



Red de Elaboración de Material Educativo, REME

Oficina Scout Interamericana
Organización Mundial del Movimiento Scout

ACTIVIDADES EDUCATIVAS

para jóvenes
de 11 a 15 años



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

La reserva de derechos antes mencionada rige igualmente
para las asociaciones scouts nacionales miembros
de la Organización Mundial del Movimiento Scout,
quienes pueden reproducir por separado las fichas
de actividades 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: 130.651
ISBN: 956-8057-10-2

Esta primera edición de 5.000 ejemplares
se terminó de imprimir en enero de 2003.



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 jóvenes
de 11 a 15 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.

Desde que iniciáramos el trabajo de REME, 25 organizaciones scouts nacionales de toda América se han sumado a este esfuerzo. Varias de ellas mantienen una red interna que, coordinada por un Corresponsal Nacional, produce, recopila, selecciona, evalúa y valida ideas que luego envía a la Central de Coordinación la que, por su parte, analiza el material recibido y luego selecciona, redacta, diseña, traduce, imprime y distribuye las publicaciones que han surgido de este proceso.

El resultado de este trabajo de cooperación y enriquecimiento educativo se ha visto 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 nueve años de gestión.

Como parte de este mismo esfuerzo editorial, se publicó en el año 2001 el libro «Actividades educativas para niños y niñas de 7 a 11 años» que recogía 60 actividades e ideas de actividades. El libro que en esta ocasión presentamos, «Actividades educativas para jóvenes de 11 a 15 años», constituye la segunda publicación de esta serie.

Destinado a los Equipos de Unidad Scout y otros educadores que trabajan con jóvenes 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 24 anexos técnicos con información relevante para el desarrollo de la actividad propuesta e instrucciones para confeccionar algunos de los materiales que se necesitan.

La mayoría de las actividades que aquí presentamos, 44 en total, constituyen propuestas que nunca antes habían sido publicadas. Los 16 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.

Las actividades propuestas son un aporte a la labor educativa de quienes se desempeñan como educadores y trabajan en contacto directo con jóvenes. Como todo material de esta naturaleza, puede y debe ser adaptado a la realidad concreta en que será aplicado, a las condiciones económicas, a los factores climáticos y, fundamentalmente, a las características particulares de los y las jóvenes con quienes se trabaja.

Ponemos a su disposición estas «Actividades educativas para jóvenes de 11 a 15 años» con la esperanza que se traduzcan en más y mejores ideas y, principalmente, en una más atractiva y variada oferta de programa al servicio del crecimiento integral de los y las jóvenes.

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

CORPORALIDAD pág.5

FICHAS Y ANEXOS

Rally de patrullas	7
Rally de patrullas: un modelo de vehículo	9
Cocineros prehistóricos	11
Cocina rústica: recetas y utensilios	13
Ludoteca de la Unidad	17
Ideas para confeccionar una ludoteca	19
El pan de cada día	23
Sendero del desafío	25

OTRAS IDEAS

Inventores de deportes	27
Exploración en patrulla	28
Seguridad en la Unidad	28
Ejercicio matinal	29
Competencia de orientación	30

CREATIVIDAD pág. 35

FICHAS Y ANEXOS

Congreso de inventores	37
Estación meteorológica	39
Instrumentos meteorológicos de construcción casera	41
Pronósticos meteorológicos	47
Reciclemos el Libro de Patrulla	53
El espíritu de patrulla y el Libro de Patrulla	55
Reciclaje artesanal de papel	59
La patrulla con ritmo	63
Construcción de instrumentos musicales:	
Quena, órgano, flauta y flautín	65
Zampoña y pitos	70
Flauta traversa, pitos gangosos y caramillo de los bosques	75
Percusión	79
Cultivos hidropónicos	85
Nociones básicas sobre cultivos hidropónicos	87

OTRAS IDEAS

Las increíbles máquinas voladoras	91
Feria de especialidades	92
Exploración científica	92
¡Vengan a ver el circo!	93
La escuela de científicos del señor Baden-Powell	94

CARÁCTER pág. 99

FICHAS Y ANEXOS

El globo prisionero	101
Globo aerostático de papel	103
Teatro de la aventura	107
Operación Patch Adams	109
La fiesta del fuego	111
Historia de las Fallas de Valencia	113
Paellas	115
Papel maché	119
Hagamos un comercial	125

OTRAS IDEAS

¿Qué dice tu máscara?	127
Dame una mano	128
Detectives de esperanzas	128
El bazar del cambio	129
Desfile de modelos	130

AFECTIVIDAD pág. 133

FICHAS Y ANEXOS

Campamento padres-hijos	135
¿Cosas de hombres y cosas de mujeres?	137
¡Hoy es día de fiesta!	139
Imágenes de nuestra aventura	141
Serenos de campamento	143

OTRAS IDEAS

¿Estás a favor o en contra?	145
Puertas abiertas	146
Juegos del tiempo de los abuelos	146
Mecánicas y niños	147
¡Cuánto he cambiado!	147

SOCIABILIDAD pág. 151

FICHAS Y ANEXOS

Los cazamosquitos	153
Enfermedades de transmisión por vectores: el dengue	155
Enfermedades de transmisión por vectores: el mal de Chagas	159
TeaTRO del agua	163
Terapia de rehidratación oral	165
Nociones básicas de dramaturgia	171
Nociones básicas de teatro callejero	175
¿Dónde te gustaría cenar esta noche?	181
Señores feudales	183
Encuentro con nuestras raíces	185

OTRAS IDEAS

Investigación de emergencia	187
Kim de la historia	188
Reportaje fotográfico	188
Campamento itinerante	189
Últimas noticias del pasado	190

ESPIRITUALIDAD pág. 195

FICHAS Y ANEXOS

Fiesta religiosa popular	197
La oración de las cosas simples	199
Canción de gracias	201
El murmullo de las estrellas	203
Descubriendo el Universo	205
Estrellas y constelaciones	209
Tiempo para construir	215

OTRAS IDEAS

Nuestras manos	217
Servir juntos	218
El rincón de la oración	218
Oración de patrulla	219
Palabra de vida	219

CORPORALIDAD

Un cuerpo nuevo

Un cuerpo nuevo

El cuerpo se renueva cada día. En él pasan cosas que desconciertan, que invitan a la exploración, que empujan al extremo de los propios límites, que revelan la belleza, que hacen surgir el pudor, que rompen las proporciones, que importan demasiado o que importan demasiado poco, que alegran, que entristecen, que duelen, que dan placer y que son parte del camino de ser hombre y ser mujer.

El cansancio es invitado permanente, que sólo se retira cuando a los jóvenes les proponemos comer. El orden no es su fuerte, el deporte los atrae, la presentación personal los inquieta, la ropa no les queda, y si les queda, nunca es la apropiada. El día es demasiado corto para cumplir con todas sus tareas y demasiado largo cuando hay poco que hacer.

Todo está en constante cambio, crecimiento y desarrollo. Tanto, que se hace difícil lograr una imagen estable de sí mismo.

RALLY DE PATRULLAS

Área de desarrollo
CORPORALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Les presentamos una actividad que ayuda a motivar una clara definición de roles en cada patrulla, pone a prueba su capacidad de organización, colabora en el desarrollo de una identidad propia y constituye un desafío para la creatividad y capacidad física de los jóvenes: un rally de patrullas en el que los participantes deberán confeccionar el vehículo que utilizarán, llevar adelante un recorrido conduciendo y empujando sus propios vehículos y superar con éxito las dificultades que encuentren en el camino.

LUGAR

En el local de reunión habitual y en el campamento de la Unidad Scout.

DURACIÓN

Una reunión de Unidad y entre uno o dos días durante el campamento.

PARTICIPANTES

Todas las patrullas .

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Incentivar el ingenio y la creatividad.
2. Confeccionar un vehículo.
3. Realizar una competencia de carreras.
4. Fomentar el trabajo en equipo.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Participo en actividades que me ayudan a mantener mi cuerpo fuerte y sano.
2. Trato de evitar situaciones que puedan dañar mi salud y la de mis compañeros.
3. Sé lo que puedo y no puedo hacer con mi cuerpo.
4. Trato de no ser agresivo en juegos y actividades.
5. Como los alimentos que me ayudan a crecer y lo hago a las horas adecuadas.
6. Me gusta participar en distintas actividades recreativas.
7. Participo en los juegos, excursiones y campamentos que organiza mi patrulla.

13 a 15 años

1. Respeto mi cuerpo y el de los demás.
2. Sé qué hacer frente a una enfermedad o accidente.
3. Trato de superar las dificultades físicas propias de mi crecimiento.
4. Converso con mis compañeros para resolver los problemas que se producen entre nosotros.
5. Cuido, limpio y ordeno los lugares en que acampo.
6. Sé qué alimentos me ayudan a crecer y cuáles no.
7. Sé preparar comidas sencillas y lo hago con orden y limpieza.
8. Ayudo a preparar los juegos, excursiones y campamentos de mi patrulla y mi Unidad.

MATERIALES

Dependerán de las características del rally que se decida realizar; en general, se tratará de herramientas y materiales para arreglos del vehículo, mapas del recorrido, adecuada vestimenta, etc. Los materiales necesarios para confeccionar el vehículo están especificados en el anexo técnico Rally de patrullas: un modelo de vehículo, que complementa esta actividad.



Idea original:
David Amador,
Equipo R.E.M.E. México.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Con anterioridad al campamento

Diseño de la actividad. En la visita previa al lugar en que se realizará el campamento, el Consejo de Unidad deberá determinar el recorrido del rally. Este trabajo se verá favorecido mientras mayor claridad se tenga respecto al diseño de la actividad. Si bien en este caso la tarea se simplifica pues ya existe esta descripción, por ningún motivo debe dejar de adecuarse la actividad, pues las posibilidades de éxito serán mayores en la medida que responda a las necesidades y habilidades de quienes participarán en ella.

Enunciaremos a continuación algunas características generales del rally de patrullas:

- Salvo el tramo de salida, el resto de los recorridos serán diferentes para cada patrulla.
- Durante los recorridos habrá pruebas que las patrullas deben superar y que les otorgarán puntos.
- Las pruebas deben ser variadas y adecuadas a la capacidad de los jóvenes. Al mismo tiempo, deben ser de exigencia y complejidad equivalente para todas las patrullas.
- Durante el rally, y en caso que éste se extienda por varias horas, las patrullas deberán respetar los horarios de comida y descanso. No hacerlo les restará puntos.
- Si el rally se extendiera por más de un día, las patrullas deberán acampar en un lugar previamente convenido.
- Al comienzo de la actividad, el Equipo de Unidad entregará a cada patrulla un mapa del recorrido que deben efectuar junto con toda otra información necesaria para la ejecución de la actividad. Gran parte de esta información deberá recogerse durante la visita previa al lugar de campamento.

Construcción del vehículo para el rally. También con anterioridad al campamento, el Equipo de Unidad se contactará con un profesional que asesore a las patrullas en la confección de los vehículos del rally. En el anexo técnico que complementa esta ficha entregamos un modelo posible. Éste necesariamente debe ser construido con anterioridad, pues requiere de procedimientos y herramientas que no estarán disponibles durante el campamento. Las “peculiaridades” (banderas, colores y todo otro elemento que diga relación con su ornamentación) que cada patrulla agregará a este modelo deberán decidirse con anterioridad pero, en este caso, sí podrán llevarse a cabo durante el campamento. Si el Equipo de Unidad conoce un modelo más sencillo que el propuesto, naturalmente podrá utilizarlo.

Si se considera importante que las patrullas adquieran habilidades en otras materias propias del rally (reparaciones de emergencia, navegación terrestre, etc.), estas acciones se deberán organizar con anterioridad y prever el tiempo que ellas tomarán.

En campamento

Ornamentación de los vehículos

Siguiendo las “peculiaridades” que han ideado para su vehículo, cada patrulla contará con el tiempo adecuado para incorporarle estos elementos. La creatividad del modelo podrá ser uno de los aspectos que otorguen puntos en relación a la actividad, por lo que es importante que las

patrullas cuenten con un espacio que les asegure privacidad para llevar adelante este trabajo y, de esta manera, sorprender a todos en el punto de partida.

Terminados los automóviles, es conveniente que el Equipo de Unidad haga una “inspección de seguridad” para cerciorarse que se han minimizado las situaciones de riesgo. Finalizada esta evaluación, las patrullas contarán con tiempo para hacer arreglos en caso que el Equipo de Unidad así lo estime conveniente. Esta “inspección” también permitirá observar las peculiaridades de cada auto y otorgar los puntos correspondientes.

¡Partieron!

En el momento programado, vehículos, pilotos y demás miembros de cada escudería se reunirán en el punto de partida y llevarán adelante las siguientes acciones:

- revisión final a los vehículos e inspección de los implementos para el rally: materiales y herramientas para reparaciones, adecuada vestimenta de los participantes, comida y líquido suficiente para el trayecto, etc.
- entrega de los mapas: los que en cada caso deberán tener claramente definidos el trayecto, los puntos de descanso y horarios de alimentación, los lugares en que deberán realizarse tareas o pruebas específicas (en caso que los hubiera), puntos de encuentro de los participantes, bifurcaciones importantes del camino, detenciones “SOS”, etc.
- entrega de instrucciones, recomendaciones o cualquier otra información que los participantes debieran conocer a partir de este momento.

Aclaradas todas las dudas, entregadas las instrucciones, revisados los vehículos y los implementos... será el momento de dar la partida al “rally de patrullas”.

En toda ocasión los dirigentes deberán mantenerse relativamente cerca de los participantes. Si el Equipo de Unidad puede contar con un medio que les permita moverse con rapidez -automóvil, bicicletas, etc.-, tanto mejor.

Si la actividad considera que las patrullas deben pernoctar fuera del campamento, este lugar debe estar claramente señalado en los mapas, ser el mismo para todos, estar de antemano preparado para recibir a las escuderías y contar con la presencia de algunos de los miembros del Equipo de Unidad. Los momentos de descanso, o esta noche al aire libre en caso que haya sido programada, serán una buena oportunidad para recoger impresiones y comentarios en relación a la actividad que se está desarrollando.

Al finalizar la actividad, una vez que todas las patrullas hayan regresado al lugar de campamento, el Equipo de Unidad puede estar esperándolos con una bebida caliente o una comida especial. Este será un buen momento para recoger nuevas impresiones sobre la actividad realizada, contar anécdotas, develar secretos y compartir los mejores momentos de la travesía. Los comentarios entregados por los participantes, así como las observaciones recogidas por el Equipo de Unidad, permitirán evaluar el nivel de logro de los objetivos de la actividad y, cuando corresponda, indagar sobre el impacto que esta experiencia ha tenido en el desarrollo de quienes participaron.



RALLY DE PATRULLAS: UN MODELO DE VEHÍCULO

ANEXO TÉCNICO

Herramientas:

- destornilladores de varias medidas
- llave inglesa
- pinza múltiple
- martillo
- llaves mecánicas de 8 a 17
- sierra para metales
- metro
- tenaza

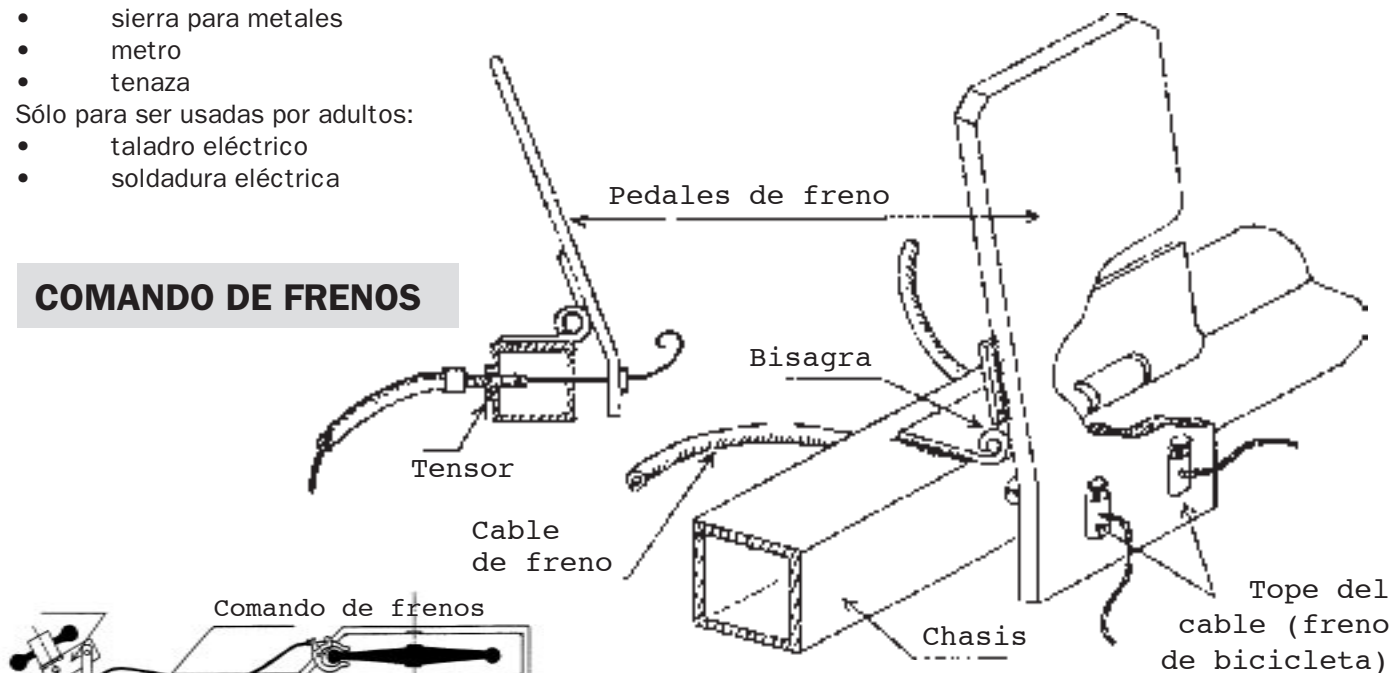
Sólo para ser usadas por adultos:

- taladro eléctrico
- soldadura eléctrica

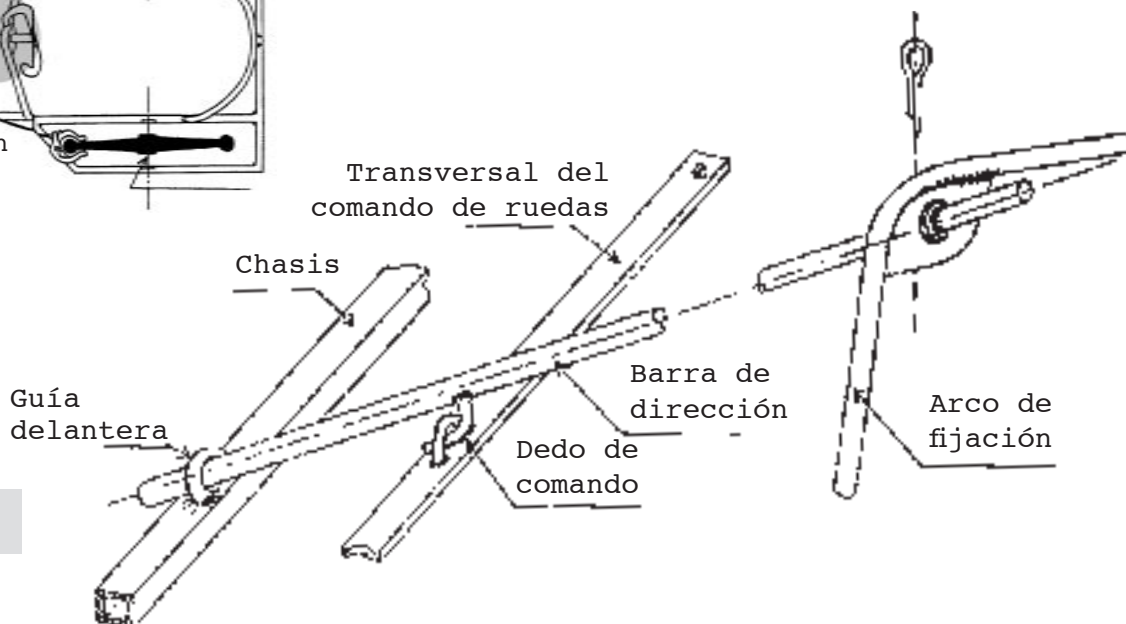
Dónde encontrar los materiales:

- chatarras
- en un taller mecánico
- en un taller de bricolage
- en el taller de un artesano

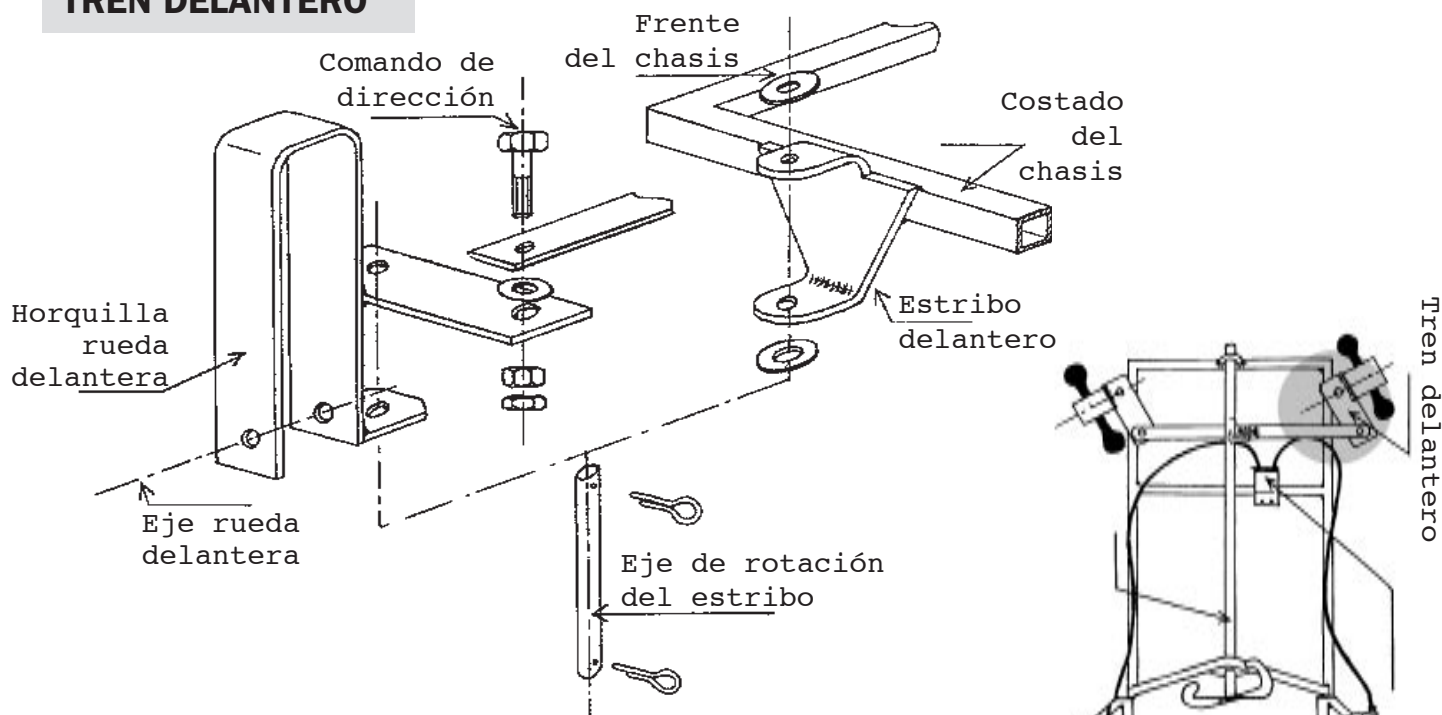
COMANDO DE FRENOS



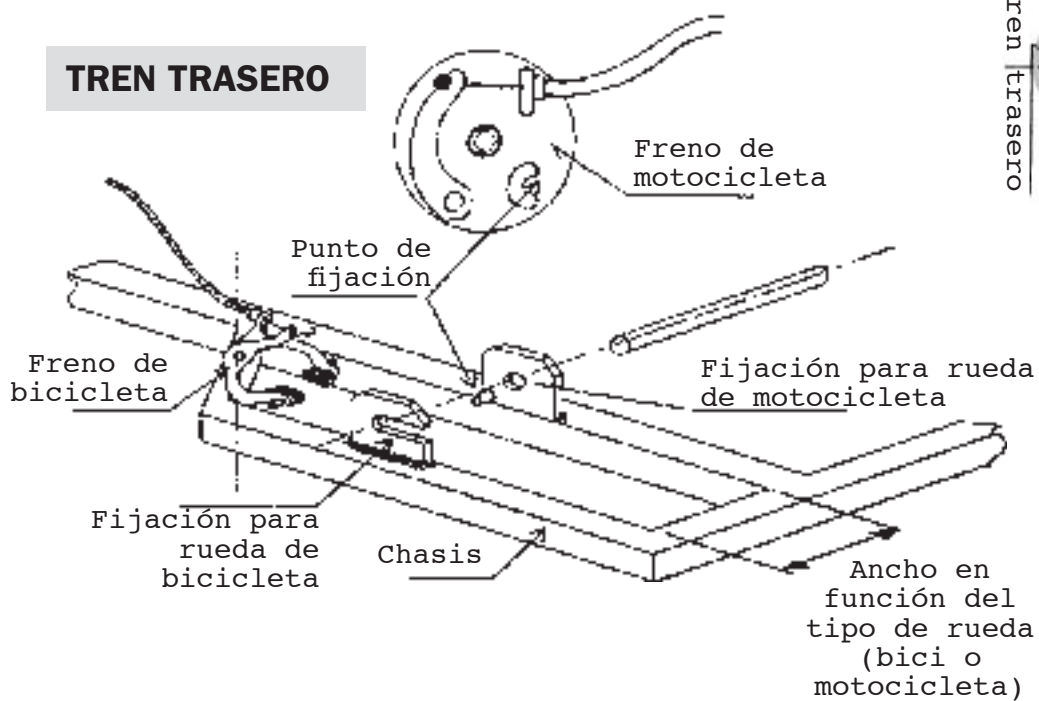
DIRECCIÓN



TREN DELANTERO

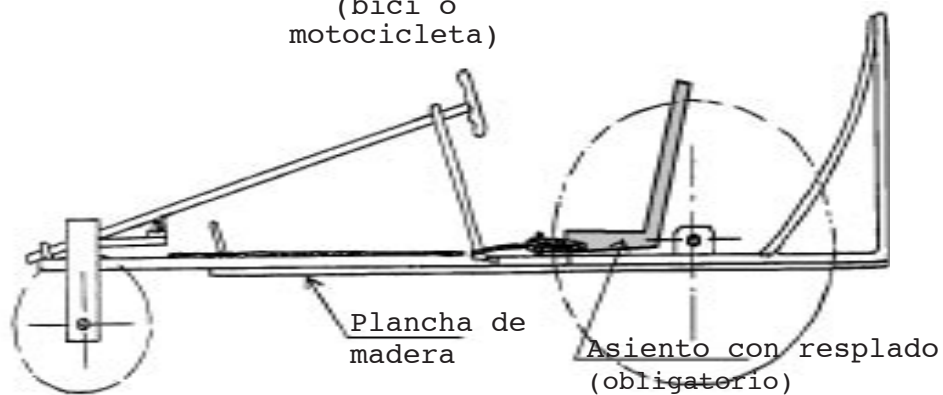


TREN TRASERO



Atención

El piloto debe tener la posibilidad de salir rápidamente de su vehículo. En general, es obligatoria una protección rígida puesta por arriba de la cabeza del piloto y fijada al chasis.



Fuente: Scouts de France.
Revista Scouts nº 67, febrero-marzo de 1994, págs. 16 y 17.

COCINEROS PREHISTÓRICOS

Área de desarrollo
CORPORALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

No siempre han existido los utensilios de cocina y mesa. Hay culturas que acostumbran comer con las manos; otras usan palitos en lugar de cubiertos. Algunas comidas deben ser preparadas en ollas, mientras que otras requieren de un agujero en la tierra, unos palos sobre el fuego, algunas piedras calientes o un horno de barro.

A través de esta propuesta desafiamos a las patrullas a dejar de usar o cambiar utensilios tradicionales con imaginación e ingenio. Una de las comidas del próximo campamento no podrá ser preparada de la manera acostumbrada y deberán buscar una forma novedosa de hacerlo.

LUGAR

En el lugar de reunión habitual y en campamento.

DURACIÓN

Parte de una reunión previa y durante el campamento, según los tiempos que la misma patrulla se establezca.

PARTICIPANTES

Las patrullas o la Unidad Scout.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Fomentar el trabajo en equipo.
2. Desarrollar el ingenio y la creatividad.
3. Conocer técnicas alternativas de preparación de los alimentos.
4. Preparar un menú balanceado.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Ayudo a ordenar y limpiar mi casa y los lugares en que estudio y juego.
2. Como los alimentos que me ayudan a crecer y lo hago a las horas adecuadas.
3. Sé por qué es importante la limpieza al preparar y comer los alimentos.

13 a 15 años

1. Cuido, limpio y ordeno los lugares en que acampo.
2. Sé qué alimentos me ayudan a crecer y cuáles no.
3. Sé preparar comidas sencillas y lo hago con orden y limpieza.



Idea original: Juan Ochoa, Equipo REME Perú; Equipo REME Panamá; y Grupo Scout Italo-Boliviano de Cochabamba, Equipo REME Bolivia.

MATERIALES

Dependerán de los utensilios que se decida confeccionar o del tipo de comida que se prepare con ocasión de esta actividad. Complementa esta ficha de actividad el anexo técnico Cocina rústica: recetas y utensilios, en el que se entregan algunas entretenidas ideas.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Previo al campamento

En alguna de las reuniones de patrulla en que se organice el próximo campamento, que podrá ser de Unidad Scout o de patrulla, los jóvenes deberán preparar la realización de esta actividad. La única instrucción que tienen es que, para una de las comidas del campamento, estarán imposibilitados de utilizar utensilios tradicionales y, por lo tanto, deberán buscar una forma de proporcionarse el alimento sin tener que recurrir a ellos.

Con suficiente material a la vista (técnicas de construcción de hornos, recetas de cocina a la piedra, instrucciones para confeccionar cubiertos, etc.), los participantes decidirán qué técnica utilizarán para esta ocasión, establecerán el listado de materiales o ingredientes que requerirán y distribuirán las responsabilidades y tareas que de lo anterior se desprendan.

Es importante que este trabajo se haga con suficiente anticipación, dando a las patrullas el tiempo adecuado para obtener los materiales requeridos o practicar las habilidades necesarias.

El Equipo de Unidad deberá mantenerse atento al trabajo que en este sentido realicen las patrullas, verificando que el menú decidido por los jóvenes contemple además los requerimientos nutritivos que a esta edad son indispensables. No se trata de confeccionar un menú inadecuado, sino que, por el contrario, mantener una dieta balanceada buscando una forma original de prepararla. En el anexo técnico que complementa esta ficha de actividad se entregan algunos ejemplos. Este material puede ser entregado previamente a los participantes con el objeto que, si lo desean, puedan recoger de él algunas ideas. Por supuesto, nada impide que los jóvenes busquen alternativas distintas a las señaladas en dicho anexo.

Finalmente, al momento de embalar los materiales de campamento debe asegurarse que los que dicen relación con esta actividad han sido incorporados. Una vez en el lugar de campamento será mucho más complejo encontrar reemplazos adecuados.

En campamento

Llegado el momento programado para llevar adelante la actividad, las patrullas deberán organizarse de manera de realizar en tiempo todas las tareas que corresponda.

Dependiendo de la técnica seleccionada, estos plazos variarán notablemente. Será diferente si deciden confeccionar un horno de barro o si optan por un pescado a la plancha, si tallan cubiertos en madera o utilizan calabazas como recipientes, etc. No importa cuánto tiempo necesiten, lo fundamental es que sean capaces de visualizar adecuadamente la duración de los trabajos previos, el tiempo requerido para la preparación de los alimentos y, al mismo tiempo, respeten los horarios de comida establecidos para el campamento.

Cuando todo esté preparado, será el momento de disfrutar de una sabrosa y original comida, así como de probar los novedosos implementos que han sido especialmente confeccionados.

Si la actividad se realiza durante un campamento de Unidad, cada patrulla podrá tener como invitado especial a un miembro del Equipo de Unidad. En caso que la actividad se programe durante un campamento de patrulla, podrían tomarse fotografías del “evento” y luego preparar una pequeña exposición para mostrar a los demás miembros de la Unidad el trabajo realizado.

Como fuera, en el próximo Consejo de Patrulla, y naturalmente mientras se comparte la comida, podrá comentarse y evaluarse el trabajo realizado. Esto permitirá que surjan nuevas ideas de este tipo o correcciones para una próxima oportunidad.

Por su parte, los dirigentes no pueden dejar pasar la oportunidad de compartir mutuamente con los jóvenes sus impresiones y, especialmente con aquellos cuya progresión acompañan, observar las experiencias que han obtenido de la actividad.



COCINA RÚSTICA: RECETAS Y UTENSILIOS

ANEXO TÉCNICO

La cocina rústica, o cocina sin utensilios, es una modalidad de cocina en la que los utensilios tradicionales son reemplazados por elementos naturales encontrados en el mismo lugar en que se realiza la exploración, los que se adaptan de manera que sirvan para la preparación de alimentos.

Es importante señalar que «cocina rústica» no significa cocinar con falta de higiene, sino que, por el contrario, se trata de aprovechar los recursos naturales disponibles sin descuidar higiene y calidad de los alimentos. En muchos casos, esta modalidad de cocina supone prestar mayor atención a la cocción y conservación de los alimentos que la que daríamos en condiciones habituales.

Algunas recetas tradicionales

Kabob

(también conocido como shish-kebab, shaslick, brochette o brochetas)

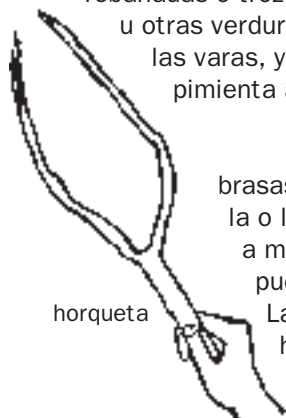
Si bien es un plato de origen persa, existen en muchas culturas comidas similares en base al mismo principio de cocción. Sencillamente se trata de carnes y vegetales ensartados en una vara de madera y cocidos a las brasas.

Para comenzar, se debe elegir una o varias varas rectas. Es importante que la vara sea delgada y resistente. Se deben evitar las varas de pino pues transmiten mal sabor a los alimentos y, como regla general, recomendamos morder la vara para comprobar que no sea de madera amarga (esto también estropearía los alimentos). Seleccionada la vara, se descortezza y se afina la punta.

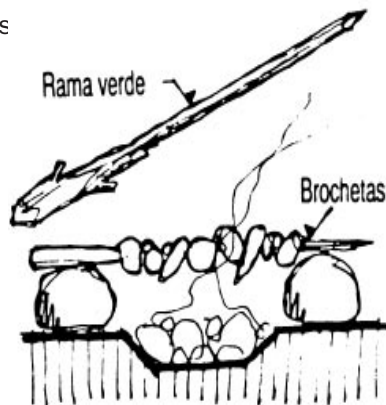
Los alimentos que se ensartarán en la vara, carnes y verduras, deben cortarse en cubos de aproximadamente uno a dos centímetros de grosor, o del tamaño que resulte adecuado teniendo en cuenta que no deben ser muy delgados, que se rompan al ensartarlos; ni muy gruesos, haciendo lenta la cocción o rompiendo la vara por el exceso de peso. Trozados los alimentos, se introducen en la vara alternando trozos de carne con rebanadas o trozos de cebolla, tomate, panceta o tocino, ají, manzana verde u otras verduras y sabores con los que se quiera experimentar. Preparadas las varas, y antes de comenzar la cocción, se les puede agregar sal y pimienta a gusto.

Para finalizar, se prepara un fuego que proporcione buenas brasas, se ponen horquetas a los costados del fuego, se colocan la o las varas sostenidas en las horquetas y se giran a medida que se van cocinando. En lugar de las horquetas, pueden ponerse piedras y posar la vara sobre ellas.

Las varas no deben quedar demasiado lejos del fuego, haciendo lenta la cocción; ni demasiado cerca, corriendo el riesgo de quemar la comida o la vara.



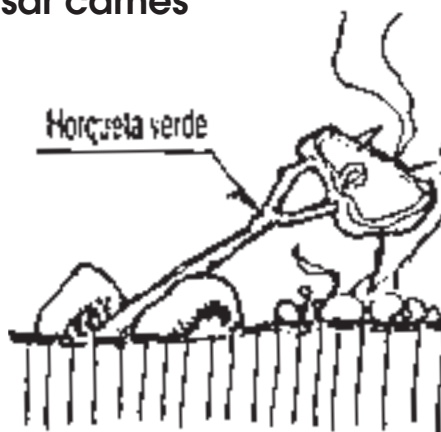
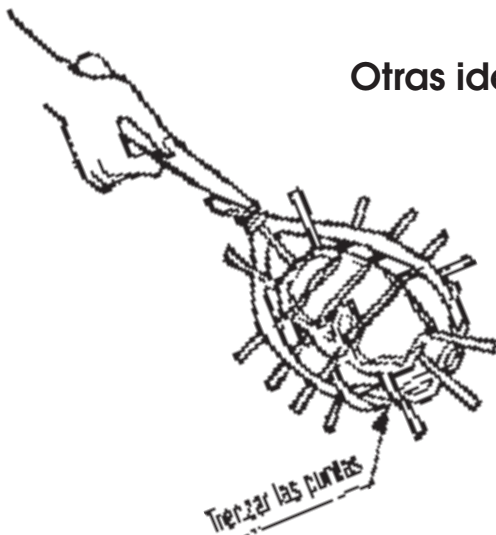
horqueta



Rama verde

Brochetas

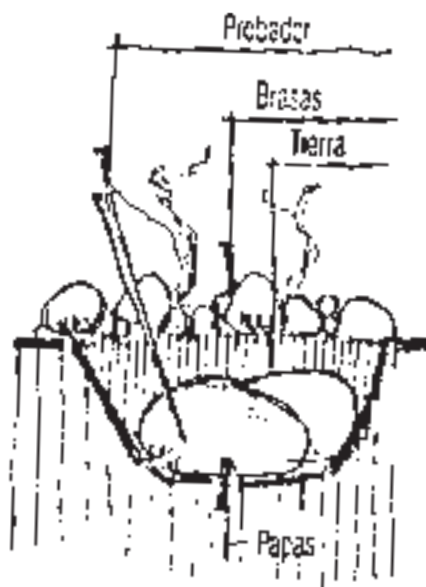
Otras ideas para asar carnes



Pan de rosca o cazador

Este es un clásico de la exploración. Se mezcla un puñado de harina, una pizca de polvo de hornear o levadura en polvo, una pizca de azúcar y otra de sal. Si se utiliza harina con polvos de hornear, no es necesario agregarle levadura o polvos de hornear a la mezcla. Una vez mezclados los ingredientes secos, se le agrega un trozo de manteca o mantequilla y se amasa al mismo tiempo que se le incorpora agua poco a poco hasta que los grumos desaparezcan.

Siguiendo las mismas precauciones señaladas para el kabob, se elige y prepara una vara. A continuación, la vara se calienta y enharina. Con las manos enharinadas, se forma una cinta de masa de aproximadamente un centímetro de espesor y cinco centímetros de ancho. Se enrosca la masa alrededor de la vara formando una espiral y se pone suspendido entre dos horquetas o firmemente afirmado entre piedras. Para lograr una cocción uniforme, se gira continuamente la vara hasta que la masa se hinche y adquiera una costra delgada de color dorado oscuro.



Papas

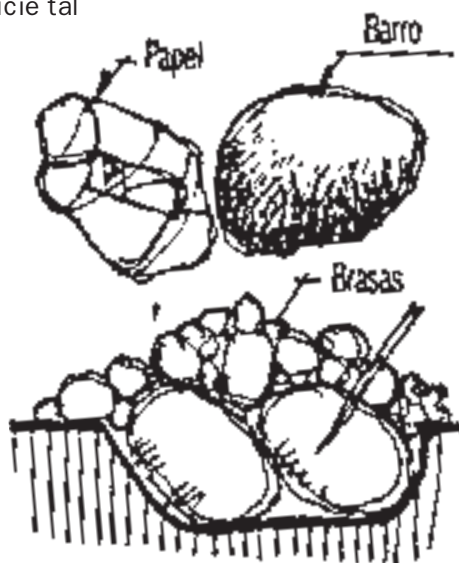
Se cava un pozo y se recubre el fondo con piedras. En su interior, se enciende un fuego y se deja arder hasta que se formen brasas. Se remueven las brasas y se colocan las papas (lavadas y con cáscara) en el fondo cubriéndolas con cenizas. Se añade más leña y se mantiene ardiendo el fuego por aproximadamente una hora más.

Para saber si las papas están cocidas, se pinchan con un palo delgado, resistente y bien afilado. Si éste las atraviesa suavemente, es que ya están asadas. Se retiran las papas del fuego y se cortan por la mitad para dejar escapar el vapor. Untadas con sal y mantequilla (manteca), son muy sabrosas.

Una variante es preparar las “papas a la greda”. Cada papa se envuelve en papel de periódico mojado, se cubre con barro y se pone a cocinar entre las cenizas, manteniendo el calor en la superficie tal como se hizo en el caso anterior.

Otra original y sabrosa receta consiste en cocer huevos utilizando las papas como recipientes. Para ello, se corta la papa en dos mitades (lavadas y con cáscara) y se hace un pequeño hueco en una de las mitades. A continuación, se vuelca una yema de huevo en el hueco y se esparce la clara en las «caras» cortadas de la papa (ésta servirá como adhesivo). Luego se unen nuevamente las mitades de la papa, se le insertan palitos afilados de manera de mantener unidas ambas mitades y se cocina la papa en cenizas (en este caso es recomendable envolver previamente cada papa en papel aluminio) o a la greda.

Naturalmente, lo mismo puede hacerse con cualquier tubérculo comestible con características de cocción similares a las de la papa.



Comidas a la piedra

Se requiere de una piedra lisa y suficientemente plana para que sirva de “sartén”. Una vez encontrada, se lava y se pone a calentar sobre las brasas. Hay que tener precaución pues muchas piedras estallan al ser sometidas a un brusco cambio de temperatura. Para evitar lo anterior, la piedra puede dejarse primero a un costado del fuego (o al sol si se hace durante el día en una temporada calurosa) y, cuando se haya calentado, ponerla sobre las brasas. Aún siguiendo este procedimiento puede explotar, por lo que de todas maneras habrá que ser cuidadosos.

Una vez que la piedra esté bien caliente se podrá comenzar a cocinar sobre ella. Un trozo delgado de carne roja o pollo, trozos de cebolla o pimientos verdes (si a éstos se agrega un pedazo de queso y, cuando estén listos, se rocían con aceite de oliva, quedan muy sabrosos). Untando la piedra con un poco de mantequilla (manteca) o aceite puede prepararse pescado.



Huevos y tocino (panceta) a la piedra

Siguiendo el mismo procedimiento anterior, se prepara la piedra. Cuando esté suficientemente caliente, se disponen sobre ella unas lonjas de panceta (tocino de cerdo) de manera que formen una circunferencia. Se rompe un huevo y se deja caer suavemente dentro de la circunferencia, la que servirá para que el huevo no se derrame. Se le agrega sal y, si se desea, pimienta.

Huevos a la cebolla

Se corta una cebolla grande por la mitad y se la vacía dejándole sólo las tres capas exteriores. Con cuidado, se quiebra un huevo y se vierte dentro de la cebolla. Se posa la cebolla sobre las brasas y se deja cocinar hasta que el huevo haya adquirido la consistencia deseada.

Se puede seguir un método de cocción similar reemplazando la cebolla por la cáscara de media naranja.

Carbonada a la calabaza y dulce de zapallo

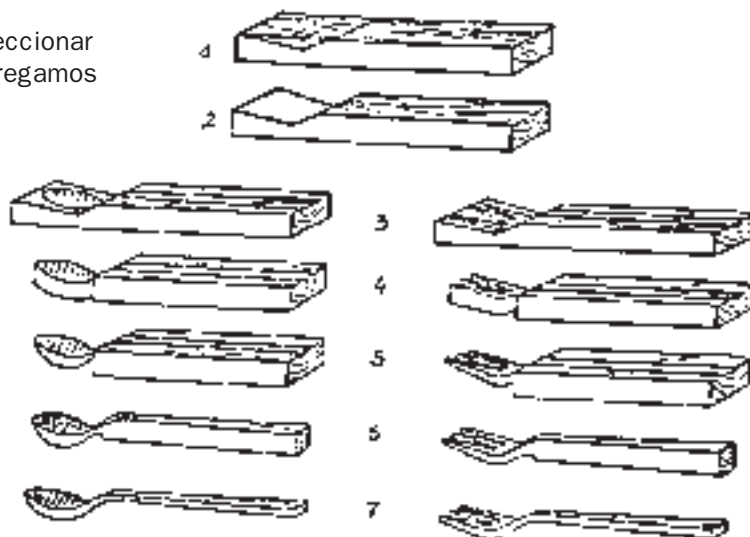
Se abre una tapa a una calabaza y se limpian las semillas de su interior. A continuación, se rellena con carne picada o molida, aceitunas, cebollas, ajíes o pimientos morrones y huevos duros bien picados. Si se desea, también se le pueden agregar pasas de uvas y condimentos.

Se tapa nuevamente y se coloca sobre las brasas. De tanto en tanto, se le agrega un poco de agua para evitar que se seque. Cuando la carne esté cocida y la pulpa del zapallo se separe de las paredes interiores, la comida estará lista.

