzo por vivir de acuerdo a ella, especialmente durante este campamento que se inicia.

Segundo día:

ALABAR Alabar a Dios es decirle lo hermoso que es saber que contamos con Él. Durante el campamento podemos darnos cuenta de la presencia de Dios en la naturaleza y alabar Su creación.

Tercer día:

PEDIR: Pedir a Dios su ayuda para lograr lo que nos hemos propuesto. Pedir por lo que nos hace falta a nosotros y a las personas que queremos. Pedir por nuestros amigos, nuestros compañeros y compañeras de seisena, nuestros compañeros de la escuela.

Cuarto día:

DAR GRACIAS: Todos hemos recibido mucho de Dios. Demos gracias por nuestra familia, los amigos, las cosas lindas que nos han pasado, las experiencias que nos han ayudado a crecer. Demos gracias también por todo lo que hemos vivido durante este campamento.

Las oraciones se mantienen en el panel durante todo el campamento, de modo que quien quiera pueda acercarse hasta él, leerlas y tener un momento de reflexión individual o grupal. El programa de actividades del campamento tendrá que planificarse considerando esta posibilidad, dejando espacio para que los participantes puedan dedicar un tiempo efectivo a la reflexión.

La última noche de campamento, en el recogimiento del fuego que se apaga, los dirigentes invitan a los participantes a releer las oraciones que se han pegado en el panel. Quienes lo deseen podrán leer en voz alta sus oraciones, expresar una última reflexión en torno a lo vivido en el campamento o contar a la Unidad sus esperanzas.

Para finalizar, y manteniendo el ambiente de recogimiento, la Unidad retira las tarjetas del panel y las arroja al fuego como una forma de ofrecer a Dios todo lo vivido durante esos días.

En este mismo ambiente de recogimiento podrán compartirse las opiniones que los participantes tengan respecto a la actividad realizada. Al mismo tiempo, durante la realización de la actividad los dirigentes deberán estar pendientes de las conductas de cada participante, de manera de poder reforzar algunos comportamientos y profundizar junto a ellos respecto a algunas reflexiones.

¿NO TE IMAGINAS CON QUIÉN CONVERSÉ HOY!

Área de desarrollo
ESPIRITUALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Con la ayuda de los dirigentes, la Unidad selecciona dos personajes conocidos, históricos o contemporáneos, que se hayan destacado por vivir de acuerdo a su fe. Los niños, trabajando individualmente o por equipos, investigan aspectos de sus vidas y preparan preguntas que les gustaría formularles. Culmina la actividad en un encuentro simulado con ambos personajes, representados por adultos que se han preparado adecuadamente para esa ocasión.

LUGAR

El local de la Unidad, y si éste no fuese suficiente, otro lugar de dimensiones adecuadas para realizar un encuentro entre la Unidad y dos adultos.

DURACIÓN

3 reuniones.

PARTICIPANTES

La Unidad.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Reconocer en algunos personajes distintas formas de vivir la fe.
2. Conocer los testimonios de fe de esos personajes.
3. Aprender del testimonio de otras personas.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Conozco la historia de algunas personas que han vivido de acuerdo a su fe.
2. Sé que hay personas que son muy buenas y que no tienen la misma religión que yo tengo.

Infancia Tardía

Me doy cuenta cuando las personas viven de acuerdo a las enseñanzas de su religión.



Idea original: Central de Coordinación REME.

Elaboración: Patricia Cardemil, Alberto Del Brutto, Jorge Gray y Luis Felipe Fantini.

Redacción: Carlos Sandoval.

Edición: Gerardo González y Loreto González.

MATERIALES

Cuaderno personal y lápiz para cada niño; víveres para una pequeña reunión social y una sala para ser ocupada como vestidor.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Primera Reunión

El dirigente organiza un debate con la Unidad para seleccionar a los dos personajes que se hayan destacado por la coherencia de su fe y con los cuales a los niños les gustaría conversar... si tuvieran la oportunidad de hacerlo.

Para motivar la reflexión, los dirigentes pueden dar algunas sugerencias de personajes. Teresa de Calcuta, Martin Luther King, Francisco de Asís, Desmond Tutu, Monseñor Oscar Arnulfo Romero, Mahatma Gandhi, Rosa de Lima, Dalai-lama Tenzin Gyatso, el Padre Alberto Hurtado, Pablo de Tarso o Lutero, son algunos de los nombres que pueden servir de ejemplo.

Una vez seleccionados se pide a los niños que preparen para la próxima reunión una biografía de los personajes, individualmente o por equipos, poniendo especial énfasis en hechos de sus vidas en que han dado testimonio de su fe.

Durante la semana

El dirigente selecciona a dos adultos que tengan una cierta apariencia similar a la de los personajes elegidos; sean apreciados en su medio como personas que viven de una manera digna de imitar; manifiesten una cierta estimación por el personaje y estén dispuestas a prepararse sobre los hechos y el significado de su vida; y tengan las condiciones mínimas de expresión como para interpretarlo, vestirse como él o ella y hablar ante los niños simulando ser el personaje que representan.

Se acuerda con los invitados la fecha en que estarán preparados para realizar el encuentro.

Segunda Reunión

Se pide a algunos niños que informen sobre la biografía de los personajes, lo que se complementa con los antecedentes que el resto de los miembros de la Unidad obtuvo en la semana. Previendo que los niños no reunieran la información más atractiva, el dirigente se ha preparado a su vez para enriquecer con su relato la información sobre el personaje.

Para animar esta reunión, el dirigente puede proponer que se organicen rápidamente ciertas representaciones artísticas espontáneas sobre hechos o momentos especiales que se hayan dado a conocer sobre la vida de los personajes, y en las cuales los niños asumen distintos roles.

En este momento el dirigente les da a los niños la noticia de que ha tomado contacto con los dos personajes y les informa del día en que éstos han aceptado venir a reunirse con la Unidad. Pasada la sorpresa por esta información y creada la expectativa por lo que ocurrirá, la Unidad prepara preguntas para formular a los invitados. Para hacer estas preguntas se pueden abordar distintos asuntos en relación a cada personaje: aspectos de su vida, opiniones sobre su época, opiniones sobre el mundo actual, relación con Dios, inquietudes o dudas de los niños acerca de la fe, etc.

Finalmente se explica que a visitas tan ilustres no se las puede recibir con las manos vacías, por lo que se organizan las atenciones que se ofrecerán: refrescos, jugos, galletas, pasteles, etc. Se asignan las responsabilidades de reunir estos elementos como también las de recibir y presentar a los invitados.

En todo momento, los dirigentes deberán estar atentos a la respuesta que reciban de los participantes. De esta manera, podrán introducir oportunamente los cambios y ajustes que sean necesarios.

Tercera reunión: día del encuentro

Una hora antes de la llegada de los invitados, la Unidad prepara el lugar para el encuentro. Un cierto decorado alusivo mejoraría la ambientación de la reunión.

Cuando llegan los invitados, los niños encargados presentan a los personajes. Estos, manteniendo la personalidad que representan pero sin exagerar su actuación, dirigen unas breves palabras agradeciendo la invitación e indicando los motivos que tuvieron para aceptarla. Luego se da paso a la conversación, la que se desarrolla a partir de las preguntas de los niños. Si en algún momento el interés decae, los dirigentes pueden tener pequeñas intervenciones que animen el encuentro.

Los invitados pueden a su vez hacer preguntas a los niños, las que contribuirán a la identificación de éstos con los valores que los personajes representan.

Poco antes de terminar la conversación, se sirven los refrescos o se ofrecen las atenciones previstas, continuando el diálogo en un ambiente relajado. Este puede ser un buen momento para, por ejemplo, inaugurar el libro de visitas ilustres y fotografiar a toda la Unidad junto a los personajes que los han visitado.

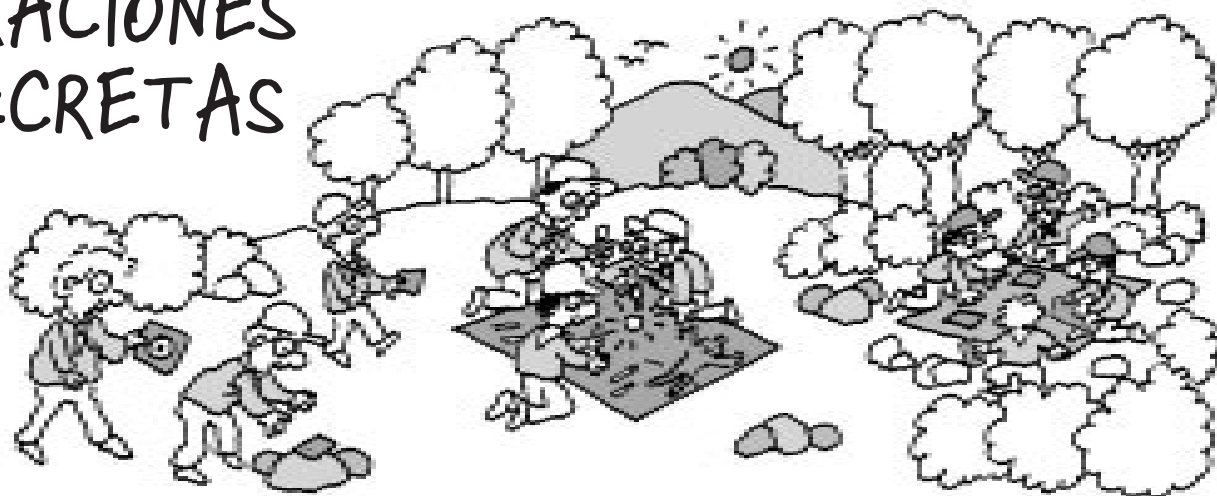
Antes de finalizar, los dirigentes revelan la verdadera identidad de los adultos que han representado a los invitados. Estos a su vez cuentan algo sobre su actividad en la vida real, sobre el significado que tienen para ellos los personajes representados, sobre los motivos que los llevaron a aceptar la simulación y la importancia que atribuyen a la fe en sus vidas. En esta parte se creará un ambiente de mayor intimidad, en que el testimonio de los adultos presentes sobre sí mismos será tan importante como el de los personajes representados.

La actividad finaliza agradeciendo la participación de los invitados. Un hermoso canto sería una buena forma de despedirlos.

Antes que los adultos invitados se retiren, pueden todos comentar la actividad realizada. Las opiniones que se expresen en este momento, junto con las observaciones que los dirigentes han efectuado durante el desarrollo de la actividad, permitirán evaluar, entre otros aspectos, el entusiasmo e interés de los niños en la selección de los personajes, su disponibilidad para asumir responsabilidades, el grado de interés que demuestran por el tema, su capacidad para desenvolverse en situaciones que combinan lo conceptual con lo lúdico, las conclusiones que los niños obtienen de los testimonios conocidos o la forma como estos testimonios impactan su vida personal.