Para hacer dulce de zapallo, se procede de la misma manera pero se rellena con agua y azúcar.

Algunas ideas de utensilios

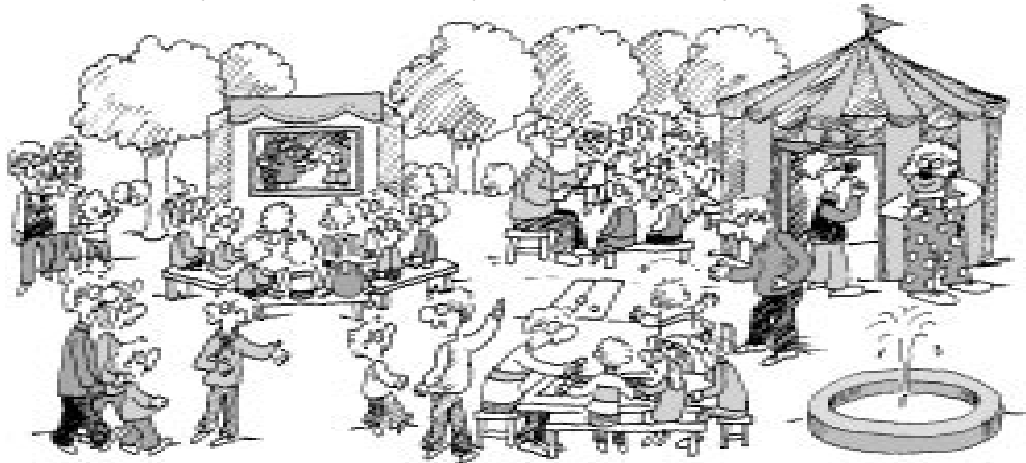
Si además se desea confeccionar utensilios, a continuación les entregamos un diagrama para tallar cucharas y tenedores.



Fuente: Manual Explorar y Acampar, Elvio Pero. Ed. Zig-Zag. Santiago, Chile. 1992.
(Las ilustraciones de alimentos son del mismo autor.) Técnica Scout, Jorge Spárvoli, Argentina.
Las ilustraciones de utensilios fueron tomadas de Bricoler, Les Scouts-Fédération Catholique des Scouts Baden-Powell de Belgique, 1999; y las recetas con zapallos son de Marcelo Fuentes, Argentina.

LUDOTECA DE LA UNIDAD

Área de desarrollo
CORPORALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué es una ludoteca? Nada más y nada menos que una “biblioteca” de juegos y juguetes. Exactamente eso es lo que les proponemos realizar a través de esta actividad. Convertirse en “ratones de ludoteca” para explorar, investigar, obtener y confeccionar los más variados, novedosos y exóticos juegos y juguetes. Una vez montada, la ludoteca de la Unidad Scout será abierta al público para deleite de grandes y chicos.

LUGAR

En el local de reunión habitual de la Unidad Scout o en otro especialmente seleccionado y que reúna las condiciones apropiadas.

DURACIÓN

Preparación: dependerá del tiempo que se dedique a la exploración, obtención de materiales y construcción de juegos y juguetes. De todas maneras, los trabajos previos pueden alternarse con otras actividades. Ejecución: dos o tres horas, cada vez que se pone en funcionamiento la ludoteca.

PARTICIPANTES

Todas las patrullas de la Unidad Scout.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Desarrollar habilidades de investigación e innovación.
2. Explorar nuevas formas de juego.
3. Confeccionar juegos y juguetes.
4. Realizar una actividad novedosa, de propia recreación o de servicio.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Me gusta participar en distintas actividades recreativas.
2. Participo en los juegos, excursiones y campamentos que organiza mi patrulla.
3. Conozco y practico diferentes juegos y respeto sus reglas.

13 a 15 años

1. Sé elegir entre las diferentes actividades recreativas.
2. Ayudo a preparar los juegos, excursiones y campamentos de mi patrulla y mi Unidad.
3. Preparo juegos para distintas ocasiones.

MATERIALES

Diversos materiales dependiendo de los juegos que se quiera seleccionar. En general, se puede trabajar con materiales de desecho, botellas y envases plásticos, cartones, alambres, pegamento, herramientas para cortar, madera, etc. Complementa esta ficha de actividad el anexo técnico **Ideas para confeccionar una ludoteca**, con sugerencias y recomendaciones para llevar adelante este trabajo.



Idea original:
Valeria Negro, Argentina
y Héctor O. Carrer, Equipo OSI.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Primera parte: explorar y confeccionar

En el momento que corresponda, según la planificación que se ha hecho del ciclo de programa, el Equipo de Unidad recuerda a los participantes las líneas generales de la actividad que desarrollarán. Al mismo tiempo, motiva el trabajo de los jóvenes y los compromete con la tarea.

Lo primero que la Unidad deberá organizar es la exploración. Investigar en libros y documentos, buscar en internet, hablar con personas mayores, inventar, desarrollar o recopilar juegos y juguetes. El anexo técnico que complementa esta ficha de actividad entrega información que podrá ayudar en esta tarea.

De la forma en que la Unidad acostumbra a hacerlo, establecerá metas, plazos y responsables para esta etapa en que se recopila material útil para, más adelante, tomar decisiones relativas a qué juegos y juguetes integrarán la ludoteca de la Unidad Scout. Una forma de organizar el trabajo es que cada patrulla se comprometa con un número determinado de propuestas. En este caso, será cada patrulla la que organizará su trabajo de acuerdo a la manera en que lo hace habitualmente.

Cumplidos los plazos, la Unidad Scout se reunirá para seleccionar los juegos y juguetes que se confeccionarán. Esta selección pretende evitar la repetición y contribuir a mejorar las propuestas, pero en ningún caso censurar la selección que las patrullas hayan realizado.

Seleccionados los juegos, habrá que reunir los materiales necesarios y comenzar su confección. Es conveniente que durante el desarrollo de estas tareas, las patrullas cuenten con la asesoría y apoyo del Equipo de Unidad.

A medida que avancen los trabajos, el Consejo de Unidad determinará la fecha en que se inaugurará la ludoteca. Naturalmente, esta decisión deberá ser comunicada con suficiente anticipación a las patrullas.

Durante todo este tiempo, el Equipo de Unidad observará el trabajo que lleven adelante las patrullas, apoyando las tareas y recogiendo información valiosa para la posterior evaluación de la actividad.

Previo a la inauguración o puesta en funcionamiento

Dependiendo de las características de la inauguración que se realizará, habrá que comenzar con los trabajos que digan relación con su organización: invitaciones, permisos, materiales para ambientación, etc. Es recomendable que estas tareas comiencen a desarrollarse al menos dos semanas antes del día de la inauguración, y que la confección de juegos y juguetes ya esté terminada y se pueda dedicar el tiempo suficiente a preparar la inauguración.

Inauguración de la ludoteca

Para inaugurar la ludoteca, o para ponerla en funcionamiento en distintas oportunidades, la Unidad Scout puede hacerlo de diferentes maneras. Aquí les entregamos algunas ideas.

Si se hace en el lugar de reunión habitual, puede organizarse una feria a la que se invite al resto del Grupo Scout, a los padres de familia y amigos de los participantes, a las autoridades de la institución patrocinante o a los miembros, jóvenes y adultos, de la comunidad en la que está ubicado el Grupo Scout. La feria puede montarse en el mismo local o en una plaza o paseo público cercanos. Quizás pueda seleccionarse como fecha de la inauguración algún día de celebración comunitaria, el día del niño, el aniversario del Grupo, la llegada de la primavera... Una inauguración de estas características conectará a la Unidad Scout con su comunidad más próxima, potenciará el conocimiento y comprensión del trabajo que el Movimiento Scout realiza, motivará la participación de los padres y familiares y, muy probablemente, entusiasmará a más de alguien para colaborar o integrarse al Grupo Scout.

La inauguración también puede hacerse mediante un servicio a una comunidad o institución determinada. En este caso la ludoteca puede habilitarse en un hogar de menores, en un centro juvenil o en un barrio de escasos recursos.

Si la ludoteca está abierta a todas las edades, es conveniente que contemple tanto juegos como juguetes. Si está dedicada sólo a un tipo de invitados o público, esta circunstancia influirá en su contenido y en su forma. Por ejemplo, si se quiere entusiasmar a los padres, debe privilegiarse los juegos de salón; si se destina a un jardín infantil, deber tener juguetes; si está dirigida a grupos juveniles, debe aumentar los juegos de destreza física; si se desea habilitarla en campamento, debe contener juegos que aprovechen los grandes espacios naturales y utilicen elementos de fácil transporte.

Una vez que la inauguración o la habilitación de que se trate finalice, la Unidad Scout se reunirá para evaluar el trabajo realizado. También se podrá pedir a “los invitados” que manifiesten su opinión sobre esta experiencia y entreguen recomendaciones para mejorar y complementar el trabajo.

Administración de la ludoteca

La ludoteca de la Unidad Scout se convertirá en una herramienta más al servicio de todos y su administración puede llevarse a cabo por las patrullas en forma rotativa. Quienes tengan a su cargo esta responsabilidad deberán mantener al día el inventario, sumar periódicamente nuevos juegos y juguetes (u organizar actividades con este objetivo), realizar los arreglos y trabajos de mantenimiento que sean necesarios para que la ludoteca esté apta para el momento en que se la requiera y facilitar su uso en las ocasiones en que se la habilite. Progresivamente, la ludoteca puede incrementar la variedad de sus juegos y la calidad de los elementos.

A medida que pasa el tiempo, esta administración colectiva también puede ser evaluada y ser una fuente de información en relación a la progresión personal de los miembros de la Unidad Scout.



IDEAS PARA CONFECCIONAR UNA LUDOTECA

ANEXO TÉCNICO

Jugar es volver real cualquier cosa que no existe.

Jugar es poder ser otra persona que no somos.

Jugar es vivir por un instante en un lugar imposible y ser dueño del tiempo y la distancia.

Jugar es hacer salir el sol en plena noche y la luna en pleno día, es vaciar el mar,
es declarar mes de verano al más frío de los meses de invierno

Libro de cabecera, Pipo Pescador.

Etimológicamente ludoteca proviene de la palabra “ludo” que significa juegos, fiesta; y de la palabra “theca”, que significa caja o local para guardar algo. Una ludoteca es, entonces, un lugar donde se guardan juegos y juguetes... pero también es mucho más que eso.

Imagínate que entras a un sector adornado con banderas de colores, cajas abiertas, varios grupos de personas. En algunos de esos grupos hay mucha concentración, están jugando con un tablero gigante y ellos mismos son las fichas; más allá se escuchan unos gritos y unas risas, acaban de ganar una batalla naval y ya se está organizando la revancha. Unos cuantos juegan solos, dos están decidiendo a qué jugar y otros están armando un rompecabezas.

En los grupos hay personas de todas las edades. Más allá unos cantan mientras hacen gestos. ¡Cuidado! estás de pie en medio de una pista de carreras. Mientras avanzas escuchas una adivinanza y te quedas pensando en cuál será la respuesta. Distráido chocas con un cajón, te agachas y entre muchos otros juguetes encuentras un tablero de damas... ¡uhh!, mi abuelo me enseñó a jugar esto. Sales corriendo con el tablero en la mano a buscar un compañero que juegue contigo. En el camino te cruzas con una joven que está anunciando el pronto comienzo de un nuevo partido de bolos.

Si es que aún no lo has notado, estás en medio de una LUDOTECA. ¡Bienvenido!

¿Qué se necesita para armar una ludoteca?

1. Ganas

En todo proyecto que iniciamos, lo fundamental es que una o muchas personas se entusiasmen con la idea, que descubran que la propuesta cumple con objetivos que el grupo considera propios y tomen la decisión de llevarlo adelante.

2. Juguetes

¿Qué tipos de juegos y juguetes?

En la ludoteca se pueden incluir juegos de diversos tipos: de mesa, de pelota, de salón, de ingenio, de destreza física, etc. Para realizar la selección, es útil tener en cuenta algunos criterios que se presentan en la página siguiente.

- variedad de los juegos,
- tipo de habilidades que estimulan,
- cantidad de participantes,
- tipo de relación que favorecen (más competitiva o más cooperativa),
- grado de complejidad de las reglas (tener en cuenta todas las edades),
- material con que se confecciona el juguete o los elementos de un juego (que no sea peligroso para los participantes, evitar los juguetes demasiado frágiles, etc.),
- que la confección de los elementos o juguetes sea posible a la luz de las habilidades de los participantes.
- tipo de personas que participarán en la ludoteca: si es sólo para el Grupo Scout o está abierta a la comunidad; si está dirigida a un segmento de edad o grupo social, etc.

La ludoteca puede tener un eje temático como, por ejemplo, juegos regionales, juegos confeccionados con elementos naturales o de desecho, juegos tradicionales, etc. Determinar un eje temático, ciertamente, condicionará la selección y obligará a establecer criterios especiales.

¿Dónde conseguirlos?

Para obtener los juguetes y armar los juegos se pueden seguir diferentes caminos. A modo de ejemplo, en este anexo proponemos tres.

Préstamo: durante la realización de la ludoteca, se pueden recibir en préstamo los juegos y juguetes que los mismos participantes quieran compartir.

Confección: se pueden desarrollar talleres de construcción de juegos y juguetes utilizando materiales naturales, de desecho, madera, arcilla, tela y todo lo que dicte la imaginación y sea apropiado al juego que se realizará.

Muchos juegos se juegan dibujando los tableros en el suelo y usando semillas o piedras pequeñas como fichas; lo que es otra posibilidad interesante que permite “encontrar juguetes en cualquier lugar”. Podría haber en la ludoteca unas tarjetas donde se expliquen las reglas y el diseño del tablero de juego y construirlo cada vez que se va a jugar. Se puede jugar a muchos juegos teniendo sólo papel y lápiz: ta-te-tí (gato, cruces y ceros), los puntitos, batalla naval, pictionary... ¿recuerdas algún otro?

Investigar: también es posible hacer una recopilación de juegos tradicionales, o regionales, o los juegos y juguetes que usaban nuestros padres o abuelos. Se pueden hacer entrevistas, buscar en bibliotecas o en internet. Se puede invitar a colaborar a las personas que sean entrevistadas.

3. Los ludotecarios

Siempre que se utilice la ludoteca, es conveniente que haya al menos dos personas encargadas. Los “ludotecarios” deberán realizar dos funciones muy importantes y complementarias entre sí:

Cuidar los materiales: esto significa, clasificar y ordenar los juegos y juguetes de modo que puedan obtenerse con facilidad y elegir los más adecuados; llevar un registro de cada vez que se usen y prever lo necesario para posibles reparaciones.

Facilitar el juego: crear un clima propicio para el juego y, si fuera necesario, colaborar en la organización del mismo o en la resolución de los conflictos que pudieran generarse. Para esto, es recomendable que hayan jugado con los juegos para conocer las reglas y sus variantes y, en caso que fuera necesario, poder adaptarlas a la cantidad de jugadores o sus edades.

A quien se desempeñe como ludotecario debe gustarle jugar, lo mismo que colaborar para que otros jueguen. Tiene que tener disposición para acompañar, jugando y dejando jugar, observando y teniendo recursos para intervenir adecuadamente.

4. El lugar

Para instalar la ludoteca es conveniente buscar un lugar, aunque no sea siempre el mismo, que sea cómodo y esté apartado si hay otras actividades llevándose a cabo cerca. Si además puede prepararse una escenografía, algo que invite a entrar en un espacio diferente, mucho mejor.

Contemplar un lugar donde guardar los materiales cuando no estén siendo usados también es un aspecto importante a considerar.

5. El funcionamiento

Es muy importante tener siempre presente el carácter electivo de una ludoteca. Es decir que, cuando ésta se monta y en el horario estipulado para su funcionamiento, se acercan a jugar quienes deseen hacerlo. También es importante que, siempre que se pueda, se hagan invitaciones amplias para jugadores de diferentes edades, propiciando de esta manera el intercambio generacional espontáneo. En este caso, los juegos propuestos deben considerar los intereses de las distintas edades.

Los ludotecarios son los encargados de administrar los juegos, explicar las reglas a quienes no las conozcan e invitar y estimular a los participantes a jugar y a organizar sus propios juegos.

Algunas veces ocurre que, ante tantos juegos y juguetes, los más pequeños no saben qué juego elegir; en estos casos es recomendable hacer una preselección de juegos y juguetes. Otras veces ocurre que muchos quieren jugar a lo mismo; si así ocurre pueden armarse equipos más grandes u organizar turnos de juego. Con seguridad en cada ludoteca se darán situaciones diferentes, los ludotecarios estarán atentos a resolverlas y a proponer soluciones que enriquezcan la actividad.

Durante todo el tiempo que funciona la ludoteca, los ludotecarios deberán estar presentes; participando, observando, proponiendo y jugando con los participantes. El ambiente de una ludoteca es muy dinámico y los participantes libremente pueden cambiar de juego, de equipo, llegar y abandonar la ludoteca cuando lo deseen o quedarse en el lugar conversando. Este es el ritmo al que deben adaptarse los ludotecarios, el de una actividad voluntaria, espontánea y variable.

Después de jugar, los jugadores deberán devolver el juego ordenado y listo para que otra persona pueda usarlo. Es importante que quienes participen en la ludoteca entiendan que existen algunas reglas mínimas, entre las cuales el cuidado de los materiales es fundamental.

Algunas ideas para confeccionar juegos

Juegos de tablero. Los tableros se pueden confeccionar con retazos unidos de diferentes telas, las que pueden ir cosidas o pegadas para formar el dibujo (son fáciles de transportar enrollados). También pueden confeccionarse con madera y obtener recortes de una carpintería o desarmar cajones de frutas (lo que disminuirá notablemente los costos) y dibujar con pintura o fibra indeleble el diseño elegido. Otro material que puede utilizarse es la arcilla, amasando planchas, dibujando las líneas y pintando sobre ellas una vez secas o cocidas (dependiendo del tipo de arcilla que se utilice). Papeles y cartones también son útiles, pero su deterioro es mayor y, por lo tanto, su vida útil más breve.

Las fichas pueden confeccionarse con rodajas de palo de escoba o de corchos, semillas, botones, piedras, tapas de refresco, caracoles, arcilla. Para diferenciarlas unas de otras se pueden pintar o decorar.

Las piezas de un dominó se pueden confeccionar con cartón grueso, madera o cajas de fósforos. A ellas se les puede dibujar o pegar papeles o cartulinas con los dibujos. Los dibujos pueden hacerse utilizando los clásicos puntos o buscar motivos más novedosos.

Se pueden construir zancos con latas (como los de las frutas en conserva, aceite de automóvil o cualquiera que tenga el tamaño deseado) y unos hilos o sogas. La medida de estos últimos se deberá regular según la altura de cada jugador.

Para confeccionar bolos se pueden rellenar con agua o arena 10 botellas de plástico, ordenarlas formando un «pino» o «triángulo» y luego intentar tirarlas lanzando una pelota o una naranja dura.

Hay juegos entretenidos que se pueden montar con elementos muy simples. Es el caso del memotest, juego que requiere de mucha memoria. Se confeccionan tarjetas que contengan dibujos, fotos o formas; dos de cada una y por lo menos doce pares. Luego de observarlas unos segundos boca arriba, se colocan todas las tarjetas boca abajo y se echan suertes para ver quién comienza. Por turnos, cada jugador da vueltas dos tarjetas de a una por vez. Si coinciden se las lleva; si no, las vuelve a dejar en el mismo lugar y nuevamente boca abajo. Los demás jugadores pueden verlas e intentar memorizar su ubicación para cuando sea su turno. Gana el que logra juntar mayor número de pares.

El listado de juegos que pueden formar parte de una ludoteca es casi inagotable. Sólo para motivar la imaginación y servir de disparador de nuevas posibilidades, cerraremos este anexo técnico con un listado de juegos y direcciones de sitios web donde encontrar más información.

Naipes - Dados - Ajedrez - Damas - Scrabel - Boogle - Ludo - Juegos de ingenio - Yo-yo - Carreras de autos en miniatura - Cometas - Palitos chinos - Ta-te-tí - Tutifrutti - Batalla naval - Ahorcado - Rompecabezas - Juego de la oca - Elástico - Soga - Tejo - Bolitas - Títeres - Marionetas - Rayuela - Payana o Tinenti - Achi - Mulinello quadrupio - Senku - Metrópolis - Juegos de pelotas - Aviones de papel.

<www.arts-history.mx/ludotecas/home.html> Índice bibliográfico sobre juegos, juguetes y ludotecas
<www.idc.com.br/flalu> Federação Latinoamericana de Ludotecas
<www.geocities.com/flaluforum/index-c.html> FLALU forum
<www.orbita.starmedia.com/alcozar-soria/juegos.htm> Juegos y juguetes
<www.ctv.es/USERS/reciclayjuega/libro1.htm> Juguetes nuevos de cosas viejas
<www.efdeportes.com> Revista electrónica
<www.educar.org/inventos/juegos.htm> Juegos
<www.capitanne.com.ar/tabla_de_juego.htm> Base de datos sobre juegos
<www.terra.es/personal4/lapeonza/desecho.htm> Jugamos con lo que tiramos

Fuente: Valeria Negro, Argentina.

EL PAN DE CADA DÍA



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Durante la mañana de un día de campamento, se recibe la noticia de que los utensilios e ingredientes para la preparación del almuerzo han sido confiscados por el Equipo de Unidad. Para recuperarlos, se ha establecido un sistema de puntos que deben ser obtenidos por los jóvenes mediante la superación de ciertas pruebas. La patrulla que obtenga un determinado número de puntos podrá recuperar los elementos mínimos para preparar un almuerzo, pero la patrulla que más conocimientos posea sobre una alimentación adecuada utilizará mejor los puntos obtenidos.

LUGAR

En campamento.

DURACIÓN

Una mañana.

PARTICIPANTES

La Unidad Scout
trabajando en patrullas.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Valorar los alimentos y el esfuerzo que significa obtenerlos.
2. Aprovechar eficientemente los recursos disponibles para la preparación de las comidas.
3. Incentivar el ingenio.
4. Promover el trabajo en equipo.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Trato de evitar situaciones que puedan dañar mi salud y la de mis compañeros.
2. Trato de no ser agresivo en juegos y actividades.
3. Como los alimentos que me ayudan a crecer y lo hago a las horas adecuadas.
4. Sé por qué es importante la limpieza al preparar y comer los alimentos.
5. Conozco y practico diferentes juegos y respeto sus reglas.

13 a 15 años

1. Sé qué alimentos me ayudan a crecer y cuáles no.
2. Sé preparar comidas sencillas y lo hago con orden y limpieza.
3. Ayudo a preparar los juegos, excursiones, y campamentos de mi patrulla y mi Unidad.



Idea original: Grupo Scout
Rucamanqui, Chile.

MATERIALES

Dos pliegos de cartulina, uno de ellos cortado en pequeñas tarjetas. Otros materiales dependerán del tipo de competencia escogida, como se explica más adelante.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la actividad

Al menos con un día de anterioridad, el Equipo de Unidad realizará los siguientes preparativos:

1. Determinación de los ingredientes -algunos imprescindibles y otros complementarios- que son necesarios o útiles para la preparación de varias alternativas de almuerzos completos y balanceados. Se necesita establecer un conjunto de ingredientes tal que permita la preparación de diferentes platos de distinta complejidad. Esto permitirá que algunas patrullas se conformen o consideren suficiente un determinado número de puntos; mientras que otras, ya sea porque no organizaron bien los puntos obtenidos o porque desean preparar un almuerzo más completo, deberán continuar luchando por obtener más puntos. La observación de las diferencias entre los almuerzos preparados por una y otra patrulla en relación con los puntos obtenidos, permitirá al final evaluar quiénes aprovecharon bien o mal esos puntos, quiénes son más perfeccionistas, quiénes no obtuvieron los puntos suficientes, quiénes no son capaces de organizarse bien, etc.
2. Asignación de puntos a cada ingrediente y utensilio según su necesidad y demanda. Esta asignación debe ser tal que permita asegurar a todas las patrullas los ingredientes básicos para una comida nutritiva.
3. Confección de un cartel donde se publiquen los ingredientes disponibles, su valor nutritivo y los puntos necesarios para recuperar los distintos utensilios e ingredientes.
4. Preparación de numerosos vales con distintas puntuaciones.
5. Organización de un conjunto de pruebas y competencias mediante las cuales se puedan obtener los vales. Para la formulación de éstas, es conveniente combinar actividades físicas con intelectuales, tales como: combate de pañuelos, descifrado de claves, seguimiento de pistas, deportes populares, preguntas de ingenio, conocimientos básicos de técnicas de vida al aire libre, conocimiento de las principales enfermedades debidas a la falta de higiene en la manipulación de los alimentos, etc. Según su complejidad, las distintas pruebas otorgan diferentes puntos los que, para mantener la coherencia de la actividad, deben guardar relación con los puntos asignados a ingredientes y utensilios.
6. Instalación de un «centro de canje» en la intendencia u otro lugar del campamento.

Durante la mañana, antes que la actividad comience, el Equipo de Unidad se encargará de reunir los utensilios de cocina de cada patrulla, en lo posible sin que sus miembros lo noten.

Durante la actividad

El Equipo de Unidad explica la actividad y plantea a las patrullas el desafío de conseguir uno a uno los ingredientes para el almuerzo de ese día, mediante un sistema de puntos obtenidos por competencias. El factor sorpresa es fundamental en el éxito de esta actividad por lo que no es recomendable que haya sido seleccionada al momento de planificar el ciclo de programa.

Las competencias pueden ocupar toda la mañana, pero con los primeros ingredientes y utensilios conseguidos, un miembro de la patrulla podrá comenzar la preparación del almuerzo, mientras los demás intentan obtener más vales para lograr una comida mejor y más completa.

Las competencias deben finalizar al menos media hora antes del almuerzo, para que todos los miembros de la patrulla se dediquen en ese lapso a su preparación final.

Para concluir, cada patrulla exhibirá ante los dirigentes los platos preparados, quienes determinarán si la preparación ha sido completa y si se han aprovechado eficientemente los recursos obtenidos.

Se destacará a las patrullas que hubiesen logrado preparar la comida más nutritiva con el menor número de puntos.

Una variante de esta actividad incluye el rapto de los cocineros de cada patrulla, quienes serán rescatados con el mismo sistema de puntos. De ser así, el Equipo de Unidad buscará alguna tarea que ellos puedan cumplir mientras son rescatados, siempre que no consista en la obtención de vales para rescatarse a sí mismos.

Durante la realización de la actividad el Equipo de Unidad podrá observar en los participantes aspectos como aceptación del desafío planteado, conocimiento del aporte nutritivo de los distintos ingredientes, capacidad de organización, habilidades y destrezas para sortear las competencias, preparación creativa e higiénica de los alimentos, entre otros aspectos. Estas observaciones, junto con los comentarios que los mismos participantes realicen una vez finalizada la actividad -una buena oportunidad para recoger estas observaciones será el momento de compartir los almuerzos-, permitirán evaluar el trabajo realizado y el impacto que la actividad produjo en los jóvenes.

SENDERO DEL DESAFÍO



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad consiste en una competencia de preparación y recorrido de un circuito de obstáculos en el que, aprovechando la topografía del lugar donde se desarrolla el campamento de la Unidad Scout, se han preparado algunas originales pruebas.

El desafío planteado será doble pues las patrullas no sólo prepararán obstáculos originales, sino que además deberán sortear las pruebas confeccionadas por sus compañeros de Unidad.

LUGAR

En campamento.

DURACIÓN

Aproximadamente medio día para que cada patrulla confeccione su tramo del sendero y alrededor de dos horas para que la Unidad Scout ejecute la actividad.

PARTICIPANTES

La Unidad Scout trabajando en patrullas.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Desarrollar destrezas físicas necesarias para la vida al aire libre.
2. Ejercitar el ingenio, la creatividad y las destrezas manuales.
3. Fortalecer el sentido de equipo.
4. Promover la sana competencia.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Participo en actividades que me ayudan a mantener mi cuerpo fuerte y sano.
2. Trato de evitar situaciones que puedan dañar mi salud y la de mis compañeros.
3. Sé lo que puedo y no puedo hacer con mi cuerpo.
4. Trato de no ser agresivo en juegos y actividades.
5. Me gusta participar en distintas actividades recreativas.
6. Participo en los juegos, excursiones y campamentos que organiza mi patrulla.
7. Conozco y practico diferentes juegos y respeto sus reglas.

13 a 15 años

1. Respeto mi cuerpo y el de los demás.
2. Trato de superar las dificultades físicas propias de mi crecimiento.
3. Converso con mis compañeros para resolver los problemas que se producen entre nosotros.
4. Ayudo a preparar los juegos, excursiones y campamentos de mi patrulla y mi Unidad.
5. Preparo juegos para distintas ocasiones.

MATERIALES

Hoja de puntuación por patrulla, mapas del sendero completo, premios o reconocimientos. Los demás materiales dependerán del recorrido confeccionado por cada patrulla.



Idea original:
Miguel Harfagar, Chile.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Con anterioridad al campamento

Con suficiente anterioridad al momento programado para la realización de la actividad, en lo posible durante alguna de las visitas previas al lugar de campamento, el Consejo de Unidad deberá escoger el espacio físico donde se desarrollará el recorrido y dividirlo en tantos tramos como patrullas conformen la Unidad Scout. Para la selección de este lugar, se pueden tener en cuenta los siguientes criterios:

- El recorrido completo no debe ser excesivamente extenso, una hora como mínimo y dos horas como máximo resulta una duración adecuada.
- El trazado original debe contar con accidentes topográficos atractivos pero no peligrosos. La idea es que las patrullas deban superarlos con ingenio sin correr riesgos innecesarios.
- Los tramos asignados para cada patrulla deben ser de distancia y complejidad equivalentes.

La confección de los senderos

Ya en campamento, en el momento que según la planificación de la actividades esté destinado a la confección de los senderos, Guías y Subguías de patrulla reciben el siguiente material:

- mapa completo del recorrido donde aparezca claramente delimitado el tramo que a cada patrulla le corresponde;
- aspectos que, en relación a la confección del sendero, serán tomados en cuenta para efectos de puntuación. En este sentido, pueden otorgarse puntos por la originalidad de las pruebas, el aprovechamiento de los recursos disponibles, el cumplimiento de las exigencias de seguridad, el cuidado que se tuvo con el medio ambiente, etc.;

A continuación, las patrullas reconocerán su tramo, planificarán los obstáculos, reunirán los materiales necesarios para confeccionarlos y prepararán el tramo que les corresponde dentro del sendero.

El Equipo de Unidad deberá recordar a las patrullas que se trata de aprovechar los accidentes geográficos existentes, acondicionándolos de manera que quienes deban sortearlos estén obligados a utilizar su ingenio, conocimiento y destreza física. Una forma de asegurar cierta equivalencia es exigir para cada tramo, por ejemplo, una prueba de destreza física, otra de recolección y otra de observación. Como siempre, el Equipo estará atento al trabajo que realizan las patrullas y disponible para prestar su ayuda cuando sea requerida.

Una vez que todas las patrullas hayan finalizado su trabajo, y mientras éstas realizan otras actividades, los dirigentes encargados inspeccionarán el trazado completo con los siguientes objetivos:

- asegurar la viabilidad de las pruebas y cerciorarse de que las condiciones de seguridad hayan sido contempladas. Cualquier situación que no cumpla con los requisitos expuestos será comunicada a la patrulla correspondiente, otorgándoles un tiempo prudente para realizar las adecuaciones necesarias;
- otorgar las primeras puntuaciones de la competencia. Cada grupo recibirá puntos por el tramo construido

según la tabla confeccionada por el Equipo de Unidad y previamente comunicada a las patrullas.

Esta revisión también permitirá al Equipo de Unidad recoger información que le será útil al momento de evaluar la actividad. En este sentido pueden tenerse en cuenta aspectos como las capacidades creativas de los miembros de la Unidad, el ingenio para aprovechar los accidentes geográficos existentes y los recursos materiales disponibles, el manejo de técnicas de pionerismo, la preocupación por la seguridad y el cumplimiento de las instrucciones entregadas para la confección de las pruebas.

El momento de la aventura

Una vez que todo esté preparado, y antes que las patrullas se trasladen al lugar en que se dará inicio al recorrido, el Equipo formulará recomendaciones y entregará las instrucciones que digan relación con la forma en que se desarrollará la actividad.

Cada Unidad puede determinar la forma de operar que más le acomode. Aquí entregamos una a modo de propuesta.

Cada patrulla comenzará el recorrido en un tramo diferente y habrá concluido una vez que regrese al punto de partida. El sendero completo estará marcado en un mapa que se entregará a cada patrulla al momento de partir. En dicho mapa también estará marcado el tramo en que a cada patrulla le corresponde comenzar y la dirección que deberán seguir a partir de allí. Para tener acceso al tramo siguiente, una vez superada la prueba del tramo anterior, cada patrulla deberá sortear un desafío “sorpresa” preparado por los propios dirigentes. Estos desafíos pueden ser, por ejemplo, realizar cierto nudo, reconocer signos de pista, descifrar un mensaje en código Morse, etc.

Durante todo el trayecto habrá miembros del Equipo de Unidad que acompañen el trabajo de las patrullas. Ellos no sólo llevarán un control de los puntos obtenidos por cada grupo, sino que velarán por la seguridad de los participantes y podrán recoger información en relación a la capacidad de trabajo en equipo, el ingenio para sortear las pruebas, el adecuado manejo de sus destrezas físicas, la capacidad para enfrentar las dificultades con buen humor, el valor otorgado a la sana competencia y el respeto manifestado por las potencialidades y capacidades de cada uno de los miembros de la patrulla, aspectos que serán considerados al momento de evaluar la actividad y constituirán un referente al revisar el avance en la progresión personal de cada joven.

Como se ha dicho, la actividad finaliza una vez que cada patrulla, luego de realizar el recorrido completo, regrese al punto de partida. Mientras los dirigentes ordenan los puntos obtenidos para determinar a la patrulla ganadora, los grupos recogerán los materiales utilizados en sus tramos y devolverán los elementos alterados a su sitio original de modo de dejar el lugar tal como lo encontraron.

Al anochecer, en una pequeña celebración, se darán a conocer los puntos y se entregarán los reconocimientos a los grupos participantes. Este momento será también propicio para, en una conversación informal, conocer la opinión que los propios jóvenes tienen de la actividad realizada. Sus observaciones, junto a la experiencia ganada en su desarrollo, permitirán la formulación de actividades similares a ésta, lo que ciertamente enriquecerá el trabajo de la Unidad.

OTRAS IDEAS

IDEAS

IDEAS



OTRAS IDEAS

INVENTORES DE DEPORTES

Respondiendo a la invitación realizada por el Equipo de Unidad, las patrullas se abocarán a la tarea de inventar nuevos deportes que luego serán jugados en la Unidad y pasarán a formar parte de las actividades recreativas habituales.

Luego de motivar la participación de las patrullas, deben llevarse adelante las siguientes acciones: *presentar los requisitos que deberán cumplir los nuevos deportes (modalidad de participación, reglas de juego, atribuciones del encargado de hacer cumplir las reglas, terminología novedosa y propia, desarrollo de una técnica de juego propia, etc.); *determinar los plazos que tendrán las patrullas para crear su deporte (plazos realistas y consensuados que permitan efectivamente realizar un trabajo y una propuesta interesante); *fijar la fecha de las presentaciones y práctica de los nuevos deportes (no necesariamente el mismo día para todas las patrullas).

De acuerdo al compromiso adquirido y dentro de los plazos que de común acuerdo se han establecido, cada patrulla deberá: *inventar su deporte; *obtener o confeccionar

Idea original: Héctor O. Carrer, Equipo OSI.

los materiales e implementos necesarios para jugarlo; *obtener los permisos pertinentes en caso que requieran de un campo de juego determinado.

A medida que se acerquen los plazos habrá que estar atentos a realizar las siguientes acciones: *dar los avisos y obtener los permisos correspondientes en caso que la actividad se desarrolle fuera del lugar de reunión habitual de la Unidad Scout; *recordar la fecha, hora y lugar del o los encuentros; *confeccionar u obtener diplomas o reconocimientos para ser entregados al finalizar los juegos.

Otras tareas pueden ser necesarias dependiendo de las características específicas de la actividad. Aquí sólo hemos entregado algunas ideas que pueden servir de guía al momento de diseñarla.

Cuando todo esté dispuesto, será el momento de jugar. ¡Ah! y por ningún motivo se les olvide describir los nuevos deportes en el Libro de Patrulla.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Participo en actividades que me ayudan a mantener mi cuerpo fuerte y sano.
2. Me doy cuenta de los cambios que se están produciendo en mi cuerpo.
3. Trato de evitar situaciones que puedan dañar mi salud y la de mis compañeros.
4. Sé lo que puedo y no puedo hacer con mi cuerpo.
5. Trato de no ser agresivo en juegos y actividades.
6. Me gusta participar en distintas actividades recreativas.
7. Participo en los juegos, excursiones y campamentos que organiza mi patrulla.
8. Practico regularmente un deporte.
9. Conozco y practico diferentes juegos y respeto sus reglas.

13 a 15 años

1. Respeto mi cuerpo y el de los demás.
2. Trato de superar las dificultades físicas propias de mi crecimiento.
3. Sé elegir entre las diferentes actividades recreativas.
4. Ayudo a preparar los juegos, excursiones y campamentos de mi patrulla y mi Unidad.
5. Me esfuerzo por mejorar mi rendimiento en el deporte que practico y sé ganar y perder.
6. Preparo juegos para distintas ocasiones.

EXPLORACIÓN EN PATRULLA

Idea original: Jinny Cascante, Equipo REME Costa Rica.

Emprender una exploración es un gran desafío para una patrulla. Fijarse una meta, un lugar donde llegar, un sitio por conocer, un aspecto a descubrir, tareas nuevas a desarrollar... La exploración pone a la patrulla en acción y cada uno de sus integrantes se siente miembro de un equipo que avanza y crece. Invitar a las patrullas a que emprendan regularmente una exploración es el objetivo de esta propuesta.

En este caso, el espacio adecuado para proponer y seleccionar una exploración es el Consejo de Patrulla. Preparar una dinámica que motive una lluvia de ideas, seleccionar de las que surjan aquellas que les parezcan más interesantes y atractivas a la mayoría (las que no se puedan hacer ahora, se podrán realizar más adelante), determinar los pasos que hay que dar para su ejecución y... salir a explorar el mundo. Al regreso miraremos con calma lo que hemos logrado y cuánto hemos crecido en esta aventura pues, como dijo T. S. Eliot, “el fin de toda exploración será volver al punto de partida y reconocer de nuevo el lugar”.

El abanico de posibilidades de la exploración es infinito; lo estimula la capacidad de asombro de los hombres y mujeres que se atreven a buscar nuevos rumbos. La exploración puede desarrollarse en la ciudad o en el campo, se puede perseguir un objetivo científico o uno cultural, puede detenerse una vez que llegamos a nuestra meta o generar, a partir de ese triunfo, nuevas posibilidades. Sólo por citar algunas ideas que estén más cercanas al área de desarrollo de la corporalidad, podemos mencionar como ejemplos una exploración que se proponga conocer y jugar deportes de los más recónditos lugares del mundo; adentrarse en el mundo de la ciencia e investigar sobre aerodinámica o contaminación por ruido; internarse en los secretos de la cocina de nuestras casas e investigar el origen de los olorosos condimentos que pueblan sus estantes, las comidas que sazonan y los nutrientes que éstas aportan a nuestro organismo; cuántas de las invenciones que Julio Verne creó para sus novelas están hoy en funcionamiento; identificar flora y fauna en los alrededores del campamento. Las posibilidades son muchas, habrá que tener los ojos y oídos bien abiertos para maravillarnos y dejarnos entusiasmar por el mundo que nos rodea.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Me gusta participar en distintas actividades recreativas.
2. Participo en los juegos, excursiones y campamentos que organiza mi patrulla.

13 a 15 años

Ayudo a preparar los juegos, excursiones y campamentos de mi patrulla y mi Unidad.

SEGURIDAD EN LA UNIDAD

Idea original: Central de Coordinación REME a partir de una propuesta enviada por Lilian G. Zurieta, Equipo REME Bolivia.

Una Unidad Scout segura, tanto en relación a los lugares de reunión como a las actividades que realiza, es el objetivo central de esta idea. En este sentido, existen cuatro conceptos básicos que deben tenerse en cuenta en toda circunstancia. **Prevenir:** siempre es necesario emplear un tiempo en imaginar y detectar las potenciales situaciones de riesgo que están implícitas en todas las acciones que se desarrollan, identificando las conductas que minimizan ese riesgo y estableciendo claramente los límites. **Informar:** todos deben conocer los riesgos existentes de una manera clara y directa, inhibiendo las conductas peligrosas. Cuando corresponda, debe agregarse un sistema de anuncios y señales. **Mantener la prevención y la información:** la actitud de prevención debe ser constante, la información sobre el riesgo debe reiterarse continuamente y la señalización debe conservarse en buen estado. **Estar preparado para socorrer con efectividad:** si a pesar que se mantuvieron constantes las medidas de prevención e información, se produce un accidente o situación de riesgo, hay que estar preparado con anterioridad para *saber qué se hará en ese caso; *tener la disposición inmediata en el lugar de los elementos que se necesitan para socorrer; y *conocer qué medidas se tomarán para

que la acción de socorro no deje al descubierto otras áreas potencialmente peligrosas.

Con estos conceptos en consideración, les proponemos que una vez al año, como parte de las actividades del ciclo de programa que corresponda, las patrullas se conviertan en “agentes de seguridad”. En el momento programado, y extendiéndose durante una o dos semanas, las patrullas inspeccionan el lugar de reunión habitual con el objeto de detectar problemas de seguridad en las instalaciones de las patrullas o de la Unidad Scout. Las tareas de observación pueden realizarse por rubros -salud (limpieza de baños, almacenamiento de los desperdicios, etc.), seguridad física (conexiones eléctricas, iluminación, accesos, etc.), entre muchos otros-, evitando así, por una parte, que los problemas se repitan, y por otra, asegurándose de cubrir los más variados aspectos o potenciales “áreas de inseguridad”.

Pero el trabajo de los “agentes de seguridad” no se detiene en la detección de los problemas. Una vez que una falla o problema de seguridad ha sido detectado, las patrullas tendrán que pasar a la denuncia preparando para ello un informe en el que den cuenta del problema, de los riesgos que éste encierra y de la solución que la patrulla propone

para revertir la situación. Preparado de una manera atractiva -video, diario mural, programa de radio, historieta, fotonovela, revista, etc.-, cada patrulla tendrá la oportunidad de dar a conocer el fruto de su investigación. En este sentido, es importante que “el continente no se coma al contenido”, es decir, interesa que la denuncia del problema encontrado se haga de una manera novedosa y original, pero no resulta recomendable que el método que se utilice pase a ser más importante que lo denunciado.

Hechas las presentaciones, y conocidas las soluciones que propone cada patrulla, comenzará la etapa más importante de esta actividad: llevar adelante las soluciones propuestas.

De común acuerdo, las patrullas se distribuirán el trabajo y la obtención de los materiales necesarios, además de establecer los tiempos y plazos que dedicarán a estas tareas. Dependiendo de los trabajos que deban ser realizados, esta etapa de la actividad puede dar lugar al desarrollo de Especialidades concretas, para lo cual habrá que establecer los contactos y asesorías adecuadas.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Participo en actividades que me ayudan a mantener mi cuerpo fuerte y sano.
2. Trato de evitar situaciones que puedan dañar mi salud y la de mis compañeros.
3. Sé lo que puedo y no puedo hacer con mi cuerpo.
4. Ayudo a ordenar y limpiar mi casa y los lugares en que estudio y juego.

13 a 15 años

1. Respeto mi cuerpo y el de los demás.
2. Sé qué hacer frente a una enfermedad o accidente.
3. Cuido, limpio y ordeno los lugares en que acampo.

EJERCICIO MATINAL

Idea original: Franklin Briceño, Equipo REME Panamá; y Equipo REME Paraguay.

Una muy buena forma de comenzar el día en campamento es con una actividad que fomenta hábitos de vida sana: el ejercicio diario.

Para hacerlo, no es necesario contar con un programa físico o un instructor deportivo. Un poco de creatividad que permita aprovechar las características del lugar en que se realiza el campamento, serán suficientes para hacer del ejercicio matinal una actividad entretenida y variada. Recuerden que esta actividad física no pretende entrenar a los participantes para la práctica de un deporte, sino que motivar a los jóvenes a que incorporen en sus vidas el hábito del ejercicio físico constante.

Inmediatamente después de levantarse, y antes que cualquier otra actividad del día, la Unidad Scout podrá llevar adelante su ejercicio matinal disfrutando al mismo tiempo de las bondades de la naturaleza. Una caminata a paso rápido o un trote lento alrededor del campamento durante unos diez minutos permitirán que el cuerpo entre en calor y comience a adquirir otro ritmo. A continuación

se pueden hacer algunos ejercicios más exigentes desde el punto de vista físico como juegos de relevos o subir la ladera de un cerro cercano. Para finalizar, se pueden realizar ejercicios de elongación que permitan estirar los músculos luego de las exigencias anteriores al mismo tiempo que permitir el pausado regreso de la respiración a su ritmo normal.

Si además se cuenta con un curso de agua cercano, se pueden agregar ejercicios acuáticos o finalizar esta mañana deportiva con un buen chapuzón, combinando el ejercicio diario con la higiene personal. En este último caso, mucho cuidado con ensuciar las aguas con jabón o sustancias químicas. La mejor forma de hacerlo es dándose primero una buena mojada en el mismo curso de agua y luego, en parejas y a una distancia mínima de 5 metros de la orilla, enjabonarse y echarse baldes de agua unos a otros para enjuagarse. El que se haga a una distancia prudente de la orilla permitirá que el agua jabonosa caiga en la tierra y se vaya filtrando a medida que escurre hasta el cauce, volviendo a éste libre de sustancias que lo dañen.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Participo en actividades que me ayudan a mantener mi cuerpo fuerte y sano.
2. Me doy cuenta de los cambios que se están produciendo en mi cuerpo.
3. Trato de evitar situaciones que puedan dañar mi salud y la de mis compañeros.
4. Sé lo que puedo y no puedo hacer con mi cuerpo.
5. Me preocupo por mi aspecto personal y porque mi cuerpo esté limpio.

13 a 15 años

1. Respeto mi cuerpo y el de los demás.
2. Comprendo que los cambios que se están produciendo en mi cuerpo influyen en mi manera de ser.
3. Trato de superar las dificultades físicas propias de mi crecimiento.
4. Me preocupo por mi aspecto personal y siempre trato de estar limpio y ordenado.

COMPETENCIA DE ORIENTACIÓN

Idea original: *Tropas 1, Competencias de Orientación*, J. José Martínez de la Rosa, México, 1984.

Con la ayuda de una brújula, las patrullas realizarán en naturaleza un recorrido previamente diseñado por el Equipo de Unidad. Junto con poner a prueba su resistencia física, esta actividad desarrollará capacidad para tomar rumbos y medir distancias y habilidad para encontrar el mejor camino.

El desarrollo de conocimientos y habilidades necesarias para saber dónde estamos y cómo llegar a otro lugar en forma rápida y directa, en otras palabras, la capacidad para orientarnos, ha sido desde los inicios del Movimiento Scout una práctica importante entre sus actividades al aire libre.

Pero no solo dentro del Movimiento Scout esta práctica es valorada. Ya en 1919 el presidente de la Asociación Atlética Amateur de Suecia, el mayor Ernst Killander, incorporó la práctica de la orientación como una actividad adicional y atractiva para los atletas que desarrollaban competencias de pista y campo. En 1962 se comienzan a realizar competencias de orientación a nivel europeo y más tarde, en 1966, a nivel mundial.

El Equipo de Unidad trazará un recorrido que contemple entre doce y quince bases. La primera base estará ubicada a unos doscientos metros del punto de partida y en ella habrá un cartel con el número de la base y el

rumbo y la distancia a la siguiente base. Ayudados por la brújula, cada patrulla deberá decidir el camino que la lleve a este siguiente punto. Una vez allí, encontrarán un nuevo cartel con similar información (número de la base y rumbo y distancia a la siguiente), y así sucesivamente. Los carteles estarán ubicados de manera que sólo puedan ser vistos a poca distancia. El objetivo será llegar en el menor tiempo posible a la siguiente base y la patrulla es soberana en la determinación del camino que seguirá entre base y base. Una base entrega información sobre la siguiente, por lo que necesariamente se debe pasar por todas las bases si se quiere llegar al final de recorrido. De todas maneras, y como una manera de asegurarse que las patrullas recorran todas las bases, el Equipo de Unidad puede dejar en cada una de ellas mensajes diferentes para cada patrulla solicitándoles que realicen determinada tarea.

Es recomendable una pista de orientación sencilla en caso que esta competencia se realice por primera vez. Un recorrido dentro de un bosque no muy cerrado será un buen espacio para comenzar. Progresivamente, el trazado se puede hacer más complejo agregando recorridos de mayor distancia, lectura de mapas, tareas a realizar entre cada base, etc. Al mismo tiempo, los recorridos pueden ser de diferente tipo y realizarse a campo traviesa, en línea recta o durante la noche.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

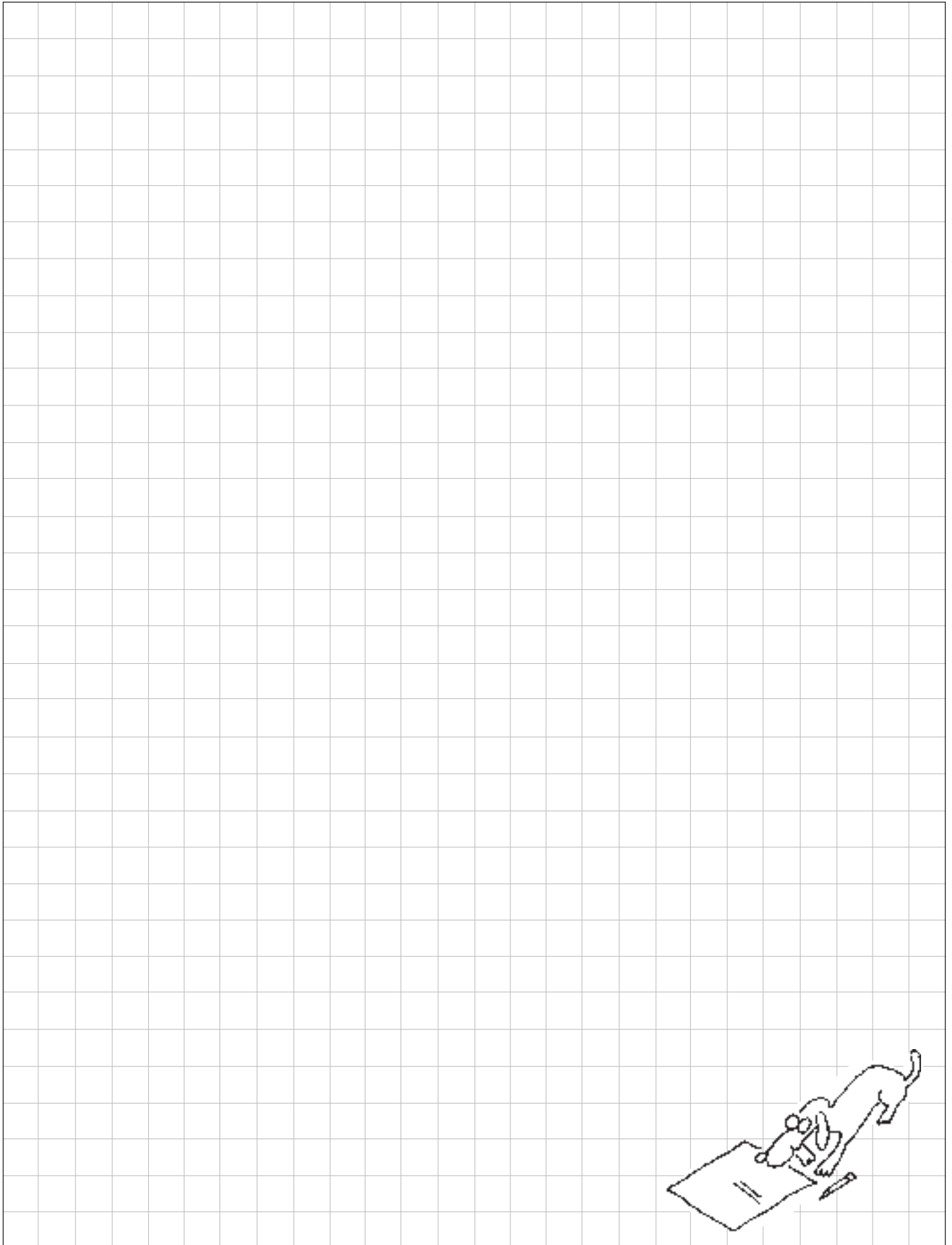
1. Participo en actividades que me ayudan a mantener mi cuerpo fuerte y sano.
2. Trato de evitar situaciones que puedan dañar mi salud y la de mis compañeros.
3. Sé lo que puedo y no puedo hacer con mi cuerpo.
4. Trato de no ser agresivo en juego y actividades.
5. Conozco y practico diferentes juegos y respeto sus reglas.

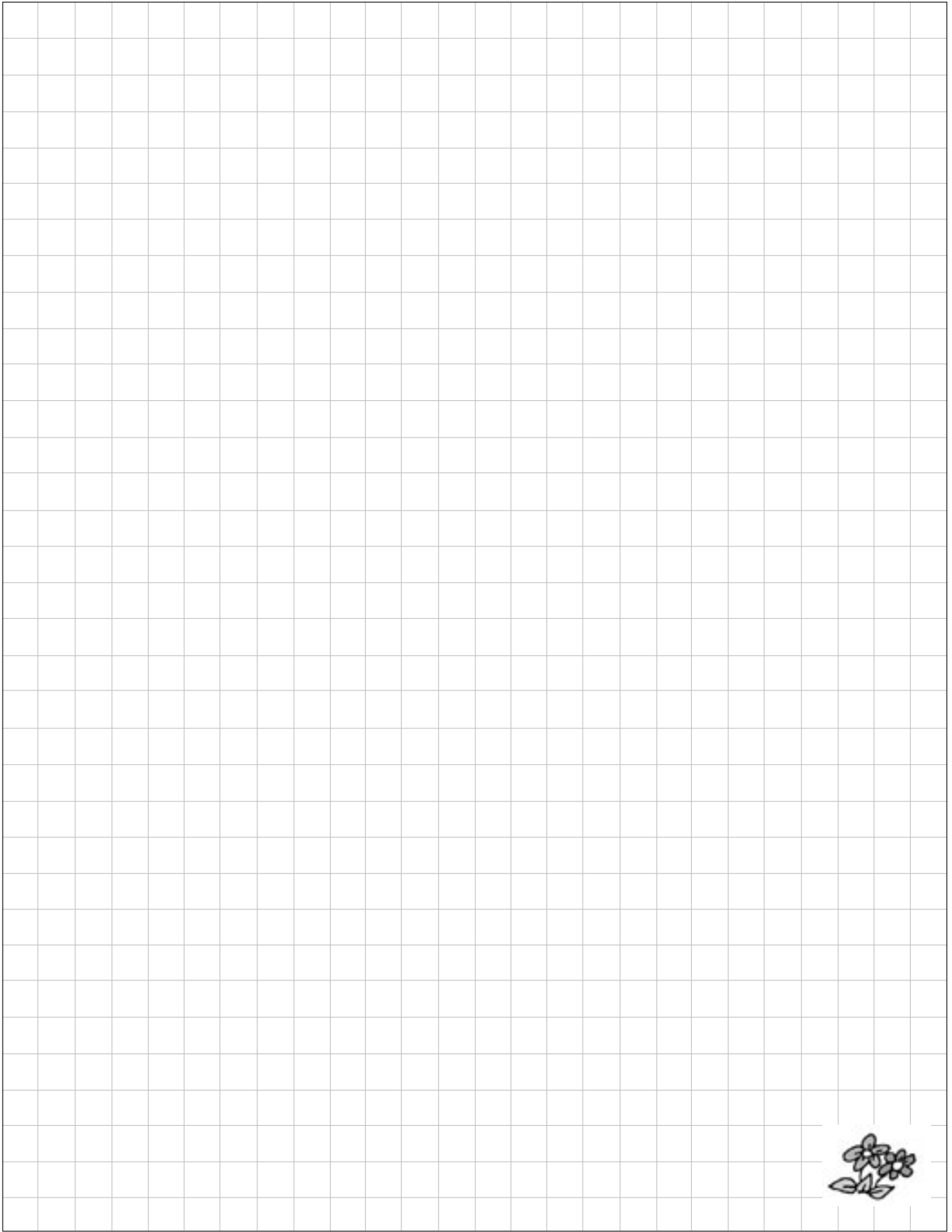
13 a 15 años

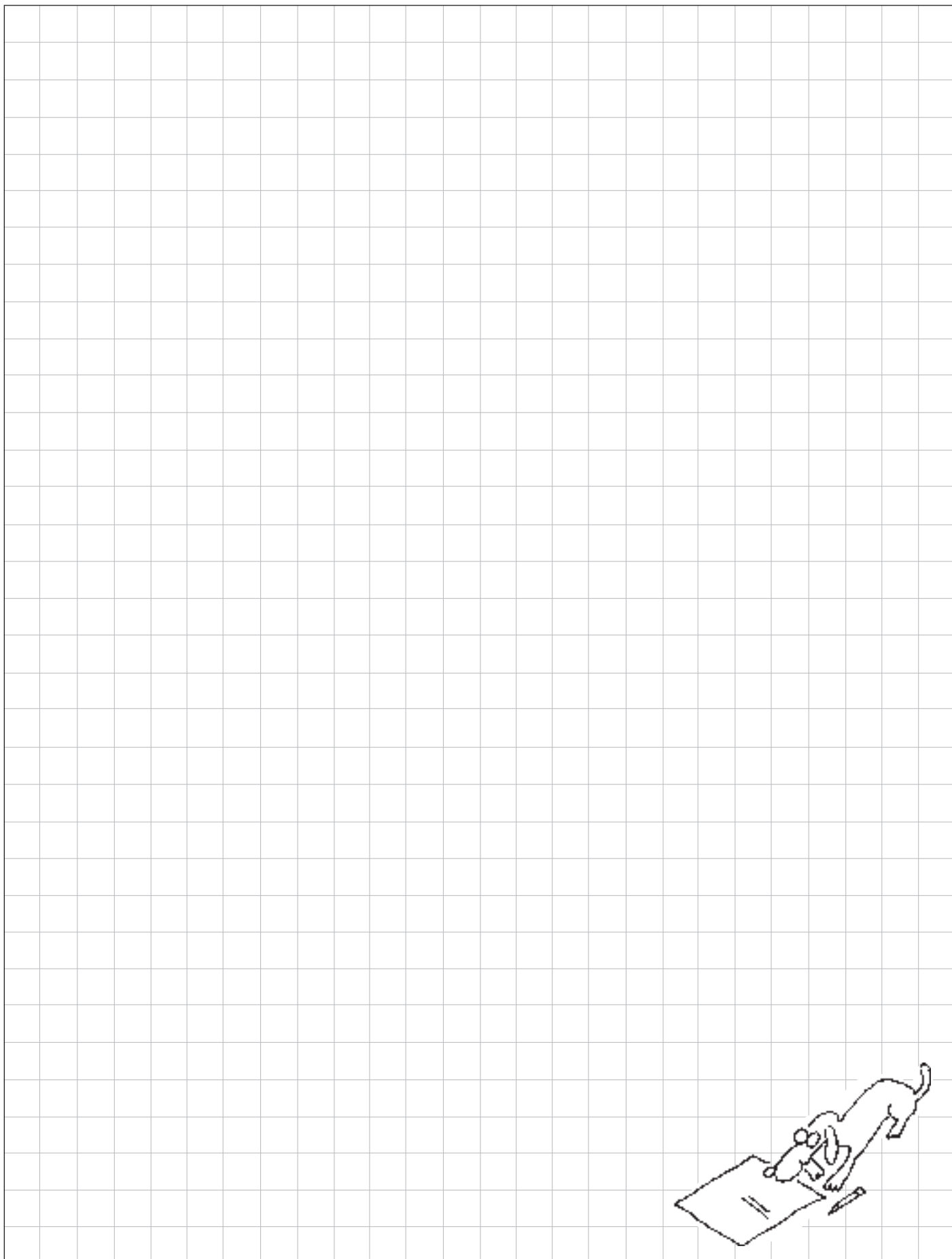
1. Respeto mi cuerpo y el de los demás.
2. Sé qué hacer frente a una enfermedad o accidente.
3. Trato de superar las dificultades físicas propias de mi crecimiento.

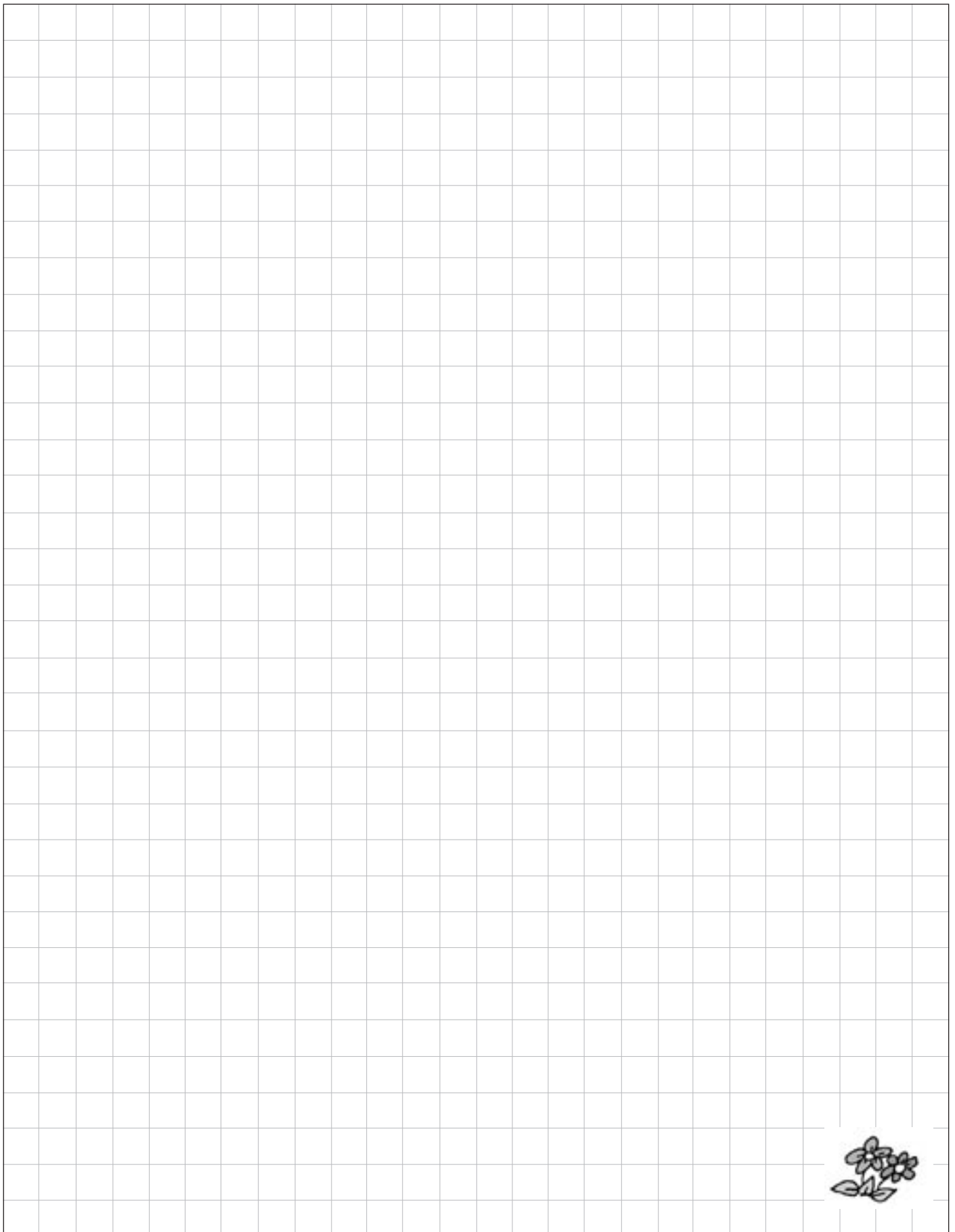
Aquí anoto otras ideas de actividades para la Unidad Scout











CREATIVIDAD

Ideas emergentes

Ideas emergentes

El mundo empieza a cambiar y a crecer. Aparecen los conceptos que ya no necesitan estar atados a la realidad. Las ideas tienen vida propia, son ahora combinables y dan su fruto en nuevas ideas.

Y ese mundo de ideas, poco a poco, le gana espacio a la realidad, a lo práctico, a lo concreto. Hacer que las cosas sucedan, “bajar a tierra”, es siempre un desafío, incluso al momento de expresar lo que se siente y lo que se piensa en palabras concretas.

Las preguntas, antes dirigidas al mundo exterior, se concentran en uno mismo. ¿Quién soy? ¿cómo soy? son interrogantes que no alcanzarán una respuesta hasta dentro de algunos años, y que son el motor de un cuestionamiento que alcanza todo, especialmente a lo que antes se asumía como una verdad indiscutible.

CONGRESO DE INVENTORES

Área de desarrollo
CREATIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Cada patrulla diseñará y confeccionará un elemento que mejore la vida en campamento. Luego de probarlos y utilizarlos “en terreno”, estos pasarán a formar parte de los implementos de patrulla o de Unidad.

LUGAR

En el local de reunión habitual y en campamento.

DURACIÓN

Un mes y medio, paralelamente con otras actividades.

PARTICIPANTES

Todas las patrullas de la Unidad Scout.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Aprender a reconocer necesidades y darles soluciones adecuadas.
2. Diseñar y confeccionar un artefacto que mejore la vida en campamento.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Aprendo cosas nuevas además de las que me enseñan en la escuela.
2. Me intereso por conocer más sobre lo que pasa a mi alrededor.
3. Perfecciono mis habilidades manuales.
4. Uso las especialidades que he adquirido para resolver problemas cotidianos.
5. Puedo identificar las principales partes de un problema.

13 a 15 años

1. Coopero en la mantención y renovación del local y materiales de mi patrulla.
2. Participo en el diseño e instalación de las construcciones de campamento.
3. Perfecciono mis conocimientos en las especialidades que he elegido.
4. Expreso por distintos medios mis intereses y aptitudes artísticas.
5. He participado en un proyecto que presenta una solución novedosa a un problema técnico habitual.



Idea original:
Provincia de Puebla,
Equipo REME México
y Equipo REME Brasil.

MATERIALES

Dependerán de los inventos que las patrullas propongan.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Esta actividad puede ser incluida en el programa aun cuando no haya sido seleccionada para el respectivo ciclo de programa, especialmente si es necesario reforzar el entusiasmo antes de un campamento de larga duración.

Primera reunión

Durante la reunión del Consejo de Unidad que se realice aproximadamente un mes y medio antes del próximo campamento de Unidad Scout, el Equipo de Unidad presenta a los Guías y Subguías el siguiente desafío: que cada patrulla diseñe y confeccione un elemento que mejore la vida en campamento. En la misma oportunidad, el Equipo de Unidad les dará a conocer los requisitos y plazos de la tarea encomendada pues, a partir de ese momento, el trabajo será, principalmente, responsabilidad de cada patrulla.

Durante esta misma reunión, Guías y Subguías se reunirán con su patrulla, comentarán con ellos el desafío planteado por los dirigentes y planificarán el trabajo a realizar.

Durante las siguientes 2 a 3 semanas

Las patrullas contarán con un plazo de quince a veinte días para detectar una necesidad a cubrir, proponer un producto que dé respuesta a dicha necesidad, dibujar los bocetos de su diseño y confeccionar una maqueta o un modelo a escala. Por ejemplo, si la patrulla determina que son necesarios cajones de patrulla que permitan un cómodo traslado y un seguro almacenamiento de los materiales de campamento, deberá proponer un modelo que cumpla con estos requisitos.

Dependiendo cuál sea la necesidad detectada y la solución propuesta, sería muy interesante que para realizar este trabajo los jóvenes se pusieran en contacto con profesionales o artesanos que pudieran prestarles ayuda o asesoría. Si volvemos al caso de nuestro ejemplo, la patrulla puede contactarse con un diseñador industrial o un arquitecto (o estudiantes de estas disciplinas) o un carpintero. Esto no sólo les permitirá proponer mejores soluciones, sino que los contactará con el mundo laboral y les permitirá conocer realidades diferentes a las que ellos están viviendo.

Como en toda actividad, el Equipo de Unidad deberá estar siempre en comunicación con las patrullas y al tanto del avance en el trabajo que realizan, especialmente en ésta que debido a su naturaleza y duración requerirá de motivaciones y ayudas complementarias. En algún momento de estas semanas, probablemente durante alguna de las reuniones habituales de la Unidad Scout, uno de los miembros del Equipo de Unidad podrá reunirse con cada patrulla, conocer el avance en el trabajo encomendado y determinar si es necesario prestarles alguna ayuda

especial. Establecer los contactos profesionales de los que hablábamos con anterioridad, podría ser parte de este apoyo.

Unos días antes que finalice el plazo para presentar las propuestas, el Equipo de Unidad recuerda a las patrullas que durante la próxima reunión deberán presentar sus proyectos al resto de la Unidad Scout.

Segunda reunión

Para esta reunión, el Equipo de Unidad preparará la ambientación para la realización del “Congreso de Inventores”.

A modo de una feria científica, cada patrulla contará con un espacio para exponer sus bocetos y la maqueta o modelo a escala que haya confeccionado.

Cuando todo esté preparado, las patrullas montarán sus presentaciones. Una a una, cada patrulla explicará a las demás la naturaleza de su propuesta, es decir, cuál fue la necesidad que ellos detectaron, qué respuesta proponen para dicha necesidad, cómo se les ocurrió, qué acciones llevaron adelante para la confección de su maqueta, cuáles serían los costos y tiempos necesarios para realizar una confección definitiva del implemento que proponen, etc.

A partir de este momento, la actividad puede tomar dos cauces:

1. Un jurado especialmente convocado, o las mismas patrullas, pueden elegir un proyecto ganador. Siguiendo esta modalidad, el modelo definitivo del proyecto que resulte electo será confeccionado por todos y puesto en funcionamiento durante el próximo campamento de Unidad.
2. La segunda alternativa es que todos los proyectos se lleven a cabo y cada patrulla tenga la oportunidad de probar su invención en el próximo campamento de Unidad. En este caso, el Congreso será una oportunidad para presentar el trabajo y recoger recomendaciones u observaciones que puedan aportarles las demás patrullas.

En ambos casos, habrá que planificar con cuidado los plazos para la confección del o los implementos.

En campamento

El o los inventos formarán parte de los implementos de campamento y demostrarán, en la práctica, su efectividad.

Antes de cerrar el campamento, la Unidad podrá reunirse para comentar el trabajo realizado y sus resultados. Si el trabajo ha sido exitoso o la experiencia altamente motivante para los jóvenes, también será una buena ocasión para pensar en nuevas necesidades y echar a volar la imaginación para ver qué nuevo invento puede proponerse para el próximo campamento o para el local de reunión habitual... ¿qué tal un cajón de patrulla auto-ordenable o senderos fosforescentes hacia los baños?

ESTACIÓN METEOROLÓGICA

Área de desarrollo
CREATIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Durante un campamento de Unidad, las patrullas montan una estación meteorológica con instrumentos fabricados por ellos mismos y estudian los fenómenos atmosféricos.

LUGAR

En campamento.

DURACIÓN

Una hora para confeccionar los instrumentos y 30 minutos diarios para recoger la información meteorológica y realizar el pronóstico.

PARTICIPANTES

Todas las patrullas de la Unidad Scout.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Confeccionar instrumentos meteorológicos sencillos.
2. Confeccionar una estación meteorológica.
3. Aprender a interpretar información meteorológica.
4. Realizar pronósticos meteorológicos.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Aprendo cosas nuevas además de las que me enseñan en la escuela.
2. Me intereso por conocer más sobre lo que pasa a mi alrededor.
3. Perfecciono mis habilidades manuales.
4. Elijo y completo una especialidad.
5. Uso las especialidades que he adquirido para resolver problemas cotidianos.

13 a 15 años

1. Me preocupo por saber cada vez más sobre los temas que me interesan.
2. Saco mis propias conclusiones de los hechos que pasan a mi alrededor.
3. Puedo analizar una situación desde distintos puntos de vista.
4. Perfecciono mis conocimientos en las especialidades que he elegido.
5. Conozco cómo funcionan los servicios que uso habitualmente, como el teléfono, la electricidad, la radio, la televisión y otros.

MATERIALES

Los especificados en el anexo técnico **Instrumentos meteorológicos de construcción casera**, que junto con el anexo **Pronósticos meteorológicos** complementan esta ficha de actividad.



Idea original:
Michael Rodríguez y Denisse Canales, Equipo REME Perú;
Equipo REME Uruguay.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Previo al campamento

Antes de la realización del campamento, la Unidad se reúne para discutir los pormenores de esta actividad y realizar la selección de los instrumentos meteorológicos. En esta reunión, el Equipo de Unidad podrá conversar con los participantes sobre la importancia que tiene para algunas actividades humanas realizar un adecuado pronóstico meteorológico, cómo esta rama de la física se ha ido perfeccionando a través del tiempo y cuáles eran las técnicas que con este fin usaban las primeras civilizaciones.

El paso siguiente consistirá en que cada patrulla seleccione el instrumento que confeccionará. En el anexo técnico que acompaña esta ficha se entregan instrucciones para cinco instrumentos; todos ellos son necesarios. De la manera que se estime conveniente, por sorteo o por elección, cada patrulla quedará a cargo de la construcción de uno de esos instrumentos. Dicha confección se realizará durante el campamento, por lo que el trabajo de las patrullas consistirá en obtener los materiales requeridos con anterioridad a la partida.

Nunca está de más que el Equipo de Unidad recuerde este compromiso a los jóvenes, evitando así encontrarse con sorpresas al momento de comenzar la actividad.

Si no fuera posible realizar esta actividad en campamento, puede llevarse a cabo en el local de Unidad disponiendo allí de un espacio para los instrumentos.

Durante el campamento

Una vez instalados en el lugar y como una de las primeras actividades, las patrullas se abocarán a la tarea de confeccionar los instrumentos meteorológicos. Este trabajo no debiera tomarles más de una hora.

Confeccionada la “estación meteorológica”, en un espacio resguardado de la visita de animales curiosos, comenzará su utilización y el trabajo de predicción climática. Todos los días, las patrullas revisarán temperatura atmosférica, humedad relativa del aire, velocidad y dirección del viento, nivel de agua caída y, con la información recogida, realizarán el pronóstico del tiempo.

Para que todos conozcan cómo funcionan los instrumentos, las patrullas irán rotándose en su uso. Así, si el campamento dura al menos cinco días, cada patrulla tendrá la oportunidad de manejar cada uno de los instrumentos meteorológicos básicos. Es fundamental que esta actividad se realice durante un campamento que se prolongue durante cinco días como mínimo. Además de permitir que cada patrulla maneje un instrumento diferente cada día, tendrán la oportunidad de verificar si sus predicciones han sido correctas. Si esto último no es posible, la actividad realizada tendrá poca validez y, por el contrario, generará frustración en los participantes.

Día a día, según las variaciones que experimente el clima, las patrullas tendrán la posibilidad de saber qué tan certeros han sido sus análisis. Si el clima se comporta según lo predicho, esto generará nuevas motivaciones en los mismos participantes. Esta información puede ser utilizada durante el mismo campamento planificando, por ejemplo, una excursión si el clima parece recomendarlo o resguardando las carpas si la predicción anuncia lluvias.

Al finalizar el campamento, los instrumentos pueden desmontarse y llevarse de regreso al local de la Unidad para instalar allí, al menos durante un tiempo, la “estación meteorológica”.



INSTRUMENTOS METEOROLÓGICOS DE CONSTRUCCIÓN CASERA

ANEXO TÉCNICO

La meteorología es una parte de la física que estudia los fenómenos atmosféricos. Los factores físicos esenciales para el estudio de la atmósfera son temperatura, presión, humedad relativa, radiación solar y cargas eléctricas.

Las aplicaciones prácticas de la meteorología aumentan en cantidad e importancia día a día, e incluyen fundamentalmente la utilización de pronósticos meteorológicos en la agricultura, la hidrología, la navegación marítima y aeronáutica, además de la información climática general que permite una mejor planificación del tiempo libre de las personas, lo que no deja de ser importante en las sociedades actuales y que explica en parte la popularidad creciente de los pronósticos meteorológicos a través de la prensa, la radio, la televisión e Internet.

En este anexo técnico entregaremos una breve reseña y las instrucciones para confeccionar en forma sencilla cinco instrumentos meteorológicos.

El termómetro

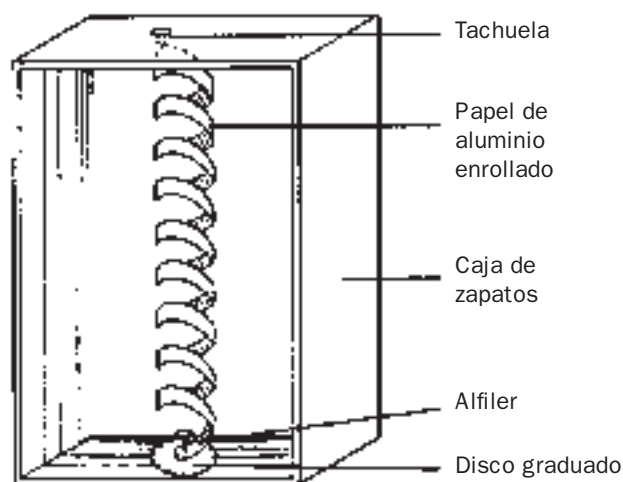


fig. 1

Es uno de los instrumentos meteorológicos más sencillos, pero también uno de los más importantes. Como es sabido, sirve para medir la temperatura de la atmósfera, por lo cual, cualquier propiedad física de alguna sustancia que cambie con la temperatura puede ser utilizada como principio para un termómetro. Las propiedades más comúnmente utilizadas son la expansión térmica de los cuerpos y el cambio en la resistencia eléctrica de un material con la temperatura.

Materiales

- papel plateado (de aluminio)
- una caja de cartón (similar a las de zapatos)
- cartulina delgada
- pegamento
- tijeras
- lápices
- tachuela
- alfileres

Instrucciones

1. Cortar una cinta de papel plateado de unos 20 cm de largo por 2 cm de ancho. (figura 2)

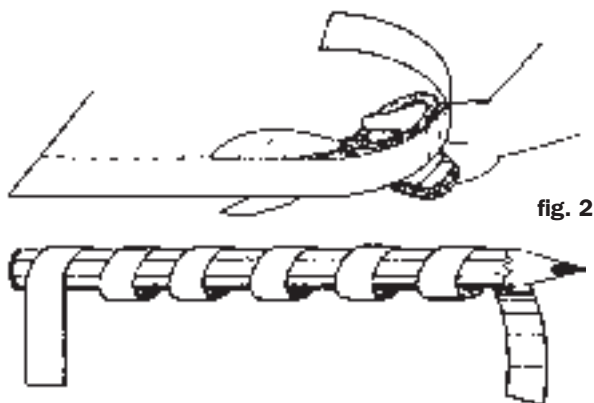


fig. 2

2. Enrollar la cinta en un lápiz, de modo de formar una espiral. Cuidar que la cinta no se enrolle sobre sí misma.

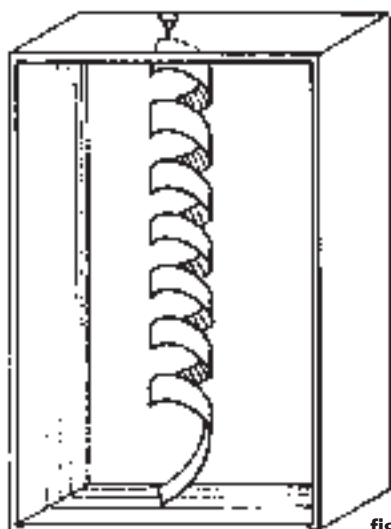


fig. 3

3. Fijar un extremo de la cinta en la parte superior de la caja, y dejar el otro extremo libre. (figura 3)

4. De la cartulina delgada, recortar un marcador y graduar en él una escala, como si fuera una especie de hélice, que se ubica en la parte inferior (figura 4). Los alfileres servirán para afirmar la hélice, permitiendo que gire.

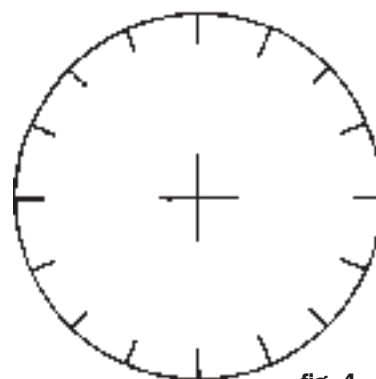


fig. 4

Debido a la propiedad de dilatación térmica de los cuerpos, el papel de aluminio es sensible a las variaciones de temperatura. El papel se estira a medida que la temperatura aumenta, por lo tanto, la hélice gira. A su vez, si la temperatura disminuye, la cinta se contrae y la hélice gira en sentido contrario. Son estas variaciones las que nos permiten tener un parámetro de comparación en un período determinado (días, horas, etc.)

Para calibrar la hélice se requiere comparar dos termómetros: el construido según estas instrucciones y alguno conocido que sepamos que funciona bien. Se miden al menos cuatro temperaturas distintas y se anotan en la escala del termómetro construido. No olvidar que en el “piso” de la caja, hay que marcar un punto de referencia respecto del cual se comparará la posición del disco graduado.

El higrómetro

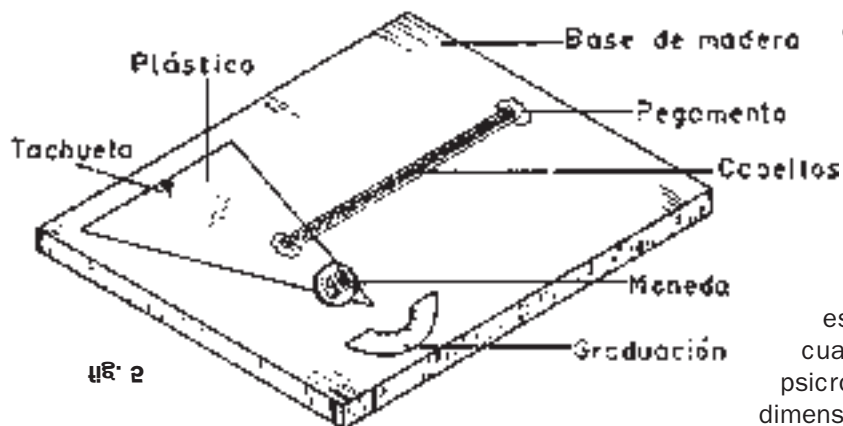


fig. 2

Es utilizado para medir la humedad relativa del aire. La humedad es la cantidad de vapor de agua contenido en el aire, en un lugar y tiempo determinados. La humedad relativa se define como el porcentaje de agua presente en un momento dado, respecto del total que podría haber a la misma temperatura.

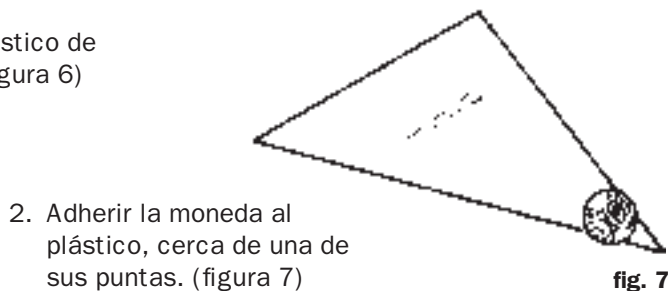
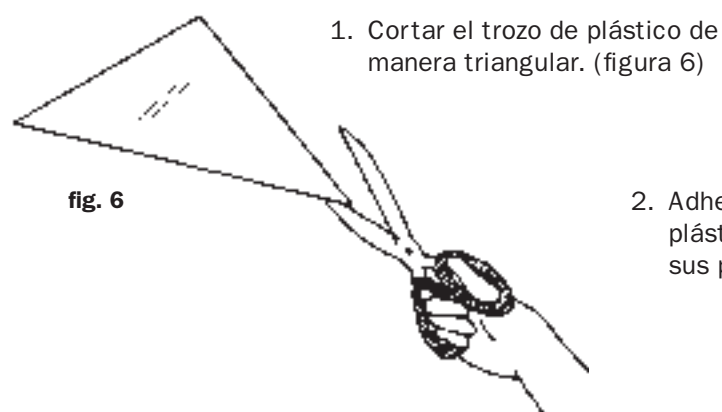
El nombre completo de un higrómetro está determinado por la propiedad a través de la cual opera (absorción química, absorción eléctrica, psicrométricas, condensación y cambios en la dimensión de sustancias llamadas higroscópicas).

El higrómetro casero que aquí se describe es llamado higrómetro de cabello, pues utiliza como sustancia higroscópica el cabello humano (de preferencia rubio muy claro, pues es más sensible a los cambios de humedad). El cabello experimenta dilatación o retracción en longitud cuando está expuesto a cambios en la humedad relativa. La longitud del cabello humano, al que se le ha quitado toda la grasa lavándolo con soda o potasa cáustica, varía considerablemente con los cambios de humedad, alargándose con el aumento de la humedad y retrayéndose cuando disminuye.

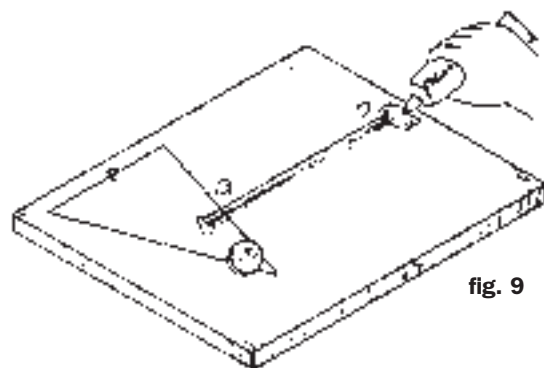
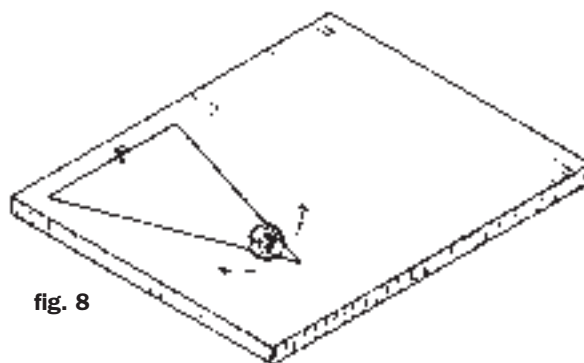
Materiales

- algunos cabellos humanos rubios
- un trozo de madera de 20x10 cm
- un pedazo de plástico delgado (mica para transparencias)
- tres clavos pequeños o tachuelas
- una moneda pequeña
- pegamento
- cinta adhesiva
- martillo
- tijeras

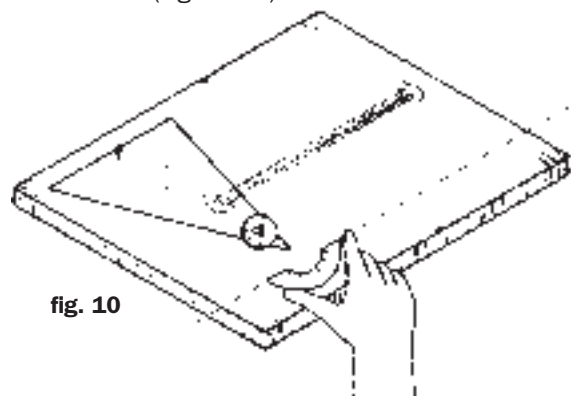
Instrucciones



3. Con uno de los clavos, perforar cerca de la base del triángulo y clavarlo levemente a la madera, de modo que pueda girar libremente (la punta de plástico debe estar a 3/4 de distancia desde el tope a la base de la tabla). (figura 8)

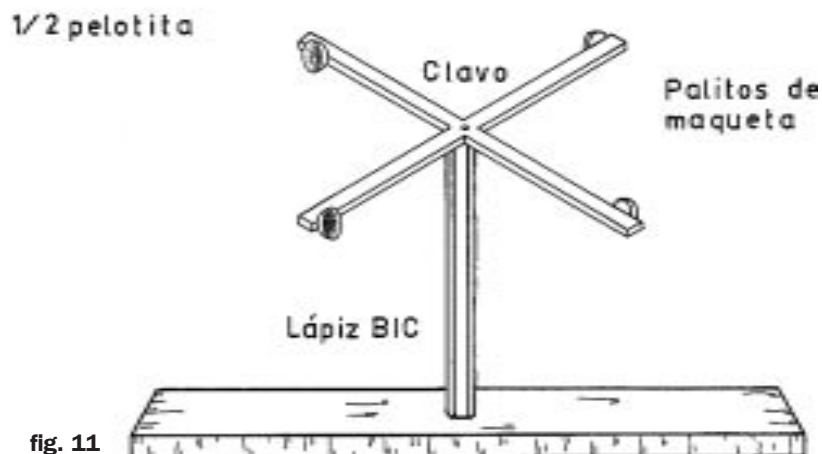


5. Estirar y pegar los cabellos en la tabla, fijándose en que el marcador quede en posición horizontal, y las fibras perfectamente verticales. (figura 9b)



La fibra de cabello se contrae cuando el ambiente está seco y se dilata cuando está húmedo. Gracias a esta propiedad, el marcador de nuestro higrómetro podrá moverse ante las fluctuaciones de humedad relativa (figura 10). Es posible graduar el higrómetro comparándolo con los datos de humedad de un instrumento en funcionamiento, o bien, crear una escala de humedad relativa propia.

El anemómetro



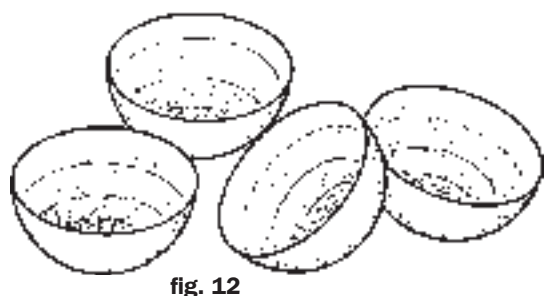
Es un instrumento destinado a medir las variaciones en la velocidad del viento. Las formas de medir esta velocidad son diversas, pero una de las más comunes es el sistema mecánico de copas, que giran al estar expuestas al viento. La velocidad de giro de las copas es proporcional a la velocidad del viento.