ORACIONES SECRETAS

Área de desarrollo
ESPIRITUALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Recorriendo la naturaleza, los niños encuentran frases y dibujos que les ayudarán a descifrar un mensaje y los invitarán a conocer, reflexionar y expresarse a partir de un texto sagrado que los dirigentes han escogido previamente.

LUGAR

En campamento.

DURACIÓN

2 a 3 horas.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando en seisenas.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Conocer escrituras sagradas.
2. Reflexionar a partir de un texto sagrado, apreciando de manera personal el mensaje que entrega.
3. Expresar por distintos medios la vivencia de la fe.
4. Desarrollar habilidades de comunicación.
5. Desarrollar capacidades para trabajar en equipo.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Tengo interés en conocer cada vez más sobre Dios y mi religión.
2. Participo en las celebraciones religiosas que se hacen en mi Manada.
3. Participo en las oraciones que hacemos en la Manada.
4. Conozco las principales oraciones de la Manada.
5. Entiendo que las cosas que aprendo de mi religión se tienen que notar en la forma en que soy con mi familia.

Infancia Tardía

1. Pregunto a las demás personas sobre las cosas que me interesan de mi religión.
2. Ayudo en las celebraciones religiosas de la Manada.
3. Comprendo la importancia de rezar juntos en la Manada.
4. Rezo en los momentos importantes del día.
5. A veces yo dirijo las oraciones que decimos en la Manada.
6. Comprendo que las enseñanzas de mi religión se tienen que notar en la forma en que soy con mis amigos y compañeros.



Idea original: Grupo Scout San Pablo de la Cruz, Chile.

Redacción: Carolina Carrasco.

Edición: Loreto González.

MATERIALES

Selección de textos sagrados, papel, sobres, lápices de colores, revistas, tijeras, pegamento, pistas, panel y otros materiales que pudieran necesitar los participantes para confeccionar sus dibujos.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la actividad

A lo menos dos semanas antes de la fecha fijada para el campamento, los dirigentes deberán realizar las siguientes tareas en relación a esta actividad:

- Seleccionar tantos textos sagrados breves como seisenas tenga la Unidad. En caso que la Unidad sea pluriconfesional, los dirigentes deberán seleccionar textos tomados de los libros sagrados de cada una de las religiones presentes en la Unidad.
- Dividir cada texto en 4 ó 5 párrafos, escribir cada uno de ellos en una tarjeta de cartulina y depositarlos dentro de un sobre. Los párrafos de un mismo texto deben estar numerados en forma correlativa para que los niños puedan ordenarlos con mayor facilidad. A su vez, los sobres deberán tener alguna marca que permita reconocer cuando pertenecen a un mismo texto.
- Obtener los materiales para construir un sencillo panel en campamento.
- Obtener los materiales necesarios para el trabajo de las seisenas.

En campamento, antes de la actividad

Con suficiente anticipación, los dirigentes deben realizar las siguientes tareas para preparar la actividad:

- Seleccionar los recorridos que cada seisena realizará. Es conveniente que cada seisena recorra caminos diferentes y llegue a distintos lugares de reflexión. Si lo anterior no fuera posible, pueden establecerse diferentes recorridos y un lugar común de reflexión, el que debe ser lo suficientemente amplio para albergar cómodamente a todas las seisenas.
- Preparar las pistas. En el lugar de comienzo de pista cada seisena recibirá el primer sobre y en el de fin de pista el último. La forma más adecuada para hacer llegar a las seisenas los demás fragmentos será determinada por el equipo de dirigentes al programar el recorrido.
- Disponer las pistas en el recorrido.
- Preparar los lugares de reflexión a los que llegará cada seisena y dejar en ellos el material suficiente para que los participantes confeccionen los dibujos.
- Confeccionar el panel y montarlo en el lugar donde se realizará la presentación de los dibujos y el cierre de la actividad. Si toda la Unidad llega al mismo lugar de reflexión, este puede ser el lugar donde se instale el panel.

El día de la actividad

Una vez que todo esté dispuesto, los dirigentes reunirán a la Unidad, motivarán su participación y les entregarán el primer sobre que constituye la señal de comienzo de pista, luego de lo cual las seisenas comenzarán sus recorridos.

Mientras se desarrolla la actividad, los dirigentes deberán estar atentos a lo que las seisenas hagan. Sin interferir en el trabajo que ellas realicen, estarán pendientes en caso que necesiten ayuda. Dependiendo de la extensión del lugar y la naturaleza de los recorridos, es recomendable que haya un dirigente responsable de cada seisena durante el desarrollo de éstos.

Cuando las seisenas lleguen al final de su recorrido encontrarán el último párrafo de su texto de reflexión. Luego de unir todas sus partes, y junto al dirigente que los recibirá en el lugar, leerán el texto, reflexionarán en torno a su mensaje y harán dibujos que den cuenta de la reflexión realizada.

Posteriormente, la Unidad se reunirá en torno al panel y cada seisena pegará allí sus dibujos al mismo tiempo que contará a las demás su trabajo. La actividad puede finalizar con una reflexión u oración dirigida por el equipo de dirigentes con participación activa de todos los miembros de la Unidad.

Luego de la reflexión, la Unidad puede comentar el trabajo realizado, intercambiando opiniones y proponiendo nuevas variantes para la actividad. Esta conversación, junto con las observaciones recogidas por los dirigentes, permitirá evaluar el desarrollo de la actividad y el impacto que ella tuvo en quienes participaron.

LA VISITA DEL SABIO...

Área de desarrollo
ESPIRITUALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Motivados por un extraño mensaje y por la visita de un sabio de otro tiempo, los miembros de la Unidad investigan sobre las religiones del mundo.

LUGAR

En el local de reunión habitual de la Unidad.

DURACIÓN

Alrededor de dos horas de una reunión habitual de Unidad y parte del tiempo disponible en la semana para recolectar la información pertinente.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando en pequeños grupos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Conocer las religiones más importantes de nuestro tiempo.
2. Cultivar el respeto por las diferentes religiones.
3. Desarrollar habilidades de investigación.
4. Ejercitar la creatividad en la entrega de la información.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Tengo interés en conocer cada vez más sobre Dios y mi religión.
2. Sé que hay personas que son muy buenas y que no tienen la misma religión que yo tengo.

Infancia Tardía

1. Pregunto a las demás personas sobre las cosas que me interesan de mi religión.
2. Todos mis compañeros son importantes, aunque no tengan mi misma religión.
3. Conozco que hay otras religiones distintas de la mía.



Idea original: Equipo REME Chile y Germán Rocha, REME Bolivia.
Redacción y Edición: Loreto González.

MATERIALES

Pliegos de papel kraft o papel de envolver, lápices de diferentes colores, pegamento, tijeras, papeles de diferentes colores, revistas. Complementa esta actividad el anexo técnico **Los Caminos hacia Dios**.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En la reunión anterior

Para motivar la participación de niños y niñas al mismo tiempo que preparar el ambiente propicio para la actividad, los dirigentes pueden informar que han recibido una enigmática carta en la que un tal “sabio...” les anuncia su visita. Sorprenderá aún más a los participantes si los responsables de Unidad preparan una piedra en la que aparezca el mensaje, un pergamino conteniendo una escritura desconocida o algún otro elemento de animación que simule la carta recibida. El visitante puede ser un sabio de alguna de las culturas originarias del país o de otros países de América o del mundo.

En dicha carta, el sabio les anuncia su visita para la próxima reunión de Unidad y les pide que lo ayuden en la importante misión que debe cumplir: descubrir si su religión ha sobrevivido con el tiempo y si se encuentra entre las más importantes del mundo.

Para ayudarlo, los participantes formarán grupos que durante la semana recolectarán información sobre las religiones que en la actualidad presentan un número importante de fieles, por ejemplo, judaísmo, cristianismo, protestantismo, anglicanismo, hinduismo, budismo, islamismo, etc. Este trabajo será mucho más completo si a cada grupo se le asigna o se le da a escoger una religión a investigar, entregándoles además una pauta para realizar su investigación: países donde se practica, número aproximado de fieles, postulados fundamentales, ceremonias, personajes históricos que han profesado esa religión y se han caracterizado por ser fieles a ella, etc. Para todo esto, los dirigentes pueden ayudarse con el anexo técnico **Los Caminos hacia Dios**, que complementa esta actividad.

Por su parte, los dirigentes deberán • supervisar que el trabajo de los grupos se lleve a cabo, • preparar los materiales necesarios para la realización de la actividad y • obtener la ayuda de algún amigo o adulto relacionado con la Unidad para que sea quien represente al “sabio...”, colaborando con él en la preparación de la indumentaria adecuada y en la obtención de la información necesaria para cumplir exitosamente su papel.

El día de la actividad

Llegado el momento programado para la realización de la actividad -cuando menos lo esperen y sea una sorpresa para los participantes-, llegará el sabio al lugar de reunión.

Luego de presentarse ante los niños y dirigentes, les explicará con claridad el problema que lo ha traído hasta nuestro días: el sacerdote de su pueblo vaticinó que en el siglo XXI su religión no estaría entre las más grandes del mundo y él, en su calidad de sabio, debe reunir las pruebas que confirmen esta predicción, no pudiendo volver hasta que haya logrado su misión.

Niños y dirigentes podrán hacerle saber que recibieron su mensaje y, como acostumbran hacerlo los scouts, se encuentran preparados para ayudarlo.

Divididos en grupos, los mismos que se formaron la reunión anterior, los niños ordenarán la información recolectada durante la semana, discutirán sobre los aspectos más interesantes o relevantes de la religión que les tocó investigar y prepararán, siguiendo la técnica gráfica que más les acomode o agrade (collage, dibujo, etc.), una presentación en la que darán a conocer la información recogida al resto de la Unidad. Durante este trabajo, el “sabio...” podrá visitar cada grupo y aclarar con ellos parte de la información que necesita, lo que obviamente será una forma de enfocar el trabajo que se esté desarrollando al interior de cada pequeño grupo. Los demás dirigentes, por su parte, estarán igualmente disponibles para aclarar las dudas de los grupos y orientar el trabajo de niños y niñas.

Cuando todos los grupos hayan finalizado, se reunirá nuevamente la Unidad y cada uno de ellos presentará sus trabajos. El sabio, que será el invitado de honor de esta presentación, podrá hacerles preguntas con el objeto de aclarar sus dudas y dilucidar el asunto que lo trajo hasta nuestra época. Como una forma más de ayudarlo, los grupos podrán entregarle sus trabajos para que él los pueda llevar a su pueblo.

Antes de retirarse, el sabio podrá agradecer a niños y niñas por la ayuda que le han prestado. Este momento, trabajado adecuadamente, puede servir de evaluación de la actividad, invitando a los participantes a comentar el trabajo realizado.

Algunas semanas después, la Unidad puede recibir, por extrañas y misteriosas vías, un paquete en el que el sabio les devuelve el material y les hace llegar el agradecimiento de su pueblo por tan valiosa colaboración.