Materiales

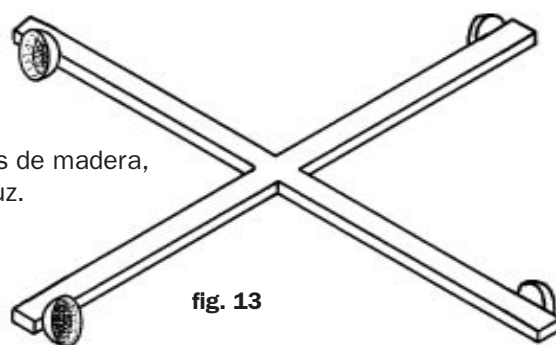
- dos pelotas pequeñas de plástico
- un bolígrafo tipo bic, en desuso
- varillas de madera, como las utilizadas para maquetas
- cola de empapelar (cola fría)
- lija
- cuchillo para cortar cartones

Instrucciones

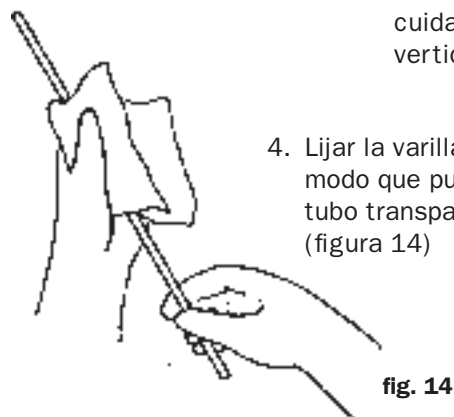
1. Cortar las pelotas por la mitad, con el objeto de obtener cuatro medias esferas. (figura 12)



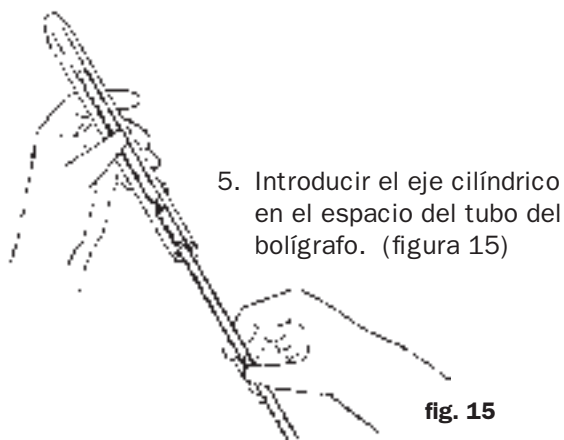
2. Pegar dos varillas de madera, formando una cruz. (figura 13)



3. Adherir en cada extremo de la cruz una de las medias esferas, cuidando que queden en forma vertical. (figura 13)



4. Lijar la varilla de madera, de modo que pueda ingresar en el tubo transparente del bolígrafo. (figura 14)



Al exponer el anemómetro a una corriente de aire, deben contarse las revoluciones por minuto que se registran en el aparato (cuántas vueltas da el anemómetro durante un minuto). Para que la medición sea fácil de efectuar, es conveniente identificar una de las medias esferas como punto de referencia, marcándola o pintándola con un color llamativo.

Es también necesario conocer el perímetro del anemómetro, por lo que se deberá medir la distancia entre una media esfera y el centro de la cruz de los palos de madera. Esta medida será R (radio) y se utilizará para la obtención de P (perímetro). Según lo anterior, se calculará: $P = 2\pi R$

El perímetro corresponde a los metros que recorre el anemómetro en una vuelta. Si se cuentan las vueltas que da en un minuto, se conocerá los metros que recorrió el viento en 60 segundos. Al dividir los metros por 60 se obtiene la velocidad metros/segundos. También es posible calibrar el anemómetro utilizando uno profesional de una estación automática.

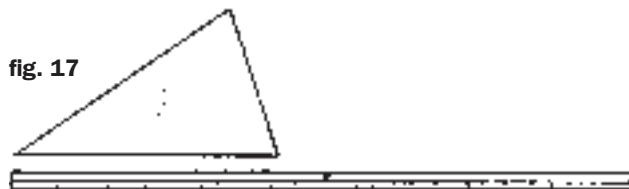
La veleta

Es un aparato que permite identificar la dirección del viento. La veleta es fundamentalmente una construcción asimétrica, capaz de girar libremente sobre un eje vertical de rotación.

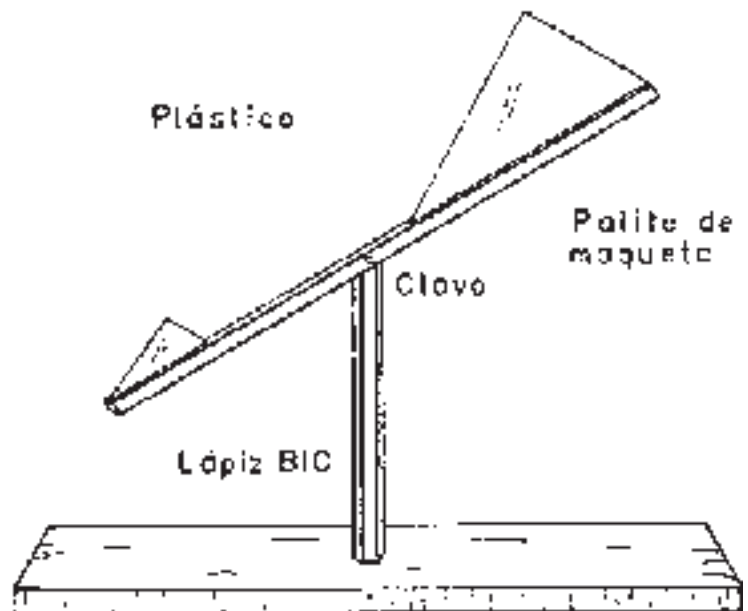
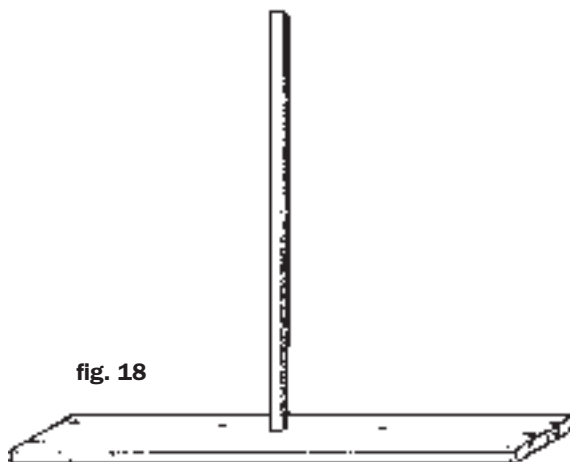
- Materiales**
- un trozo de plástico delgado (mica para transparencias)
 - varillas de madera, como las utilizadas para maqueta
 - clavos delgados o alfileres
 - base de madera
 - cola de empapelar (cola fría)
 - martillo
 - cuchillo para cortar cartones
 - un bolígrafo tipo bic, en desuso.

Instrucciones

1. Cortar el plástico en forma de vela triangular, cuyo lado más largo no sea superior a la mitad del tamaño de una de las varillas. Esta varilla servirá de soporte de la vela. (figura 17)



3. Pegar el otro palo en forma vertical a la base de madera. (figura 18)

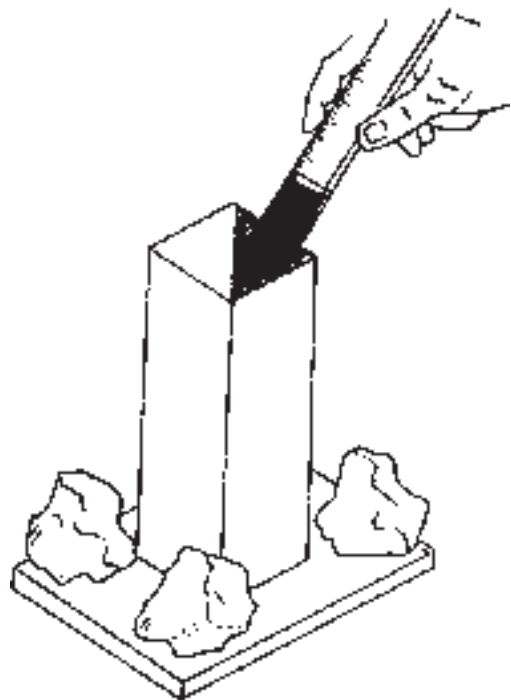


2. Perforar el centro del palo para que por él pueda pasar el alfiler o clavo pequeño y pueda girar libremente.
4. Pegar la vela de plástico y cortar otro pedazo de menor tamaño que servirá de punta de contrapeso. (figura 19)



Para poder observar la dirección del viento es necesario fijarse hacia dónde apunta la flecha. La dirección del viento corresponde a aquella desde donde viene el viento y no aquella hacia donde va. Los meteorólogos acostumbran registrar el viento en grados sexagesimales: al norte corresponde 360 grados; al sur, 180 grados; el oeste, 270 grados; y al este, 90 grados.

El pluviómetro



Instrucciones

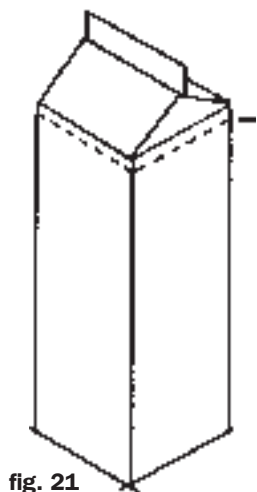


fig. 21

1. Cortar la superficie de la caja (figura 21).
2. Pegar el envase de leche a la tabla cuadrada (figura 22). Una vez que esté seco el pegamento, pintar de blanco.



fig. 22



cortar

fig. 23

3. Si la regla no tiene marcado el cero en el extremo, cortar a esa altura de modo que no se produzcan errores de lectura (figura 23).
4. Poner las piedras sobre la tabla de modo que sirvan de peso y eviten que el pluviómetro se vuelque en caso de que haya viento.

Para utilizar el pluviómetro hay que dejarlo en un lugar despejado, en el que la lluvia caiga libremente sin paredes o árboles cercanos. Todos los días se debe tomar la lectura de la cantidad de lluvia que se deposita en él y anotar esta información en la libreta o gráfica meteorológica.

La cantidad de lluvia que cae en un lugar es otro dato que hay que consignar para hacer pronósticos del tiempo. El instrumento que mide la cantidad de lluvia es el pluviómetro que, en su forma más sencilla, consiste en un recipiente en forma de prisma regular graduado en milímetros o litros por metro cuadrado ya que son medidas equivalentes.

Cuando en época de lluvias cae mucha agua, podemos pronosticar que habrá más días de lluvia debido a que la misma agua caída se evaporará y caerá nuevamente como lluvia. Por la mañana se verá en forma de bruma o de niebla, y esto hará que la visibilidad sea pobre; si brilla el sol a mediodía, mejorará la visibilidad y comenzarán a formarse nubes del tipo cúmulos las que, reunidas por el viento de la tarde, producirán nuevamente lluvia.

- Materiales**
- un envase de leche de cartón, de 1 ó 2 litros.
 - una regla de madera sin barnizar, graduada en milímetros.
 - una tabla cuadrada de 20 cm por lado.
 - pegamento amarillo de contacto.
 - pintura blanca (para intemperie).
 - piedras pequeñas u otro material que sirva de peso.

PRONÓSTICOS METEOROLÓGICOS

ANEXO TÉCNICO



En el anexo técnico **Instrumentos meteorológicos de construcción casera** aparecen las instrucciones para confeccionar algunos de los instrumentos necesarios para realizar una adecuada observación y pronóstico del tiempo.

El propósito del presente anexo es entregar la información que permita recoger y consignar esos datos, pues para hacer un adecuado pronóstico del tiempo no sólo es importante observar y medir los diferentes factores del tiempo por separado, sino que es fundamental la relación que las diferentes mediciones guarden entre sí.

Cuando la visibilidad es buena, la humedad es baja y al contrario, la visibilidad es mala con una humedad alta. Si el barómetro baja rápidamente, habrá un cambio en el tiempo, siempre y cuando también se presente un cambio en la dirección del viento. Si el barómetro está alto, permanecerá el tiempo actual, ya sea bueno o malo.

Si va a llover, por lo general la humedad aumenta y llega a su mayor valor después de las lluvias. Las nubes altas, como cirros o cirrocúmulos no producen lluvia, pero previenen un cambio en el tiempo dentro de 24 ó 48 horas. Los altostratos, estratocúmulos y nimbos producen lluvias ligeras y prolongadas, pero los cúmulonimbos producen lluvias intensas de corta duración o granizadas.

Toda la información que entregan los instrumentos, junto con la observación de las nubes y los “síntomas” que uno pueda percibir, serán útiles al momento de pronosticar el tiempo. Una forma fácil y práctica de observar las relaciones que guardan entre sí los cambios de los factores del tiempo, consiste en llevar un registro simultáneo de todos los datos que se obtienen a través de los instrumentos. En la última página de este anexo entregamos el modelo de una tabla de registro. A continuación, algunos símbolos e instrucciones para consignar dichos datos en la mencionada tabla de registro.

Datos generales

Lo primero que se debe apuntar es la información referente al lugar, el año y el mes en que se registran las observaciones. A continuación, se irá apuntando bajo cada día la información requerida.

Nubosidad

La cantidad de cielo cubierto por las nubes se observa alrededor de las 15:00 ó 16:00 h (a la hora de mayor temperatura). También se pueden hacer dos anotaciones de la cantidad y clase de las nubes: una por la mañana y otra por la tarde. La información recogida, se anota en los círculos de la tabla de registro con la clave que se muestra en la figura.

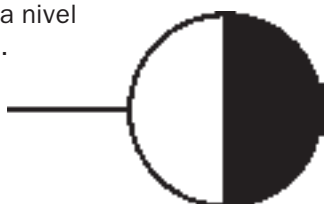
Consignar diariamente esta información permitirá obtener conclusiones como la siguiente: un día nublado es más frío que uno despejado, pero con menos variación entre la temperatura mínima y máxima del día.

Dirección y velocidad del viento

La dirección del viento se indica con una línea sobre el círculo de la nubosidad y la velocidad, en km/h, se anota en los casilleros correspondientes. La mejor hora para tomar estos datos es al mediodía o a las 15:00 h. Es conveniente tomar dos mediciones diarias de viento, especialmente teniendo en cuenta que el viento puede cambiar en cualquier momento y es un factor importante para efectos de un adecuado pronóstico del tiempo. Al mismo tiempo, es recomendable que las determinaciones de dirección y velocidad (o fuerza) del viento se hagan a nivel del suelo y en altura.



Despejado
Viento NE



Cielo medio cubierto
Viento W



Cielo casi cubierto
con claros aislados
Viento N



Cielo cubierto 3/4
Viento SE

	despejado
	nubes aisladas
	nublado 1/4 de cielo
	nublado 1/2 cielo
	nublado 3/4 cielo
	claros aislados
	cubierto

Cantidad de lluvia

Habrà que medir diariamente la cantidad de lluvia que se acumule en el pluviómetro. Esta medición es mejor hacerla temprano en la mañana, puede ser en el mismo momento en que se haga la medición de la temperatura mínima, y luego tirar el agua acumulada para que recoja la del nuevo día que comienza. De lo señalado se desprende que el dato que se recoja cada mañana corresponde al nivel de agua caída durante las 24 horas anteriores. Si no fuera posible tomar esta medición durante dos o más días, cuando se haga es conveniente apuntar el total en el día anterior y, al final del mes, sumar todos los milímetros apuntados. No es una información día a día, pero es igualmente útil para saber cuál ha sido el mes más lluvioso.

Temperatura

Se hacen dos lecturas de la temperatura: la temperatura mínima, alrededor de las 6:00 horas; y la temperatura máxima, en la tarde durante el momento de mayor calor que puede ser alrededor de las 15:00 horas. La temperatura se anota sobre las líneas de cada día con un punto (tanto la mínima como la máxima). Al final del mes, se unen con una línea todos los puntos de la temperatura mínima, preferentemente con color azul; y todos los puntos de la temperatura máxima, preferentemente con color rojo. De esta manera, es más fácil observar la variación.

Los valores medios de la temperatura y de la humedad relativa, esto en caso que sea posible registrar la humedad al medio día, se pueden calcular haciendo la siguiente operación:

- **Restar al valor máximo el valor mínimo.**
- **Dividir la diferencia por dos.**
- **Sumar el cociente al valor mínimo.**
- **El resultado de la suma será el valor medio.**

Por ejemplo, si el valor máximo de la temperatura fue de 28°C y la mínima de 15°C, la diferencia será de 13°C. 13 dividido entre 2 dará 6,5 como cociente y sumado a 15°C, dará 21,5°C como temperatura media.

Humedad relativa del aire

Es suficiente controlar y anotar el valor de la humedad relativa diariamente a mediodía. Si no fuera posible hacer la medición a esta hora, puede tomarse el valor máximo en la mañana (cuando se tome la temperatura mínima) y luego tomar el valor mínimo en la tarde (cuando se tome la máxima temperatura).

Barómetro

En los casilleros que corresponde se anota la información obtenida con el barómetro. Basta con apuntar si está subiendo, bajando o se mantiene estable. El registro debe hacerse todos los días a la misma hora, por la mañana y por la tarde.

	subió
	estable
	bajó

Para esto, es necesario registrar en primer lugar en qué marca del barómetro se encuentra el nivel de agua o de la aguja y compararlo con la información del día siguiente y así sucesivamente.

Tiempo

En los casilleros marcados como "Tiempo" se anotan los datos adicionales que pueden ayudar a interpretar y pronosticar el tiempo. Puede ocurrir que haya habido lluvia o llovizna y, aun cuando muy poca como para registrarla en el pluviómetro, será posible consignarla en estos casilleros. A continuación, entregamos algunos símbolos comúnmente usados en estos casos.

	llovizna
	lluvia
	nieve
	relámpagos
	tormenta
	arcoíris
	niebla
	rocío
	escarcha

Otros “síntomas” que es bueno observar

Al observar la naturaleza, existen otros indicios que pueden ayudar en el pronóstico del tiempo: las nubes y la coloración del cielo.

Nubes

Siempre han sido un buen indicador del clima. Se las clasifica de la siguiente manera:

Cirros

Son el tipo de nube que están a mayor altura, entre 8.000 y 15.000 metros. Formadas por cristales de hielo, viajan en la atmósfera con velocidades de doscientos y trescientos km/h. Este tipo de nubosidad indica buen tiempo con presencia de viento.



Estratos

Se trata de capas de nubes espesas y muy bajas (2.000 metros de altura). A semejanza



un velo blancuzco y forman un halo alrededor del Sol y la Luna. La niebla se forma con parte de estratos que circulan a nivel del suelo. Por lo general, la presencia de este tipo de nubes es signo de la aproximación de una baja de presión con posibilidades de traer mal tiempo.

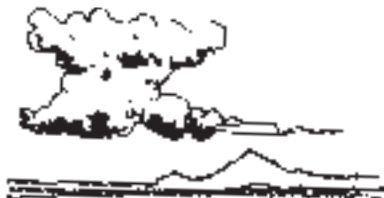
Cúmulos

Por lo general, presentan una base plana pues se mueven sobre una columna de aire caliente. Producen la sensación visual de motas blancas y se encuentran a unos 5.000 metros de altura. La presencia de cúmulos es signo de buen tiempo.



Nimbos

Nubes que traen la lluvia. Son oscuras y con forma de yunque.



Cirros cúmulos

Son el anuncio de que se producirá un cambio de clima, indicando la posibilidad de lluvia dentro de las próximas 24 horas. Popularmente conocidas como cielo aborregado o empedrado.



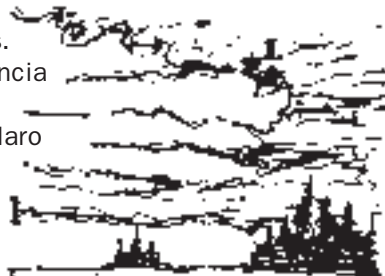
Cúmulos nimbos

Este es el desarrollo máximo de una nube tipo cúmulo. Forman una gran torre con una base oscura, y de seguro provocarán precipitaciones y truenos.



Estratos cúmulos

Parecen largos rollos de nubes de color blanco o gris, con rizos y ondulaciones; pueden incluso formar masas redondas. Su presencia anuncia tiempo claro y seco.



Altos estratos

Son capas de nubes bajas y densas de color gris que oscurecen el Sol. No caracterizan cambios climáticos fuertes.



La coloración del cielo

Es otro método para obtener información que ayude a realizar un adecuado pronóstico del tiempo. Su observación debe realizarse durante la salida o la puesta del Sol.

Cielo coloreado

Anuncia lluvia si en la tarde o en la mañana se observa una coloración anormal entre un velo nuboso de nubes grises y bajas (estratos).

Cielo amarillo

Si por la tarde el cielo se ve de color amarillo o rojo con nubes durante la mañana, entonces es altamente probable que haya vientos.

Cielo oculto

Si al atardecer el cielo aparece oculto entre una capa de nubes seguramente amanecerá igual y con posibilidades de lluvia. Si al ponerse el sol, el cielo reaparece detrás de la capa de nubes, entonces el probable mal tiempo tardará en presentarse.

Cielo anaranjado

Si al ponerse o salir el sol el cielo se ve de color anaranjado, entonces es signo de buen tiempo.

Los animales y las plantas

Animales y plantas tienen un “sexto sentido” para anticiparse a las variaciones del tiempo. Si se observan con detalle algunos de sus comportamientos, se puede obtener información muy útil que refuerce las demás acciones que se están llevando a cabo para determinar un pronóstico.

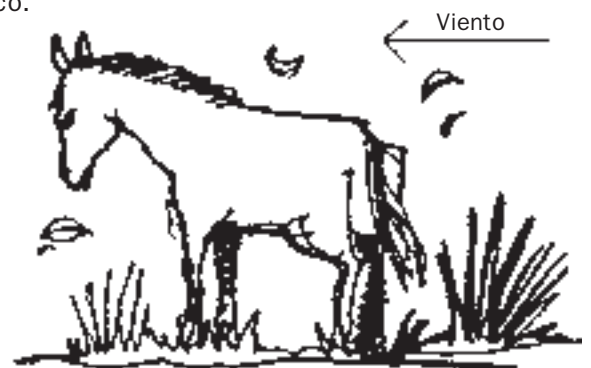
Frente a la proximidad de un frente de mal tiempo, abejas, hormigas y la gran mayoría de los insectos empiezan a buscar refugio y volar bajo. Las aves harán lo mismo en busca de alimento. Los peces, por su parte, saltarán fuera del agua para capturar sus presas.

Vacas y caballos orientan sus ancas en contra del viento y dan señales de intranquilidad y nerviosismo en la cercanía de un cambio de clima o de posible lluvia.

Si la coloración de alguna cadena montañosa cercana o de los cerros aledaños es gris azulada, indica cierta inestabilidad en el tiempo, lo que podrá agravarse con lluvia segura si la coloración cambia a gris morado.

En presencia de mal tiempo, tréboles, dedales de oro y otras especies vegetales se cierran para protegerse del frío.

Si el ruido del cauce de agua cercano se escucha corriente abajo, es signo de buen tiempo; si, por el contrario, se escucha corriente arriba, indica un posible cambio climático o mal tiempo acercándose.



Finalmente, es importante tener presente que en general los pronósticos con instrumentos tienen un grado de confiabilidad de hasta 95% para las siguientes 24 horas; de un 60% para tres días posteriores; y de sólo un 30% para una semana o más.

Al principio parecerá difícil dar con un pronóstico adecuado, pero, como en muchas otras cosas, todo es cuestión de práctica, paciencia y mucha observación.

Tabla de registro

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
Día																																
Viento y nubosidad																																
Velocidad del viento																																
Cantidad de lluvia																																
TEMPERATURA	50																															100%
	40																															80
	30																															60
	20																															40
	10																															20
	0																															0
	-10																															
	-20																															
	Barómetro																															

Fuente: <<http://www.siemprescout.org>>; <<http://www.geocities.com>>. *Manual Explorar y Acampar*, Elvio Pero, Ed. Zig-Zag, Santiago, Chile, 1992.

RECICLEMOS EL LIBRO DE PATRULLA

Área de desarrollo
CREATIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

A través de esta actividad, la patrulla aprende y aplica una técnica simple de reciclaje de papel para contribuir con un procedimiento de tecnología apropiada a la conservación del medio ambiente. Con las hojas de papel reciclado que hagan, los miembros de la patrulla confeccionarán el Libro de Patrulla o Libro de Oro, adornándolo de distintas maneras, para así renovar su espíritu y seguir consignando en él todas las anécdotas y experiencias adquiridas por los jóvenes.

LUGAR

Un espacio amplio y adecuado donde los jóvenes puedan trabajar con comodidad.

DURACIÓN

3 reuniones de patrulla.

PARTICIPANTES

La patrulla.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Renovar el espíritu de patrulla a través de una de sus manifestaciones tradicionales.
2. Producir en conjunto material útil para la patrulla.
3. Promover el uso de técnicas apropiadas que ayuden a conservar el medio ambiente.
4. Aprender una técnica de reciclaje de papel.
5. Desarrollar el aprecio por un trabajo bien hecho.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Aprendo cosas nuevas además de las que me enseñan en la escuela.
2. Me intereso por conocer más sobre lo que pasa a mi alrededor.
3. Perfecciono mis habilidades manuales.
4. Expreso mis pensamientos y experiencias en el Libro de Patrulla.

13 a 15 años

1. Me preocupo por saber cada vez más sobre los temas que me interesan.
2. Coopero en la mantención y renovación del local y materiales de mi patrulla.
3. He participado en un proyecto que presenta una solución novedosa a un problema técnico habitual.

MATERIALES

Para la confección de las hojas, los materiales aparecen especificados en el anexo correspondiente. Para unir las hojas: tijeras, cuchillo para cartón, perforadora, hilo u otro similar, aguja de encuadernar. Para la decoración de las tapas: lápices, cintas de tela, piel, madera, según lo determine cada patrulla. Complementan esta ficha los anexos técnicos **El espíritu de patrulla y el Libro de Patrulla** y **Reciclaje artesanal de papel**.



Idea original:
Alejandro Valverde Olascoaga,
Equipo REME Perú.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Previo a la realización de la actividad

En el caso que una patrulla haya decidido realizar esta actividad, es conveniente que el Equipo de Unidad converse con el Guía y Subguía de dicha patrulla con el objeto de rescatar con ellos el valor de los elementos que distinguen al espíritu scout y principalmente al espíritu de patrulla. Esta conversación previa permitirá que, a su vez, Guía y Subguía puedan orientar las opiniones al interior de su patrulla. Para este diálogo, el Equipo de Unidad tendrá una gran ayuda en el anexo **El espíritu de patrulla y el Libro de Patrulla** y en el capítulo 3, “La Patrulla”, de la *Guía para dirigentes de la Rama Scout*, publicada en el año 2001 por la Organización Mundial del Movimiento Scout.

Si más de una patrulla ha decidido realizar esta actividad durante el mismo ciclo de programa, este tema puede ser conversado dentro del Consejo de Unidad.

Durante esta misma conversación, el Equipo de Unidad puede mencionar a los jóvenes algunos estilos de decoración de su Libro de Oro que estimulen y pongan a prueba su imaginación; por ejemplo, como bitácora de capitán de barco, como libro de vuelo de un piloto de avión, como diario de viaje de un explorador, como registro de un viaje espacial. Estas propuestas no sólo darán ideas de cómo decorar el Libro, sino que además generarán un lazo con el marco simbólico que anima el trabajo de la Unidad Scout.

Primera reunión

Llegado el momento programado por la patrulla para la realización de la actividad, Guía y Subguía la presentan invitando a sus compañeros y compañeras a rescatar el valor de los elementos que distinguen al espíritu de patrulla. En esta conversación también pueden tocarse temas como la importancia de registrar las experiencias, sucesos y anécdotas vividas en común por la patrulla, lo que se hace, entre otras formas, a través del Libro de Patrulla.

A continuación, podrán referirse a la técnica específica que en esta oportunidad será utilizada para confeccionar dicho Libro, introduciendo el concepto de reciclaje y aludiendo a la cantidad de papel que se utiliza y desecha en la vida diaria, con el consecuente daño para el medio ambiente que implica la tala desmedida de bosques. Para este fin, Guía y Subguía cuentan con el apoyo de la información entregada en el anexo técnico **Reciclaje artesanal de papel** y, naturalmente, podrán complementar con otros antecedentes que hayan podido recopilar previamente.

Una vez que la patrulla esté suficientemente motivada con la idea de sumarse activamente al reciclaje, la invitan a aprovechar papel viejo para renovar el Libro de Patrulla y, entre todos, se ponen de acuerdo en el tipo de Libro que confeccionarán, los detalles especiales que le incorporarán y, según lo anterior, establecen el listado de materiales que será necesario procurar para comenzar con dicho trabajo.

Durante la semana habrá que obtener los materiales requeridos.

Segunda reunión

Disponibles todos los materiales, se explica en detalle el trabajo que se va a realizar y se enuncia cada uno de los pasos a seguir. Es importante considerar que, cualquiera sea la distribución del trabajo que se haya dado la patrulla, todos sus integrantes deben tener la posibilidad de confeccionar algunas hojas de papel reciclado.

Es conveniente que Guía y Subguía ejerciten previamente la técnica del reciclado de papel con el fin de tener claridad sobre las dificultades del proceso y prestar ayuda oportuna y eficaz durante la tarea. Este trabajo de práctica, si se desea, puede ser llevado adelante con la ayuda del Equipo de Unidad.

Entonces, la tarea de esta etapa de la actividad consistirá en fabricar las hojas de papel en el tamaño y cantidad que la patrulla haya determinado previamente según las características que quiera dar a su Libro de Oro.

En relación a las características del Libro, éste puede confeccionarse como un cuaderno de hojas fijas, cosidas entre sí o como un sistema de carpeta o archivador, para agregarle nuevas hojas a medida que sea necesario. De esta manera, la técnica aprendida seguirá empleándose y se mantendrá vigente. En ambos casos es posible fabricar las tapas del Libro con la misma técnica, para ello bastará con hacer las hojas más gruesas de modo que alcancen la consistencia del cartón.

El trabajo señalado para esta etapa termina cuando las hojas se encuentran en proceso de secado.

Tercera reunión

Las patrullas revisan el secado de las hojas de papel, las retiran de sus protecciones y las recortan según el tamaño deseado.

Dado que las hojas fabricadas deben permanecer en proceso de secado durante no menos de 24 horas, es posible programar esta tercera reunión al día siguiente de la segunda reunión. También es posible que las hojas sequen durante toda una semana en el local, o en un lugar cerrado y seguro, para reanudar la actividad en la siguiente reunión habitual de patrulla.

Culminada esta etapa, ya cuentan con la materia prima para la confección del Libro de Patrulla propiamente tal. En esta tarea podrán emplear entre 45 y 60 minutos, sin olvidar los detalles de acabado que den al Libro buen aspecto y durabilidad.

Para el cierre de la actividad, la patrulla puede inaugurar el Libro de Oro poniendo cada uno de sus integrantes sus impresiones sobre lo realizado o alguna opinión, anécdota o experiencia que haya vivido junto a la patrulla y que le gustaría consignar en este espacio. También es posible que la patrulla se reúna con la Unidad Scout y exhiba ante ella el Libro, explicando las motivaciones que los llevaron a realizarlo de esta manera, comentando el desarrollo del trabajo y poniendo en común las características especiales que han dado a su papel reciclado.

Compartir la experiencia con las demás patrullas puede servir de motivación para que ellas realicen una actividad similar o para que, utilizando la misma técnica de reciclado de papel, las patrullas propongan otras actividades como confección de tarjetas de Navidad o de saludo para alguna ocasión especial, diarios murales, calendarios, tarjetas de invitación, diplomas, etc.

Como en toda actividad realizada por los jóvenes -sea de Unidad o de patrulla, fija o variable, interna o externa-, el Equipo de Unidad estará atento a prestar la ayuda que fuera necesaria y, sin interferir en el trabajo y las decisiones que los propios jóvenes tomen, observar el proceso que ellos están viviendo. Toda la información que en este sentido puedan recoger será fundamental al momento de evaluar, junto con cada joven, el crecimiento experimentado por él o ella. En este sentido, también serán importantes las opiniones emitidas por



EL ESPÍRITU DE PATRULLA Y EL LIBRO DE PATRULLA

ANEXO TÉCNICO

El espíritu de patrulla

Llamamos *espíritu scout* a la disposición de ánimo que se manifiesta en los jóvenes y dirigentes que se esfuerzan por cumplir su Promesa Scout y que tratan de vivir de acuerdo a los valores contenidos en la Ley.

Este espíritu scout es la cualidad moral que distingue y diferencia a un scout de cualquier otro joven que realiza actividades similares.

El *espíritu de Patrulla* no es otra cosa que el espíritu scout vivido al interior de la patrulla, lo que crea una atmósfera y un estilo especial de relaciones que hacen que cada joven se sienta parte importante de un grupo importante.

Si cada uno de los jóvenes se esfuerza por vivir el espíritu scout, la pequeña comunidad que todos forman demostrará entonces un alto espíritu de patrulla, en que los intereses individuales cederán paso al proyecto común. La solidaridad sustituyendo al individualismo, el trabajo bien hecho en reemplazo de la improvisación, la iniciativa en vez de la apatía, la alegría venciendo al pesimismo, compartir y no agredir, son algunos de los signos de que el espíritu de patrulla se despliega y fortalece.

El espíritu de patrulla debe crecer naturalmente y con tiempo. No es posible imponerlo ni se logra de la noche a la mañana. Al igual que un árbol, que para desarrollarse necesita suelo fértil, sol y agua, el espíritu de patrulla necesita ser creado, cultivado y mantenido.

Existen muchas manifestaciones espontáneas del espíritu de patrulla. Las actitudes que se expresan, las responsabilidades que se asumen, las relaciones que se establecen, las circunstancias que motivan una sonrisa y hasta las palabras y gestos que pudieran parecer menos trascendentes, están revelando la mayor o menor intensidad del espíritu de patrulla.

Pero también existen otras manifestaciones de este espíritu que son menos espontáneas y que al mismo tiempo lo refuerzan.

Las manifestaciones formales del espíritu de Patrulla

Entendemos por *manifestaciones formales* del espíritu de patrulla el adecuado desarrollo de aquellas acciones que son parte del método scout y que se realizan en la patrulla.

Estas acciones pueden agruparse en 4 aspectos generales de la vida de patrulla: *su estructura, sus pertenencias, sus símbolos y sus actividades*.

A continuación presentamos un enunciado muy breve de cada uno de estos aspectos y de las acciones que en cada caso reflejan y a la vez fortalecen el espíritu de patrulla:

La estructura de la patrulla

- Conducción y testimonio personal del *Guía y Subguía de Patrulla*.
- Funcionamiento regular del *Consejo de Patrulla*.
- Aceptación y cumplimiento de los distintos *Cargos de Patrulla* que ejercen sus jóvenes integrantes.

Las pertenencias de la patrulla

- Mantención constante del *Local o Rincón de Patrulla*, cuyas comodidades y decoración reflejarán el afecto de sus integrantes por el espacio personal y privado que ocupan.
- Cuidado del *equipo y material de Patrulla*, cuyo estado de conservación revelará el interés de los jóvenes en proteger sus bienes y en no hacer las cosas a medias.

Los símbolos de la patrulla

- El *Nombre*, que identifica a los jóvenes con las cualidades de algún animal y les da sentido de pertenencia.
- El *Lema*, que generalmente relacionado con el nombre, constituye un estilo y programa de acción permanente.
- El *Grito*, que es un medio de presentación, señal de estado de ánimo y reconocimiento mutuo entre los miembros de la patrulla.
- El *Banderín*, que representa el nombre y simboliza a la patrulla.
- El *Himno o Canción*, que refleja la sensibilidad artística de la patrulla y manifiesta su espíritu de cuerpo.
- Los *Colores*, que distinguen a la patrulla de todas las demás y enorgullecen a sus integrantes.
- El *Libro*, donde se mantiene el testimonio de su historia.
- El *Archivo*, que refleja la organización y el orden con que los integrantes de la patrulla llevan sus asuntos.
- El *Museo*, donde se guardan los objetos ligados a la historia de la patrulla.
- La *Oración*, que expresa la forma especial en que la patrulla se relaciona con Dios.
- Los *Onomásticos y Aniversarios*, que celebran las fechas importantes y vinculan a los jóvenes con sus raíces.
- El *Periódico*, que publicado cada cierto tiempo en el Mural del local de la Unidad da cuenta del avance de la patrulla.

Según las costumbres de cada Unidad Scout, la patrulla puede mantener muchas otras tradiciones, tales como los *Secretos*, el *Silbido*, el *Código*, la *Clave*, el *Patrono*, etc.

Las actividades de la patrulla

Las actividades son otro aspecto que manifiesta y a la vez refuerza el espíritu de patrulla. Ellas pueden ser fijas o variables.

Las *actividades fijas* son aquellas que para crear el ambiente previsto por el método scout necesitan realizarse continuamente. En este caso se encuentran las reuniones de patrulla, el Consejo de Patrulla, el Consejo de Unidad, las excursiones, los campamentos, los juegos, los cantos, las danzas, las fogatas y muchas otras.

Las *actividades variables* son de contenido muy diverso, responden a las distintas inquietudes de los jóvenes y se refieren a los diferentes campos de acción del Movimiento, tales como la conservación del medio ambiente, el desarrollo social, el servicio a la comunidad, la educación para la paz, la educación para el desarrollo, las habilidades manuales, la tecnología apropiada y muchos otros.

El Libro de Oro o Libro de Patrulla

El Libro de Oro o Libro de Patrulla es uno de los símbolos de identidad que permite observar la evolución del espíritu de patrulla a través del tiempo.

Es un libro mantenido con cierta calidad artística donde se registran todos los hechos y sucesos importantes que dicen relación con la vida de la patrulla y de sus miembros. Encierra la historia de la patrulla, la que se siente orgullosa de su pasado, quiere dejar constancia de su presente y desea transmitir a sus futuros integrantes las experiencias vividas.

En algunas Unidades los Libros de Oro son públicos, pero en la mayoría de ellas se mantiene la costumbre de que sólo los integrantes de la patrulla y sus antiguos miembros pueden ver y consultar el Libro. En ocasiones, se admite que dirigentes o invitados especiales tengan acceso a su contenido.

Por estas razones, es un libro bien mantenido y particularmente adornado, que se guarda en un lugar especial y no está al alcance de cualquiera.

Todos los miembros de la patrulla contribuyen a escribirlo y a aportar los elementos que lo forman, pero generalmente uno de ellos tiene la responsabilidad de cuidarlo y velar porque la patrulla lo mantenga al día. Este es el cargo de patrulla que se denomina Guardián de la Leyenda.

Contenido del Libro de Patrulla

Cada patrulla decide la forma en que mantendrá su Libro, las aventuras que narrará en él y los hechos que quedarán grabados en sus páginas.

Sin embargo, la experiencia de muchas patrullas consultadas indica que, por lo general, sus Libros contienen tanto partes comunes como partes variables.

Son generalmente comunes a todos los Libros los siguientes elementos:

1. Una portada finamente adornada, atractiva y original, generalmente confeccionada en cuero repujado, en una lámina de madera labrada, en piel de algún animal, en una tela bordada o en un marco de herrajes.
2. Una primera página que contiene el nombre de la patrulla, el dibujo del animal que le sirve de emblema, el lema, los colores, el nombre de la Unidad Scout y, en algunos casos, los nombres del Grupo y del Distrito respectivos.
3. Luego los Libros presentan una breve monografía del animal que da nombre a la patrulla: sus características, sus costumbres, región donde habita, descripción de sus huellas, e incluso una foto o dibujo de él.
4. El Grito que ha adoptado la patrulla, como también el diseño del Banderín.
5. El Canto de la patrulla que normalmente es una melodía simple, que invita a cantarla durante las caminatas. La canción suele componerse durante un hecho sobresaliente y con el tiempo se le agregan estrofas hasta formar una verdadera historia.
6. La Oración de la patrulla, su Patrono, su Código, su Clave, sus Aniversarios y las demás tradiciones que la patrulla haya adoptado.

7. La fecha de fundación de la patrulla y los nombres de todos los jóvenes que han sido sus integrantes. Muchos libros consignan estos datos en orden cronológico, indicando la fecha del ingreso y de la Promesa de cada uno de ellos. Otros libros mencionan a los integrantes que han alcanzado alguna distinción especial que mereció reconocimiento fuera de la patrulla, incluso después de haberla dejado.

de la patrulla, estampada el día que formularon su Promesa. Generalmente estas firmas se elaboran en base al “nombre totémico” de cada uno, acompañado de una silueta del animal que dio origen a ese nombre.

8. La “firma scout” de todos los que han sido miembros

Son variables, dependiendo de las costumbres de cada Unidad, los siguientes elementos:

1. Historia de la Unidad y del Grupo Scout: las circunstancias que le dieron origen, sus fundadores, sus primeros tiempos, su participación en eventos distritales, nacionales e internacionales.

2. Narraciones de campamentos, excursiones, actividades prolongadas u otros hechos memorables que se quiere hacer constar por escrito. Muchas de estas narraciones están acompañadas de croquis, planos, recortes de prensa, recuerdos, caricaturas, dibujos y fotografías. Ellas ocupan el mayor número de páginas del Libro y su interés es notable, ya que constituyen la crónica diaria de la historia de la patrulla.

3. Textos breves, poemas y otros escritos que han llamado la atención o motivado el interés de la patrulla y que ésta ha querido conservar en su Libro.

4. Textos compuestos por los propios jóvenes, generalmente compartiendo sus impresiones sobre alguna actividad o hecho importante.

5. Constancia de acuerdos trascendentales adoptados por el Consejo de Patrulla.

6. El saludo de los visitantes notables que ha tenido la patrulla, con la dedicatoria y recuerdos que éstos dejan en el Libro.

El Libro de patrulla es el testimonio vivo de su historia, de sus sueños, de sus derrotas y de sus grandes triunfos. Es el alma y la conciencia de la patrulla. Por ello es que refleja tan certeramente su espíritu.



RECICLAJE ARTESANAL DE PAPEL

ANEXO TÉCNICO

Se necesitan varios años para que un árbol crezca lo suficiente como para que se lo pueda convertir en papel y se necesitan muchos bosques para producir todo el papel que los seres humanos usamos... ¡y desechamos!

En algunos lugares del mundo, como por ejemplo en los Estados Unidos de América, cada persona utiliza y desecha más de 250 kilos de papel por año. Si quisiéramos establecer algunas comparaciones, podríamos decir que tal cantidad de papel apilado podría alcanzar la altura de un edificio de dos pisos; o bien que el papel que desechan cuatro personas en un año podría llegar a pesar tanto como un automóvil.

Si pensamos que para producir esa enorme cantidad de papel sólo para los habitantes de ese país es necesario talar más de mil millones de árboles, la idea de reciclar o convertir el papel viejo y usado en papel nuevo cobra una importancia significativa para la preservación del medio ambiente. Si se pudiese lograr que en cada hogar de los Estados Unidos se reciclara solamente el periódico de los domingos, sería posible salvar 500.000 árboles por semana.

El problema del uso desmesurado de papel afecta a la mayoría de los países y sin duda es necesario tomar algunas medidas que contribuyan a disminuirlo. Para comenzar, es posible guardar diarios y otros papeles que normalmente se desechan como basura y adquirir el hábito de llevarlos periódicamente a los centros de reciclaje, en los que incluso muchas veces se paga un buen precio por ellos. Por estos medios es posible reciclar papeles y cartones provenientes de los usos más diversos: envases de alimentos secos y de una enorme variedad de productos de consumo habitual; cuadernos, directorios telefónicos y libretas de anotaciones en desuso; etc.

Pero además es posible confeccionar papel reciclado como actividad artesanal, utilizando técnicas y materiales muy simples. A continuación se presenta una de las técnicas para confeccionar papel reciclado de manera fácil y entretenida.

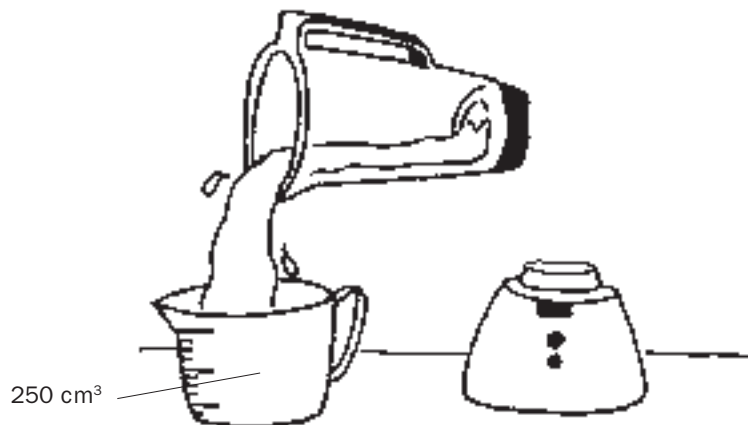
Materiales

Generales:

- Una licuadora.
 - Una fuente cuadrada o rectangular de fondo plano (tipo asadera o ensaladera) de unos 5 cm de profundidad, y más grande que el tamaño de la hoja de papel que se desea obtener.
 - Un trozo rectangular de rejilla de alambre o plástico (del tipo de los mosquiteros de las carpas) que sea de mayor tamaño que la hoja de papel que se desea obtener pero que al mismo tiempo quepa en la fuente.
 - Un jarro con medidas o una taza de 250 cm³.
 - Una plancha de madera del tamaño de una hoja de periódico.
- Para hacer 4 hojas de papel tamaño carta:
- 2 y media hojas de papel de periódico.
 - 5 tazas de agua.
 - 12 hojas dobles de periódico (aproximadamente una sección entera).

Instrucciones

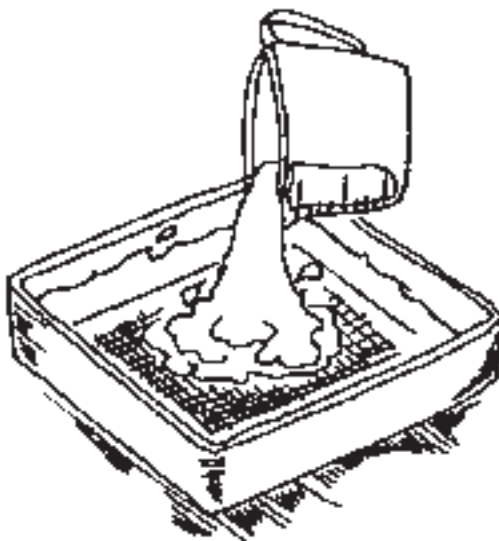
1. Cortar las dos y media hojas de papel periódico con las manos en trozos muy pequeños. Poner el papel picado de este modo en la licuadora y agregar 5 tazas de agua. Si se desea se puede agregar 1 cucharada (15 ml) de almidón o pegamento de cola sintética por cada taza de agua. Éste actuará como ligamento al secar la pasta y se obtendrá así una hoja más flexible y resistente.



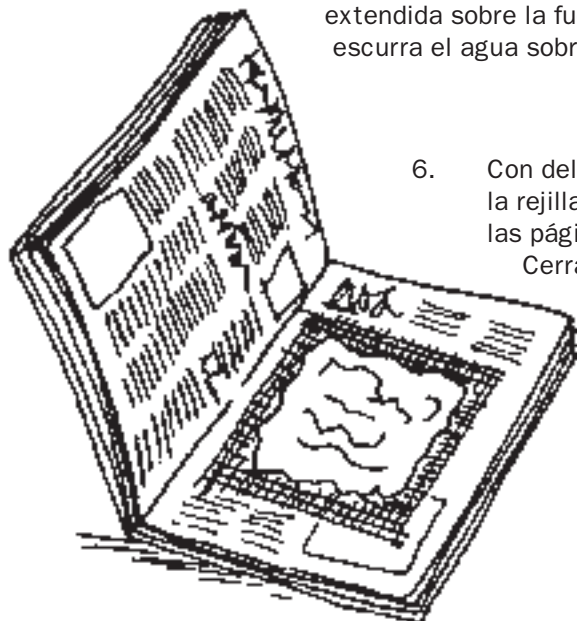
2. Con la licuadora bien tapada, licuar el papel hasta que se transforme en pulpa (la mezcla debe quedar homogénea y con la consistencia de una pasta ligera). A continuación, traspasar la pulpa al jarro con medidas o a la taza.

3. Colocar la fuente en un lugar firme y plano, y poner la rejilla adentro. De inmediato, verter agua en la fuente hasta alcanzar 1,5 a 2 cm de altura.

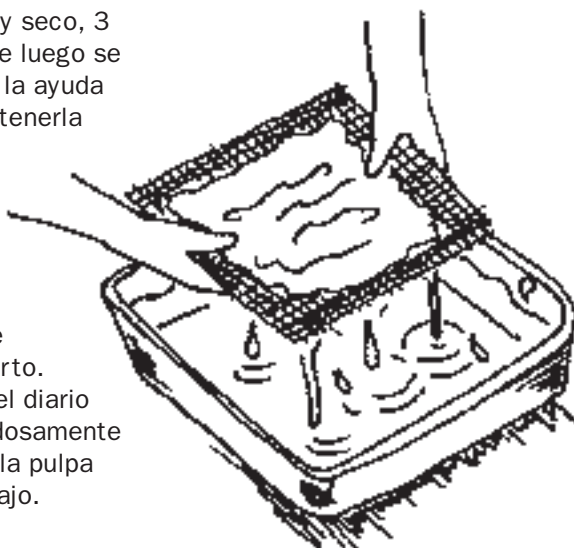
4. Verter la pulpa en la fuente, sobre la rejilla. Utilizando las manos, repartir bien la pulpa de manera que se forme una película sobre la rejilla: esta es la futura hoja de papel. Mientras más delgada sea la película de pulpa que se extienda más flexible será la hoja resultante. No importa si los bordes quedan dispares, ya que después podrán recortarse según las medidas deseadas.



5. Colocar cerca de la fuente, en un lugar limpio y seco, 3 hojas de papel periódico abiertas sobre las que luego se pondrá a secar el papel recién reciclado. Con la ayuda de otra persona, levantar la rejilla y mantenerla extendida sobre la fuente hasta que escurra el agua sobrante.

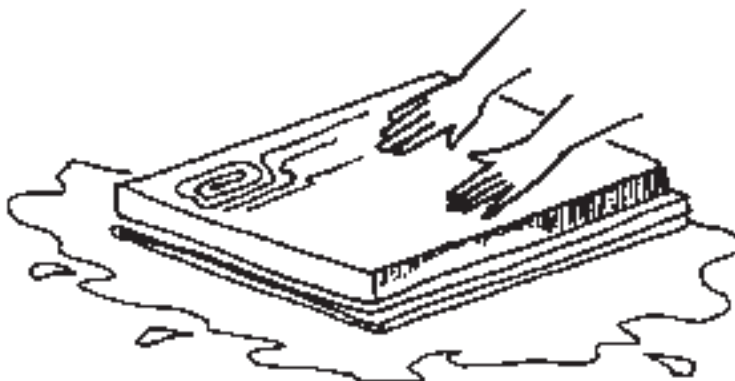


6. Con delicadeza, colocar la rejilla encima de una de las páginas del diario abierto. Cerrar la otra página del diario y voltear cuidadosamente de manera que la pulpa quede hacia abajo.



7. Colocar la plancha de madera sobre el diario tratando de cubrirlo completamente. Apoyar ambas manos sobre la plancha de madera y lentamente cargar el propio peso sobre ella para ayudar a eliminar el agua que aún pueda quedar en la hoja. Si es necesario se puede repetir esta operación 2 ó 3 veces.

8. Abrir el diario cuidadosamente y tomar con las manos un extremo de la rejilla para separarla poco a poco de la pulpa. Con el diario abierto, dejar secar la pulpa por lo menos durante 24 horas en un lugar seco, en lo posible al sol directo y a resguardo de la humedad.



9. Al día siguiente tocar suavemente la hoja con los dedos para comprobar que esté seca. Sólo si lo está completamente es posible separarla del diario con mucho cuidado. Es probable que al retirar la hoja del diario se descubra que todavía conserva algo de humedad por el lado en que estaba apoyada; en este caso es necesario poner nuevamente la hoja sobre un diario seco, con la cara húmeda mirando hacia arriba.

10. Para acelerar el procedimiento anterior, se puede poner el nuevo papel durante no más de 5 minutos en un horno de cocina común apagado, que previamente haya sido calentado. Otro modo de terminar el secado es poner la hoja sobre una estufa, siempre y cuando el calor que reciba sea suave e indirecto.

11. Lavar y limpiar bien todos los materiales y luego guardarlos para utilizarlos posteriormente.

Ideas para decorar el papel

Durante la elaboración del papel se puede dar un toque especial a la hoja coloreándola o adornándola con pequeñas semillas o pétalos de flores. El procedimiento es muy sencillo y se realiza de la siguiente forma:

- Para dar una textura homogénea al papel se pueden mezclar semillas con la pulpa en el paso N° 4 de las instrucciones (antes de poner ésta sobre la rejilla). De esta forma las semillas se reparten por toda la hoja dando una textura atractiva al papel.
- Para adornar un lugar de la hoja, una vez que se ha esparcido la pulpa sobre la rejilla (paso N° 4 de las instrucciones), se colocan los adornos (hojas o pétalos de flores) en el lugar deseado.
- Para colorear la hoja, agregar colorante soluble en agua (por ejemplo, colorante vegetal comestible) a las 5 tazas de agua requeridas para preparar la pulpa en el paso N° 1 de las instrucciones.

El resultado será un papel algo rugoso, de espesor variable y con cierta rigidez.

El color será blanco grisáceo, de tono más oscuro cuanto más tinta haya contenido el papel de diario utilizado para preparar la pulpa.

Fuente: “50 cosas que los niños pueden hacer para salvar la tierra”, John Javna;
y “The Global Scout”, Frank Opie.

LA PATRULLA CON RITMO

Área de desarrollo
CREATIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad que a continuación presentamos es una invitación a festejar con música y palabras la alegría de estar juntos, organizando un festival de la Unidad Scout en el que las patrullas presenten sus composiciones y compartan con las demás sus aptitudes musicales y creativas.

Desarrollaremos una propuesta de festival de la Unidad Scout y, hacia el final de esta ficha, entregaremos algunas ideas para complementar y enriquecer esta actividad.

LUGAR

Local de Unidad.

DURACIÓN

Parte de las actividades durante 3 reuniones de Unidad.

PARTICIPANTES

Todas las patrullas de la Unidad Scout.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Organizar y participar en un festival de la Unidad Scout.
2. Componer canciones.
3. Desarrollar habilidades de expresión artística y musical.
4. Desarrollar la capacidad de trabajo en equipo.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Aprendo cosas nuevas además de las que me enseñan en la escuela.
2. Participo con entusiasmo en las actividades artísticas de mi Unidad.

13 a 15 años

1. Me preocupo por saber cada vez más sobre los temas que me interesan.
2. Organizo actividades novedosas para realizar con mi patrulla.
3. Expreso por distintos medios mis intereses y aptitudes artísticas.
4. Me gusta cantar y conozco muchas canciones.
5. Ayudo a preparar materiales para las representaciones artísticas.



Idea original: Carmen Gaete, Pamela Pereira y Catherine León, Equipo REME Chile; José A. Ramírez, Equipo REME Costa Rica; Mauricio Romero, Equipo REME Bolivia; Equipo REME Uruguay y Equipo REME Argentina.

MATERIALES

Los necesarios para ambientar el festival y acompañar las canciones de las patrullas. Complementan esta ficha de actividad una serie de anexos técnicos sobre Construcción de instrumentos musicales.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Con anterioridad a la primera reunión

En el Consejo de Unidad, el Equipo de Unidad recuerda a Guías y Subguías el compromiso adquirido al seleccionar la actividad, presenta de modo general los pasos que se seguirán para su implementación, aclara las dudas que los jóvenes pudieran manifestar, distribuye responsabilidades y motiva el trabajo que Guías y Subguías deberán hacer en cada una de sus patrullas.

Primera reunión

Llegado el momento programado para la realización de la actividad, la Unidad Scout se reúne para dar inicio al trabajo. En esta primera reunión, el Equipo de Unidad -o algún otro miembro del Consejo de Unidad-, recuerda las características generales de la actividad, explica los pasos que se seguirán y distribuye las responsabilidades que digan relación con la organización del festival de la Unidad Scout.

Como motivación, se puede promover un diálogo en torno a la importancia de la música en nuestra vida y su presencia como manifestación cultural de un pueblo o de un grupo de personas. Recordar y cantar canciones que forman parte de la tradición de la Unidad Scout o que sean del gusto de los jóvenes puede generar un ambiente adecuado para lo que se pretende realizar. Mejor aún si los cantos se acompañan por una guitarra, un acordeón, una armónica o algún otro instrumento musical.

Hay algunos aspectos que será necesario aclarar antes de que las patrullas comiencen su trabajo de creación. Estas decisiones pueden tomarse en este momento, junto a toda la Unidad Scout, o durante el Consejo de Unidad previo a la primera reunión. Estos aspectos dicen relación con el número de canciones que cada patrulla podrá presentar durante el festival, el estilo de las canciones que se presentarán (canciones scouts, folclor, música popular, etc.), la naturaleza de las canciones (letra y música inéditas, letra inédita con música conocida, letra y música conocidas, etc.). Se trata de ponerse de acuerdo para que las patrullas sepan qué será tenido en cuenta durante el festival y, de esta manera, estar en igualdad de condiciones dentro de la competencia.

También se debe organizar el festival. Día y lugar en que se realizará, invitaciones que se extenderán, elementos que será necesario obtener y disponer (equipos de sonido, premios, implementos para ambientar el escenario, etc.), personas que actuarán como jurados del certamen. Será necesario distribuir en este momento las tareas y responsabilidades que digan relación con este aspecto del festival.

Creado el ambiente propicio y aclarados los puntos señalados, las patrullas se reunirán a discutir sobre la canción que presentarán para el festival de la Unidad. Parte del trabajo se podrá desarrollar durante esta misma reunión pero, obviamente, las patrullas deberán reunirse en otros momentos para continuar con el trabajo.

Entre la primera reunión y la realización del festival

Durante el tiempo que medie entre esta primera reunión y aquella en que se realizará el festival, las patrullas estarán abocadas a preparar y ensayar sus presentaciones y a obtener los elementos y realizar los trabajos a que se habían comprometido.

Por su parte, el Equipo de Unidad deberá estar atento a la marcha del trabajo de las patrullas y disponible para prestarles la ayuda que soliciten. En lo que dice relación a la organización del festival, será probablemente el Equipo quien tenga a su cargo los aspectos más complejos y, como siempre, deberá recordar a las patrullas el cumplimiento de las tareas dentro de los plazos a que se habían comprometido.

El festival de la Unidad Scout

Llegada la fecha fijada y realizados los trabajos de preparación, la Unidad Scout se reunirá en el lugar señalado para disponer todos los elementos del festival. Este encuentro deberá hacerse con la antelación suficiente para que los participantes no sólo tengan oportunidad de hacer los preparativos que digan relación con su propia presentación, sino que también todos aquellos relacionados con la preparación del lugar para el festival que se realizará a continuación.

En el momento previsto cada patrulla presentará su canción y, para dar tiempo a los intérpretes entre presentación y presentación, el Equipo de Unidad podrá preparar algunos cantos tradicionales scouts, pequeños números humorísticos u otras actividades que mantengan al público interesado.

El jurado se retirará a deliberar finalizadas las presentaciones. Cuando hayan tomado las decisiones que corresponda, se darán a conocer los resultados, se entregarán los premios y se podrá invitar a los participantes a compartir una sencilla merienda para celebrar la finalización de la actividad.

Así planteado, el festival de la Unidad Scout es una actividad entretenida y atractiva para los jóvenes, sus familias y amigos. Basados en esta misma idea, pueden sugerirse algunos complementos que la hagan más compleja o le den mayor alcance. Algunos de ellos son:

Festival del Grupo Scout

Con la ayuda de otras Unidades del Grupo, la Unidad Scout puede proponer la realización de un festival del Grupo Scout en que todos los miembros del Grupo, organizados de la forma que les parezca más adecuada, participen presentando sus creaciones. Una actividad de esta naturaleza puede realizarse como parte de las fiestas de aniversario del Grupo o de la Institución Patrocinante.

Festival del Distrito

Habiendo tenido la experiencia de organizar un festival a nivel de la Unidad Scout o del Grupo, puede proponerse una actividad similar para ser realizada, por ejemplo, por los Grupos del Distrito o Zona. Con ocasión de algún campamento distrital, puede convocarse a un festival para elegir la canción de dicho evento.

Festival "les luthiers"

Como actividad de Unidad Scout, de Grupo o de Distrito, es posible incorporarle elementos que le den un toque especial como, por ejemplo, que los participantes confeccionen los instrumentos con que acompañen su canto. Dependiendo de los instrumentos que se confeccionen, esta modalidad supone un talento particular. Aún así, es posible confeccionar dichos instrumentos siguiendo instrucciones o crear los instrumentos de acuerdo a la capacidad y creatividad de los miembros de la patrulla. Pensando en esta posibilidad es que esta actividad ha sido complementada con cuatro anexos técnicos que, con diferentes niveles de dificultad, presentan variadas alternativas.

En todos estos casos, habrá que replantear los tiempos en los que se desarrolla la actividad y, en el caso particular de la elaboración de los instrumentos, contemplar un tiempo prudente para su confección y práctica hasta el momento en que los jóvenes se sientan seguros y preparados para ejecutarlos.

Si se confeccionan instrumentos, éstos pasarán a formar parte del inventario de las patrullas o de la Unidad

y podrán ser utilizados en otras actividades como campamentos, celebraciones religiosas u otras actividades regulares de la Unidad en que el canto tenga un papel preponderante.

Al finalizar el festival o con posterioridad a esta reunión, el Equipo de Unidad podrá conversar con los propios jóvenes para conocer sus impresiones acerca de la actividad realizada y la participación que cada uno tuvo en ella. Si se ha contado con la presencia de personas ajenas a la Unidad, éstas también podrán manifestar sus opiniones, enriqueciendo con su aporte el trabajo realizado.



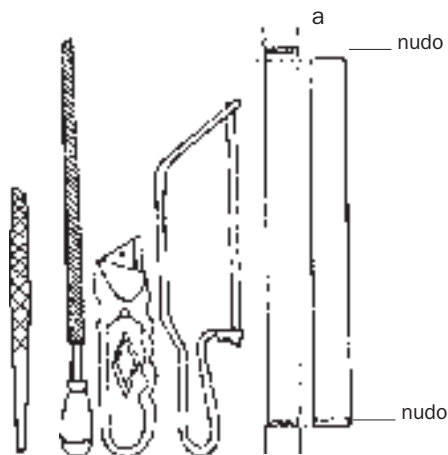
CONSTRUCCIÓN DE INSTRUMENTOS MUSICALES: QUENA, ÓRGANO, FLAUTA Y FLAUTÍN

ANEXO TÉCNICO

Quena

La Quena o flauta de los Andes -propia de países como Ecuador, Bolivia, Perú, Chile y Argentina-, es uno de los instrumentos más antiguos. En un principio su confección se realizaba tallando huesos o arcilla; hoy se utiliza caña.

- Materiales**
- 1 vara de caña de 1 a 2 cm de diámetro, cuyo entrenudo sea lo más distante posible
 - lima redonda o limatón
 - lima plana pequeña
 - cuchillo cartonero
 - sierra para metales



Instrucciones

1. Elegir el entrenudo más largo y cortarlo como se aprecia en la figura 1a, obteniendo así una extremidad abierta y otra cerrada por el nudo.



figura 2

2. Cortar la entalladura en la extremidad abierta. Para ello, hacerlo primero en V utilizando el cuchillo cartonero y luego redondearla con la ayuda de la lima pequeña. (figura 2). Si no se posee una lima, puede utilizarse una lija envolviendo un clavo.

3. Pulir los bordes de la extremidad superior utilizando la lima redonda. (Figura 3). La extremidad inferior debe tener una pequeña abertura, por lo que si está completamente cerrada por el nudo será necesario realizar un pequeño orificio de 0,5 cm de diámetro. (Figura 4).

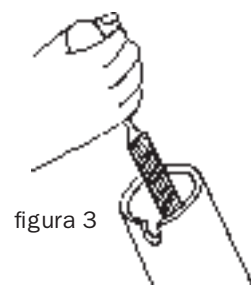


figura 3

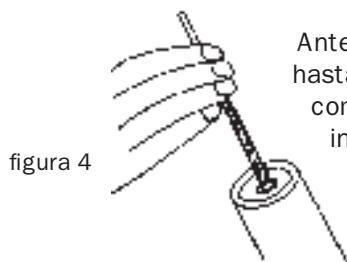


figura 4

Antes de hacer los demás orificios es necesario practicar hasta obtener sonido. Para ello, se debe poner la quena como aparece en la figura 5, es decir, con el labio inferior cerrando la parte superior y el labio superior dirigiendo el aire sobre el bisel o entalladura.

El aire que sale de los labios llega hasta el bisel y, si éste es lo suficientemente delgado, entra en vibración dentro del tubo. Mientras más largo el tubo más grave será la vibración. Si el tubo se acorta, la nota que se obtenga será cada vez más aguda. De esta manera, los diferentes orificios permiten que el aire salga más temprano, vibrando en un tubo más corto y produciendo así un sonido más agudo. (Figura 6).



figu

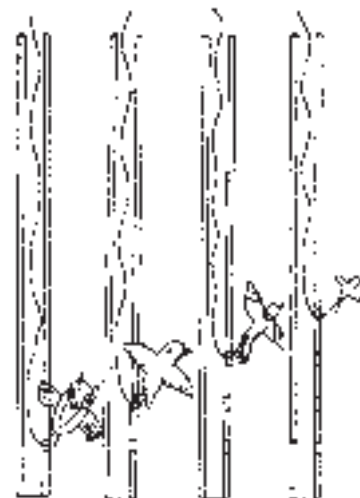


figura 6

4. Dibujar una línea recta en el medio de la entalladura por la “cara” frontal de la quena, tal como lo indica la línea punteada en la figura 7a. Hacer la misma operación con la “cara” posterior, como lo indica la figura 7b. Los orificios que se realicen deberán estar alineados según estas líneas. Las líneas transversales a la línea punteada, en ambas ilustraciones, corresponden a la posición aproximada de los orificios. En la figura 8 se entrega una tabla de distancias para la ubicación de los orificios.

figura 7

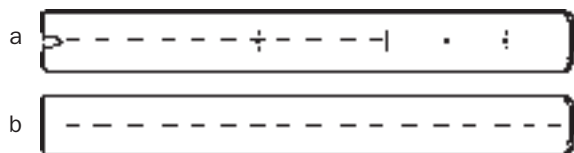
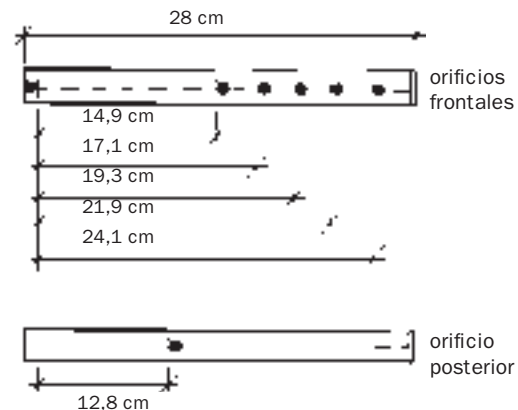
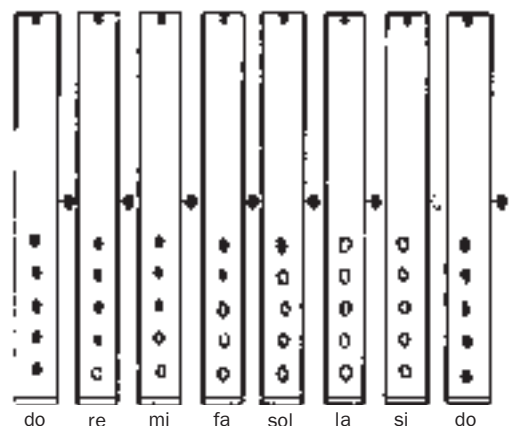


figura 8



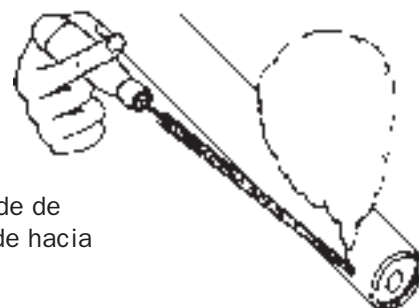
5. Para hacer los orificios. Calentar al rojo una punta metálica y ponerla sobre la caña en el lugar que corresponda repitiendo la operación hasta obtener la abertura deseada. Aumentar el diámetro de los orificios utilizando la lima redonda hasta un ancho de 0,5 cm (Figura 9).

figura 10



6. Las medidas deben tomarse a partir del borde superior del orificio. Si la nota obtenida es demasiado baja, limar el borde de manera que el orificio se agrande hacia arriba y la nota suba de tono.

figura 9



7. La figura 10 muestra la posición de los dedos para obtener las diferentes notas. Los orificios que aparecen en negrita deben estar tapados por los dedos.

Órgano con botellas

- Materiales**
- ocho “músicos”
 - ocho botellas de vidrio de igual tamaño y forma
 - un embudo
 - agua

Instrucciones

Lo primero que se debe aprender en este caso es a soplar una botella de forma que sea posible obtener de ella un sonido agradable. Para esto debe llenarse una botella con agua hasta la mitad, poner el gollete en el labio inferior manteniendo la botella en posición vertical y soplar lentamente hacia el interior de la botella. (Figura 11).

Practicar hasta que sea fácil obtener sonido y éste sea agradable al oído. Se puede variar la cantidad de agua y obtener sonidos diferentes. Mientras más agua haya, más agudo será el sonido que se obtenga; mientras menos, más grave.



figura 11

figura 12



do re mi fa sol la si do

Si se tiene “buen oído” para la música, será fácil afinar las botellas con la ayuda de algún instrumento. Para ese caso, en la figura 12 aparece la ubicación de la escala musical de DO en el piano, de modo que sirva de guía para la afinación de las botellas.

figura 13

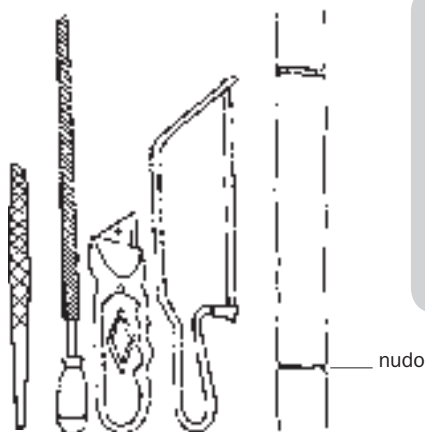


1 —	7,5 cm	= do
2 —	10,5 cm	= re
3 —	12,5 cm	= mi
4 —	14 cm	= fa
5 —	15,5 cm	= sol
6 —	17 cm	= la
7 —	17,5 cm	= si
8 —	18 cm	= do



Si no es posible conseguir un instrumento o se tiene un oído menos “acostumbrado” a distinguir notas musicales, presentamos en la figura 13 las cantidades aproximadas de agua que se necesita verter en cada botella para obtener las notas musicales de la escala de DO.

Flauta grande



Materiales

- vara de caña o bambú de 3 cm de diámetro y 30 cm de largo
- cuchillo cartonero
- sierra para metales
- lima plana pequeña
- escoplo pequeño
- lápiz grafito
- corcho
- lima redonda



figura 15

Instrucciones

1. Cortar la vara de manera que una de sus extremidades -que se entenderá como la inferior- quede tapada por el nudo, y la otra -la extremidad superior- quede abierta. (figura 14). Es probable que por el largo que la flauta requiere deba quedar un nudo en el centro. Ese nudo debe ser perforado y limado, de modo que el aire circule sin problemas dentro de ella.

figura 14



2. Realizar en la extremidad inferior un orificio central de unos 0,5 cm de diámetro, tal como el que se aprecia en la figura 15.

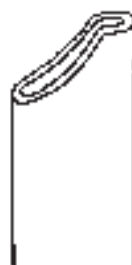


figura 16

3. Para formar la boquilla, cortar el extremo superior de la caña de la forma que aparece en la figura 16.

figura 17

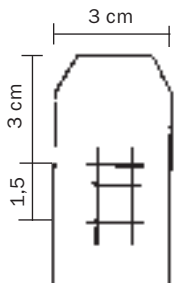
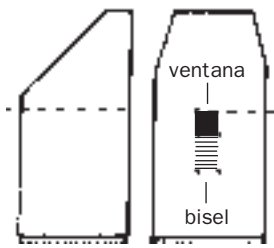


figura 18



será más difícil maniobrarlo. Para formar el orificio, empujar el escoplo desde la extremidad inferior del bisel hacia la ventana, tal como se aprecia en la figura 19. Una vez terminado, pulir con la lima plana para obtener una inclinación regular.

4. Marcar la posición de la ventana y del bisel con el lápiz grafito, según las indicaciones que aparecen en la figura 17. El límite superior de la ventana debe estar ubicado bajo la parte oblicua de la boquilla (figura 18), respetando lo más posible las distancias indicadas.

5. Para formar el bisel se debe utilizar el escoplo. De no ser posible, puede reemplazarse por el cuchillo cartonero, aun cuando

figura 19

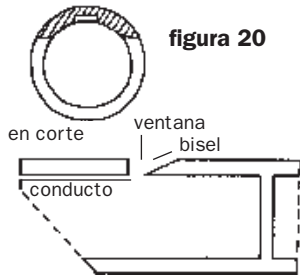
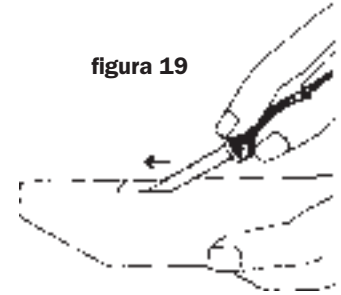


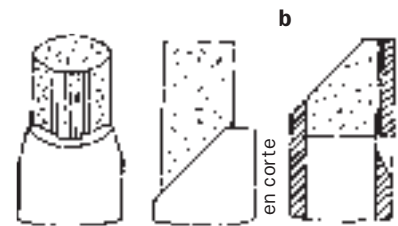
figura 20



figura 21

6. Para obtener sonido, el aire debe estar transportado sobre el bisel por un conducto que lo guíe como si se tratase de una lámina delgada (figura 20). Para lograrlo, se debe cavar por el interior del tubo un canal del ancho del bisel y de algunos milímetros de profundidad (figura 21).

figura 22



7. Tomar el corcho y ajustarlo para que se adapte al interior de la boquilla. Allanar ligeramente la superficie del corcho que queda frente al conducto (figura 22a). Calzar el corcho dentro de la boquilla y empujarlo hasta el borde superior de la ventana. Cortar el corcho restante. (figura 22b).

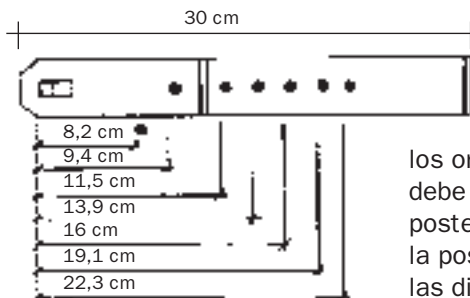


figura 23

8. Para confeccionar los orificios, seguir las instrucciones 5. y 6. dadas para ello en el caso de la quena. La figura 23 muestra la posición que en este caso deben tener

los orificios. Recuerde que también debe confeccionar un orificio posterior. La ilustración 24 muestra la posición de los dedos para obtener las diferentes notas. Los orificios que aparecen en negrita deben estar cubiertos por los dedos.

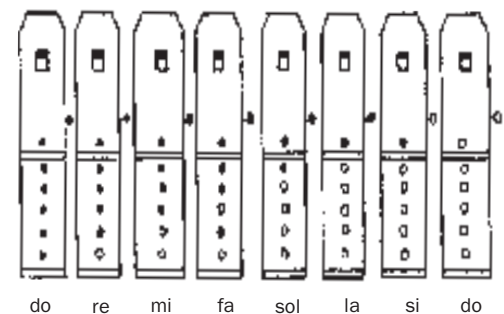


figura 24

Flauta pequeña

Materiales

- una vara de caña de 25 cm de largo y 1,2 cm de diámetro
- lápiz grafito
- cuchillo cartonero
- sierra para metales
- lima plana pequeña
- escoplo de 0,5 cm de ancho
- corcho

Instrucciones

1. La confección de la flauta pequeña se realiza siguiendo, a modo general, las mismas instrucciones dadas para la confección de la flauta grande en el apartado anterior.
2. La figura 25 contiene las medidas para la confección del bisel y la ventana.

figura 25

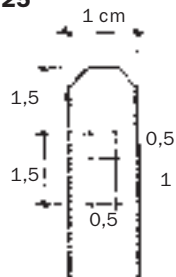
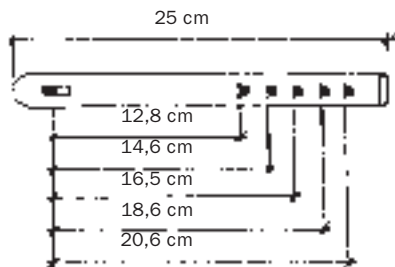
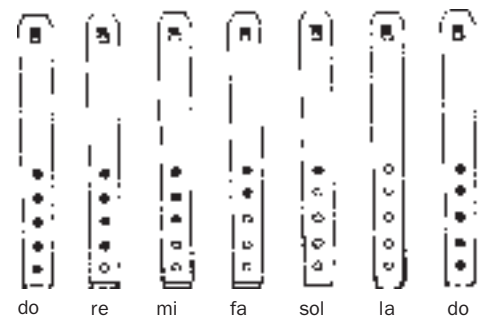


figura 26



3. La figura 26 muestra la posición que en este caso deben tener los orificios. La flauta que aquí presentamos no requiere de un orificio posterior. La figura 27 presenta la posición de los dedos para obtener las diferentes notas. Los orificios en negrita deben estar cubiertos por los dedos.

figura 27



Flautín

El flautín de tres orificios que presentamos a continuación, es un instrumento de viento que se ejecuta utilizando una sola mano para tapar los orificios y producir las notas correspondientes.

Cada posición de los dedos permite la obtención de tres notas diferentes y la diferencia radicarán en la fuerza del soplo.

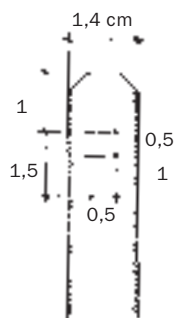
Instrucciones

1. La confección del flautín se realiza siguiendo las mismas instrucciones dadas para los dos instrumentos descritos con anterioridad.

Materiales

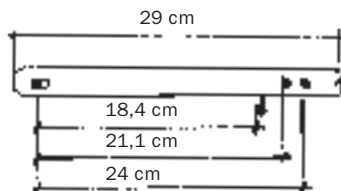
- una vara de caña de 29 cm de largo y 1,4 cm de diámetro
- lápiz grafito
- cuchillo cartonero
- sierra para metales
- lima plana pequeña
- escoplo de 0,5 cm de ancho
- corcho

figura 28



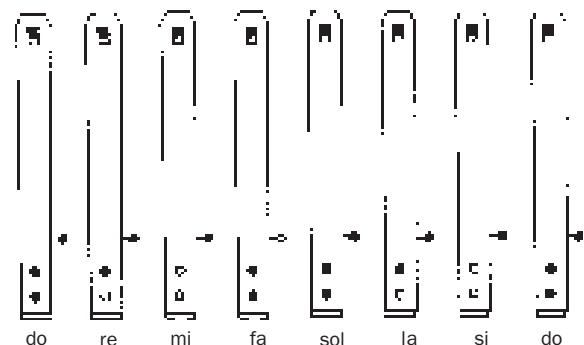
2. La figura 28 muestra las medidas que deben seguirse para la confección del bisel y la ventana.

figura 29



3. La figura 29 presenta la posición que en este caso deben tener los orificios, incluyendo el orificio posterior. La figura 30 muestra la posición que los dedos deben adoptar para obtener las diferentes notas. Los orificios en negrita deben estar cubiertos por los dedos.

figura 30



Fuente: "Sifflets, Flutes et Percussions", colección dirigida por Pierre Marchand y Jean-Olivier Héron, Ed. Kinkajou/Gallimard, 1975.

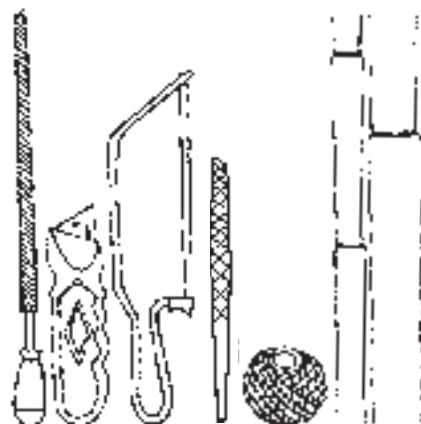


CONSTRUCCIÓN DE INSTRUMENTOS MUSICALES: ZAMPOÑA Y PITOS

ANEXO TÉCNICO

Zampoña o Flauta de Pan

- Materiales**
- 2 ó 3 varas de caña o bambú de 1 m de largo y 1 a 2 cm de diámetro
 - sierra para maderas
 - cuchillo para cartón
 - lima plana pequeña
 - ovillo de cuerda fina resistente
 - limatón o lima redonda



Instrucciones

1. Elegir la parte más larga entre dos nudos y serrar como se indica en la figura 2. Se obtendrá un tubo vacío, cuyo extremo superior estará abierto y el inferior tapado por el nudo natural de la caña. Realizar el mismo trabajo hasta obtener 10 tubos.



figura 2

Una vez que los tubos estén cortados será necesario practicar con uno de ellos hasta obtener sonido de él. Para ello, debe ponerse el tubo bajo el labio inferior y dirigir el aire de manera oblicua hacia el interior del tubo. Esta tarea no es fácil, por lo que debe tenerse paciencia. Algunas veces pequeñas impurezas del interior del tubo dificultan la salida del aire, en ese caso se puede utilizar el limatón para limpiarlas.

El tono grave o agudo dependerá del largo del tubo; los tubos más largos tendrán un sonido más grave y los más cortos, uno más agudo. El instrumento que aquí se propone consta de 10 tubos separados unos de otros por los siguientes intervalos: 1 tono, 1 tono, medio tono, 1 tono, 1 tono, 1 tono, medio tono, 1 tono, 1 tono. Así, si la primera nota es DO, las notas siguientes deben ser: re, mi, fa, sol, la, si, do, re, mi.

2. Con la ayuda de un instrumento musical, pulsar la nota DO y luego soplar el primer tubo. Si el sonido que se obtiene del tubo corresponde a la nota DO, entonces el largo del tubo es el correcto; de no ser así, será necesario disminuir el largo del tubo hasta obtener el sonido deseado. Para hacerlo se puede cortar una rodaja de algunos milímetros o limar el extremo de la caña si la nota es casi exacta (fig. 3). Otra posibilidad es derramar dentro del tubo un poco de cera de vela, lo que lo hará más corto (fig. 4).



figura 3

3. Seguir el procedimiento anterior, pulsando la nota correspondiente, hasta obtener la escala completa.

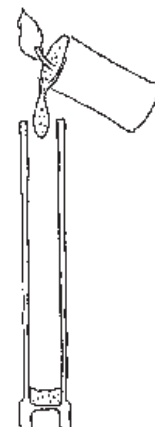


figura 4

4. Una vez que los tubos estén cortados, es conveniente limar el extremo superior de todos ellos para evitar que las asperezas lastimen los labios al soplar las notas.

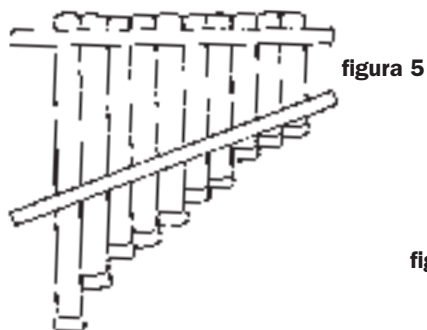
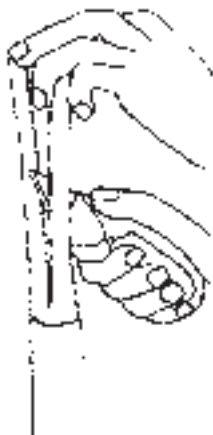
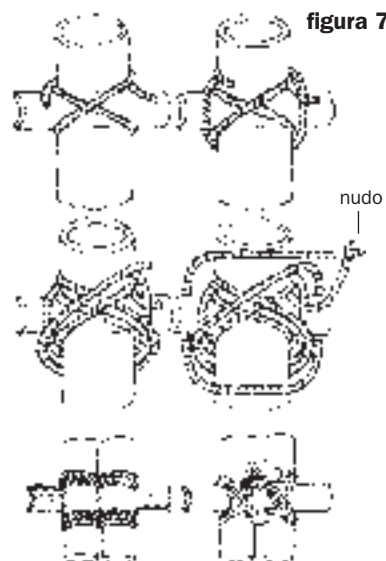


figura 6



5. Para unir los tubos. Ordenarlos como en la figura 5. Tomar una vara de caña de un largo superior al ancho de los tubos reunidos y cortarla por la mitad a lo largo para obtener dos travesaños: uno horizontal y otro oblicuo (figura 6). Atar cada tubo al travesaño horizontal -tal como se aprecia en la figura 7-, apretándolo lo más posible. Hacer lo mismo con el travesaño oblicuo.



Existe otra forma de unir los tubos, generalmente usada por los habitantes de Los Andes, utilizando una tablilla delgada y flexible y cuerda fina. Para ello, se separan los tubos en dos grupos: el primero, con los tubos 1, 3, 5, 7 y 9; el segundo, con los tubos 2, 4, 6, 8 y 10 (figura 8). Se deja remojar la tablilla en agua durante aproximadamente 30 minutos o hasta que esté más flexible. A continuación, se toma el primer grupo de tubos y se une con la tablilla tal como aparece en la figura 9. Luego, se realiza la misma tarea con el segundo grupo de tubos. La zampoña terminada puede tocarse uniendo los dos grupos de tubos, uno contra el otro, o formando parejas donde cada uno tocará la nota que le corresponda (figura 10).

figura 8

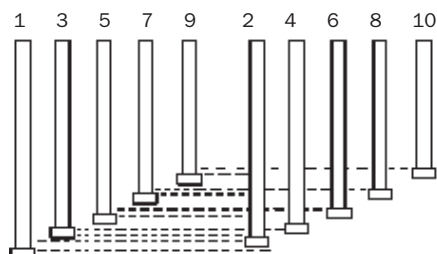


figura 9

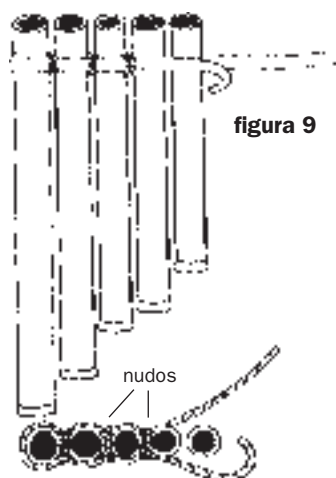


figura 10



Pito de caña o de bambú

Materiales

- 1 vara de caña o bambú
- lápiz grafito
- cuchillo para cartón
- sierra para maderas
- lima plana pequeña de 0,5 cm de ancho
- escoplo de 0,5 cm de ancho
- corcho



Instrucciones

1. Elegir una parte de la caña o bambú cercana a alguno de los nudos. Serrar como se indica en la figura 12a. De esta manera se obtendrá un pequeño tubo vacío cuyo extremo superior estará abierto y el inferior tapado por el nudo.
2. Para formar la boquilla, cortar el extremo superior de la caña según el modelo que aparece en la figura 12b.

figura 12

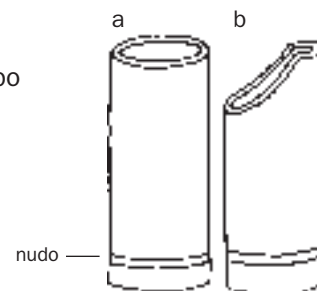
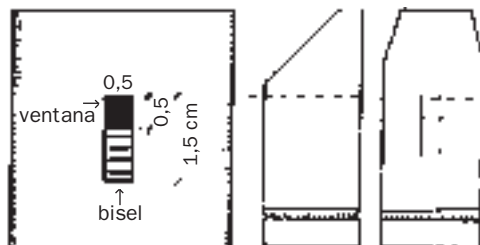


figura 13



3. Marcar el lugar de la ventana y el bisel (corte oblicuo) con el lápiz grafito, según las indicaciones que aparecen en la figura 13. El límite superior de la ventana debe estar ubicado bajo la parte oblicua de la boquilla, respetando lo más posible las distancias indicadas en la ilustración.

figura 14

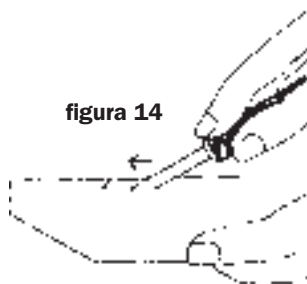
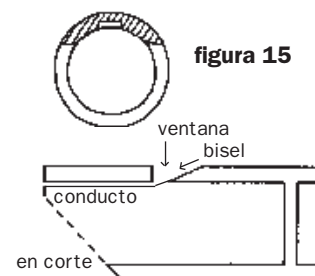
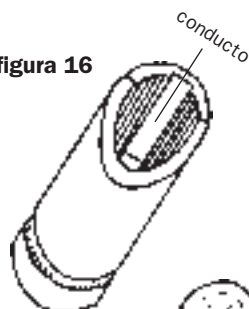


figura 15



4. Para confeccionar el bisel se debe utilizar el escoplo. De no ser posible puede reemplazarse por el cuchillo para cartón, aun cuando será más difícil maniobrarlo. Para formar el orificio, empujar el escoplo desde el extremo inferior del bisel hacia la ventana, tal como se aprecia en la figura 14. Una vez terminado, pulir con la lima plana para obtener una inclinación regular.

figura 16



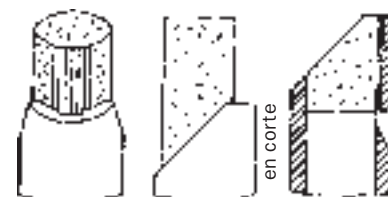
5. Para obtener sonido, el aire debe estar transportado sobre el bisel por un conducto que lo guíe como si se tratase de una lámina delgada (figura 15). Para lograrlo, se debe cavar por el interior del tubo un canal del ancho del bisel y de algunos milímetros de profundidad (figura 16).

figura 17



6. Tomar el corcho y ajustarlo para que se adapte al interior de la boquilla. Allanar ligeramente la superficie del corcho que queda frente al conducto (figura 17). Calzar el corcho dentro de la boquilla y empujarlo hasta el borde superior de la ventana. Cortar el corcho restante y... terminado el trabajo (figura 18).