LOS CAMINOS HACIA DIOS

ANEXO TÉCNICO

“Toda persona interpela constantemente a la existencia para que le revele su origen, su naturaleza y su destino.

Frente a la profundidad del misterio, invitamos a los jóvenes a trascender el mundo material, guiarse por principios espirituales y caminar siempre en la búsqueda de Dios, presente en la existencia de todos los días, en las cosas creadas, en los otros, en la historia.

Los invitamos a asumir el mensaje de su fe y a vivirlo en la comunidad de su Iglesia, compartiendo la fraternidad de los hombres unidos por una misma religión y siendo fiel a sus convicciones, signos y celebraciones.

Representamos a los jóvenes la importancia de integrar la fe a la vida y a la conducta, dando testimonio de ella en todos sus actos.

Les invitamos además a vivir alegremente su fe, sin ninguna hostilidad hacia quienes buscan, encuentran o viven respuestas diferentes ante Dios, abriéndose al interés, a la comprensión y al diálogo ante las opciones religiosas de los demás.

Una persona guiada por estos principios reconoce, vive y comparte el sentido trascendente de su vida, por encima de posiciones sectarias o fanáticas.”

**Proyecto Educativo del Movimiento Scout
Organización Scout Interamericana**

La fe mueve montañas...

Dios adquiere diversos nombres en religiones diferentes que aspiran a encontrar en El la respuesta a todas sus preguntas y la explicación a los misterios de la vida. En El confiamos y hacia El caminamos por caminos a menudo diferentes, que finalmente terminan en el mismo destino.



El Judaísmo

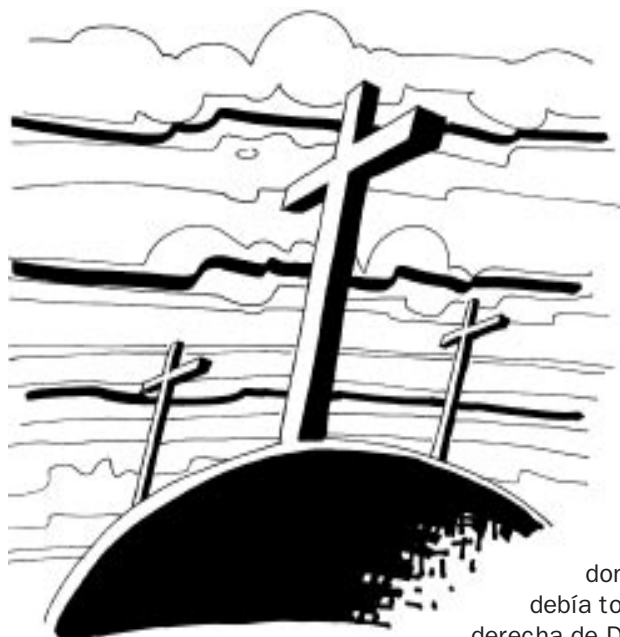
La comunidad judía cuenta actualmente con cerca de 25 millones de miembros unidos por la religión, la lengua, la historia y la tradición. La historia del judaísmo se inicia a comienzos del segundo milenio a.C. en Mesopotamia, actual Irak. Allí, a causa de la destrucción de la ciudad de Caldea, se produjo un gran desplazamiento de población. Entre las muchas familias que migraban hacia el norte, se hallaba una cuyo destino la llevaría al descubrimiento de que existe un solo Dios.

Conforme a los relatos, esta familia estaba encabezada por Abraham y Sara. Más tarde migraron a las tierras de Canaán y desarrollaron allí sus ideas monoteístas, mediante una relación directa y cercana con Dios.

La historia es larga y apasionante como para ser resumida en unas pocas líneas, por lo que sólo diremos que actualmente, la vida de un judío tradicional observante debe ser dedicada en todo momento a la búsqueda de santidad y al cumplimiento de sus obligaciones religiosas.

El calendario judío tiene varias fiestas y celebraciones, entre la que se destacan el sabat, caracterizada por la abstención de la labor creativa. Adicionalmente, cada festividad lleva consigo un tema particular. Entre las más conocidas está el “Rosh Hashana” y el “Yon Kippur”.

Uno de cada tres judíos fue asesinado durante la Segunda Guerra Mundial por los programas nazis de exterminio, resultando en la muerte de más de 6 millones de personas. Con posterioridad al término de la Guerra, se constituyó el Estado Judío de Israel, con la esperanza de nacer de nuevo desde las cenizas del Holocausto.



El Cristianismo

Toma su nombre de Cristo, que significa “el ungido”, es decir, el elegido. Su base se encuentra en el judaísmo, pero suma a él la afirmación de que Jesús de Nazaret es el esperado enviado de Dios para salvar a toda la humanidad de los pecados y de la misma muerte, inaugurando así un Reino de Dios que llegará a toda su plenitud al final de los tiempos.

Jesús predicó y recorrió Palestina enseñando en tiempos de la ocupación de dichos territorios por los Romanos. Luego de tres años de vida pública dedicada a la prédica, las enseñanzas y la realización de diversos milagros, Jesús fue arrestado y condenado a morir por crucifixión. Tres días después de su muerte, la tumba donde se encontraba su cuerpo quedaría vacía, pues Jesús resucitado debía todavía pasar otros cuarenta días en la Tierra antes de ascender a la derecha de Dios Padre. En la fiesta judía de Pentecostés, celebrada cincuenta días después de Pascua, los seguidores más cercanos de Jesús -sus apóstoles- recibirían el Espíritu Santo que los fortalecería y animaría para continuar la tarea iniciada por Jesús: anunciar la venida del Reino de Dios, sanar a los enfermos, bautizar a los creyentes, formar comunidades y vivir según sus enseñanzas.

En el principio de la historia del Cristianismo hubo una sola Iglesia o “asamblea santa” de los seguidores de Jesucristo, uniendo a todos quienes aceptaron e hicieron suyas las enseñanzas del maestro.

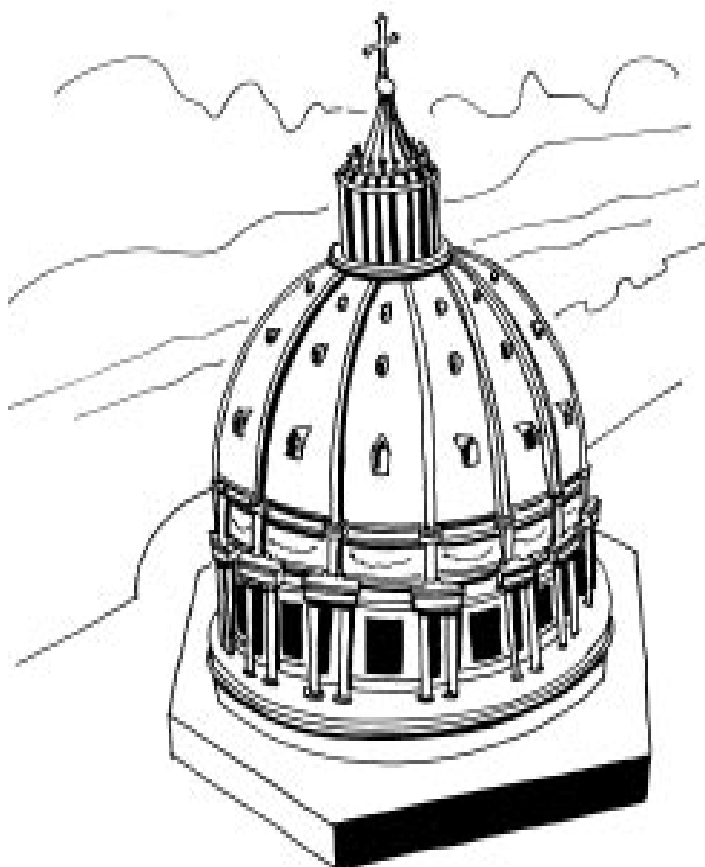
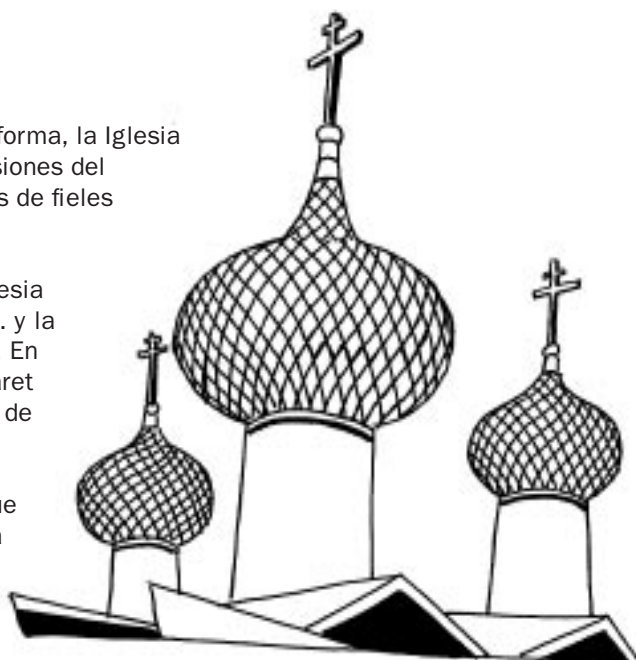
La Iglesia Ortodoxa

Junto a la Iglesia Católica Romana y las Iglesias de la Reforma, la Iglesia Ortodoxa -“de recta doctrina”- es una de las tres grandes expresiones del Cristianismo histórico. Actualmente cuenta con unos 170 millones de fieles bautizados.

La historia de la Iglesia Ortodoxa fue común a la de la Iglesia Católica hasta la llamada “paz de Constantino” en el año 313 d.C. y la división del Imperio Romano entre Oriente y Occidente (395 d.C.). En la tradición cristiana, Pedro y Andrés, discípulos de Jesús de Nazaret y hermanos entre sí, encabezaron las dos comunidades cristianas de Roma y Bizancio, respectivamente.

Para los cristianos ortodoxos, la Iglesia es mucho más que una institución, es “una vida nueva con Cristo y en Cristo, dirigida por el Espíritu Santo”. Mantiene una estructura jerárquica, siguiendo la estructura indicada por el mismo Jesús, cuando designó a 12 apóstoles o “enviados”, a presidir cada uno sobre una Iglesia (“asamblea”) local. Los sucesores de los apóstoles originales reciben el nombre de “obispos”, que son ordenados por otros obispos y acogidos por los fieles.

Quienes profesan la religión ortodoxa reverencian a los santos, reconocen siete sacramentos y la autoridad de los primeros siete concilios generales. Las Iglesias ortodoxas, también llamadas “orientales”, conservan la forma de vida litúrgica, contemplativa y monástica del cristianismo. Conocidas son sus maravillosas expresiones de arte religioso que representan a la Santísima Trinidad (Dios Padre, Hijo y Espíritu Santo), a la Santísima Virgen María, o a los santos que han mostrado vidas ejemplares en el seguimiento de las enseñanzas de Jesús.