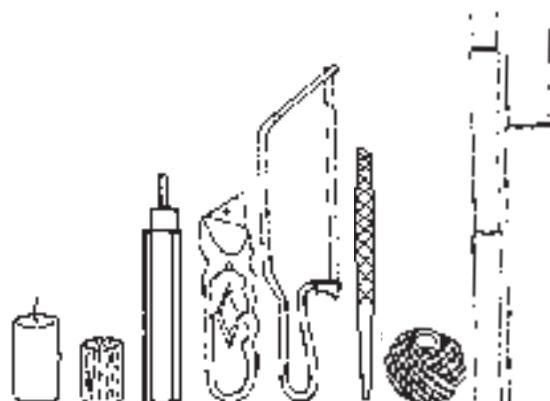
figura 18



Pito con vara

Materiales

- 1 vara de caña o bambú
- 1 vara de diámetro inferior a la anterior para que pueda correr libremente dentro de ella
- cuchillo para cartón
- sierra para maderas
- lima plana pequeña de 0,5 cm de ancho
- escoplo de 0,5 cm de ancho
- corcho
- ovillo de cuerda fina resistente
- vela



Instrucciones

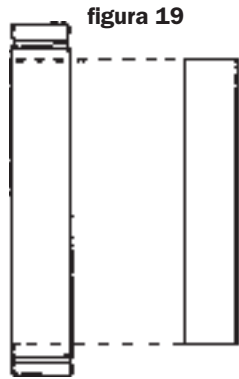


figura 19

1. Serrar un trozo de la vara de caña o bambú de manera que ambos extremos queden abiertos (figura 19).
2. Siguiendo las instrucciones 2. a 6. entregadas para la construcción del Pito de caña o bambú, formar la boquilla.
3. Envolver la parte superior de la vara interior con el cordel, tal como se aprecia en la figura 20.
4. Atar los extremos de la cuerda y cubrir la unión con cera de vela (fig. 21).

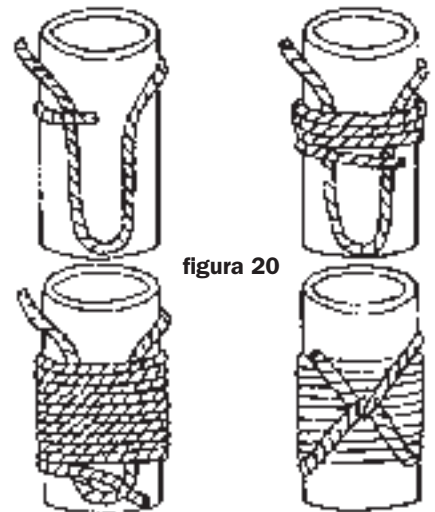


figura 20



figura 21

Para finalizar, introducir una vara dentro de la otra (fig. 22). El sonido será diferente dependiendo de la cercanía que tenga la vara interior con respecto a la boquilla de la vara exterior.

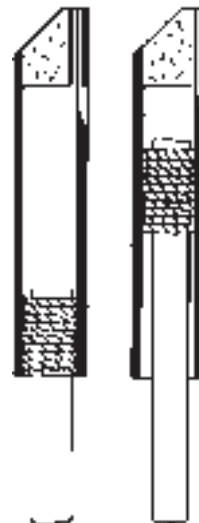
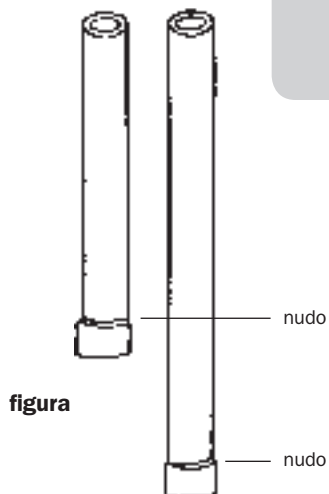


figura 22



Pito doble

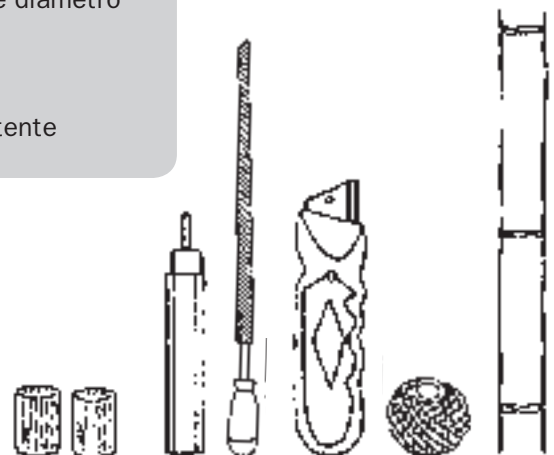
- Materiales**
- 1 vara de caña de 1 cm de diámetro
 - cuchillo para cartón
 - escoplo
 - limatón o lima redonda
 - ovillo de cuerda fina resistente



figura

Instrucciones

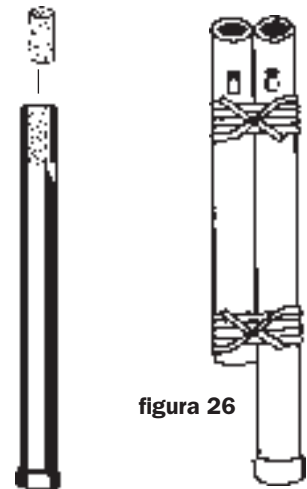
1. Cortar dos tubos de diferente largo de modo que los nudos de la vara tapen los extremos inferiores de cada uno (fig. 24).



2. Confeccionar ambas boquillas siguiendo las instrucciones de la construcción del Pito de caña o de bambú y del Pito con vara. La única diferencia en este caso es que las boquillas deben cortarse rectas y no oblicuas, tal como aparece en la figura 25.
3. Atar ambas cañas para formar el pito doble (figura 26).

figura 25

figura 26

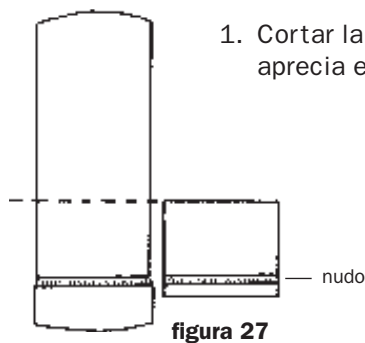


Pito peonza

Instrucciones

Materiales

- 1 vara ancha de caña o de bambú
- corcho
- sierra para maderas
- 1 palo delgado de bambú
- cuchillo para cartón
- limatón o lima redonda



1. Cortar la vara como se aprecia en la figura 27.

2. Confeccionar la ventana y el bisel siguiendo las instrucciones dadas en los instrumentos anteriores. En este caso, la posición de la ventana debe ser horizontal y no vertical como en los anteriores instrumentos. (fig. 28a).

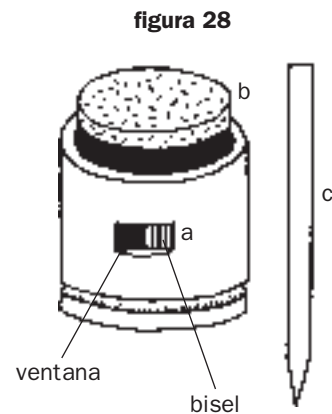


figura 28

3. Cortar un trozo de corcho que permita tapar la abertura superior del pito (fig. 28b). Cortar y pulir el palo delgado de bambú que irá al centro del pito (fig. 28c).

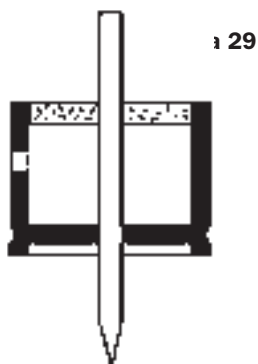


figura 29

4. Hacer un orificio en el centro del corcho y otro en el centro del nudo para que pase el palo de bambú. Los orificios deben estar bien calculados de modo que el palo de bambú pueda girar sin problemas y, al mismo tiempo, no se caiga (fig. 29).

5. Hacer girar la peonza para que emita sonido (fig. 30).

figura 30



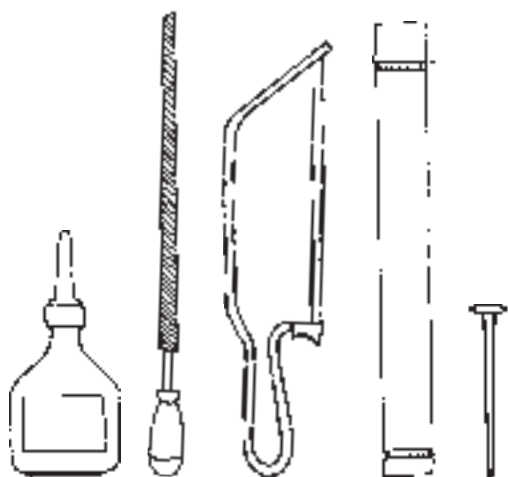
Fuente: "Sifflets, Flutes et Percussions", colección dirigida por Pierre Marchand y Jean-Olivier Héron, Ed. Kinkajou/Gallimard, 1975.



CONSTRUCCIÓN DE INSTRUMENTOS MUSICALES: FLAUTA TRAVERSA, PITOS GANGOSOS Y CARAMILLO DE LOS BOSQUES

ANEXO TÉCNICO

Flauta traversa

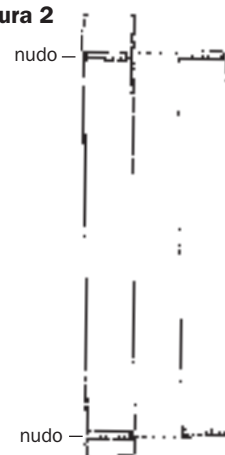


- Materiales**
- vara de caña o bambú
 - sierra para maderas
 - pegamento para madera
 - lima redonda o limatón
 - 1 clavo largo para maderas

Instrucciones

1. Serrar la vara de manera que ambos extremos queden tapados por los nudos naturales de la caña, tal como aparece en la figura 2.

figura 2



La boquilla de la flauta traversa es diferente de la de otras flautas y consiste en un orificio ovalado que tiene uno de sus bordes cortado en bisel (corte oblicuo). Este orificio debe ubicarse a poca distancia de una de las extremidades la que, como ya se ha dicho, debe quedar tapada por el nudo (fig. 3).

figura 3



2. Dibujar un orificio ovalado a 1 cm de distancia del extremo de la caña, según las medidas indicadas en la fig. 4. Para confeccionar el orificio se debe calentar al rojo una punta de metal y ponerla sobre la caña en el lugar que corresponda, repitiendo la operación hasta obtener el resultado buscado. Para aumentar su diámetro, limar los bordes utilizando la lima redonda hasta obtener la medida deseada.

3. Antes de confeccionar los restantes orificios, probar a obtener sonido de la caña. Para ello, poner la flauta en posición horizontal bajo el labio inferior y dirigir el aire hacia el interior de la boquilla. Una vez obtenido sonido, se podrá comenzar con la confección de los restantes orificios.

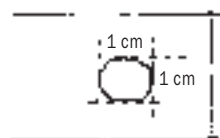


figura 4



en corte

- Para los orificios de las notas se debe comenzar con la confección de uno de 0,5 cm de diámetro a pocos centímetros del borde inferior de la flauta. Este primer orificio debiera hacer subir el sonido de la flauta en un tono, el segundo en un tono respecto al primero, el tercero en medio tono respecto al segundo, y cada uno de los tres últimos en un tono respecto a su precedente.
- En la figura 5 aparecen las distancias adecuadas calculadas para una flauta de 33 cm de largo y 2 cm de diámetro.

figura 5

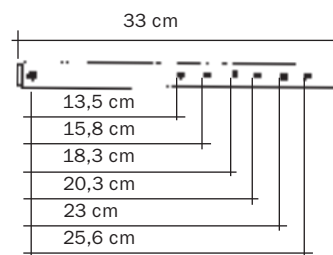
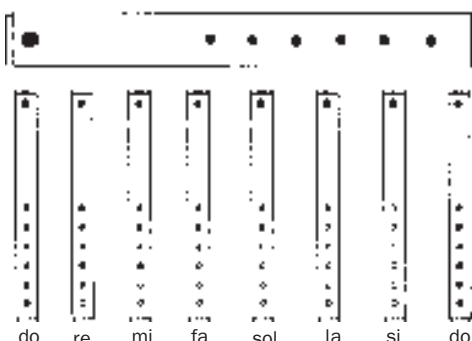


figura 6



Todos los orificios de la flauta se hacen siguiendo el procedimiento explicado en el punto 3.

- La figura 6 muestra la posición de los dedos para obtener las diferentes notas. Los orificios que aparecen en negrita deben estar tapados por los dedos.



Pitos “gangosos”

Este tipo de pito es un instrumento pequeño que produce sonidos parecidos a la resonancia nasal. A través del orificio se canta en el instrumento y la voz se amplía por el efecto de vibración que producen las cáscaras de cebolla, las que actúan como membranas.

- Materiales**
- 1 vara de caña de diámetro ancho
 - 1 cebolla
 - lima redonda o limatón
 - cuerda delgada, o hilo resistente
 - cuchillo para cartón
 - 1 clavo largo para maderas

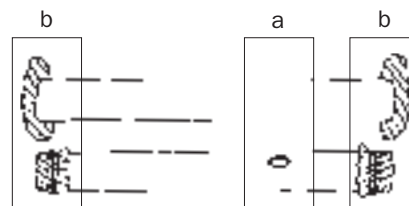
figura 7



Instrucciones

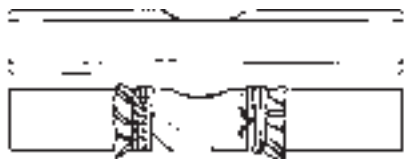
- Cortar la vara de caña antes de los nudos, de modo que los extremos queden abiertos (fig. 7a).
- En la posición presentada en la figura 8a, confeccionar el orificio calentando al rojo la punta de un clavo y poniéndolo sobre la caña en el lugar que corresponda. Para aumentar su diámetro, limar los bordes utilizando la lima redonda hasta obtener la medida deseada.
- Pelar la cebolla y poner la cáscara a remojar durante algunos minutos. Una vez que esté más flexible, cubrir con ella los extremos de la caña, atándola con la cuerda fina (fig. 8b).

figura 8



Una variación de este instrumento se muestra en la figura 9. En este caso, es la boquilla la que se cubre con cáscara de cebolla mientras que los extremos se dejan abiertos.

figura 9



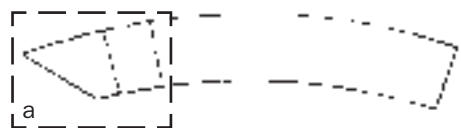
Caramillo de los bosques

- Materiales**
- 1 rama seca de madera
 - escoplo de media caña
 - serrucho pequeño
 - cuchillo para cartón
 - lima plana pequeña
 - escoplo pequeño
 - pegamento para madera
 - cuerda fina
 - corcho

Instrucciones

1. Escoger una bonita rama gruesa de madera seca sin bifurcaciones. Cortar al sesgo el extremo que corresponderá a la boquilla (fig. 11a).

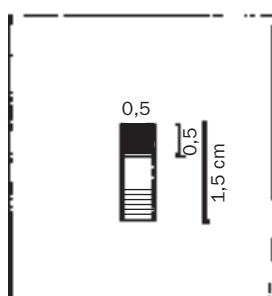
figura 11



2. Cortar la rama por la mitad a lo largo obteniendo así dos trozos. Tomar la parte superior y vaciar en su interior una franja central de aproximadamente 1 cm de profundidad utilizando el escoplo de media caña (fig. 12).

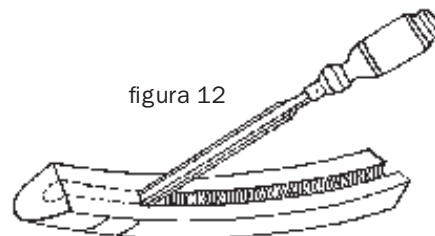


figura 13



3. Terminado lo anterior, confeccionar el bisel, la ventana y el conducto interior. Para ello, marcar con lápiz de carbón las medidas correspondientes al bisel y la ventana, aproximadamente a la altura de las líneas que aparecen en la fig. 11, siguiendo las medidas que se presentan en la fig. 13.

figura 12

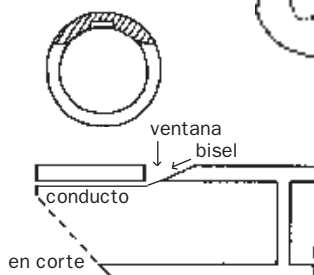


4. Confeccionar el bisel utilizando el escoplo pequeño. De no ser posible, puede reemplazarse por el cuchillo para cartón, aun cuando será más difícil manejarlo. Para formar el orificio, empujar el escoplo desde la extremidad inferior del bisel hacia la ventana, tal como se aprecia en la fig. 14. Una vez terminado, pulir con la lima plana para obtener una inclinación regular.

figura 14

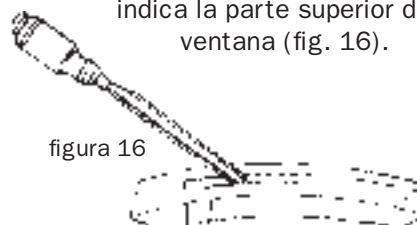
5. Por el interior de la pieza confeccionar un conducto que permitirá el paso del aire, tal como aparece en la fig. 15.

figura 15



6. Tomar la otra mitad de la rama y realizar un vaciado similar al hecho anteriormente con la otra mitad, pero esta vez a partir de la marca que indica la parte superior de la ventana (fig. 16).

figura 16



7. Poner pegamento para madera en los bordes de ambos trozos, unirlos poniendo borde contra borde y presionarlos atando firmemente una cuerda fina alrededor de ellos para que se mantengan juntos (fig. 17). Esperar hasta que se seque (aproximadamente un día) y retirar la cuerda. Si quedara algún orificio por donde pudiera colarse el aire, taparlo con pegamento y lijarlo una vez seco.

8. Confeccionar la tapa de corcho que se ubicará por el interior del caramillo a la altura de la boquilla. Para ello, cortar el corcho de la manera que aparece en la fig. 18a y luego ajustar las medidas para que se adapte al interior de la boquilla. Es importante recordar dos cosas: la primera, que esta tapa no es redonda puesto que no se vació completamente el conducto central a esta altura; la segunda, que será necesario allanar ligeramente la superficie del corcho que queda frente al conducto (fig. 19), de manera que permita la formación de un canal por donde pase el aire hacia el interior del caramillo. Una vista desde "arriba" nos muestra la apariencia de la boquilla una vez terminado el trabajo (fig. 18b).

figura 17

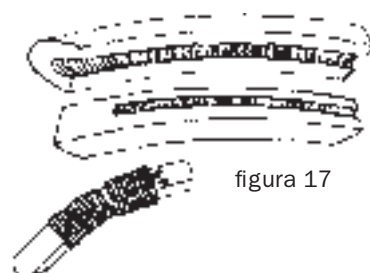


figura 18



figura 19

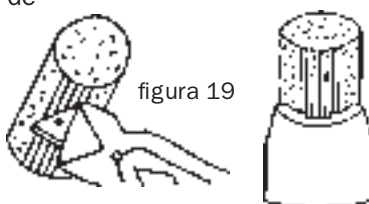


figura 20



9. Para confeccionar los orificios que permiten pulsar las notas pueden seguirse las mismas instrucciones dadas para la confección de los orificios en la flauta travesa.

Siguiendo el mismo procedimiento pueden construirse instrumentos de diferentes formas. Algunos ejemplos aparecen en la figura 20.



CONSTRUCCIÓN DE INSTRUMENTOS MUSICALES: PERCUSIÓN

ANEXO TÉCNICO

Birimbao de bambú

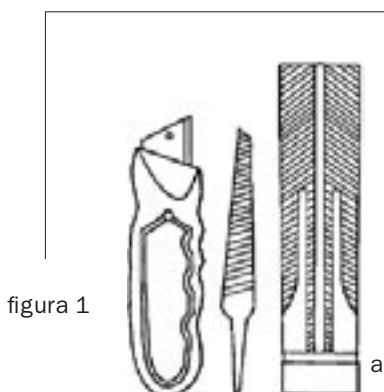


figura 1

Materiales

- vara de bambú de diámetro ancho
- lima plana pequeña
- cuchillo para cartón

Instrucciones

1. Serrar la vara de manera que uno de sus extremos quede tapado por alguno de los nudos naturales del bambú (fig. 1a). Partir la vara a lo largo en dos partes.

figura 2



2. Utilizando un lápiz o el cuchillo para cartón, trazar en uno de los trozos de la vara de bambú el diseño del birimbao según el modelo que aparece en la fig. 1 (fig. 2).

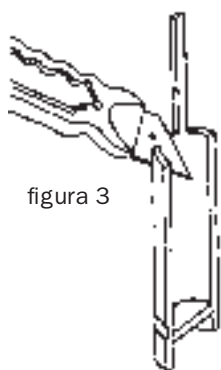


figura 3

3. Con mucho cuidado, y apoyándose sobre una mesa, cortar la vara de bambú siguiendo el diseño que se ha dibujado en ella con anterioridad (fig. 3).

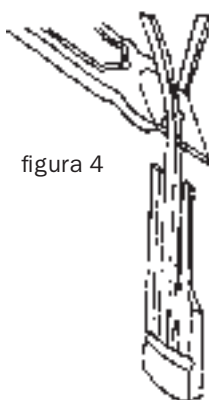


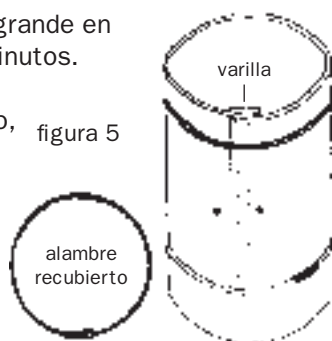
figura 4

4. Adelgazar la lámina central utilizando primero el cuchillo para cartón (fig. 4) y, posteriormente, la sierra.



Instrucciones

1. Remojar la lámina grande en agua durante 30 minutos. Retirla y darle la forma de un cilindro, superponiendo los bordes unos 5 cms. Para mantener la forma, confeccionar dos círculos de alambre, recubrirlos con cuerda fina y ponerlos sobre el cilindro de manera que lo mantenga presionado a modo de zuncho. Tomar la varilla de madera, ponerla por el interior del cilindro en el lugar en que se superponen ambos costados de la plancha y clavarla a él (fig. 5). Dejar secar la estructura.



Materiales

- 1 lámina de madera contrachapeada de 1 m x 42 cm x 3 mm de espesor
- 2 varas de madera contrachapeada de 1 m x 4 cm x 3 mm de espesor
- 1 varilla de madera de 42 x 5 cm, un poco más gruesa que la lámina
- alambre grueso
- clavos pequeños y gruesos
- clavos grandes
- piel de burro, de cerdo o de gamuza
- cuerda fina
- aguja para cuero
- hilo grueso de coser
- baquetas

2. Mientras seca el cilindro, remojar una de las varas siguiendo el mismo procedimiento anterior. En una tabla vieja de madera, dibujar un círculo de unos 30 cm de diámetro (debe corresponder al diámetro externo del cilindro). Retirar la vara del agua y ponerla sobre el círculo ajustándola a la madera por medio de clavos grandes puestos a ambos lados del círculo (fig. 6). Los bordes de la vara deben superponerse por un espacio de 2 ó 3 cm y se pueden fijar utilizando los clavos pequeños. Realizar la misma operación con la otra vara y dejar ambas en esta posición durante un día.



figura 6



figura 7

3. Una vez que estén secas, levantar las varas de las estructuras de madera y hacerle a cada una de ellas 6 orificios laterales dispuestos de manera regular. En cada orificio, poner un trozo de cuerda fina mantenido por un nudo hecho en el exterior del círculo (fig. 7).

4. Poner la piel a remojar en agua. Cuando el cilindro esté seco retirar de él los círculos de alambre, cubrirlos con la piel y coserla uniéndola así a la estructura de alambre (fig. 8). No es necesario que la piel quede absolutamente tirante pues esto se logrará al momento de ensamblar las diferentes piezas.



figura 8

5. Ubicar las diferentes piezas que se han confeccionado hasta ahora en el orden que aparece en la figura 9. Las circunferencias deben disponerse de manera que los orificios que contienen las cuerdas estén ubicados uno por medio y no uno bajo el otro. Ensamblar.

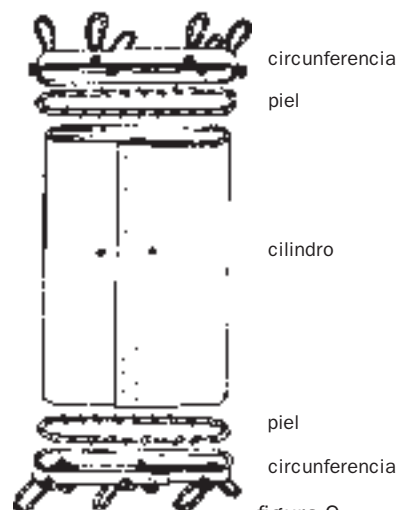


figura 9

6. Pasar la cuerda uniendo las lazadas de un círculo con las del otro, tal como aparece en la figura 10. Poner unos pequeños anillos de cuerda fina en las lazadas inferiores y subirlos para tensar la cuerda de modo que apriete las circunferencias.

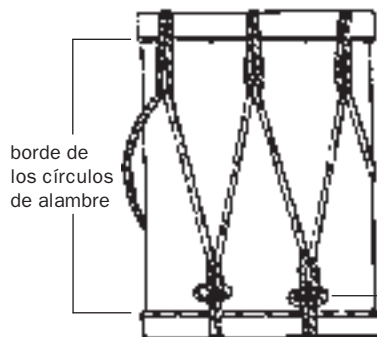


figura 10

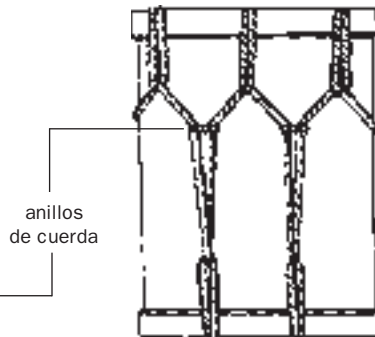


figura 11



El güiro

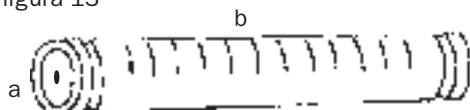
El güiro es un instrumento de percusión propio de países latinoamericanos como México, Venezuela y Brasil.

- Materiales**
- 1 vara de bambú de diámetro ancho
 - sierra para maderas
 - lima redonda o limatón
 - un clavo largo para madera

Instrucciones

1. Serrar la vara de bambú de manera que ambos extremos queden tapados por los nudos. Hacer un orificio de 2 cm de diámetro en uno de los nudos (fig. 13a).

figura 13



2. Utilizando la sierra, hacer unas entalladuras finas a 1 cm de distancia unas de otras (fig. 13b).

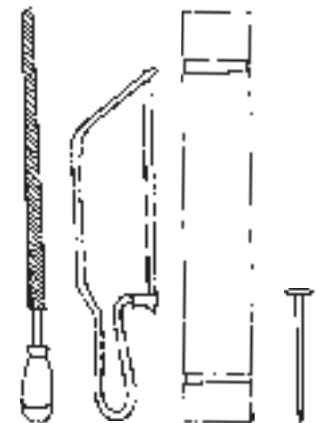
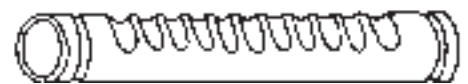


figura 14



3. Con la ayuda de la lima dar forma a las entalladuras hasta obtener pequeños canales, como los que aparecen en la figura 14, sin perforar la caña.

4. Por la parte inferior de la vara, bajo las entalladuras realizadas, confeccionar dos orificios del ancho de los dedos índice y cordial (fig. 15). Para ello, calentar al rojo una punta de metal y ponerla sobre la vara en el lugar que corresponda, repitiendo la operación hasta obtener la abertura deseada o aumentando el diámetro de los orificios utilizando la lima (fig. 16).

figura 15

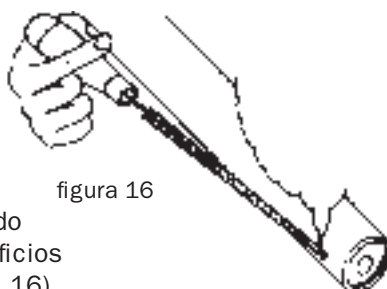
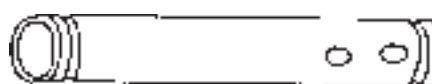


figura 16

5. Con un trozo de bambú, confeccionar una vara delgada que servirá para obtener sonido frotándola sobre las entalladuras.



La sanza

Este instrumento de origen africano, confeccionado a base de laminillas vibrantes de varas de bambú o palmera, sigue la misma lógica de funcionamiento de una caja de música.

Materiales

- 1 coco
- 1 trozo de madera contrachapeada de 3 mm de espesor
- 1 vara de bambú
- alambre fino
- lima redonda o limatón
- sierra para maderas
- cuchillo para cartón
- pegamento para madera
- cuerda fina

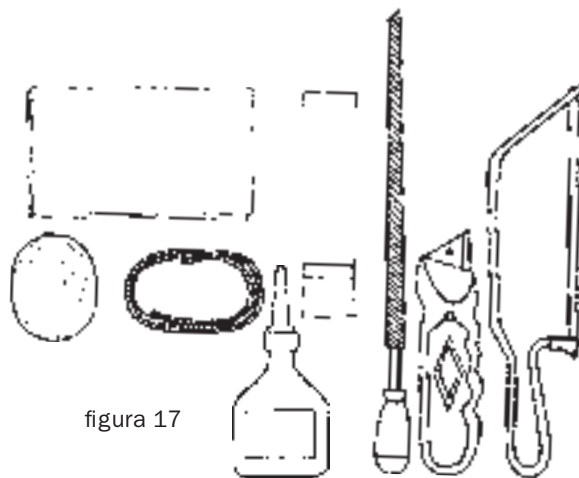


figura 17

Instrucciones

1. Partir el coco en dos partes iguales y vaciar su contenido (fig. 18). Una vez limpio, ponerlo boca abajo sobre la madera contrachapeada, marcar en ella el contorno del coco y cortar la circunferencia resultante (fig. 19).
2. Hacer en la circunferencia dos orificios pequeños a una misma altura (fig. 20a). Pasar el alambre a través de ellos y enrollarlo por atrás hasta que quede ajustado (fig. 21), pero no demasiado (ver instrucción 6).

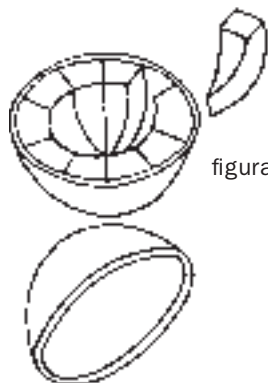


figura 18



figura 19

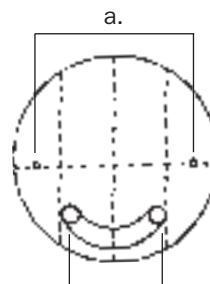


figura 20

b.

figura 21



3. Pegar la madera al coco y atarlo firmemente con la cuerda fina, tal como aparece en la figura 22. Dejar secar durante todo un día.

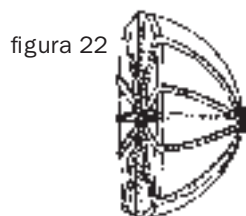


figura 22

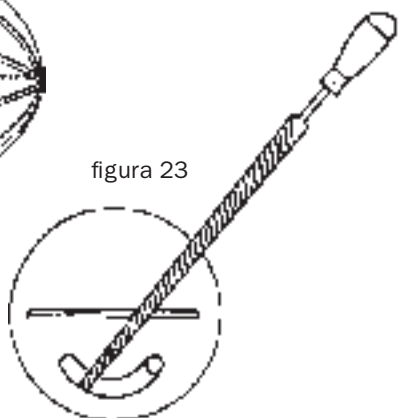


figura 23

4. Una vez seco retirar el hilo. Hacer dos orificios en los lugares que se señalan en la figura 20b, trazar los semicírculos tal como allí aparecen y unir ambos orificios abriendo un conducto con la ayuda de la lima (fig. 23).

5. De un pequeño trozo de madera cortar dos puentes (fig. 24a); de una vara de bambú, algunas laminillas (fig. 24b).



a



b

figura 24

6. Pegar los puentes en las posiciones que se marcan en la figura 25a y esperar a que sequen. Una vez secos, pasar las laminillas bajo el alambre y sobre los puentes (fig. 26).

Las laminillas darán diferentes sonidos, dependiendo de la posición que tengan respecto de los puentes.



figura 26

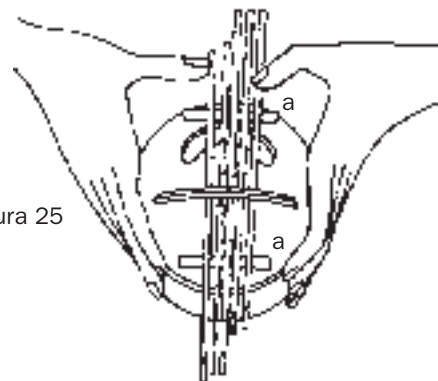


figura 25

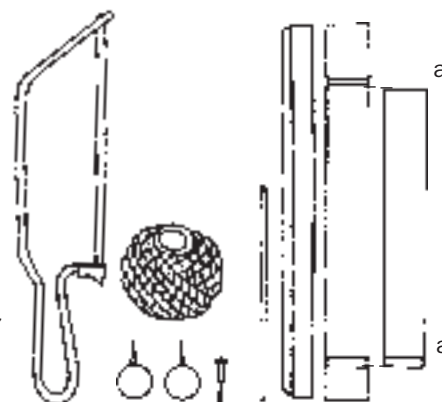
Xilófono de bambú

- Materiales**
- sierra para maderas
 - cuerda fina
 - pelotas de madera
 - clavos
 - varillas de bambú
 - 2 m de listón de madera (como los utilizados para hacer marcos)
 - varas de bambú de diámetro ancho

Instrucciones

1. Elegir la parte más larga entre dos nudos y serrarla de manera que quede un extremo abierto y otro tapado por el nudo, tal como aparece en la figura 27a. Realizar el mismo trabajo hasta obtener 12 tubos.

figura 27



El tono grave o agudo de los tubos dependerá del largo de cada uno de ellos; los más largos tendrán un sonido más grave y los más cortos, uno más agudo. El xilófono que aquí se presenta consta de 12 tubos que corresponden a las notas do, re, mi, fa, sol, la, si, do, re, mi, fa, sol.

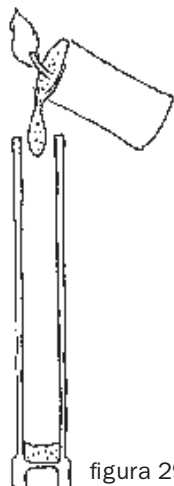


figura 29

2. Con la ayuda de un instrumento musical, pulsar la nota DO y luego darle golpes suaves con una varilla a uno de los tubos. Si el sonido que se obtiene del tubo corresponde a la nota DO, entonces el largo del tubo es el correcto; de no ser así, será necesario disminuir el largo del tubo hasta obtener el sonido deseado. Para hacerlo se puede cortar una rodaja de algunos milímetros o limar el extremo si la nota es casi exacta (figura 28). Otra posibilidad es derramar dentro del tubo un poco de cera de vela, lo que lo acortará (fig. 29).

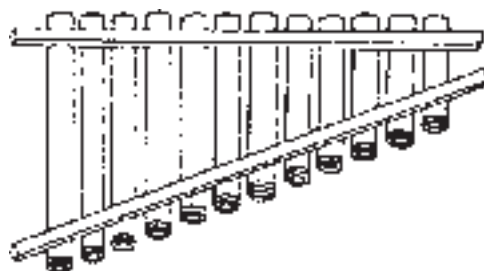


figura 28



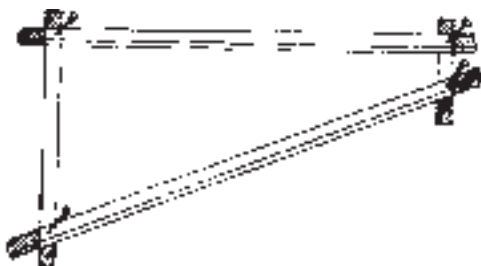
3. Seguir el mismo procedimiento, pulsando la nota correspondiente, hasta obtener la escala completa.

figura 30



4. Ordenar los tubos como en la figura 30 y tomar las medidas para la base del xilófono. Confeccionar la base con el listón de madera cortado según las medidas necesarias, clavando los largueros (horizontales) sobre los travesaños (verticales) (fig. 31). Cortar la madera sobrante.

figura 31



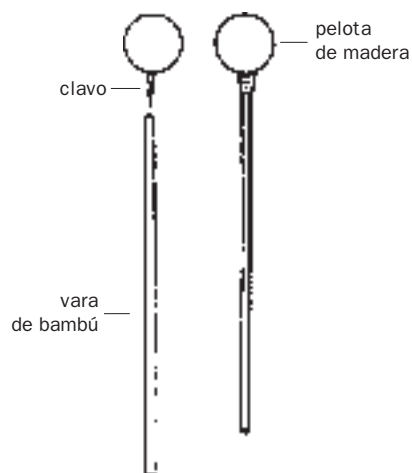
5. Ubicar el primer tubo en la base y poner dos clavos, uno en cada larguero, para evitar que el tubo ruede. Realizar la misma operación con los siguientes tubos, dejando un pequeño espacio entre uno y otro, hasta haberlos completado todos (fig. 32).

6. Tomar las pelotas de madera y unirlos a sendas varillas de bambú, confeccionando así las baquetas (Figura 33).

figura 32



figura 33



CULTIVOS HIDROPÓNICOS



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Las patrullas aprenden nociones básicas de la técnica de cultivos hidropónicos y, utilizando esta técnica, siembran y cuidan distintas variedades de hortalizas. A la hora de la cosecha, la Unidad podrá reunirse para compartir la experiencia de todas sus patrullas y mostrar sus productos.

Esta actividad es apta para ser desarrollada como actividad de patrulla, y en ese sentido ha sido explicada en esta ficha. Aún así, es posible que las patrullas decidan realizarla como actividad de Unidad. En dicho caso, habrá que introducirle los cambios que digan relación con los trabajos que deberán realizarse entre todos y con aquellos que serán responsabilidad de las diferentes patrullas o de los jóvenes individualmente considerados.

LUGAR

El local en que se reúne habitualmente la patrulla y en el hogar de cada participante.

DURACIÓN

Aproximadamente 3 meses; lo que dependerá de los tiempos de crecimiento de los cultivos seleccionados.

PARTICIPANTES

Por patrulla; o toda la Unidad, por patrullas.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Aprender la técnica de los cultivos hidropónicos.
2. Tener una experiencia personal de siembra, cultivo y cosecha de vegetales.
3. Desarrollar la capacidad de observación y aprecio por los procesos de la naturaleza.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Aprendo cosas nuevas además de la que me enseñan en la escuela.
2. Me intereso por conocer más sobre lo que pasa a mi alrededor.
3. Perfecciono mis habilidades manuales.

13 a 15 años

1. Me preocupo por saber cada vez más sobre los temas que me interesan.
2. Organizo actividades novedosas para realizar con mi patrulla.
3. He participado en un proyecto que presenta una solución novedosa a un problema técnico habitual.



Idea original:
Asociación de
Guías y Scouts de Chile.

MATERIALES

Especificados en el anexo técnico Nociones básicas sobre cultivos hidropónicos, que complementa esta ficha de actividad.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Primera reunión

Con anterioridad a la realización de esta actividad, Guía y Subguía recuerdan a sus compañeros y compañeras de patrulla las características generales de ésta, su contenido, los plazos y las tareas que deberán desarrollar.

Para comenzar, la patrulla deberá tener claridad sobre el proceso que debe seguirse para desarrollar un cultivo hidropónico. Para ello, podrán llevar adelante diferentes acciones: * visitar un lugar en el que se desarrollen cultivos de esta naturaleza y conocer en terreno el proceso que debe seguirse; * contactar a algún profesional que conozca del tema e invitarlo a que comparta con ellos durante una reunión y los asesore a lo largo del trabajo; * revisar el anexo técnico que complementa esta ficha de actividad. Las acciones mencionadas pueden ser complementarias, lo que dependerá de los contactos que puedan establecer las patrullas y del nivel de profundidad con el cual quieran enfrentar la actividad.

Teniendo claridad en relación a cómo debe aplicarse la técnica de este tipo de cultivos, la patrulla deberá acordar las siguientes acciones:

- Decidir cuántos cultivos desarrollarán. Se tratará de uno o más cultivos a cargo de toda la patrulla -turnándose para su cuidado-, o cada miembro de la patrulla tendrá a su cargo un cultivo propio. Teniendo en cuenta que la hidroponía no requiere de grandes espacios y se pueden realizar actividades paralelas para la obtención de los recursos económicos necesarios (los que tampoco son de gran envergadura), nuestra recomendación es que cada joven tenga su propio cultivo.
- Elegir las hortalizas que desean cultivar. Cualquier cultivo es adecuado y debe, además, contarse con información sobre su comportamiento (tiempo de germinación, distancia necesaria entre cada planta al momento del trasplante, tiempo de crecimiento hasta la cosecha, cuidados especiales, etc.)
- Determinar el listado de materiales que necesitarán para la confección de las almácigas y de las cajoneras definitivas; la estrategia que se seguirá para obtenerlos; y los responsables de las diferentes tareas que de lo anterior se desprendan.

Preparación de las almácigas

Obtenidos los materiales, será el momento de confeccionar y preparar la almáciguera y sembrar los vegetales. Las instrucciones entregadas en el anexo técnico que complementa esta ficha son bastante claras y, si se siguen con cuidado, esta tarea no debiera generar dificultades. Como ya lo hemos señalado, las patrullas que lo deseen pueden contar con la ayuda de un especialista que les preste asesoría.

En virtud de que las almácigas requieren de cuidado constante y riego dos veces al día, es recomendable que éstas se mantengan en las casas de cada participante (o por turnos en diferentes casas si se trata de un cultivo por patrulla). Si las almácigas fueron confeccionadas en el local de reunión habitual, terminada la tarea habrá que trasladarlas al lugar que corresponda.

Confección de las cajoneras definitivas

Cuando las almácigas hayan alcanzado un alto de entre 8 y 12 cm -o cuando corresponda según las recomendaciones del especialista o las instrucciones de cuidado propias de cada cultivo-, habrá que trasplantarlas a las cajoneras definitivas.

Este momento, que varía dependiendo de los tiempos de germinación de cada cultivo, ocurrirá entre 5 y 15 días después de preparadas las almácigas. Por lo tanto, habrá que preparar con suficiente anticipación las cajoneras definitivas y estar atentos al momento en que dicho trasplante deba realizarse.

Entre el trasplante y la cosecha

Realizado el trasplante, comenzará una etapa de aparente menor actividad en que cada participante deberá estar atento a los cuidados de su cultivo: preparar los nutrientes, regar los cultivos, mantenerlos dentro de las condiciones de luz y calor adecuados, tomar nota del proceso, etc. Si la patrulla lo desea, y siempre que cada participante tenga a su cargo un cultivo, se pueden establecer visitas a los distintos cultivos de modo que todos tengan oportunidad de observar el proceso de las especies que cultivan los demás en sus distintas etapas de crecimiento.

El proceso de crecimiento de los cultivos puede ser bastante largo y, por lo tanto, la motivación inicial puede decaer. Será tarea del Guía y Subguía de patrulla, con la ayuda del Equipo de Unidad si lo estiman conveniente, lograr por parte de los demás miembros de la patrulla una actitud de expectación activa, atenta y diligente, recordando que descuidar los cultivos pondrá en peligro su crecimiento y el éxito de la actividad.

Cuando llegue el momento, deberá realizarse la cosecha. La patrulla podrá reunirse en cada caso para vivir juntos este momento.

Los vegetales cosechados pueden compartirse con los demás miembros de la Unidad en una cena especialmente preparada para la ocasión, o con las familias de los integrantes de la patrulla que, con seguridad, habrán participado y colaborado durante el proceso. Teniendo en cuenta que los cultivos hidropónicos tienen un alto rendimiento, la cosecha podrá alcanzar para obsequiar vegetales a alguna institución o para venderlos y, una vez cubiertos los costos de la actividad, generar ganancias para la patrulla.

Aprendida la técnica, la patrulla puede pensar en un proyecto más ambicioso o, cada participante, proponerla a su familia como una forma de obtener algunos de los productos de consumo habitual.

Aun cuando se trate de una actividad de patrulla, el Equipo de Unidad no debe abandonar sus tareas de animación y supervisión. Por ello, debe estar siempre atento al avance de la actividad y a la ayuda que pueda prestar para su éxito. Conocer el proceso le permitirá también recoger información sobre el desempeño de los jóvenes y el grado de impacto que la actividad ha tenido en ellos. Otra opinión importante en el caso de esta actividad es la que tengan los padres y familiares de los jóvenes, quienes por la naturaleza de la actividad estarán fuertemente involucrados en ella. En caso que las patrullas



NOCIONES BÁSICAS SOBRE CULTIVOS HIDROPÓNICOS

ANEXO TÉCNICO

CONCEPTOS GENERALES

La palabra “hidroponía” proviene de las raíces griegas hidro (agua) y ponos (labor), por lo que literalmente significa “labrar en el agua”. En realidad, los cultivos hidropónicos consisten en la siembra y el cultivo de vegetales sin tierra, ya que los nutrientes necesarios son aportados a las raíces junto con el agua. Tradicionalmente este tipo de cultivo se empleó en suelos estériles o de cultivo difícil. Se dice que los famosos Jardines Colgantes de Babilonia, considerados como una de las siete maravillas del mundo antiguo, habrían sido mantenidos gracias al sistema de cultivos hidropónicos y su técnica era conocida y practicada por chinos y egipcios desde tiempos remotos. Las razones de ello son múltiples, si se consideran las enormes ventajas de su implementación:

- El cultivo hidropónico puede ser realizado por cualquier persona con un mínimo de instrucciones, incluso en espacios muy reducidos (macetas o cajas).
- Las almácigas y cajoneras son de construcción fácil y económica.
- Los vegetales reciben mejor nutrición, ya que puede ser controlada a través de los nutrientes incorporados al agua.
- Es un sistema limpio, pues se evitan los insectos y plagas que comúnmente afectan a los cultivos en tierra.
- Los cultivos se pueden hacer repetidamente en el mismo lugar, ya que no existe el problema de agotamiento del suelo (pérdida de nutrientes minerales).
- Los vegetales no se contaminan, ya que se riegan con agua potable.
- El agua es aprovechada en su totalidad, ya que es posible reciclar aquella que la planta desecha.
- El resultado es una cosecha más abundante y de calidad más uniforme que en los cultivos tradicionales.