El Catolicismo

Cuando fue necesario distinguir entre las dos Iglesias que se separaron, la Iglesia cuya sede quedó en Roma se identificó como la Iglesia “Católica” (universal), presidida visiblemente por el Papa, Obispo de Roma, sucesor del apóstol Pedro y Patriarca de Occidente, pero presidida invisiblemente por el mismo Jesucristo. El número actual de cristianos católicos bordea los 1.000 millones. En el calendario romano, muchos santos tienen su propio día de fiesta, pero las festividades más importantes conmemoran los eventos principales de la vida de Jesús, de Juan Bautista (el profeta que proclamó su llegada) y de la Virgen María, madre de Jesús.

La devoción a María, como madre de Jesús, Madre de Dios Hijo, y madre de todo creyente cristiano, es muy fuerte en la tradición católica. Jesús, en tanto Hijo de Dios en la Tierra, posee al mismo tiempo una naturaleza humana y naturaleza divina. María fue concebida y nació sin pecado original (Inmaculada Concepción), y tras su muerte en la Tierra ascendió al cielo en cuerpo y alma (Asunción de la Virgen).

La Iglesia Católica reconoce siete sacramentos que, al igual que los sacramentos Ortodoxos, permiten al creyente participar de la gracia divina.



El Protestantismo

El nombre “protestantismo” viene de la palabra “protestar”, aunque la raíz histórica de los protestantes es mucho más que una simple protesta. Los cristianos que siguieron las huellas del alemán Martín Lutero (1483-1546), del suizo-francés Juan Calvino (1509-1564) y otros, buscaban reformar la Iglesia de Occidente.

El estado de la Iglesia Católica en la época de la Reforma presentaba muchos males reales, reconocidos posteriormente por la misma Iglesia. Los abusos administrativos y financieros, la ignorancia y la superstición, los intereses particulares y de poder, entre otros graves problemas, motivaron a muchos cristianos disconformes la realización de una Reforma que concluiría en la separación definitiva de la Iglesia.

Lutero enseñó una doctrina de la “justificación”, afirmando que nadie puede merecer la salvación que viene de Dios, sino que es entregada por El de manera gratuita. La salvación es fruto sólo de la fe y la misericordia de Dios, manifestada efectivamente en la muerte de Cristo por nosotros.

El calvinismo tenía en común con el luteranismo los fundamentos esenciales de la fe y del pensamiento protestante: la doctrina de la justificación por la sola fe y la consideración de la Biblia cristiana como norma única y autosuficiente de fe. Reconocen dos sacramentos: el bautismo y la Cena del Señor, y postulan el sacerdocio universal de los creyentes.

El Anglicanismo

Las enseñanzas de Lutero y Calvino influyeron en el establecimiento de las Iglesias de Inglaterra, o “Anglicana” como una entidad distinta al catolicismo romano, también en el siglo XVI. El ritual anglicano se rige por el libro de la Plegaria Común, impuesto por Isabel I, Reina de Inglaterra (1558-1603). Sus puntos doctrinales principales se centran en la suprema autoridad de la Biblia y la enseñanza calvinista de la predestinación.

Los anglicanos preservaron el ministerio de los Obispos, Presbíteros y Diáconos. La Biblia es conocida como “Los Libros Santos”. Entre sus características, contempla el sacerdocio femenino y la posibilidad de que Obispos y Presbíteros contraigan matrimonio. Al no reconocer la autoridad papal de la Iglesia Católica Romana, la forma de gobierno es episcopal, y los clérigos son considerados pastores y ministros de palabra y sacramentos.

Los anglicanos reconocen dos sacramentos: el bautismo y la Cena del Señor.



El Hinduismo

El hinduismo comenzó en la India entre los años 1550 y 1200 a.C. A diferencia de otras religiones, no se identifica con un fundador, no tiene estructura jerárquica ni comunitaria propia. Tampoco ofrece un paquete de doctrinas a las cuales el creyente debe adherir por la fe. En lugar de textos sagrados, el hinduismo dispone de una serie de textos religiosos compilados en épocas y lugares diferentes. Se trata de un sistema de vida especial, inspirado en las tradiciones religiosas y en las enseñanzas de maestros llamados gurúes.

El sueño de cada hindú es terminar sus días en las orillas del río Ganges, al norte de la India, en Banaras, ciudad santa del hinduismo. Los hindúes veneran un panteón con múltiples divinidades y dioses. La existencia y poder de estos dioses nace de las funciones que les atribuyen los creyentes. Sus imágenes están dentro de las casas, pues cada familia tiene los suyos.

Dentro de esta variada gama divina está la creencia más importante: la Trimutí, que significa “tres aspectos” de un mismo dios: Brahma (creador, principio de la inmortalidad), Shiva (fuente del bien y del mal) y Visnú (dios bueno y misericordioso, guardián del universo).

Una de las afirmaciones más importantes del hinduismo se refiere a la reencarnación. Cada hindú ha nacido y muerto centenares de veces en un ciclo de nacimiento-muerte-renacimiento. Otro concepto clave es el de karma, que corresponde a las acciones cumplidas por el alma en el cuerpo donde vivió.



El Budismo

El budismo influye en la vida de más de 350 millones de personas en todo el mundo, y toma su nombre del Buda (“el sabio”) Sidharta Gotama (560-480 a.C.), hijo de un caudillo que gobernaba la ciudad de Kapilavastu, en la parte septentrional de la India.



Rico, elegante e inteligente, el príncipe llegó a los 29 años en medio de placeres y festejos. Un día, cabalgando por los jardines reales, vio a un anciano cansado que lo motivó a reflexionar sobre la enfermedad, la vejez y la muerte. Abandonó entonces los placeres y la gloria y se dedicó a llevar una vida ascética. Sin embargo, esta renuncia no supuso el abandono del mundo. Una noche, sentando bajo un árbol de Bo (árbol sagrado de la inspiración), la verdad alumbró su mente. Esta iluminación perfecta, que hizo de él “Buda”, sería el tema de sus enseñanzas y predicaciones durante 45 años.

El budismo está compuesto por un conjunto de doctrinas formuladas y promulgadas por Gotama Buda. Considerando que vivir es sufrir y que el sufrimiento resulta de la pasión, Gotama vio en la renuncia de sí mismo el único medio de liberarse del sufrimiento. Aunque no se propone ningún dogma, entre sus enseñanzas más sobresalientes figuran:

- La inestabilidad: todas las cosas están en constante mutación y, por lo tanto, no debe uno apegarse a las cosas cambiantes.
- El sufrimiento universal: todos los seres humanos están sujetos al sufrimiento.
- El karma: nada existe sin tener causa.
- La negación del yo: no hay nada independiente, nada categórico y permanente de por sí.
- La unidad de la vida: todos los seres tienen naturaleza búdica, todo individuo es Buda en potencia; en consecuencia, debe predicarse la igualdad y hermandad de los hombres.

El Islamismo

El islamismo nació en el siglo VI d.C. en Arabia. En el momento de su aparición, existía en la región una religión politeísta. Los beduinos que atravesaban con las caravanas los caminos ardientes del desierto, adoraban piedras sagradas, árboles, vertientes de agua, amuletos que mantenían bajo las carpas.

En el año 570 d.C. nació Mahoma, caravanero como su padre. A los 6 años quedó huérfano. Ganó la fama de hombre honesto y justo en sus viajes por Siria, Yemén, Omán y Abisinia (actual Etiopía). A los 25 años se casó con Khadia, una viuda rica de cuarenta años, muy hábil como mujer de negocios. Mahoma habría podido gozar de la vida y quedarse tranquilamente establecido; sin embargo, las escenas de la sociedad corrupta y violenta que tenía a diario ante sus ojos le hicieron nacer el deseo de cambiar las cosas.

Tampoco compartía las creencias politeístas de sus conciudadanos, y menos aún las cuotas y las recaudaciones que algunos jefes poderosos recolectaban alrededor del santuario de la piedra negra. Mahoma sintió entonces la necesidad de reflexionar y se retiró por algún tiempo para meditar en las colinas alrededor de la Meca.

A los 40 años, la vida de Mahoma tendría un gran vuelco. En una caverna del monte Hira, durante la noche del 26 al 27 del Ramadán (el mes del ayuno) se le apareció un ser espiritual con un libro en la mano que le ordenó:

“¡Predica! Yo soy Gabriel, el ángel enviado por Dios para anunciarte que has sido elegido para llevar a los hombres su revelación.” Esa fue su primera revelación divina, con ella se abre también el “Corán”, el libro sagrado del Islam. Mahoma se dedicó a predicar en pequeños grupos, en las colinas o en las casas particulares, prefiriendo a la gente sencilla y pobre. Repetía como un estribillo: “Hay un sólo Dios, Alá, creador y juez de todos, y es inadmisible el culto a otros dioses.” La idea fundamental, entonces, sobre la que cimenta el “credo” musulmán es muy simple: hay un solo Dios, Alá, un solo profeta, Mahoma; y un solo libro, El Corán.



El musulmán creyente observa escrupulosamente su religión, la que determina su vida según las reglas escritas del Corán.

La Iglesia de Jesucristo de los Santos de los Últimos Días

Conocidos popularmente como mormones, aparecieron en Estados Unidos en el siglo XIX. La historia cuenta que el 23 de diciembre de 1805 nació el joven José Smith, el que al cumplir 14 años, confundido por las afirmaciones de las distintas comunidades religiosas, se retiró para meditar y pedir guía espiritual en un bosque cercano al lugar donde vivía. Allí, junto a la naturaleza, tuvo una visión de dos personajes que se presentaron como Dios Padre y su Hijo Jesucristo, los que le dijeron que no se uniera a ninguna de las iglesias existentes, llamándolo a mantenerse como digno instrumento de Dios para restaurar la Iglesia de Cristo.

En 1823, un mensajero celestial llamado Moroni guió a José Smith a un cerro cercano a su casa. Allí le mostró unas planchas de oro que contenían la historia secular y religiosa de las antiguas civilizaciones americanas, las que Smith tradujo posteriormente dando origen al Libro del Mormón, que lleva el nombre del antiguo profeta e historiador que guardó los registros.



La doctrina principal de esta iglesia se fundamenta en que Jesucristo es el Hijo de Dios, el Padre Eterno. Los mormones creen que Jesús de Nazaret es el salvador del mundo, el Mesías, redentor de la humanidad y único mediador entre Dios y el hombre. La iglesia se organizó en el año 1830 en Nueva York. Actualmente, la sede se ubica en Salt Lake City, estado de Utah, Estados Unidos, y cuenta con miles de congregaciones en todas partes del mundo.

Fuente: Ficha “Los Caminos hacia Dios”. Talleres para la Paz y Comprensión Intercultural. Aldea Mundial de Desarrollo. 19° Jamboree Scout Mundial. Pícarquín, Chile.

Redacción: Oficina Scout Interamericana.