FUNDAMENTOS DEL SISTEMA

Los elementos que controlan la nutrición de las plantas son el aire, el agua y la tierra. El aire aporta carbono y oxígeno; el agua aporta oxígeno y nitrógeno; y la tierra aporta 14 elementos: nitrógeno, potasio, calcio, fósforo, magnesio, boro, carbono, cobre, hierro, hidrógeno, oxígeno, manganeso, azufre y zinc.

En los cultivos hidropónicos es posible prescindir de la tierra, ya que el carbono (procedente del anhídrido carbónico) es aportado por el aire, al igual que parte del oxígeno. Los elementos restantes se pueden incorporar al agua de riego.

Sin embargo, además de estos nutrientes, los vegetales necesitan temperatura adecuada y luz suficiente para realizar la síntesis de los elementos.

IMPLEMENTACIÓN DE LOS CULTIVOS HIDROPÓNICOS

Almácigas

Instrucciones:

1. Preparación de la almáciga

- Si se utiliza una caja plástica, se le hacen 3 ó 4 perforaciones en la base con un clavo caliente.
- Si se utiliza una caja de madera o metal, se recubre completamente el interior con un plástico y luego se le efectúan las mismas perforaciones.

3. Ubicación y temperatura

- Se ubica la almáciga en un lugar adecuado, bien ventilado y donde reciba luz solar indirecta (de preferencia orientada hacia el hemisferio desde donde provenga más luz solar).
- Es importante mantener la almáciga en un lugar a salvo de temperaturas extremas, evitando tanto el calor excesivo como las heladas.

4. Riego

- Utilizando una botella rociadora (ojalá tipo spray) se moja la almáciga con agua mezclada con nutriente.
- Se deja filtrar por los agujeros y se mantiene en la bandeja para que el sustrato absorba el nutriente de acuerdo a las necesidades de la planta.
- Las almácigas se riegan con nutriente todos los días en la mañana y en la tarde; nunca en la noche, pues las plantas pierden oxígeno y pueden morir.
- Si se acumula demasiada agua en la bandeja, hay que reutilizarla para el riego.

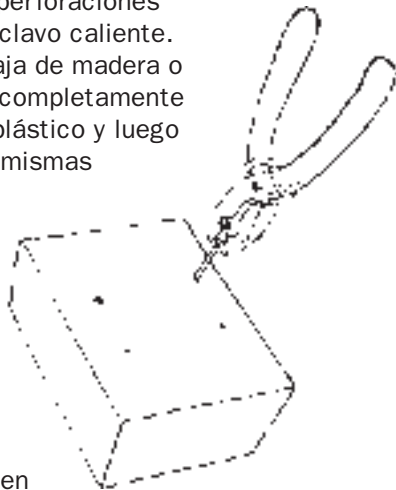
En general, los cultivos hidropónicos se desarrollan más rápido que los cultivos en tierra. Dependiendo del producto escogido, las semillas pueden germinar entre tres y quince días después de sembradas.

Materiales:

- Un envase de plástico, cartón o metal de las siguientes dimensiones aproximadas: 22 cm de largo x 15 cm de ancho x 7 cm de alto. (1 kg de capacidad).
- Sustrato o sustentación para las plantas. Puede ser cualquier elemento inerte: carboncillo, viruta de pino, lava volcánica, arena de río, gravilla, aserrín, cuarzo, poliestireno expandido o espuma de poliestireno (plumavit, telgopor, estereofón, etc.).
- Nutrientes hidropónicos. Existen diversas fórmulas, algunas de ellas se compran fácilmente en tiendas del ramo (al final de este anexo se adjunta la fórmula más simple).
- Semillas de los cultivos seleccionados.
- Una bandeja con bordes altos para poner sobre ella las almácigas.

2. Siembra

- Cuando la almáciga está lista, se colocan en su interior dos centímetros del sustrato escogido. (Si es espuma de poliestireno, debe ser previamente picada en trozos muy pequeños).
- Sobre el sustrato se colocan las semillas. No se deben mezclar distintas especies en una misma almáciga.
- Se cubren las semillas con otros dos centímetros de sustrato.
- La almáciga se coloca sobre una bandeja con bordes, para poder recuperar el nutriente de riego.



Plantación definitiva

Materiales:

- Una caja de madera de las siguientes medidas aproximadas: 1 m de largo x 60 cm de ancho x 25 cm de alto (pueden usarse las cajas en las que suele embalarsse fruta).
- Plástico negro para recubrir el interior de la caja.
- Listones de madera o ladrillos para sostener la caja.
- Un recipiente para recolectar el agua de riego.
- Almacigas de la hortaliza seleccionada.
- Sustrato o sustentación para las plantas.

Instrucciones

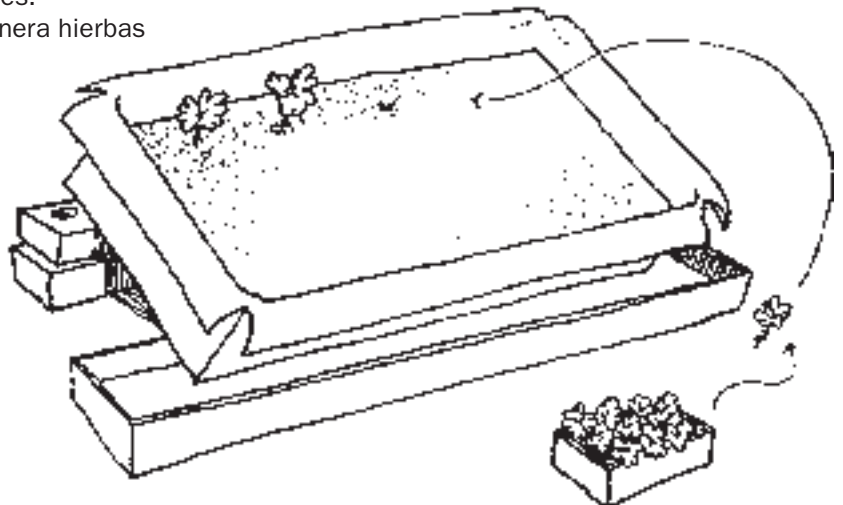
Cuando las almacigas hayan alcanzado una altura de entre 8 y 12 cm deben ser trasplantadas a la cajonera definitiva.

La cajonera se prepara de la siguiente manera:

- Armar la caja y forrarla por dentro con el plástico negro.
- Poner la cajonera en declive usando los ladrillos o la madera. Esto se hace para que el agua escurra de un lado a otro y pueda ser reutilizada.
- En el lado más bajo de la cajonera hacer una perforación (en la madera y el plástico) para permitir que el agua escurra.

Para hacer el trasplante, seguir los siguientes pasos:

- Rellenar la cajonera con el sustrato escogido (para esta etapa, lo más recomendable es la arena de río previamente lavada y mezclada con espuma de poliestireno picada).
- Trasplantar las matas de las almacigas. La distancia entre las plantas depende de la especie escogida.
- Colocar el recipiente para recibir el agua en el lado más bajo de la cajonera.
- Mantener el sustrato húmedo con nutriente.
- Reutilizar el agua que vaya cayendo en el recipiente.
- Las plantas que crecen demasiado rápido hacia arriba necesitan del apoyo de tutores. Estos son simplemente palos que afirman la planta y que se “entierran” a su lado, tratando de no dañar las raíces.
- También se pueden cultivar de esta manera hierbas aromáticas (perejil, tomillo, albahaca, cilantro, hierbabuena, etc.) y flores de todo tipo.
- Observar diariamente el desarrollo del cultivo.



NUTRIENTES HIDROPÓNICOS

Los nutrientes hidropónicos pueden ser adquiridos en tiendas especializadas. De ser así, las proporciones de nutriente y agua vendrán indicadas debidamente.

Sin embargo, también es posible preparar su fórmula. En tal caso, los ingredientes pueden ser adquiridos en una droguería, **solicitando al especialista** que elabore la preparación con las concentraciones necesarias, ya que los elementos requeridos son altamente tóxicos.

En diversos países se investiga acerca de los cultivos hidropónicos, tratando de establecer cuáles son las concentraciones de nutrientes más apropiadas. La fórmula más simple es:

Nutriente Phostrogen

Nitrógeno	10	%
Ácido fosfórico soluble	10	%
Ácido fosfórico insoluble	0,2	%
Potasio	27	%
Magnesio	1,3	%
Hierro	0,4	%
Manganeso	200	partes por millón (PPM)

La preparación se diluye a razón de una cucharadita rasa de café (4,25 gramos) por nueve litros de agua. Con esta mezcla se riega el cultivo.

RECOMENDACIONES GENERALES

- Si las plantas cultivadas son de tallo largo, se pone sobre la almáciga una rejilla para que se afirmen durante esta etapa de crecimiento.
- Se deben recordar los cuidados diarios que la almáciga necesita; por tal motivo, hay que mantenerla en un lugar visible, pero seguro (lejos de animales domésticos, niños pequeños o lugares muy transitados).
- Es importante llevar un registro del desarrollo de los cultivos en el que se anoten observaciones diversas: fecha de siembra, fecha de germinación, estados de evolución, aparición de hojas, etc.
- Reiteramos que nunca se debe regar de noche.

Fuente: "Hidroponía Básica", de Rodolfo Pezzani Ramaciotti.

OTRAS IDEAS



LAS INCREÍBLES MÁQUINAS VOLADORAS

Idea original: Gustavo H. Anzil, Equipo REME Argentina.

Las patrullas organizan y participan en una competencia de aeromodelismo. Como motivación, el Equipo de Unidad puede hablarles de las leyes que rigen el aeromodelismo e invitarlos a presenciar y/o participar en una práctica de este deporte.

Para comenzar, las patrullas deberán investigar sobre modelos de aviones confeccionados con cartón o madera liviana, seleccionar algunos modelos, confeccionarlos y practicar lo necesario antes de la competencia. No estarán permitidos los modelos con motor eléctrico o motor de combustión.

Se fijan día, hora y lugar para la competencia. Se establecen de antemano, y con conocimiento de todos los participantes, las categorías en disputa: creatividad y originalidad de los modelos, calidad de la confección, distancia de vuelo, tiempo de vuelo, acrobacia aérea, aterrizaje, etc. Se convoca un jurado, el que puede estar integrado por miembros de otras Unidades del Grupo, padres o familiares de los jóvenes u otros dirigentes del mismo Grupo Scout. Y se reúnen todos los participantes en el lugar y a la fecha y hora señaladas.

Se da comienzo a la competencia, anunciando en cada caso qué categoría es la que se está convocando. Naturalmente se podrá comenzar con aquellas que dicen relación con la confección de los modelos, luego las relacionadas con el vuelo y, finalmente, las que evalúan aterrizaje. Si las patrullas se han organizado adecuadamente, podrán tener diferentes modelos para cada caso y un bien preparado equipo de “mecánicos” que repare los aviones entre competencia y competencia. Terminada cada competencia, se dará a conocer al avión ganador de la categoría y los puntos obtenidos hasta el momento.

Evaluada la última categoría, se entregan los resultados finales y se premia a la patrulla ganadora. Para esta ocasión, el Equipo de Unidad puede confeccionar una insignia que sirva como reconocimiento de participación en esta competencia. “Las alas de Dumont”, en recuerdo del intrépido explorador brasileño, puede ser un lindo nombre para este premio.

Si la actividad resulta exitosa, puede plantearse la realización de una competencia anual e incorporarle, a cada certamen, nuevos desafíos y atractivos. Para cerrar la actividad, como cualquier evento de categoría, no puede faltar un entretenido festejo.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Aprendo cosas nuevas además de las que me enseñan en la escuela.
2. Perfecciono mis habilidades manuales.
3. Elijo y completo una especialidad.
4. Participo con entusiasmo en las actividades artísticas de mi Unidad.

13 a 15 años

1. Me preocupo por saber cada vez más sobre los temas que me interesan.
2. Organizo actividades novedosas para realizar con mi patrulla.
3. Perfecciono mis conocimientos en las especialidades que he elegido.
4. Expreso por distintos medios mis intereses y aptitudes artísticas.

FERIA DE ESPECIALIDADES

Idea original: Héctor O. Carrer, Equipo OSI.

Para que los jóvenes conozcan y amplíen sus intereses en relación a las Especialidades que podrían desarrollar, esta propuesta los invita a organizar una feria en que diferentes “expertos” comparten con ellos sus conocimientos.

Una actividad de esta naturaleza, para que sea realmente atractiva, necesita convocar a un número importante de participantes y “expertos”. Por ello, es recomendable que esta propuesta sea organizada junto con otras Unidades Scouts del sector o, mejor aún, que se proponga su realización a nivel del Distrito y se convoque a todas las Unidades Scouts o Grupos Scouts que forman parte de él. En este caso la feria podrá ofrecer actividades para diferentes edades, permitiendo así que participen lobatos, lobeznas, scouts y jóvenes pertenecientes a las ramas mayores del Movimiento.

Organizada a modo de talleres en cada uno de los cuales se realiza una actividad práctica novedosa y atractiva, la feria puede extenderse durante medio día o un día completo y cada participante podrá desarrollar varios talleres.

A su vez, los talleres podrán estar divididos por conjuntos en que se agrupan las especialidades, esto es, ciencia y tecnología; arte, expresión y cultura; deportes; servicio a los demás; y vida en naturaleza. Dependiendo de la actividad que se realice y de la edad a que esté enfocada (especialmente en el caso que se haya convocado a los Grupos Scouts, tal como señalamos anteriormente), la duración de cada taller podrá variar entre 45 minutos y una hora y 30 minutos. Menos o más del tiempo propuesto sería, por una parte, insuficiente para llevar adelante una actividad completa y, por otra, demasiado extensa para mantener la atención de los participantes.

Los “expertos” de esta singular feria pueden ser padres, abuelos y familiares de los participantes; profesionales o artesanos vinculados al Movimiento Scout, o del mismo sector de la ciudad al que pertenece el Distrito, o de los Grupos participantes; jóvenes y adultos que formaron parte del Movimiento en alguno de los Grupos convocados; amigos y compañeros de los dirigentes; otros.

Como se trata de una actividad que reúne a más de una Unidad, es conveniente que el equipo a cargo de la organización cuente con representantes de todos los Grupos involucrados. Con suficiente anticipación, este equipo deberá encargarse de convocar a los “expertos”; confeccionar la lista de talleres; determinar el lugar en que se realizará la feria y obtener los permisos que sean necesarios; supervisar las actividades que en cada taller se propongan; obtener los recursos económicos y materiales; convocar y establecer las tareas, responsabilidades y plazos que corresponda para tener todo dispuesto en la fecha y lugar determinados.

Con adecuada anticipación (al menos dos meses antes de la realización de la actividad), se hará circular entre los participantes el listado de talleres con el objeto de que los jóvenes se inscriban en aquellos que deseen realizar. Tener esta información con anterioridad permitirá adquirir la cantidad adecuada de materiales (evitando realizar gastos innecesarios), suspender talleres en caso que nadie manifieste interés por participar en ellos y agilizar el comienzo de los talleres el día de la actividad pues los participantes sabrán de antemano a qué taller deben dirigirse.

El día programado, se inaugura la feria y se realizan los talleres. Para finalizar, se puede preparar un pequeño festejo en el que todos los participantes compartan la alegría de estar juntos y la satisfacción del trabajo bien hecho.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Aprendo cosas nuevas además de las que me enseñan en la escuela.
2. Elijo y completo una especialidad.
3. Uso las especialidades que he adquirido para resolver problemas cotidianos.

13 a 15 años

1. Me preocupo por saber cada vez más sobre los temas que me interesan.
2. Perfecciono mis conocimientos en las especialidades que he elegido.
3. Aplico mis especialidades en las actividades de servicio.

EXPLORACIÓN CIENTÍFICA

Idea original: Equipo REME, Venezuela.

Para los scouts y las scouts, explorar es descubrir nuevos mundos, desplegar las posibilidades físicas, ampliar el conocimiento y usar el ingenio, dar una mirada diferente a la vida, comprometerse con todo lo que se es y hacer de la exploración una actividad de búsqueda permanente. Por ello, para la exploración no hay terrenos vedados. Se puede explorar la geografía, la cultura, la historia, las relaciones humanas, los fenómenos que a diario nos sorprenden, la ciencia...

En esta ocasión, le proponemos a la patrulla “convertirse” en un grupo de científicos y realizar un campamento que explore un lugar desde diferentes disciplinas. Junto con organizar las tareas propias de un campamento de patrulla, el que perfectamente puede extenderse durante un fin de semana, los participantes deberán decidir las disciplinas bajo las cuales desarrollarán la investigación y las tareas que en este sentido realizarán. Las posibilidades son diversas: **topógrafos**, encargados de investigar las características del terreno

visitado (relieve, profundas quebradas, accidentes topográficos, formaciones rocosas, etc.); **botánicos**, interesados en descubrir las especies vegetales mayores y menores del lugar en que realizan su campamento; **ingenieros hidráulicos**, investigadores incansables del curso de los ríos, su estado de conservación, sus afluentes, etc.; **ecólogos**, observadores del estado general del medio ambiente, los problemas de conservación que presenta, las posibles soluciones, etc.; **meteorólogos**, con el objetivo de establecer una base meteorológica y determinar el estado general del clima en esa zona; **sociólogos**, dispuestos a visitar las localidades cercanas y descubrir su gente y su cultura; **fotógrafos**, preparados para capturar en sus cámaras las más variadas imágenes o situaciones.

Es fundamental que el lugar escogido guarde concordancia con la o las disciplinas que se quiera llevar adelante. Por ejemplo, si se ha decidido realizar exploraciones hidráulicas, el lugar del campamento debe contar con cursos de agua importantes; si la exploración es sociológica, deberán existir poblados cercanos; y así en los demás casos. Si la patrulla lo desea, puede enfocar todas las actividades del campamento bajo una sola disciplina como por ejemplo estudiar la flora del lugar y confeccionar un herbario. También puede diversificar la investigación según las preferencias de sus integrantes realizando, por ejemplo, investigaciones de los cursos de agua, los fenómenos climáticos y cómo éstos influyen en la agricultura y las tradiciones culinarias de los poblados cercanos. Los ejemplos son innumerables. ¿Cómo dicen que se llama la exploración que ustedes realizarán?

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Aprendo cosas nuevas además de las que me enseñan en la escuela.
2. Me intereso por conocer más sobre lo que pasa a mi alrededor.
3. Participo en la organización de las excursiones de mi patrulla.
4. Conozco y uso algunas técnicas de campismo y pionerismo.

13 a 15 años

1. Me preocupo por saber cada vez más sobre los temas que me interesan.
2. Saco mis propias conclusiones de los hechos que pasan a mi alrededor.
3. Organizo actividades novedosas para realizar con mi patrulla.
4. Participo en el diseño e instalación de las construcciones de campamento.

¡VENGAN A VER EL CIRCO!

Idea original: Héctor O. Carrer, Equipo OSI.

Porque alguna vez estuvimos sentados en sus galerías de madera, porque vimos o nos contaron las cosas asombrosas que allí ocurren, porque nos asustaban los payasos, porque vislumbramos su carpa de colores en medio de los terrenos baldíos, porque aparecen en la ciudad y traen con ellos la fiesta... todos recordamos el circo. A través de esta propuesta los invitamos a rememorar los tiempos de gloria y majestad del circo y hacer realidad nuestros sueños de formar parte de su brillante comparsa.

La organización del “circo” debe realizarse con suficiente anticipación y en forma paralela a otras actividades de la Unidad Scout o de las patrullas.

Para comenzar, habrá que definir todos aquellos aspectos que dicen relación con su organización: fecha en que se realizará, público al que estará destinado, permisos que será necesario obtener, etc. y, por supuesto, distribuir la realización de todas estas tareas entre las patrullas de la Unidad Scout. Una vez que estas tareas y los responsables de llevarlas adelante estén determinados, será el momento de ocuparse de los números que se presentarán en la función del circo: payasos, ilusionistas, malabaristas, domadores, zanquistas, magos, acróbatas, etc. Según sus propias preferencias y capacidades, los miembros de la Unidad Scout podrán optar entre las diferentes posibilidades. Dependiendo de las características de la Unidad, el Equipo de Unidad podrá presentar un listado previo con propuestas de actos a

realizar o pedir a los participantes que hagan sus propias propuestas. Realizada la distribución de los actos, será necesario determinar los responsables de algunas tareas generales propias de la presentación: iluminación, música y músicos, presentador, arreglos de la carpa o del lugar en que se realizará la presentación, promoción, etc.

El Equipo de Unidad estará a cargo de supervisar que el trabajo se lleve adelante dentro de los plazos estipulados y apoyar las tareas que estén realizando las patrullas o los jóvenes en forma individual, dependiendo de la distribución que se haya hecho de las diferentes responsabilidades.

Para la preparación de algunos actos, pueden organizarse talleres donde los participantes conozcan las técnicas específicas de cada disciplina y puedan practicar e intercambiar ideas para la presentación. Mucho mejor sería si estos talleres pudieran estar a cargo de adultos que, por sus profesiones u oficios, conocieran a fondo del tema. Esto permitiría, además de un mejor trabajo, que los jóvenes tomaran contacto con adultos de ambientes diferentes a aquellos en los que generalmente se desempeñan.

Cuando todo esté dispuesto, se realizará la presentación del circo de la Unidad Scout. Si los resultados son favorables y el entusiasmo se mantiene, se podría pensar en algunas funciones especiales para, por ejemplo, instituciones de asistencia social a menores.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

Participo con entusiasmo en las actividades artísticas de mi Unidad.

13 a 15 años

1. Expreso por distintos medios mis intereses y aptitudes artísticas.
2. Me gusta cantar y conozco muchas canciones.
3. Ayudo a preparar materiales para las representaciones artísticas.

LA ESCUELA DE CIENTÍFICOS DEL SEÑOR BADEN-POWELL

Idea original: Henry Sevilla, Equipo REME México.

Con el objeto de asociar el pensamiento científico al proceso creativo, las patrullas reciben uno o dos problemas científicos a resolver. Los problemas estarán relacionados con cosas que ocurren a diario o con realidades que sean cercanas a los jóvenes y, como se trata de establecer relaciones, no habrá procedimientos correctos o errados para llegar a dichas soluciones; el único requisito será resolver el problema entregado.

Una vez que los problemas han sido presentados, las patrullas contarán con un tiempo prudente para trabajar en su solución. Luego que todas las patrullas hayan llegado a una respuesta, explicarán al resto de la Unidad las causas del fenómeno observado y el proceso que siguieron para resolverlo.

A continuación, les entregamos algunos ejemplos de problemas que pueden ser presentados a las patrullas:

1. Cuando exprimimos un limón o una naranja para sacarles el jugo, lo que hacemos es apretarlas. Entonces, ¿por qué cuando uno aprieta un puñado de arena mojada es imposible sacarle una sola gota de agua? Algo parecido sucede cuando caminamos sobre arena mojada: nuestro pie aprieta la arena y, en lugar de salir agua de esta, la arena se seca alrededor de nuestro pie.

Solución Al apretar la arena, esta se dilata como un todo, aumentando su volumen y su capacidad para absorber agua. En este proceso de dilatación, se crean nuevos espacios que pueden ser ocupados por el agua. Por lo tanto, la arena no libera agua, al contrario, se le puede agregar un poco más sin que ella escurra. De la misma manera, al caminar por la orilla de la playa la arena se deforma con las pisadas, creando espacios donde se introduce el agua. Así, se produce una región más seca cerca del pie.

2. Si dejamos abierta la puerta de la nevera o refrigerador, ¿la temperatura de la habitación sube, baja o se queda igual?

Solución Teóricamente, la temperatura de la habitación debería quedar igual pues lo que hace la nevera o refrigerador es, mediante un motor, tomar calor de su interior y expulsarlo hacia la habitación (con lo que mantiene frío el interior de la nevera o refrigerador). Al abrir la puerta de la nevera, el calor que ingresa vuelve a salir expulsado por el motor. Lo que cambia al abrir la puerta de la nevera, como podrá deducirse de la frase anterior, es el rendimiento del motor. Para mantener la temperatura de la nevera mientras está su puerta abierta, el motor tendrá que trabajar más que de costumbre y, por lo tanto, se calentará y ese calor por convección se “irá” al aire de la habitación, lo que hará que la habitación aumente su temperatura.

3. ¿Por qué se escucha el mar en las caracolas?

Solución Aun cuando no lo percibamos, siempre estamos en ambientes llenos de sonidos y ruidos. Los sonidos son vibraciones que hacen que otras cosas se muevan. También los sonidos rebotan en los objetos, como la luz en los espejos. Las caracolas *eligen*, dado su tamaño, forma y materialidad, algunos sonidos del entorno y los mezclan produciendo un sonido similar al que produce el oleaje del mar. Es decir, los sonidos no vienen desde el interior de la caracola sino que del ambiente exterior. Este sonido se conoce como ruido blanco, que es una mezcla de todos los sonidos. Un vaso o un jarro colocados en la oreja también pueden remedar el sonido del mar. Dependiendo del tamaño, la forma o el material del vaso se escucharán distintos “mares”, así como caracolas de distintos tamaños y materiales nos harán oír distintos “mares”.

4. ¿Por qué el agua apaga al fuego?

Solución Al echar agua al fuego disminuye la cantidad de calor necesaria para continuar la combustión ya que al entrar en contacto con el fuego el agua se evapora y este fenómeno consume una gran cantidad de energía. Esta energía la provee el objeto que se está quemando y al no poder ceder más calor para la combustión, el fuego se extingue.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

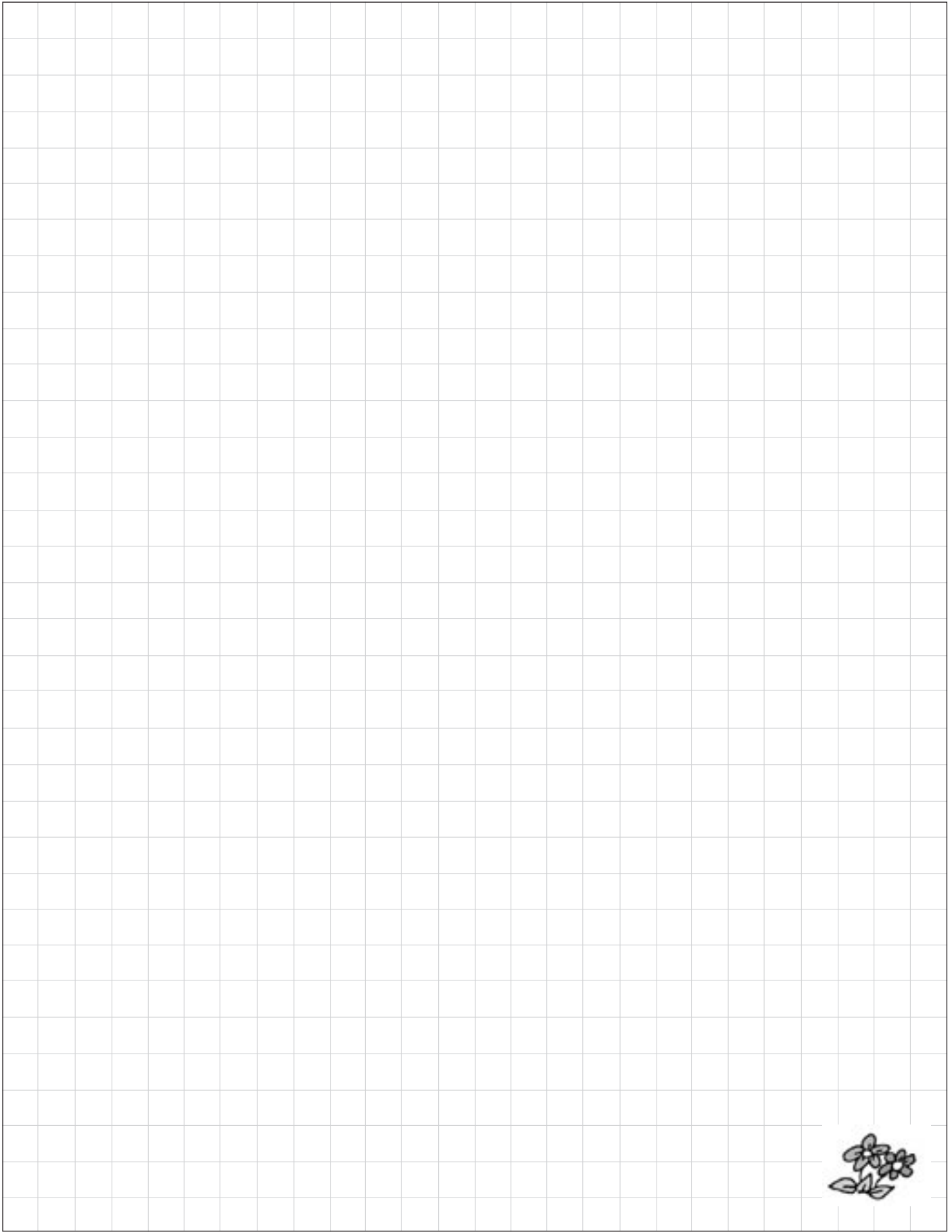
1. Aprendo cosas nuevas además de las que me enseñan en la escuela.
2. Me intereso por conocer más sobre lo que pasa a mi alrededor.
3. Puedo identificar las principales partes de un problema.

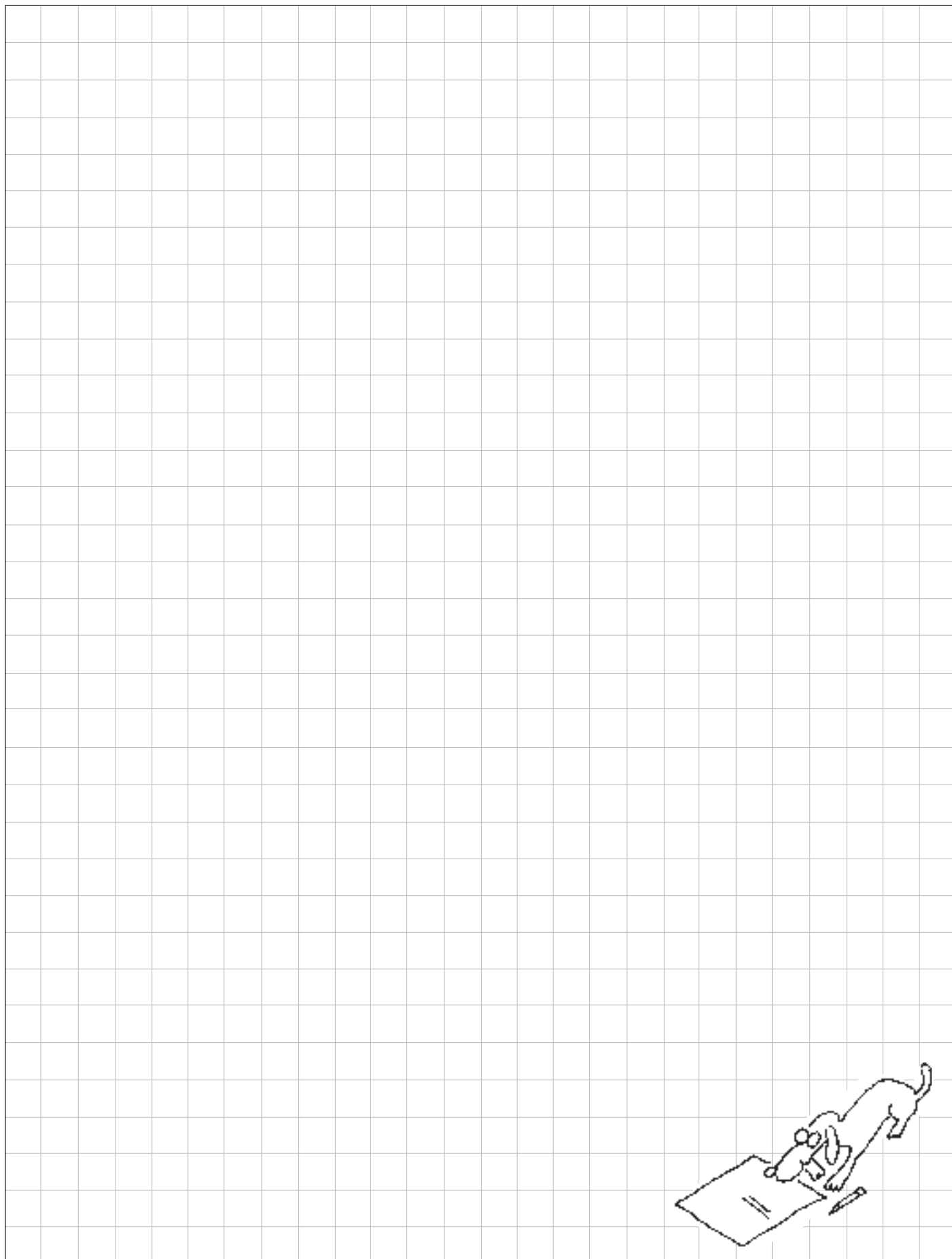
13 a 15 años

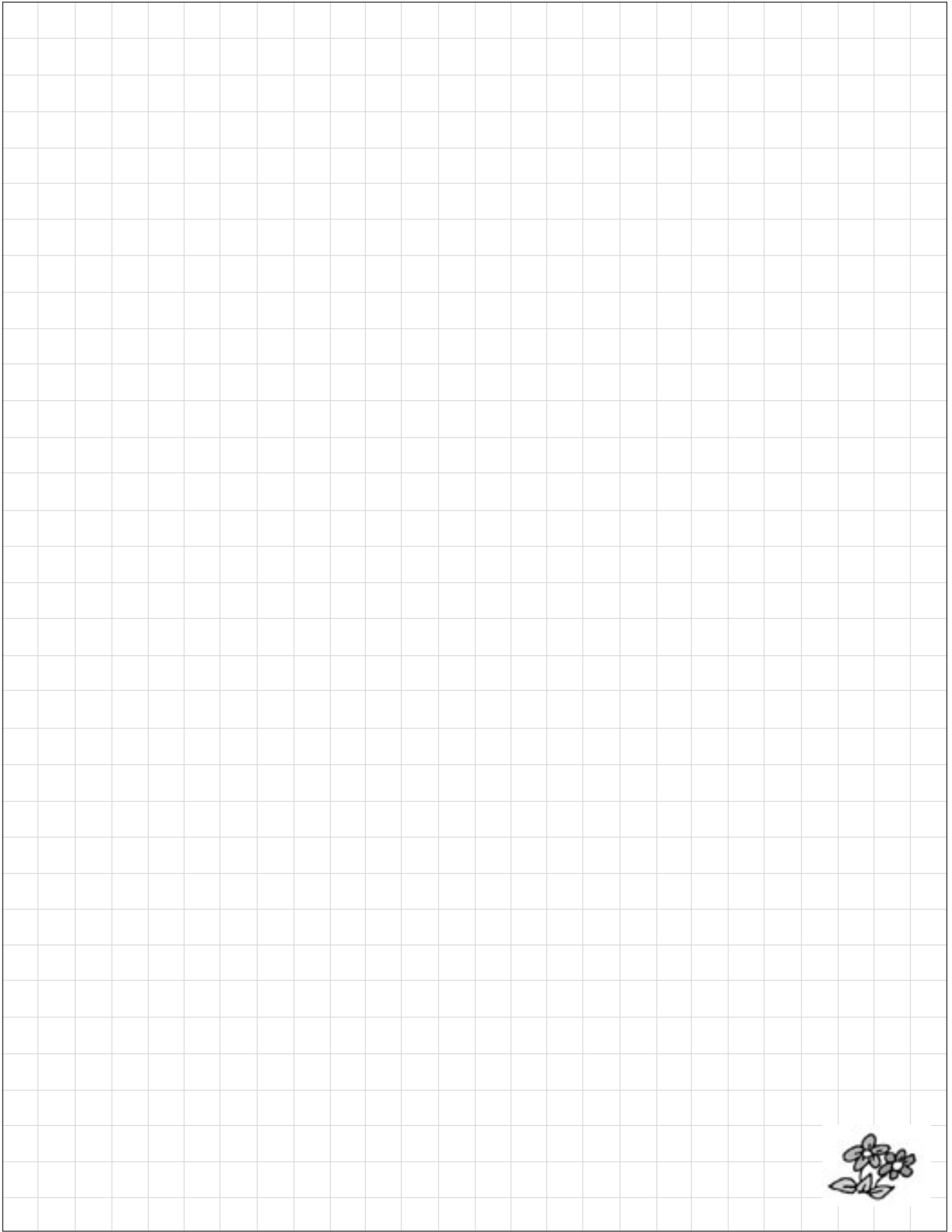
1. Me preocupo por saber cada vez más sobre los temas que me interesan.
2. Saco mis propias conclusiones de los hechos que pasan a mi alrededor.
3. Puedo analizar una situación desde distintos puntos de vista.

Aquí anoto otras ideas de actividades para la Unidad Scout









CARÁCTER

Valores propios

Valores propios

El mundo de lo correcto e incorrecto también es objeto de dudas y preguntas. Se analiza, se crea, se vuelve atrás y se reemprende la marcha, se cambia como cambian las ideas y los conceptos. Surge la capacidad de ponerse en el lugar del otro y de pronto todo puede ser cuestionado desde ese “otro” punto de vista, en un ejercicio que parece no tener fin.

Este es el punto de partida de la construcción de un código de conducta que comienza a ser asumido personalmente, que ya no depende de la opinión familiar -que muchas veces no es considerada-, y que se articula a partir de las propias creencias y, especialmente, del diálogo permanente con otros jóvenes de la misma edad.

EL GLOBO PRISIONERO

Área de desarrollo
CARÁCTER



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Luego de debatir sobre las cadenas o esclavitudes que atan al hombre moderno, las patrullas se reúnen con el objeto de buscar soluciones a dichos comportamientos esclavizantes y, utilizando como símbolo la liberación de un globo aerostático, comprometerse en la superación de dichas amarras.

LUGAR

Al aire libre, ojalá como parte de las actividades de un campamento de Unidad o durante una salida especialmente programada para realizar esta actividad.

DURACIÓN

Alrededor de dos horas.

PARTICIPANTES

La Unidad Scout, trabajando en patrullas y como Unidad.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Reflexionar sobre las acciones o actitudes que limitan la libertad de las personas.
2. Proponerse metas para superar acciones o actitudes que coarten la libertad de las personas.
3. Profundizar los lazos de comunicación y apoyo establecidos entre los miembros de la patrulla.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Sé que puedo ser cada día mejor.
2. Me propongo metas para ser mejor.
3. Conozco y comprendo la Ley y la Promesa Scout.
4. He prometido esforzarme para vivir la Ley y la Promesa Scout.
5. Trato de ser leal con lo que creo, conmigo mismo y con los demás

13 a 15 años

1. Pienso sobre mi manera de ser y trato cada día de mejorar.
2. Soy capaz de criticarme.
3. Comprendo que lo que me piden la Ley y la Promesa Scout es importante para mi vida.
4. Me esfuerzo por vivir la Ley y la Promesa Scout.
5. Entiendo que es importante actuar de acuerdo a lo que pienso.
6. Contribuyo para que en mi patrulla nos comprometamos con lo que creemos.
7. Ayudo a mis compañeros de patrulla a superarse.



Idea original: Fernando Solari
y Alejandro Lorenzetti,
Equipo REME Argentina.

MATERIALES

Cartulina delgada, tijeras, pegamento, lápices.
Complementa esta ficha el anexo técnico
Globo aerostático de papel.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Con anterioridad a la actividad

Con anterioridad al momento programado para la realización de la actividad, el Equipo de Unidad tendrá que obtener los materiales y confeccionar el globo aerostático que será utilizado como símbolo. No es conveniente dejar este trabajo para el momento en que se realiza la actividad debido a que, por un lado, su aparición deberá ser una sorpresa para los participantes y, por otro, con seguridad no habrá en ese momento tiempo suficiente para realizar este trabajo. En el momento y lugar en que se desarrolla la actividad lo único que podrá hacerse es inflar el globo y prepararlo para su aparición en público una vez que las patrullas hayan terminado sus debates.

El día de la actividad

Reunida la Unidad Scout, el Equipo de Unidad invita a los participantes a reflexionar sobre aquellas cosas que no nos permiten actuar con libertad. Esta conversación constituirá la motivación del trabajo que las patrullas deberán realizar a continuación, por lo que su presentación deberá ser ágil y no extenderse por más de 15 ó 20 minutos. Una buena forma de introducir el tema es recordar que hace muchos años los hombres se esclavizaban entre sí; que podían comprarse o venderse como mercancía en un mercado, que las familias eran separadas o, cuando permanecían juntas, los niños eran obligados a trabajar junto a sus padres.

Pero aun cuando esta práctica ha sido abolida por ley, incluso en nuestros días sigue habiendo “esclavos”. ¿Cuáles son las esclavitudes modernas? ¿qué cosas y quiénes nos esclavizan? ¿cuán conscientes somos de estas situaciones? Estas son algunas de las preguntas que pueden presentarse a los participantes con el objeto de que debatan este tema al interior de cada una de sus patrullas.

Durante un tiempo aproximado de 30 a 45 minutos, cada patrulla por separado debatirá sobre las “esclavitudes” modernas, sobre las “cadenas” que mantienen atado al ser humano y no le permiten expresarse en plenitud. Guía y Subguía deberán propiciar que el diálogo sea lo más abierto y participativo posible, permitiendo que todos los miembros de la patrulla expresen su opinión. Hacia el final de la discusión, la patrulla seleccionará de todas las “esclavitudes” conversadas aquellas que, según el parecer de todos, constituyan las más significativas.

A continuación, las patrullas recibirán los materiales para confeccionar eslabones y formar con ellos “cadenas” que simbolizen las “esclavitudes” seleccionadas. Para cada “esclavitud” se confeccionará una cadena de cartulina y, en uno de los eslabones, se pondrá el nombre de la “esclavitud” que dicha cadena representa.

El número de cadenas que se confeccionen, y por tanto de “esclavitudes” seleccionadas, dependerá del tiempo que se disponga y de la modalidad de trabajo que

se proponga para la segunda parte de la actividad. Más adelante entregamos algunos criterios para determinar este punto.

Una vez que las patrullas han terminado con el trabajo explicado, el Equipo de Unidad las convoca al punto de reunión. Ya sea porque al llegar los participantes lo encuentran instalado o porque una vez que estén todos reunidos los responsables lo traen y lo instalan, en este momento hace su aparición el globo aerostático que los dirigentes han confeccionado con anterioridad.

El Equipo de Unidad pide a las patrullas que peguen sus cadenas al globo, simulando las amarras que lo mantienen anclado a tierra. A continuación señalan que, tal como el globo necesita romper las amarras para elevarse, ellos deben encontrar la forma de superar sus “esclavitudes” para crecer como personas íntegras y libres.

Por turnos, y una a la vez, cada patrulla presenta una de sus “esclavitudes”, relatando las razones que los han llevado a realizar dicha selección. Si la “esclavitud” también ha sido seleccionada por alguna otra patrulla, este será el momento para que ella también exponga sus motivos.

Terminadas las explicaciones, el Equipo de Unidad abre el debate e invita a los participantes a buscar acciones que les permitan superar esta “esclavitud”. En el momento que resulte más adecuado, teniendo precaución de no extender demasiado este diálogo, los dirigentes invitan a los participantes a comprometerse personalmente en la superación de esta “esclavitud” y, como una manera de simbolizar el compromiso asumido, cortar la cadena (o las cadenas) en que ésta está representada. Realizado lo anterior, será el momento de que otra patrulla presente y explique otra de las cadenas, y así sucesivamente hasta que todas hayan sido cortadas.

En el momento de cortar la última cadena, y para dar coherencia al símbolo de liberación que en esta propuesta representa el globo, los participantes deberán cortar también las amarras que sostienen el globo permitiendo así que éste se eleve.

Como en toda actividad, mientras observan elevarse el globo o en un momento posterior, jóvenes y adultos se reunirán para comentar el trabajo realizado. Las opiniones de los participantes, las observaciones del Equipo de Unidad, los comentarios que en un posterior Consejo de Unidad puedan hacer Guías y Subguías de patrulla, servirán para tener una idea del impacto que lo realizado puede haber tenido en los jóvenes.

Muchos de los cambios previstos en relación a los compromisos asumidos sólo serán posibles de observar después de un tiempo. Por ello, es fundamental el trabajo de acompañamiento que en este sentido hagan los adultos respecto de los jóvenes cuyo crecimiento y progresión personal acompañan de manera más directa.



GLOBO AEROSTÁTICO DE PAPEL

ANEXO TÉCNICO

Materiales

- 28 hojas de papel de seda de 50x75 cm (también llamado papel tissue, papel volantín, papel de china; el que tradicionalmente se usa para confeccionar cometas).
- Pegamento. Los mejores resultados se obtienen utilizando pegamento líquido, blanco, de secado rápido (tipo cola); en lo posible dentro de un pote con aplicador para que el flujo pueda regularse.
- Tijeras.
- Alambre flexible de aluminio o acero, de un diámetro aproximado de 75 mm.
- Hilo del que se utiliza para encumbrar cometas.