LA NOCHE DE LAS LUCIÉRNAGAS

Área de desarrollo
ESPIRITUALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Durante un campamento, los niños escogen elementos o motivos de la naturaleza a través de los cuales ellos descubran la presencia de Dios y los representan a través de faroles de papel que ellos mismos confeccionan. Posteriormente, estos faroles alumbrarán una velada nocturna en la que la Unidad agradecerá a Dios por la belleza de su Creación y la oportunidad de disfrutarla.

LUGAR

En campamento.

DURACIÓN

Parte de una tarde y una velada nocturna.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando en forma individual y en pequeños grupos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Incentivar la observación.
2. Reconocer la belleza presente en la naturaleza.
3. Motivar el interés y respeto por el entorno natural y su protección.
4. Confeccionar faroles de papel.
5. Realizar una velada nocturna.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Me gusta mucho la naturaleza y la vida al aire libre.
2. Participo en las oraciones que hacemos en la Manada.
3. Conozco las principales oraciones de la Manada.

Infancia Tardía

1. He aprendido a reconocer la naturaleza como obra de Dios.
2. Comprendo la importancia de rezar juntos en la Manada.
3. Rezo en los momentos importantes del día.



Idea original:
Equipo REME, Costa Rica.
Redacción y Edición:
Loreto González.

MATERIALES

Papeles de diferentes colores y texturas, pegamento, tijeras, velas, lápices. Complementa esta actividad el anexo técnico **Faroles de Papel**.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Llegado el momento planificado para la realización de la actividad -la que niños y niñas ya conocen desde el momento en que la seleccionaron e incluyeron en el calendario de actividades-, el dirigente comenzará el trabajo refiriéndose a la naturaleza como expresión de la presencia de Dios e invitando a los niños a observar el mundo que los rodea de una manera diferente, descubriendo y valorando los detalles que revelan la presencia en él del Creador.

Realizado lo anterior, el dirigente invita a la Unidad a recorrer el lugar en el que están, observando con cuidado y detención todos los elementos que en él se encuentran: flores, árboles, nidos, pájaros, cerros, hojas, etc. Durante este recorrido, y luego de un tiempo prudente para que los participantes observen con calma, cada niño deberá escoger un elemento. El elemento seleccionado podrá ser el que le parezca más hermoso, impresionante o extraño; el que le inspire ternura, tranquilidad o alegría; el de más bellos colores, texturas o formas; etc. Cualquiera sean las razones, lo único importante es que dicho elemento represente para quien lo escoge la presencia de Dios en la naturaleza.

Siguiendo las instrucciones del anexo técnico que complementa esta ficha, cada participante confeccionará una lámpara o farol de papel que represente el elemento seleccionado. Una vez terminados, y mientras la Unidad prepara

la velada de la noche, los faroles quedarán en un lugar seguro donde puedan secarse.

Al llegar la noche, se llevará a cabo la velada que entre todos han preparado. Durante ella, cada participante mostrará su farol y explicará a los demás las razones que lo llevaron a escoger ese elemento. A medida que se presenten los faroles, el dirigente entregará a cada participante una vela pequeña para que la encienda y la deposite dentro del farol. Al concluir cada presentación, los faroles se irán depositando en el lugar previamente escogido para ello.

Cuando todos los faroles estén encendidos, y bajo su hermosa luz, los dirigentes invitarán a cerrar este día con una reflexión y el compromiso de cada uno de los niños por cuidar y proteger la naturaleza, obra y regalo de Dios a la humanidad.

Al otro día, o el regresar del campamento, la Unidad se podrá reunir para comentar la actividad realizada, compartir la experiencia y pensar en actividades similares que puedan ser realizadas en una próxima ocasión. Los comentarios que los niños manifiesten, junto a las observaciones efectuadas por los dirigentes durante el desarrollo de la actividad, les permitirán a estos últimos obtener información sobre el desarrollo de los niños y niñas de la Unidad.



FAROL DE PAPEL

ANEXO TÉCNICO

FAROL DE FORMA REDONDA

Para todos aquellos faroles de estructura redondeada se puede utilizar el mismo procedimiento, esto es, confeccionar el cuerpo con la ayuda de un globo. Para hacer el trabajo más fácil, es mejor utilizar un globo de un color diferente al del papel que se haya escogido.

- Materiales:**
- Recipiente plástico
 - globo
 - tijeras
 - pincel
 - alambre de 8 mm. de diámetro
 - vaso
 - tenazas
 - tijeras pequeñas
 - perforador
 - pegamento
 - pinzas o ganchos para tender la ropa
 - cinta métrica
 - cartulina
 - papel grueso
 - papel transparente de diferentes colores

Instrucciones

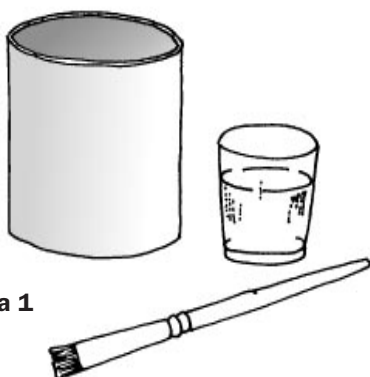


figura 1

1. Poner el pegamento que se va a utilizar dentro de un vaso de vidrio. (figura 1).

2. Tomar un globo (de un color diferente al del papel que se ha escogido) e inflarlo hasta que adquiera el tamaño adecuado de acuerdo a lo que se quiere confeccionar. Para trabajar con mayor facilidad, poner el globo sobre un recipiente cuidando que el nudo del globo quede hacia arriba. (fig. 2).

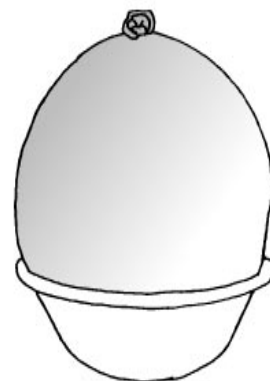


fig. 2

3. Recortar en pequeños trozos, aproximadamente de 5x5 cms., tres pliegos de papel grueso y tres pliegos de papel transparente. (fig. 3).

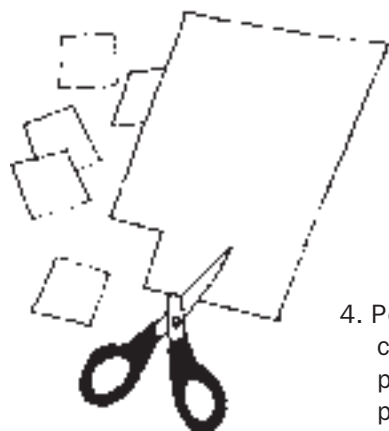


fig. 3

4. Pegar la primera capa de papel en el globo. En el caso de esta primera capa, no es conveniente utilizar pegamento pues hará imposible más tarde retirar el globo, por lo tanto, se deben mojar los trozos de papel con abundante agua y adherirlos al globo de manera que queden sobrepuestos unos con otros sin dejar espacios en que sea posible ver el globo. Para dar mayor firmeza, para esta primera capa deben utilizarse los trozos del papel grueso. (fig.4).



fig. 4

5. Extender con el pincel una capa de pegamento sobre los papeles adheridos al globo. A continuación, pegar los trozos de papel transparente del color escogido. Estos trozos de papel también tienen que cubrir toda la superficie, de manera que sea imposible ver la capa inicial de color blanco. (fig. 5).

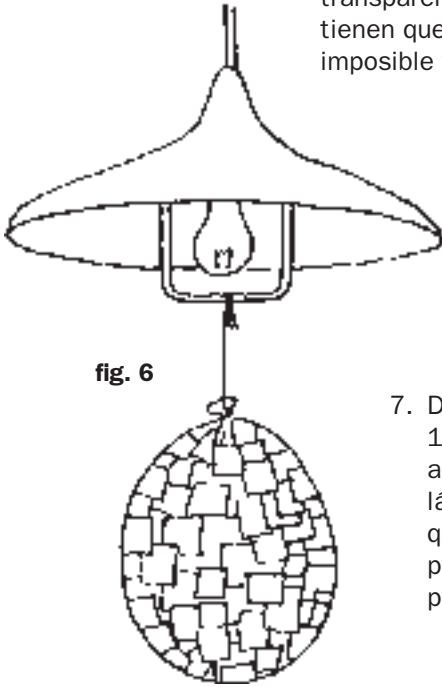


fig. 6

6. Siguiendo el mismo procedimiento anterior, pegar una tercera capa de papel transparente del color seleccionado.

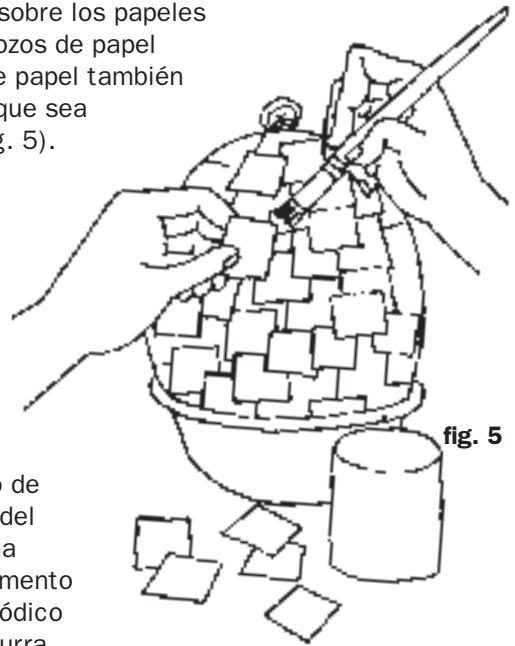


fig. 5

7. Dejar secar el globo durante un mínimo de 12 horas. Es recomendable atar un cordel al nudo del globo y colgarlo de ahí a una lámpara, la rama de un árbol u otro elemento que esté en altura. Poner papel de periódico para proteger el suelo en caso que escurra pegamento. (fig. 6).

8. Una vez que esté completamente seco, hacer un corte en el globo por el extremo del nudo. (fig. 7a). Al hacerlo, éste se desinflará y podrá ser extraído del molde con la ayuda de pinzas. Recortar un agujero de aproximadamente 10 cms. de diámetro en la parte superior del molde. (fig. 7b).

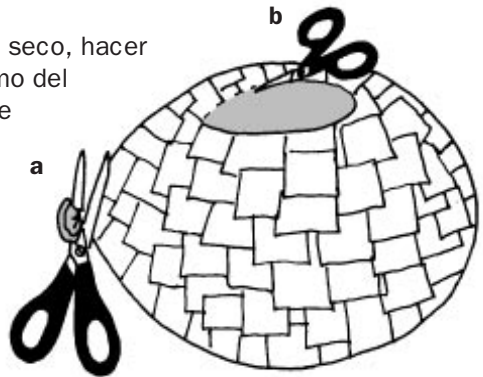


fig. 7

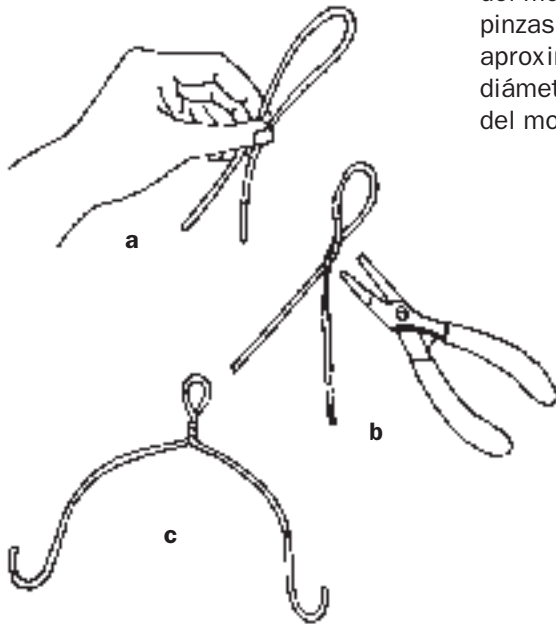


fig. 8

9. Para confeccionar el soporte de la lámpara: cortar un trozo de alambre y doblarlo por la mitad (fig. 8a). Sostener el alambre y darle un par de vueltas (fig. 8b). Abrir los extremos formando un semi círculo y doblar las puntas hacia arriba (fig. 8c).

10. Antes de realizar los agujeros que permitan poner el alambre, pegar unos trozos de papel grueso o cartulina por dentro del molde en los lugares en que éstos irán, de modo que actúen como refuerzo. (fig. 9).

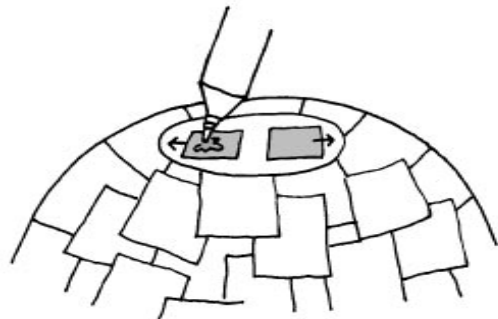


fig. 9

11. Utilizando el perforador, realizar dos agujeros en la parte superior del molde. (fig. 10).



fig. 10

12. Introducir en cada agujero un extremo del alambre preparado con anterioridad. Anudarlos para que queden firmes. (fig. 11).

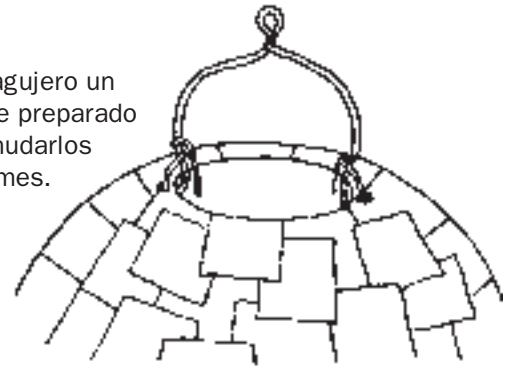


fig. 11

FAROL DE FORMA ALARGADA

Este farol alargado permite que con un poco de imaginación se pueda representar en él la situación, animal o paisaje que se desee. Su confección es muy sencilla y está terminada en forma muy rápida.

- Materiales:**
- Cartulina de diferentes colores
 - tijeras
 - pegamento
 - papel de carbón
 - lápiz
 - papel transparente
 - alambre
 - regla
 - perforador
 - 2 pinzas o ganchos para tender la ropa

Instrucciones

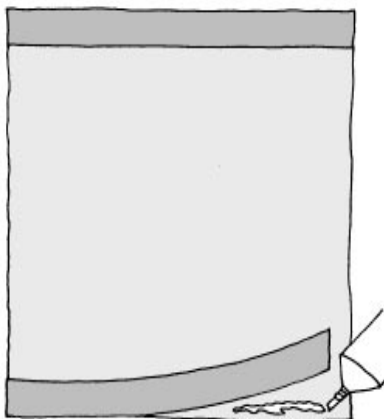


fig. 12

1. Recortar la hoja de papel transparente según las medidas deseadas para el farol; un tamaño adecuado es el de 38x43 cms. A continuación, recortar y pegar dos tiras de cartulina negra, una en la parte superior y otra en la parte inferior. (fig. 12).

2. Decidir el diseño que tendrá el farol y, en lo posible, preparar un boceto que pueda servir de guía.

3. Dibujar sobre cartulina de diferentes colores las partes que corresponda según el dibujo que se quiera confeccionar. En caso que algunas piezas deban repetirse, puede usarse papel de carbón para calcarlas en lugar de dibujarla cada vez que sea necesario. (fig. 13).

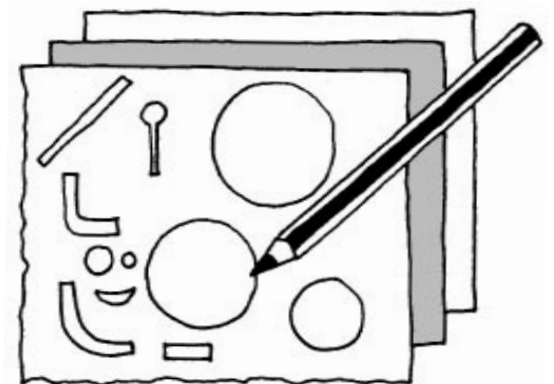


fig. 13

4. Confeccionar el dibujo sobre el papel transparente pegando las diferentes piezas recortadas en cartulina. (fig. 14).

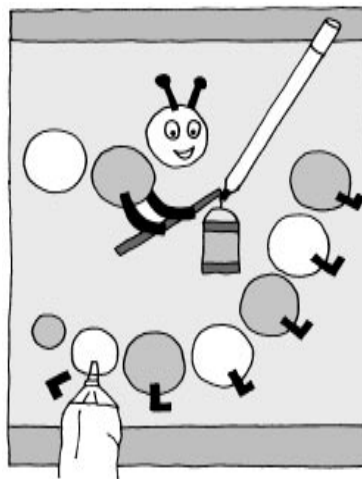


fig. 14

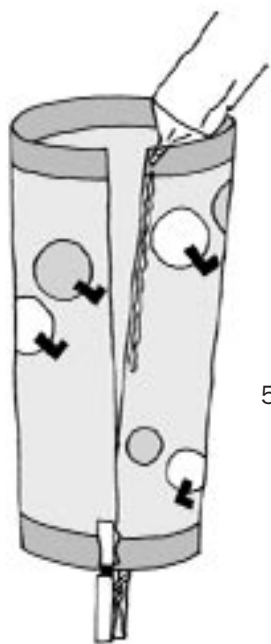


fig. 15

5. Poner pegamento en uno de los bordes laterales de la hoja y pegar la otra encima. Sujetar cada extremo con una pinza o gancho para tender la ropa y dejarla secar. Ahora el farol tendrá la forma de un cilindro. (fig. 15).

6. Siguiendo la instrucción N° 9 de **Faroles de forma redonda**, confeccionar el alambre que servirá de soporte del farol.

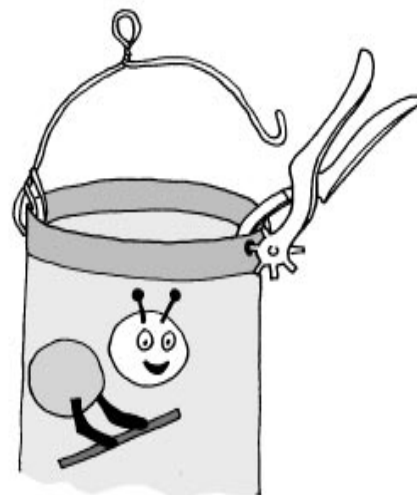
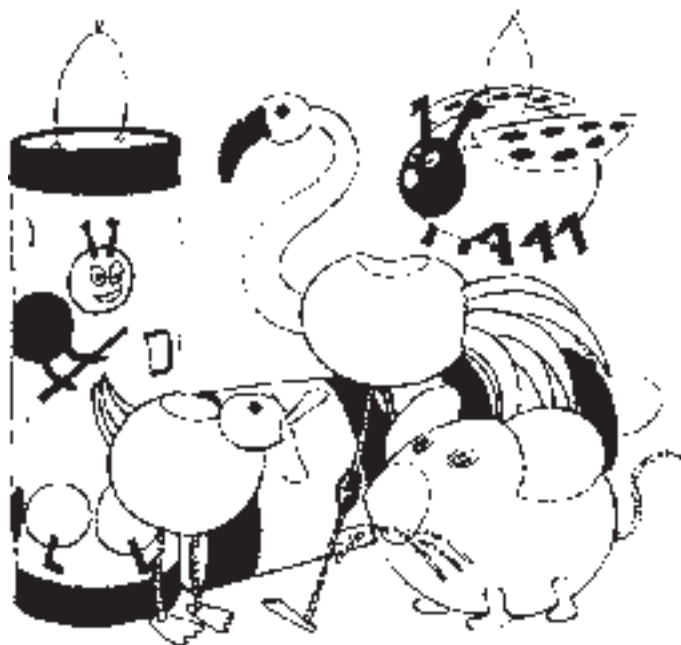


fig. 16

7. Hacer dos pequeños agujeros en la parte superior del farol, uno frente al otro, e introducir por ellos el alambre que permitirá sostener el farol. (fig. 16).



Como puedes ver, con los moldes que aquí hemos presentado se pueden confeccionar faroles con diferentes y entretenidos diseños.

Para iluminarlos pueden utilizarse velas que se introduzcan en los cuerpos de los animales y elementos confeccionados, cuidando que queden bien posados, firmes y no demasiado cerca de los bordes. En el caso de los faroles cilíndricos, será necesario confeccionar una base de cartulina que podrá pegarse en su borde inferior o colgar los faroles a una altura adecuada para poner bajo ellos una palmatoria.

Fuente: "Farolillos con Animales" de Claudia Hüfner. Ediciones CEAC. Barcelona. España

Redacción y Edición: Loreto González.

OTRAS IDEAS



DIFERENTES PERO NO TANTO

Idea original: Héctor Carrer, OSI.

Con seguridad, en el sector donde se encuentra tu Grupo Scout existen iglesias o comunidades de distintas confesiones religiosas. Te proponemos acercarte a algún adulto de dicha comunidad y organizar juntos uno o dos días de actividades en las que participen lobatos, lobeznas y los niños que forman parte de esa comunidad específica.

Con suficiente anticipación, los responsables de Unidad deberán tomar contacto con algún adulto de una comunidad religiosa diferente a la que profesan los miembros de la Manada, o al menos la mayoría de ellos en caso que la Manada sea pluriconfesional, exponerle la idea e invitarlo a organizar juntos actividades en las que los niños tengan la posibilidad de conocerse, jugar, compartir alguna comida, realizar una buena acción, cantar y orar. La actividad puede prolongarse durante parte de algunas reuniones de Unidad.

En un primer encuentro, lobatos y lobeznas visitan a los niños en la iglesia, templo o lugar en que ellos normalmente se reúnen y realizan juntos actividades que les permitan conocerse y establecer lazos de confianza. En algún momento del encuentro, dirigentes y adultos responsables invitarán a los participantes a elegir, de una lista que ellos previamente han seleccionado, una acción que juntos puedan realizar para ir en ayuda del vecindario o alguna institución de la comunidad. Embellecer una plaza cercana, visitar un hogar de niños, realizar una campaña de recolección de libros para la biblioteca municipal, pueden ser algunas ideas.

En una segunda oportunidad, lobatos, lobeznas, niños, dirigentes y adultos se reúnen para llevar adelante la actividad de servicio que juntos han seleccionado.

En un tercer encuentro, los nuevos amigos son recibidos por la Manada en su lugar habitual de reunión. Juntos pueden comentar el trabajo realizado, reflexionar sobre esta experiencia, dar gracias al Ser Supremo por la oportunidad de hacer cosas juntos y festejar la alegría de compartir con nuevos amigos y amigas.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Reconozco las buenas acciones que hacen mis compañeros y compañeras.
2. Participo en las oraciones que hacemos en la Manada.
3. Sé que hay personas que son muy buenas y que no tienen la misma religión que yo tengo.

Infancia Tardía

1. Me gusta cuando las personas hacen cosas buenas por los demás.
2. Comprendo la importancia de rezar juntos en la Manada.
3. Me doy cuenta cuando las personas viven de acuerdo a las enseñanzas de su religión.
4. Todos mis compañeros son importantes, aunque no tengan mi misma religión.
5. Conozco que hay otras religiones distintas de la mía.

BUSCANDO AL DOBLE DE FRANCISCO DE ASÍS

Idea original: Porfirio Montecinos, Chile

Las seisenas investigan la vida de Francisco de Asís, buscan una persona o institución que realice acciones similares a las que Francisco llevó adelante durante su vida y confeccionan una publicación en la que dan cuenta de su trabajo.

En una primera etapa, cada seisena investiga sobre la vida de Francisco de Asís. Esta investigación puede ser general o seleccionando algunos aspectos que a lobatos y lobeznas les parezcan más atractivos y profundizando en ellos.

A continuación y con la ayuda de dirigentes, familiares, miembros de otras Unidades del Grupo, etc., niños y niñas buscan una persona o institución que, a la luz de las acciones que realiza, se parezca a Francisco de Asís. Si es posible, organizan una visita para conversar con dicha persona o con los miembros de la institución que han seleccionado. De lo contrario, investigan y recogen información en libros, periódicos y otras fuentes.

Para finalizar, las seisenas preparan una exposición o publicación en la que muestren los aspectos más interesantes de su investigación sobre Francisco, la persona o institución que seleccionaron y las razones que los llevaron a realizar dicha selección.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Conozco la historia de algunas personas que han vivido de acuerdo a su fe.
2. Sé que hay personas que son muy buenas y que no tienen la misma religión que yo tengo.

Infancia Tardía

1. Me gusta cuando las personas hacen cosas buenas por los demás.
2. Me doy cuenta de las personas que viven de acuerdo a las enseñanzas de su religión.

UN DIBUJO PARA DIOS

Idea original: Beatriz Isela Peña Peláez, México

Durante una excursión de Unidad, los dirigentes invitan a lobatos y lobeznas a reflexionar sobre la presencia de Dios en la naturaleza descubriendo y valorando los detalles que revelan esa presencia. Los motiva para que cada uno de ellos recolecte elementos de la naturaleza que le gusten o le llamen la atención: hojas, piedras, flores, caparazones de insectos,...

Al volver de la excursión cada participante confeccionará un collage, una pequeña escultura, etc. utilizando los elementos que recolectó previamente, tratando de reflejar en su creación la forma en que ellos descubren la presencia de Dios en la naturaleza. Cuando las obras estén terminadas, la Unidad recorrerá la exposición que ellas forman y cada «autor» podrá contar a los demás los sentimientos que quiso expresar a través de su trabajo. Para finalizar, niños y dirigentes podrán decir una oración para agradecer a Dios por la maravillosa naturaleza que nos ha regalado y pedirle que nos ayude a protegerla y respetarla.

Las «obras» pueden guardarse con cuidado para que, una vez de regreso en el lugar de reunión habitual, la Unidad prepare una exposición a la que invite a padres y familiares de los niños y comparta con ellos el trabajo realizado por lobatos y lobeznas.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Me gusta mucho la naturaleza y la vida al aire libre.
2. Participo en las oraciones que hacemos en la Manada.
3. Conozco las principales oraciones de la Manada.

Infancia Tardía

1. He aprendido a reconocer la naturaleza como obra de Dios.
2. Comprendo la importancia de rezar juntos en la Manada.
3. Rezo en los momentos importantes del día.
4. A veces yo dirijo las oraciones que decimos en la Manada.

UN LIBRO DE ORACIONES PARA LA MANADA

Idea original: Héctor Carrer, OSI.

Mucho antes de ser rey, David era un pequeño pastor. Para sentirse acompañado en sus largas horas de trabajo solitario, confeccionó una cítara con la que se acompañaba para cantar a Dios y contarle todo aquello que lo maravillaba, lo preocupaba, sus alegrías, sus tristezas, las disputas con sus hermanos,... Todo se lo confiaba a Dios en sus canciones y Él se había vuelto su compañero de cada instante. Hablar de esta forma con Dios reconfortaba a David de sus tristezas.

Todos los días, por distintos motivos, tenemos oportunidad de comunicarnos con Dios para ofrecer, alabar, pedir y dar gracias. Y con Él podemos hablar con nuestro propio lenguaje pues nos conoce muy bien y sabe qué pasa en nuestro corazón.

La actividad que te proponemos consiste en crear un libro de oraciones para la Manada donde lobatos y lobeznas, a partir de sus vivencias cotidianas, conversen con Dios y le expresen sus alegrías, enojos, tristezas, esperanzas, temores,... Más que una actividad específica, la propuesta constituye un recurso educativo. Por lo anterior, es fundamental la motivación que los dirigentes realicen para que los niños, cada vez que lo deseen o en ocasiones fomentadas por los mismos responsables de Unidad, escriban una oración, hagan un dibujo, peguen un

recorte y, de esta forma, expresen a Dios lo que estén sintiendo en ese momento.

Para la confección del libro, los dirigentes pueden proponer técnicas de fabricación de papel reciclado o de encuadernación. Cada cierto tiempo, quienes lo deseen podrán llevar el libro de oraciones de la Manada a sus hogares, compartirlo con sus familias y escribir junto a sus padres una oración que exprese lo que sienten en ese momento. Con el paso del tiempo, el libro de oraciones será un reflejo de la historia de la Manada y otros niños leerán las oraciones que quienes han formado parte de la Manada escribieron allí algún día.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Participo en las oraciones que hacemos en la Manada.
2. Conozco las principales oraciones de la Manada.
3. Participo con mi familia cuando decimos juntos una oración.

Infancia Tardía

1. Comprendo la importancia de rezar juntos en la Manada.
2. Rezo en los momentos importantes del día.
3. A veces yo dirijo las oraciones que decimos en la Manada.
4. Conozco que hay otras religiones distintas de la mía.

CORAZONES ABIERTOS

Idea original: Silvia Noemí Diana,
Equipo REME Argentina

Durante un día de campamento cada niño confecciona un corazón de cartulina, escribe en él sus esperanzas y temores y luego lo deposita en una caja. Al momento de la oración de la noche de ese mismo día, los dirigentes de Unidad motivan la participación de lobatos y lobeznas rescatando la idea que, como comunidad creyente, no sólo rezamos por nuestras propias peticiones e inquietudes sino que también lo hacemos por los deseos y esperanzas de los demás y, por eso, en esta oportunidad cada uno de ellos recogerá un corazón de la caja y ofrecerá una oración por los sentimientos allí expresados. Quienes deseen hacerlo podrán decir su oración en voz alta y el dirigente podrá propiciar que esto ocurra, pero en ningún caso deberá forzar a algún niño si este desea permanecer en silencio. Antes de finalizar, el dirigente invita a cerrar este momento de reflexión con una oración por los pedidos

de todos y, si aún arde el fuego, los corazones podrán arrojarlos allí para que se consuman con las últimas brasas.

También es posible extender esta actividad durante varios días del campamento. En un primer momento se escriben y escogen los corazones y se prepara una panel donde éstos puedan ser depositados. Individualmente, cada niño escribe una oración para pedir por los sentimientos expresados en dicho corazón y luego pega ambos, corazón y oración, en el panel. Al final de cada día pueden leerse las oraciones pegadas durante el día y, la última noche de campamento finalizar la actividad ofreciendo una oración por los pedidos de todos. El cierre también puede ser diferente y, en lugar de quemar los corazones y las oraciones, se pueden incorporar al libro de oraciones de la Manada o devolver a los niños.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

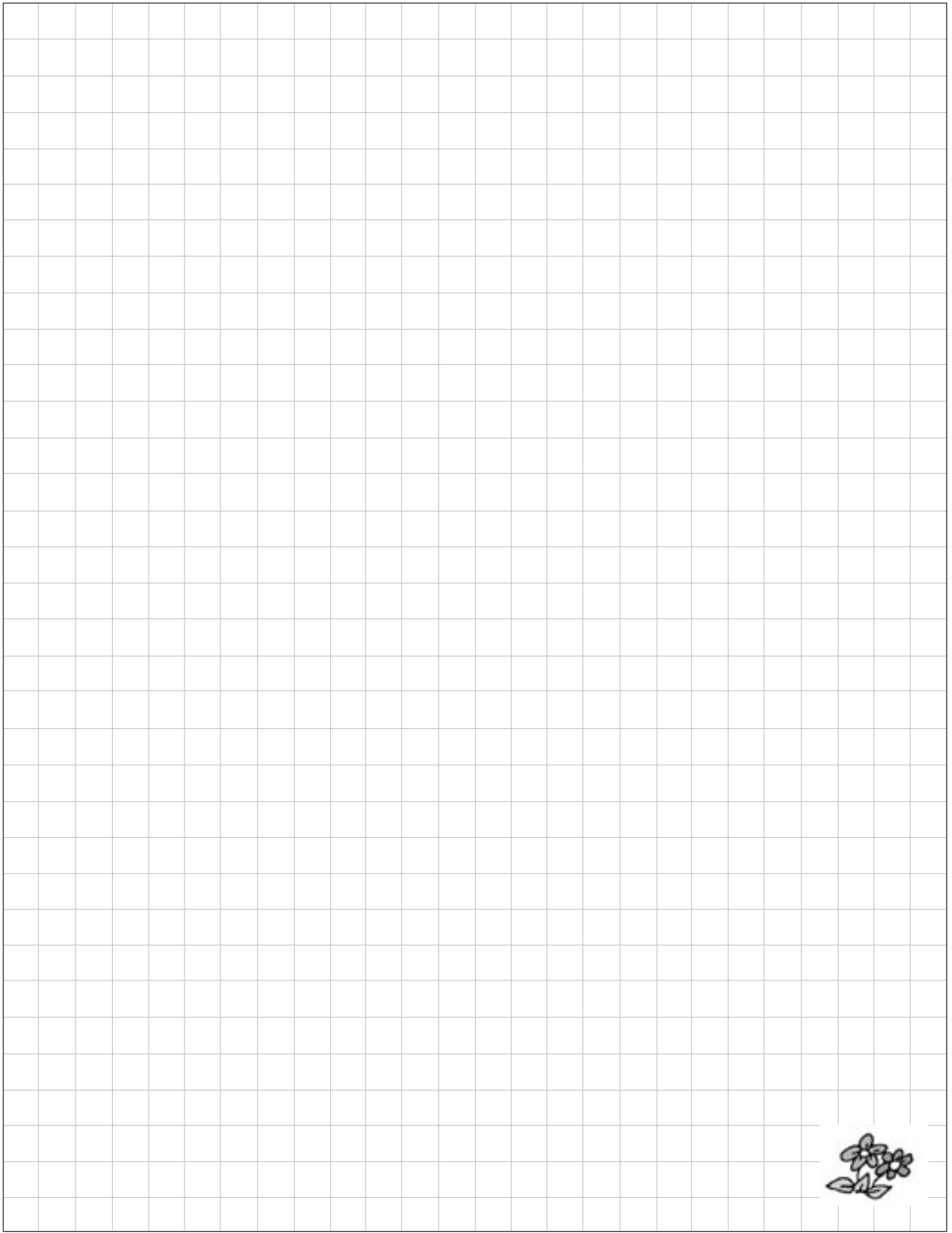
Participo en las oraciones que hacemos en la Manada.

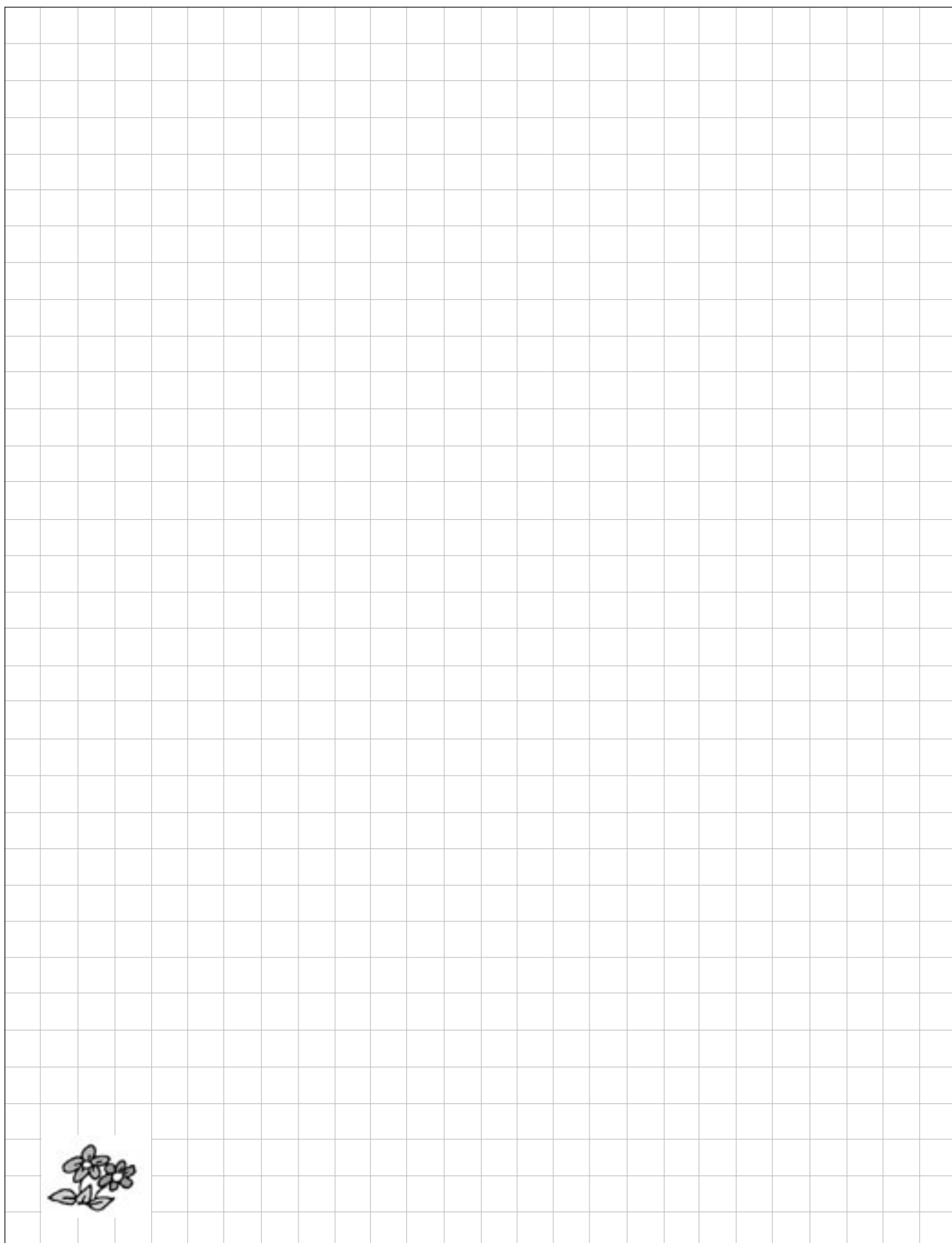
Infancia Tardía

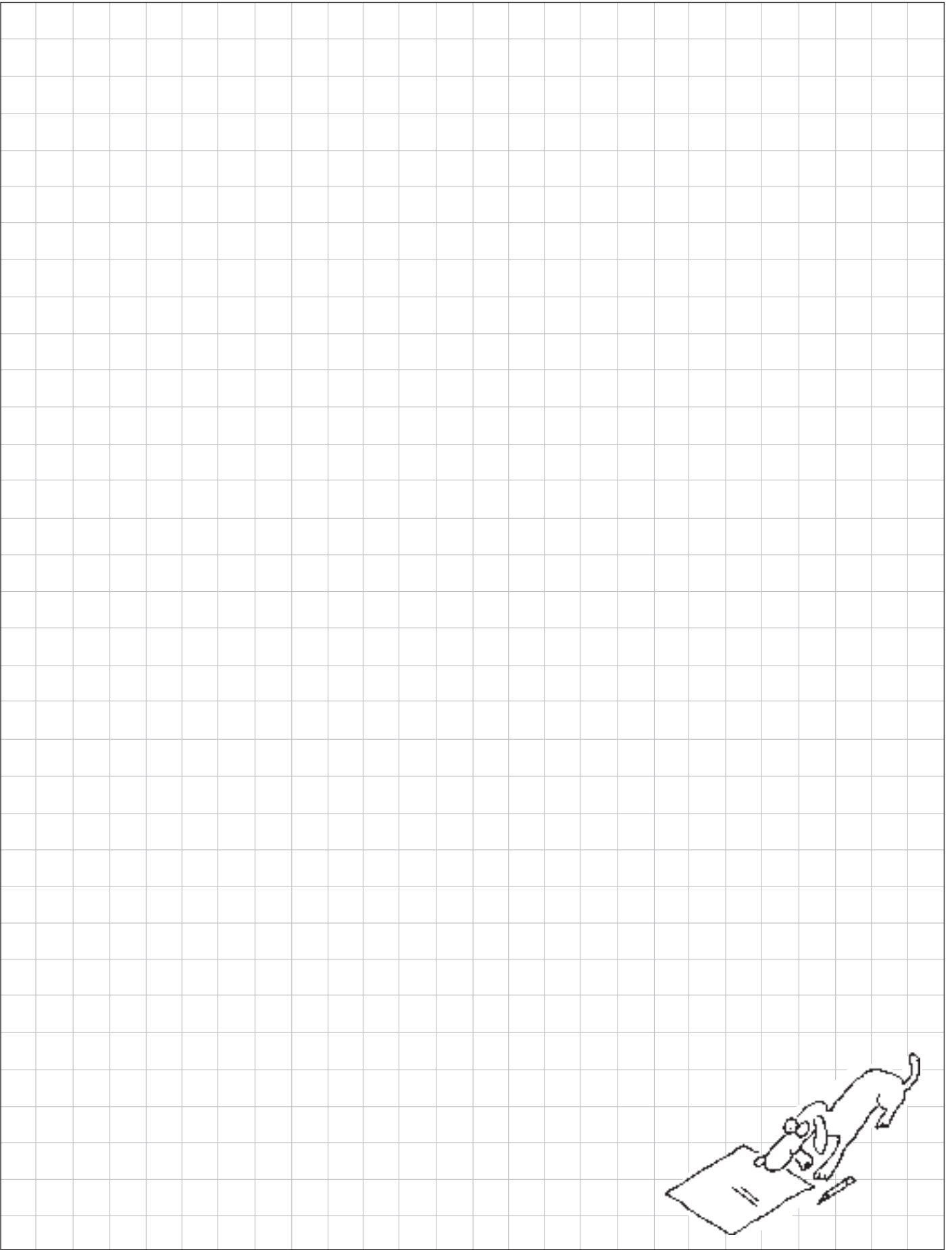
1. Comprendo la importancia de rezar juntos en la Manada.
2. Rezo en los momentos importantes del día.
3. A veces yo dirijo las oraciones que decimos en la Manada.

Aquí anoto otras ideas de actividades para la Manada









LOS AUTORES

Junto con las personas señaladas en cada ficha e idea de actividad y anexo técnico, han trabajado en esta publicación:

Selección, adaptación y revisión de propuestas

Alberto Del Brutto, Héctor Carrer, Patricia Cardemil, Felipe Fantini, Gerardo González, Jorge Gray y Gabriel Oldenburg.

Ilustraciones

Guillermo Bastidas (Guillo)
Mariano Ramos

Dibujos técnicos

Mauricio Espinosa
Lorena Rodríguez
Regina Fernández

Diseño gráfico

Maritza Pelz
Caterina Calderón

Impresores

Morgan S.A.

Edición y Dirección

Loreto González

Agradecemos a los miembros de las redes nacionales REME de Antillas Holandesas, Argentina, Barbados, Bolivia, Brasil, Canadá, Chile, Colombia, Costa Rica, Dominica, Ecuador, El Salvador, Estados Unidos de Norteamérica, Guatemala, Honduras, Islas Caimán, Jamaica, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, Trinidad y Tobago, Uruguay y Venezuela, sin cuyo aporte esta publicación no habría sido posible.



Las fichas e ideas de actividades y los anexos técnicos constituyen uno 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.





Red de Elaboración de Material Educativo, REME

**Oficina Scout Interamericana
Organización Mundial del Movimiento Scout**