Instrucciones

Unir las hojas de papel para formar los gajos. El globo estará formado por 7 gajos, cada uno de ellos recortado de una hoja larga de papel armada con cuatro hojas de papel de seda de 50x75 cm unidas de la siguiente manera:

1. Seleccionar cuatro hojas y unir las (a lo largo) superponiendo los bordes entre 15 y 25 mm. Poner pegamento en el área en que se solapan las hojas y pegarlas cuidadosamente. De esta manera, se formará una hoja larga de 50 cm de ancho y aproximadamente 285 cm de largo (figura 1). Alternando colores se pueden formar dibujos, como un tablero de ajedrez o franjas horizontales de color. Se puede jugar con el diseño todo lo que se desee, lo importante es obtener una hoja larga de las medidas antes señaladas.

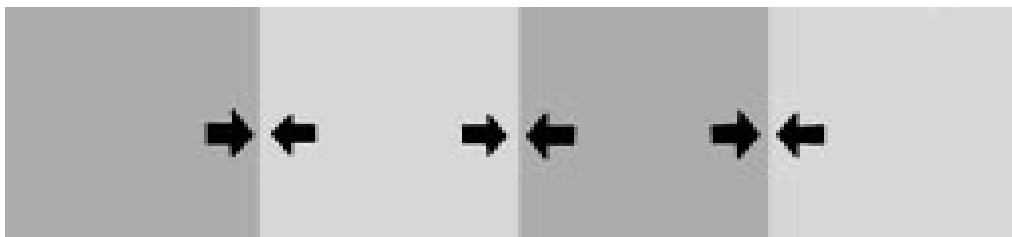


figura 1

2. Repetir la misma operación hasta obtener 7 de estas hojas. Como medida de precaución, pueden hacerse unas cuantas hojas más para usarlas de repuesto en caso que alguna se rompiera durante la etapa de pegado y confección del globo.

Dar forma a los gajos. Cuando las hojas largas estén listas (y se haya secado el pegamento que las une), será el momento de comenzar con la confección de los gajos, para lo cual:

1. Colocar las siete hojas una sobre otra cuidando que estén lo mejor alineadas posible.
2. Doblarlas por la mitad a lo largo tal como se observa en la figura 2.
(Resultará una franja de aproximadamente 25 cm de ancho por 285 cm de largo).



fig. 2

3. Colocar varios broches de papel (¡que no perforen las hojas!) sobre el doblez para evitar que las hojas se muevan (fig. 3).

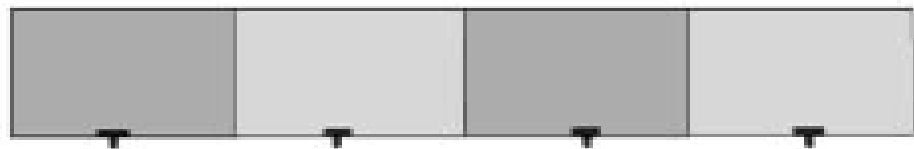


fig. 3

4. Siguiendo las medidas entregadas en la figura 4, dibujar sobre las hojas o confeccionar en cartón no muy grueso, el patrón o molde para los gajos.

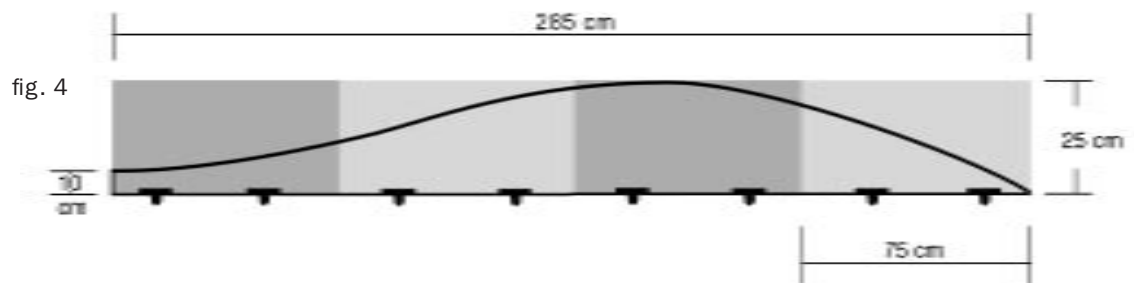


fig. 4

5. Cortar siguiendo el molde o trazado (fig. 5).

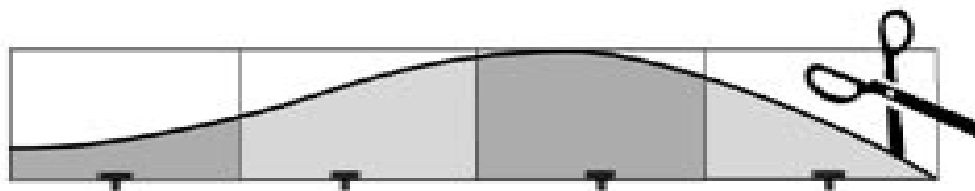


fig. 5

Unir los gajos para formar el globo. Ya los gajos están cortados, ahora es necesario pegarlos unos con otros para darle forma al globo. Es importante seguir cuidadosamente las instrucciones, en lo posible leerlas antes de comenzar el trabajo para tener una idea acabada de qué es lo que se debe hacer. El pegado de los gajos no es de gran complejidad, pero requiere que quien lo haga trabaje con calma y cuidado, sin apresurarse.

1. Desprender los ganchos y abrir los gajos.
El resultado debe ser 7 gajos similares a los de la figura 6. Los gajos pueden separarse.

fig. 6

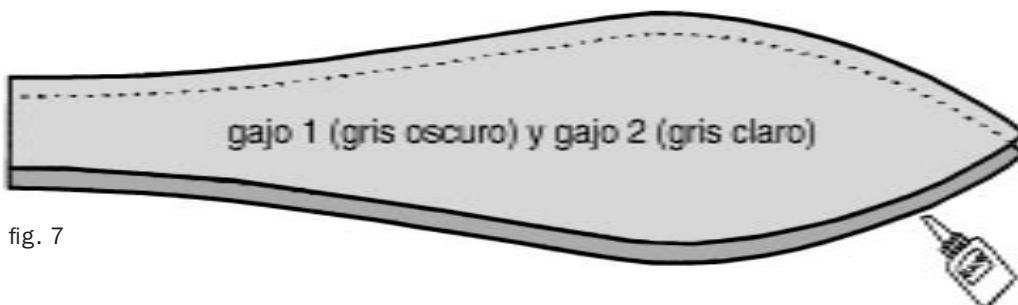
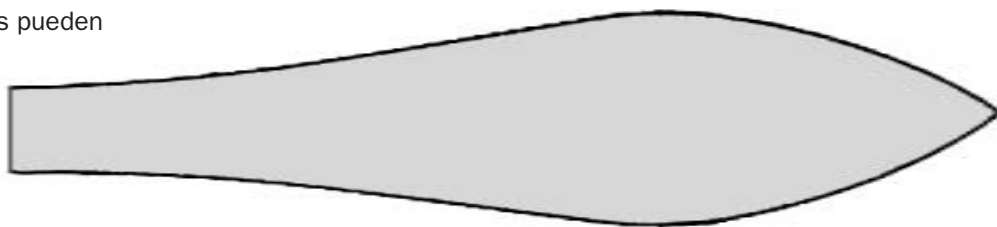


fig. 7

2. Seleccionar dos gajos y colocarlos uno encima del otro, permitiendo que el de abajo se asome 1 ó 2 cm tal como lo muestra la figura 7.

3. Aplicar una fina línea de pegamento sobre el margen del gajo inferior o gajo 1 (figura 8). Doblar el margen engomado sobre el borde del gajo superior o gajo 2 (figura 9). Como se trata de un trazado curvo, puede ser necesario realizar pequeños cortes al plegar para evitar que el doblez quede demasiado arrugado.

Visto desde el extremo o en corte

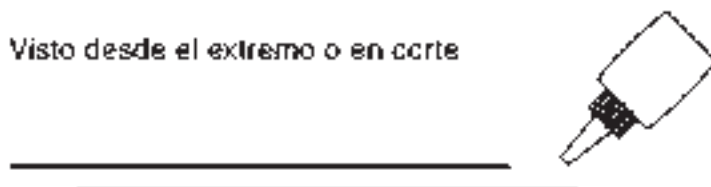


fig. 8

Visto desde el extremo o en corte



fig. 9

4. Colocar un tercer gajo sobre el gajo 2, permitiendo que el borde sin pegar del gajo 2 sobresalga 1 ó 2 cm. Repetir el procedimiento de pegado de la instrucción 3. En este caso, el gajo inferior es el gajo 2 y el gajo superior es el gajo 3. La numeración continuará variando de la misma manera a medida que se avanza en el pegado de los gajos.

5. Durante y después del pegado, separar cuidadosamente todos los dobleces para que no se peguen entre ellos. Esto es muy importante para no tener problemas en la forma final del globo.

6. Pegar los cuatro gajos restantes utilizando el procedimiento señalado.

7. Terminados de pegar los siete gajos, se debiera obtener una pila doblada como un acordeón, con dos bordes aún sin unir. Después de asegurar que los dobleces no se han pegado entre ellos, pegar los dos bordes restantes (figura 10). De esta forma se habrán unido todas las secciones.

Visto en corte,
los gajos lucen
como un acordeón

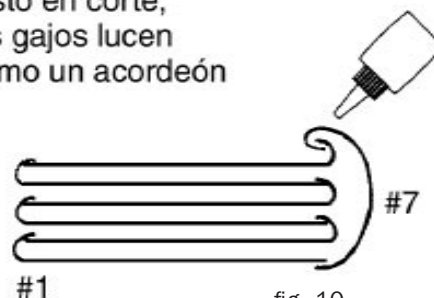


fig. 10

Formar el cuello del globo. Con los gajos unidos y formando el globo, habrá que darle cierta rigidez al cuello. Para ello, formar un aro de alambre de aproximadamente 45 cm de diámetro (o del diámetro que tenga el cuello del globo que se ha confeccionado) y colocarlo dentro del cuello del globo. Doblar unos 2 cm de papel sobre el aro hacia el interior del globo y pegarlo, dejando el aro al interior de esta vuelta (fig. 11a).

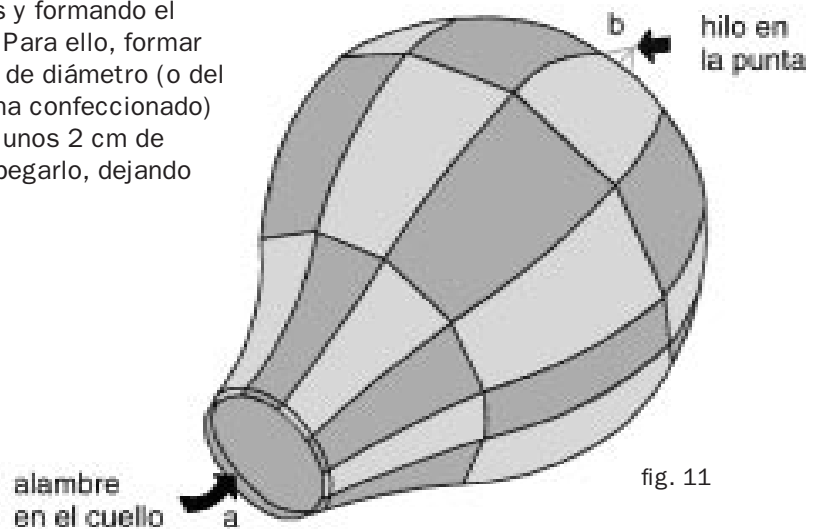
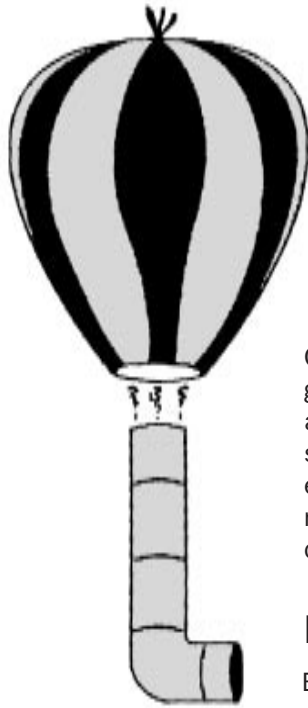


fig. 11

Cerrar la parte superior. A unos cinco centímetros de la punta donde todos los gajos se unen en la parte superior del globo, atar un trozo de hilo para cerrar el agujero (fig. 11b). Dejar a la altura del cuello un lazo para sostener el globo mientras se infla. Para verificar que no haya grandes agujeros o bordes despegados, inflar el globo con el aire caliente de un secador de cabello. Los agujeros pequeños no impiden que el globo se infle o eleve, por lo que no es necesario preocuparse demasiado en caso que aparezcan.

El quemador

El quemador puede confeccionarse con un caño o tubo de PVC de unos 20 cm de diámetro y con un codo en uno de sus extremos. En la parte superior del tubo, la que estará más cerca del globo, se incorpora una rejilla que permita que pase el aire caliente y, al mismo tiempo, evite que salten chispas al interior del globo (fig. 12). En la parte inferior del tubo se pone papel periódico arrugado y luego se prende. Este es un buen combustible ya que produce una gran llama que calienta rápidamente el volumen de aire contenido por el globo.

También es posible confeccionar una barquilla con alambre y algún recipiente liviano de material no combustible. Dentro del recipiente se pone estopa embebida en metanol o algún líquido combustible. Se le prende fuego y se espera a que se caliente el aire dentro del globo.

Para lanzar el globo

El aro de alambre instalado en el cuello del globo mantiene abierto el extremo inferior de éste mientras se infla. Además le da forma y estabilidad mientras vuela.

Los mejores momentos para lanzar el globo son aquellos periodos en que los vientos están en calma o sopla una ligera brisa de menos de 5 km/h, lo que ocurre usualmente a la mañana o en el atardecer. En condiciones ventosas, por lo demás, el globo se enfría rápidamente lo que incrementa el riesgo de incendio.

Una vez que las paredes del globo estén tibias y se perciba el empuje del globo hacia arriba, es el momento para dejarlo ir. La altura a la que llegará dependerá de qué tan caliente esté el aire dentro del globo. Un ascenso de algunos cientos de metros está dentro de lo normal. Cuanto más grande es el globo, más alto llega y más largo es el tiempo que permanece en el aire.

Fuente: Tomado de Balloon Explorium, por cortesía de PAPER AIR,
P.O. Box 602, Drexel Hill, PA 19026 (USA).

TEATRO DE LA AVENTURA

Área de desarrollo
CARÁCTER



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Motivados por la invitación que realizan Guía y Subguía, cada patrulla escoge una historia de exploración y la representa ante sus amigos y amigas de la Unidad Scout. Realizada la presentación, la misma patrulla invita a debatir y reflexionar sobre los valores que dicho ejemplo propone para la vida de los jóvenes.

LUGAR

En el local de reunión habitual de la Unidad Scout o en un lugar que la patrulla determine especialmente para la ocasión.

DURACIÓN

Preparación: alrededor de un mes, alternándose con otras actividades.
Representación y debate: una hora.

PARTICIPANTES

La patrulla y, en el momento de la representación, la Unidad Scout.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Conocer la historia de diferentes exploradores y exploraciones.
2. Relacionar historias de exploradores y exploraciones con los valores contenidos en la Ley y la Promesa Scout.
3. Discriminar de entre una serie de modelos, aquellos dignos de imitar por sus valores, sus actitudes o sus virtudes.
4. Dialogar sobre los valores con que los jóvenes se sienten comprometidos a través de modelos concretos.
5. Desarrollar la creatividad a través de la puesta en escena de una dramatización.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Me gusta participar en actividades que me ayudan a conocerme.
2. Sé que puedo ser cada día mejor.
3. Me propongo metas para ser mejor.
4. Conozco y comprendo la Ley y la Promesa Scout.
5. Trato de ser leal con lo que creo, conmigo mismo y con los demás.
6. Participo en actividades que muestran la importancia de actuar con lealtad.
7. Contribuyo al ambiente de alegría de mi Unidad.

13 a 15 años

1. Pienso sobre mi manera de ser y trato cada día de mejorar.
2. Sé que soy capaz de hacer cosas y de hacerlas bien.
3. Me esfuerzo cada vez más en superar mis defectos.
4. Soy constante en mis propósitos.
5. Cumpló las responsabilidades que asumo.
6. Comprendo que lo que me piden la Ley y la Promesa Scout es importante para mi vida.
7. Entiendo que es importante actuar de acuerdo a lo que pienso.
8. Me esfuerzo por hacer las cosas según lo que pienso.
9. Contribuyo para que en mi patrulla nos comprometamos con lo que creemos.



Idea original: Central de Coordinación REME en base a ideas enviadas por el Equipo REME de Paraguay y el Equipo REME de Guatemala.

MATERIALES

Elementos necesarios para la puesta en escena de la obra preparada por la patrulla.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En reunión del Consejo de Unidad

Esta actividad está fuertemente relacionada con el marco simbólico de la Rama y pretende, a través de la recreación de historias de exploraciones o exploradores, rescatar los valores que en dichas historias están representados. Por lo anterior, su éxito depende en gran medida de que los jóvenes se sientan involucrados y se emocionen con los acontecimientos que se relatan. Para lograrlo, es muy importante que tanto la motivación como las acciones de ayuda que realice el Equipo de Unidad durante el proceso sean enriquecedoras y generen en ellos un fuerte compromiso con la tarea, al mismo tiempo que los motive a “mirar más allá”.

Junto con lo anterior, es importante que la presentación de la actividad se realice con suficiente anticipación dando a las patrullas un tiempo extenso para que puedan preparar las representaciones, ahondar en el mensaje que quieran entregar y llevar adelante, sin apremio de tiempo, todas las acciones que les parezcan necesarias para el logro de la tarea.

Durante el Consejo de Unidad que corresponda según la planificación estipulada, el Equipo de Unidad presentará la actividad a Guías y Subguías, los motivará para que inviten a sus patrullas a realizarla y les entregará toda la información y ayuda necesaria para el trabajo de conducción que deberán hacer en cada una de sus patrullas.

El trabajo de las patrullas

Una vez que Guía y Subguía presenten la actividad a sus compañeros y compañeras de patrulla, entre todos deberán seleccionar una historia o hecho histórico relacionado con la exploración, sea esta de cualquier naturaleza (geográfica, cultural, científica, etc.), y cuyos valores o ejemplo la patrulla quiera rescatar.

Seleccionada la exploración y aclarados los aspectos que de ella serán rescatados, la patrulla se abocará a la tarea de preparar la representación. En este sentido, será necesario determinar la forma de trabajo y establecer un calendario que contemple elaboración del guión, distribución de los personajes, preparación del vestuario, confección de

la ambientación, preparación del maquillaje, música y sonidos, obtención de los recursos financieros, tiempos y lugar de ensayo y todos aquellos aspectos que la patrulla considere necesarios para la “puesta en escena” de su obra.

Es importante que las patrullas cuenten con el tiempo que estimen necesario para preparar su representación y que los dirigentes les entreguen apoyo adecuado y oportuno.

Cuando la patrulla se sienta en condiciones de fijar un momento para la presentación de la obra, tendrá que comunicar este hecho al Consejo de Unidad y establecer junto a los miembros de dicho Consejo una fecha para dicha presentación. Si se hace de esta manera, la actividad no interferirá con otras actividades que la Unidad Scout o las patrullas hayan programado.

El día de la presentación

La patrulla habrá dispuesto todo lo necesario para recibir a su público (las demás patrullas y el Equipo de Unidad) y, cuando todos estén acomodados, dará inicio a la función.

Pero esta no será una presentación común. Al finalizar la representación, los miembros de la patrulla invitarán a sus compañeros y compañeras de Unidad Scout a reflexionar en torno a los valores resaltados en la obra representada. Para este momento, la patrulla puede preparar una dinámica de trabajo que motive el intercambio y la discusión o pedirle al Equipo de Unidad que los ayude animando y moderando esta etapa de la actividad.

Encontrar los valores presentes en la historia representada, compartir las reacciones que en cada uno genera el ejemplo entregado, descubrir cómo se reflejan o se podrían reflejar esos valores en la vida de los jóvenes, compartir experiencias propias o ajenas similares a la expuesta, proponerse nuevos desafíos... y hacer todo esto junto a los amigos será la mejor manera de finalizar esta actividad. Y si esto se hace junto a un refresco, ¡mucho mejor!

OPERACIÓN PATCH ADAMS

Área de desarrollo
CARÁCTER



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Alrededor de 1970, cuando todavía era estudiante de medicina, Hunter “Patch” Adams revolucionó a sus maestros y compañeros de estudios con la propuesta de un nuevo y poderoso medicamento: la alegría. En un tiempo en que los enfermos eran vistos como “enfermedades a curar”, Patch Adams habló del poder de una sonrisa, de que la labor del médico no era sólo curar enfermos, sino que también hacer que las personas pudieran tener una mejor calidad de vida, aun cuando estuvieran enfermas. Observó que los pacientes felices tenían mejores herramientas para luchar contra las enfermedades y trabajó duramente para que los hospitales fueran lugares más acogedores. Aunque parezca increíble, algunos no comprendieron y lo trataron como si fuera un charlatán. Hoy en día, las cosas son un poco distintas, pero todavía queda mucho por hacer para llevar alegría a las personas que están enfermas, y esa es la propuesta que hacemos en esta actividad.

LUGAR

En el local de reunión habitual de la Unidad Scout y en el establecimiento seleccionado.

DURACIÓN

Dependerá de las características de la actividad, pero en términos generales se extenderá durante al menos un ciclo de programa, coexistiendo con otras actividades de Unidad Scout y de patrulla.

PARTICIPANTES

La Unidad Scout.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Planificar y ejecutar un proyecto de servicio.
2. Visitar una institución que atienda niños con problemas de salud.
3. Conocer la historia y propuestas del médico Hunter Adams.
4. Preparar números artísticos.
5. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Me gusta participar en actividades que me ayudan a conocerme.
2. Conozco y comprendo la Ley y la Promesa Scout.
3. He prometido esforzarme por vivir la Ley y la Promesa Scout.
4. Contribuyo al ambiente de alegría de mi Unidad.
5. Expreso mi alegría sin burlarme de los demás.

13 a 15 años

1. Pienso sobre mi manera de ser y trato cada día de mejorar.
2. Sé que soy capaz de hacer cosas y de hacerlas bien.
3. Cumpro las responsabilidades que asumo.
4. Comprendo que lo que me piden la Ley y la Promesa Scout es importante para mi vida.
5. Me esfuerzo por vivir la Ley y la Promesa Scout.
6. Contribuyo para que en mi patrulla nos comprometamos con lo que creemos.
7. Soy alegre.
8. Ayudo para que en mi Unidad seamos alegres sin ofender a los demás.



Idea original: Elaborada por la Central de Coordinación REME en base a propuestas enviadas por Mônica A. Pessoa y otros miembros del Equipo REME de Brasil y por el Equipo REME de México.

MATERIALES

Nariz roja de payaso y otros materiales que dependerán de las actividades que los jóvenes decidan hacer con los niños.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para comenzar la actividad y motivar el trabajo, el Equipo de Unidad puede invitar a los jóvenes a ver juntos la película “Patch Adams” (1998. Director: Tom Shadyac. Protagonista: Robin Williams). Si fuera posible obtener otros materiales que sirvan como motivación -entrevistas, artículos, etc.- tanto mejor.

Un segundo elemento motivador al que puede recurrir el Equipo de Unidad es la Ley Scout. Entre sus artículos, la Ley invita a quienes formamos parte del Movimiento Scout a servir a los demás, compartir con todos y enfrentar la vida con alegría, por nombrar sólo los que parecieran estar más íntimamente ligados con los objetivos de esta actividad. Es así que, luego de conocer la historia de Patch Adams, la Unidad Scout puede reflexionar en torno a los artículos antes mencionados. En la “Guía para dirigentes de la Rama Scout” (Organización Mundial del Movimiento Scout, septiembre de 2001, páginas 127 a 136) el Equipo de Unidad encontrará textos de reflexión sobre la Ley Scout que le ayudará a preparar este momento.

Animados por los valores que inspiran a los Scouts, los que se reflejan en los artículos de la Ley Scout, y motivados por el ejemplo del trabajo realizado por Patch Adams, los participantes realizarán un “viaje de servicio” en el que tendrán la oportunidad de llevar alegría a niños que se encuentren enfermos y, al mismo tiempo, conocer una realidad diferente a la propia.

Dependiendo de las características y proyecciones de esta actividad, su preparación y duración variará. De todas maneras, y presentados de manera amplia, enunciaremos a continuación algunos de los pasos que deberán seguirse para su ejecución.

Durante las siguientes semanas

De la manera que la Unidad Scout estime conveniente y dentro de los plazos que les parezcan adecuados, deben ser llevadas a cabo las siguientes acciones fundamentales:

- seleccionar el o los lugares que se visitarán,
- contactarse con las autoridades a cargo del establecimiento elegido,
- recoger información sobre los niños que allí se encuentren internados (edad, tipo de enfermedades,

cuidados y precauciones que deben tomarse, etc.)

- preparar, en lo posible junto con las autoridades contactadas, el proyecto del trabajo que allí se realizará, contemplando en él aspectos como, por ejemplo, la cantidad de visitas que se realizará o la duración general que tendrá el proyecto,
- determinar si será necesaria alguna capacitación previa y establecer la forma y los plazos en que ésta se llevará a cabo,
- elegir y preparar los números que serán presentados, los que, dependiendo de la edad de los niños, podrán ser payasos, títeres, mimos, juegos, canciones, manualidades, etc.
- obtener o confeccionar los materiales pertinentes,
- determinar un presupuesto y, si fuera necesario, establecer formas de obtención de los recursos financieros,
- distribuir tareas y responsabilidades,

Por las características de la actividad, es recomendable que el proyecto planificado sea de mediana o larga duración. No resulta conveniente realizar sólo una visita, despertando en los niños ilusiones y expectativas que luego se podrían ver frustradas.

“Sonreír es contagioso”

Cuando todo esté dispuesto, los jóvenes de la Unidad Scout se presentarán en el lugar elegido y llevarán adelante el programa preparado.

Al igual que lo hace Patch Adams, el símbolo de la actividad puede ser una nariz roja que todos quienes participen deban portar: jóvenes, responsables adultos (tanto scouts como miembros del establecimiento) y, por supuesto, los niños visitados.

A medida que el proyecto avanza, y ciertamente una vez que ha concluido, todos quienes han participado en él podrán reunirse para evaluar el trabajo realizado. El Equipo de Unidad, por su parte, deberá estar atento al impacto que esta actividad va teniendo en los jóvenes y apuntar estas observaciones para el momento de revisar, junto al joven o la joven cuyo crecimiento acompaña, el progreso que él o ella ha tenido en relación a los objetivos educativos propuestos para esta edad.

LA FIESTA DEL FUEGO

Área de desarrollo
CARÁCTER



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En el campamento que pone fin a las actividades del año, cada patrulla analiza las dificultades a las que se ven enfrentados como grupo (desde el punto de vista de la patrulla o de la Unidad Scout) o como individuos (desde el punto de vista de la sociedad en la que están insertos). Las “fallas” reconocidas serán creativamente representadas en figuras de cartón que serán quemadas junto al fuego de campamento, al mismo tiempo que todos se comprometerán a dar lo mejor de ellos para corregir estas situaciones.

Para festejar este compromiso, las patrullas serán invitadas a disfrutar de una muy especial comida.

LUGAR

En el local de la Unidad y en campamento.

DURACIÓN

Alrededor de dos horas durante una reunión de Unidad y parte de las actividades de un campamento.

PARTICIPANTES

Todas las patrullas de la Unidad Scout.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Expresar su punto de vista de una manera creativa.
2. Tener una evaluación crítica de los aspectos mejorables de la vida de patrulla y de Unidad, así como del entorno social.
3. Conocer y confeccionar muñecos de papel maché.
4. Revalorizar la tradición del fogón de campamento.
5. Conocer y cocinar una paella.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Me gusta participar en actividades que me ayudan a conocerme.
2. Sé que puedo ser cada día mejor.
3. Conozco y comprendo la Ley y la Promesa Scout.
4. He prometido esforzarme por vivir la Ley y la Promesa Scout.
5. Contribuyo al ambiente de alegría de mi Unidad.
6. Expreso mi alegría sin burlarme de los demás.
7. Aprecio los consejos que me dan en mi patrulla.

13 a 15 años

1. Pienso sobre mi manera de ser y trato cada día de mejorar.
2. Soy capaz de criticarme.
3. Sé que soy capaz de hacer cosas y de hacerlas bien.
4. Me esfuerzo cada vez más en superar mis defectos.
5. Comprendo que lo que me piden la Ley y la Promesa Scout es importante para mi vida.
6. Me esfuerzo por vivir la Ley y la Promesa Scout.
7. Soy alegre.
8. Ayudo para que en mi Unidad seamos alegres sin ofender a los demás.
9. Ayudo a mis compañeros de patrulla a superarse.



Idea original: Central de Coordinación REME a partir de propuestas enviadas por el Equipo REME de Costa Rica y por Gabriel Ciappesoni y José Maradei del Equipo REME de Uruguay.

MATERIALES

Los materiales necesarios para la realización de esta actividad se mencionan en los anexos técnicos Papel Maché y Paellas, que junto al anexo Historia de las Fallas de Valencia complementan esta ficha de actividad.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Con anterioridad al campamento

Con el objeto de orientar el trabajo que deberán realizar las patrullas, en el Consejo de Unidad que se realiza con anterioridad al campamento los dirigentes plantean a Guías y Subguías la importancia de reflexionar sobre aquellas cosas que nos molestan, nos disgustan o nos parecen inadecuadas de los ambientes en que nos desenvolvemos (la patrulla, la Unidad Scout, el grupo de amigos, la familia, la comunidad, etc.). Deficiencias en la comunicación, en el cumplimiento de compromisos y responsabilidades, descuidos por aspectos como la puntualidad, el respeto entre compañeros, amigos o rivales políticos y otras manifestaciones de la vida en común que pudieran afectar la unión, la confianza, la credibilidad, etc.

Motivados por el Equipo de Unidad, Guía y Subguía de patrulla plantearán el trabajo en cada una de las patrullas, invitando a sus miembros a poner en común aquellos aspectos que les gustaría mejorar. Por ejemplo, se podría analizar en detalle cómo funciona la vida de patrulla y qué aspectos podrían mejorarse con el aporte y el compromiso de todos sus miembros; o qué situaciones de la vida política del país les resultan molestas y proponer formas de mejorar dichos problemas.

Una falla es un error o un defecto, o bien el incumplimiento de una obligación. Pero las “fallas” son también figuras de carácter burlesco hechas de cartón y madera que se queman públicamente durante la fiesta de San José de Valencia en España. Usualmente estas fallas representan algún error que ha cometido alguna figura pública del momento y en torno a ellas se organiza una gran fiesta en la que participan alegres comparsas que bailan y cantan por las calles de la ciudad. Entonces, una interesante forma de representar las dificultades reconocidas por las patrullas es utilizar las tradicionales “fallas valencianas”. Podrán encontrar más información sobre la historia de esta atractiva tradición en el anexo técnico “Historia de las fallas de Valencia”, que complementa esta ficha de actividad.

Realizada la motivación y aclaradas las dudas que pudieran surgir, cada patrulla dará inicio al debate. Quienes lo deseen pueden limitar esta puesta en común a algún tema en particular -vida de patrulla o de Unidad Scout, familia, sociedad, etc.-, o dejarlo abierto para que los miembros de la patrulla expongan todos aquellos temas que les vengán a la cabeza, al estilo de una lluvia de ideas.

Después de un tiempo de discusión en el que Guía y Subguía deberán promover la intervención de todos los jóvenes para aportar sus puntos de vista, cada patrulla identificará el aspecto más problemático de entre los conversados, es decir, decidirá cuál será la “falla” sobre la que trabajarán. Si se ha seleccionado una falla que diga relación con aspectos de la vida de patrulla o de Unidad Scout, o que involucre directamente a miembros de la patrulla o la Unidad, en todo momento se deberá evitar alusiones y críticas personales y, por el contrario, se deberán buscar aspectos comunes o de los cuales todos sean responsables.

Elegida la falla, será el momento de buscar la figura que más la represente. Por ejemplo, si el problema es la falta de interés en la opinión de los demás se podrá representar en una gran oreja taponada de algodón, o con audífonos; si se trata de la impuntualidad en los compromisos, se podrá representar con un gran reloj que no funciona bien, etc.

Escogida la falla y su representación, la patrulla se abocará a la tarea de diseñar el modelo y establecer los materiales que serán necesarios para confeccionar la falla, los que deberán sumarse a los materiales que serán llevados al campamento.

Dependiendo de las capacidades artísticas de la patrulla, se pueden utilizar diversas técnicas para representar la falla escogida: dibujos gigantes, collages, cajas de cartón forradas y pintadas en todos sus costados, etc. Siguiendo la técnica utilizada en la fiesta valenciana, las fallas pueden confeccionarse en papel maché. Pensando en esta posibilidad, el anexo Papel maché entrega las instrucciones y los materiales necesarios para confeccionar las fallas siguiendo esta técnica.

Junto con acompañar en todo momento el trabajo que realicen las patrullas, el Equipo de Unidad deberá obtener los elementos para preparar, durante el campamento y como cierre de esta actividad, una paella. Diferentes recetas de paellas y listado de los ingredientes necesarios se han incluido en el anexo Paellas.

En campamento

En el momento establecido para ello según el programa del campamento, y previo a la realización del fogón, cada patrulla se dedicará por separado a la confección de su “falla”.

Al mismo tiempo, las patrullas deberán preparar la comparsa que acompañe la presentación de cada falla, la que podrá incluir disfraces, cantos, música y otro tipo de manifestaciones artísticas relacionadas con el tema de la falla.

Una vez que este trabajo esté finalizado, la Unidad se abocará a la tarea de preparar el fuego de campamento. Este será también el momento de comenzar a preparar la paella. Si el Equipo de Unidad lo desea, esta cena puede mantenerse como una sorpresa para los miembros de la Unidad, en cuyo caso deberá distribuir muy bien el trabajo y ser muy cuidadoso para que los jóvenes no lo descubran. También es posible incorporar a los jóvenes en esta tarea y hacer de su preparación otra oportunidad de fiesta y aprendizaje para todos, en cuyo caso se deberán distribuir cuidadosamente los tiempos para alcanzar a realizar todos los trabajos.

Durante el Fogón

Llegado el momento escogido según el programa del fogón, cada patrulla presentará a las restantes su “falla”, acompañándola en comparsa con danzas y cantos alusivos al tema. Una vez que todas las patrullas hayan hecho su presentación, las fallas serán arrojadas al fuego en señal de compromiso para superar los defectos que por medio de ellas fueron representados.

Inmediatamente las fallas hayan sido arrojadas al fuego, entrará en escena la paella y, al abrigo del fuego y de la sabrosa comida, todos podrán celebrar y comentar el trabajo realizado.

Como en toda actividad, habrá que contemplar un momento para su evaluación. Algunas observaciones habrán sido recogidas durante el desarrollo de la actividad, otras saldrán naturalmente de los comentarios que las patrullas realicen durante el cierre del fogón mientras disfrutan de la paella y, probablemente al otro día, la Unidad Scout podrá reunirse para comentar, ahora en forma más tranquila, el trabajo realizado. Como parte importante del trabajo se realiza al interior de la patrulla, la evaluación que los mismos jóvenes puedan hacer es de gran importancia.



HISTORIA DE LAS FALLAS DE VALENCIA

ANEXO TÉCNICO

La fiesta de las fallas de Valencia

Las Fallas son las fiestas mayores de la ciudad de Valencia en España, no obstante que manifestaciones de esta fiesta se pueden encontrar en otras ciudades de la Comunidad Autónoma de Valencia como Denia, Alzira, Gandía, Játiva y Orihuela, entre muchas otras.

La fiesta se realiza entre el 15 y el 19 de marzo, la llamada “semana fallera”, pero ya a partir del 1º de marzo se celebran algunos actos falleros como las “mascletaes”, hermosas explosiones pirotécnicas.

Contrariamente a lo que muchos puedan creer, la fiesta no consiste simplemente en quemar un monumento; en ella juega un papel fundamental la pirotecnia, la música y el culto a San José y a la Virgen de los Desamparados. Paralelamente, la Plaza de Toros de Valencia organiza corridas durante la primera mitad del mes de marzo.

Los organizadores de las Fallas son las comisiones falleras, que son asociaciones encargadas de plantar los monumentos en las fechas correspondientes. La mayoría de las comisiones han introducido a la fiesta otros elementos propios de la cultura valenciana como las jotas valencianas, el juego del “truc” y la pelota valenciana.

Cada comisión tiene como representantes a un presidente y una fallera mayor. Al mismo tiempo, los falleros infantiles de cada falla tienen su presidente infantil y su fallera mayor infantil. El máximo órgano de la fiesta es la Junta Central Fallera, que está apadrinada por el Ayuntamiento. El presidente de la Junta Central Fallera y las Falleras Mayores son los representantes de la fiesta de las Fallas en todo el mundo.

El monumento o falla es una construcción de cartón-piedra que se planta en la calle el día 15 de marzo y se quema la noche del 19 de marzo. Cada comisión planta una falla grande y una infantil más pequeña. La falla tradicional tiene una figura central y diversas escenas rodeándola, compuestas por “ninots”. En general, representan críticas con escenas satíricas de temas de actualidad. A menudo, además, es posible encontrar escenas de humor pícaro.

La pirotecnia toma diversas formas durante las fiestas falleras: castillos de fuegos artificiales, “cremà” de la falla y petardos de todo tipo que niños y mayores tiran en la “despertà” (a las ocho de la mañana en la semana fallera). La especialidad pirotécnica auténticamente valenciana es la “mascletaes”: consta de un disparo ininterrumpido de diversos tipos de fuegos con el fin de producir mucho ruido durante aproximadamente diez minutos. Suelen comenzar cerca de las dos de la tarde.

En las Fallas cientos de músicos van hasta Valencia a colaborar en la “despertà”, los pasacalles y la Ofrenda.

Los días 17 y 18 de marzo, frente a la Catedral de Valencia, las comisiones falleras realizan un acto religioso en honor a la Virgen de los Desamparados, patrona de la ciudad. Se trata de la “Ofrenda de Flores”, donde todos los falleros desfilan con traje regional ante una gran imagen de la Virgen, cuyo mantón se hace con ramos que llevan las falleras. El 19 de marzo las comisiones falleras realizan una misa en honor a San José.

Completan la fiesta actos como la “Cridà” (pregón de las fiestas); la “Cabalgata del Ninot”, donde los falleros desfilan disfrazados parodiando temas de actualidad; la “Cabalgata del Reino”, donde están presentes fiestas de otras poblaciones de la Comunidad Autónoma de Valencia; la Exaltación de la Fallera Mayor de Valencia, acto que se celebra en homenaje a ella y su Corte de Honor y muchas cosas más como el chocolate con buñuelos, los paseos para ir a visitar las fallas y las corridas de toros.

¿Cómo surgió esta fiesta?

A lo largo de la historia del hombre siempre ha habido fiestas que tienen como protagonista al fuego: símbolo de la renovación que destruye lo viejo para dejar sitio a las cosas nuevas.

En relación al origen de las fallas hay diversas teorías. La más escuchada a nivel popular dice que derivan de una costumbre que tenían los ebanistas valencianos, quienes recogían toda la madera que les sobraba y con ella hacían una hoguera en honor a su patrono, San José, el día 19 de marzo. También se dice que las fallas provienen de los fuegos que se encendían al comienzo del equinoccio de primavera, costumbre que adoptó el cristianismo y la dedicó a santos cuyas festividades estaban



situadas en esos días del año, como, por ejemplo, el mencionado San José. Esta teoría podría explicar el gran componente pagano que la actual fiesta fallera tiene. Finalmente, otra teoría señala que se debe a la tradición del “ninot de mitja Quaresma” (muñeco de media Cuaresma) o “parot”, según la cual las fallas nacen de la costumbre de lanzar un muñeco que representa a Judas, u otro personaje, a la hoguera. Esta teoría explicaría la presencia de figuras en las fallas y el carácter censor y satírico de dichas imágenes.



Las primeras constancias de esta fiesta datan de la segunda mitad del siglo XVII cuando, a la luz de los documentos encontrados, la fiesta ya estaba consolidada puesto que los documentos constituyen diversas leyes municipales que regulan la ubicación de los monumentos para evitar incendios. Es a partir del siglo XIX que los documentos sobre fallas se hacen más numerosos.

De todas maneras, la fiesta fallera de aquella época no era igual a la actual. La fiesta era considerada como una fiesta de la víspera de San José; las figuras se plantaban la mañana del 18 de marzo y se quemaban esa misma noche; los “ninots” de entonces eran una estructura de madera vestida con ropa auténtica y máscaras de cartón. La estructura de la fiesta también era diferente: una tarima de madera sobre la que se ponían varios “ninots” que representaban una escena, la que además se acompañaba con carteles explicativos. Era mucho más parecido a un teatro.

La fiesta comenzó a ampliarse a partir del último tercio del siglo XIX. El número de fallas crece, de una en 1852 a 16 en 1872; la pirotecnia cobra mayor importancia a partir de 1866; se implantan los “despertaes”; aparecen algunos “llibrets”, publicación que edita cada falla; los grupos de vecinos que hacen fallas evolucionan y surgen las primeras comisiones falleras con cargos directivos; a partir de 1873 se implantó la “cremà” el día 19 de marzo por la noche, pero la “plantà” no se trasladó por lo que la fiesta comenzó a durar dos días. Todos estos cambios se producen no obstante que hacia 1851 el Ayuntamiento obligaba a pedir permiso para levantar un monumento, exigía el pago de impuestos especiales e instauraba censura sobre las fallas para controlar la crítica política, social y moral de los monumentos. Estas imposiciones lograron que en 1866 no se presentara ningún monumento. Fue la fuerza de los vecinos, que lograron la rebaja de los impuestos, y la instauración por parte de la revista “El Traca” de un premio a la mejor falla lo que hizo que en 1877 la tradición reapareciera con potencia y se presentaran... ¡29 fallas!

Hacia finales del siglo XIX, esta era la fiesta más popular de Valencia. El número de fallas creció, así como los pueblos donde éstas se plantaban. Los monumentos eran ahora más grandes, más acabados y utilizaban nuevos materiales.

Es a partir de los años 30 que las fallas alcanzan notoriedad nacional e internacional. En 1927 la Asamblea Pro-Fiestas para San José determinó coordinar y fomentar la fiesta. El consistorio incrementó el dinero de los premios a las fallas y las dividió en dos categorías según su costo. En 1928 la semana fallera se amplió y se adelantó la “plantà” a la noche del 16 de marzo. Ese mismo año se creó el Comité Central Fallero, preludio de la actual Junta Central Fallera. Entre otras acciones, dicho Comité constituyó actos como la “Cridà”, la Exposición del “ninot”, la “Nit del Foc” (noche del fuego), las cabalgatas y la elección de once Bellezas Falleras y una Reina de las Fallas, antecedentes de la Fallera Mayor de Valencia y su Corte de Honor.

La Guerra Civil Española (1936-1939) trastocó completamente la fiesta. Al acabar el conflicto el nuevo consistorio decidió reconstituirla y, reuniendo a los presidentes y secretarios de las comisiones falleras supervivientes, fundó en 1939 la Junta Central Fallera. Aquí comenzó un nuevo período de censura en los temas falleros, especialmente sobre aquellos que tocaban el ámbito de la política. El Ayuntamiento incorporó nuevos actos como la Fiesta de la Clavariesa, precedente de la Ofrenda a la Virgen. Hacia los años 40 se montaron las primeras comisiones falleras modernas, con presidente, directivos, fallera mayor, estandarte y demarcación. Los falleros, que antes se reunían en bares o locales, ahora lo hacían en barracas especialmente preparadas para su trabajo. La Junta Central Fallera crea la sección especial para los premios y la delegación de infantiles, obligando a que toda infantil esté ligada a una grande.

A partir de los años 50 las fallas crecen espectacularmente en número de visitantes y volumen económico. La “Nit del Foc” pasa del 16 al 19 de marzo y la Junta Central Fallera crea el actual traje negro de fallero.

En los años 60 las comisiones falleras ya usan el “casal” como lugar de reunión. En 1969 el número de comisiones llega a superar las 200. Se consolidan la sección infantil y la femenina dentro de las comisiones y los falleros pasan de ser unos 6.000 en 1959 a unos 28.000 en 1970. Las dimensiones de las construcciones son cada vez más grandes y comienzan a destacarse las fallas de Na Jordana, el Pilar, la Merced y Convento Jersusalén-Matemático Marzal, entre otras.

Luego de la muerte de Francisco Franco y con la llegada de la democracia, los políticos pasaron a ser tema recurrente de los “ninots”. Los castillos de fuegos de artificio comenzaron a hacerse sobre el cauce del Río Túria. La “plantà” pasó a realizarse la noche del 15 de marzo y la “Nit del Foc” la del 18.

El resto de la historia de las fallas la siguen haciendo, día a día, los falleros.

Si quieres ver fotografías de las fallas más importantes, saber cómo se organiza la Junta Central Fallera (la reunión de todas las fallas) y obtener más información sobre esta interesante fiesta, te recomendamos visitar la página web oficial de las fallas de Valencia: <http://www.fallas.com>

Fuente: Página web oficial de las fallas de Valencia.



PAELLAS

ANEXO TÉCNICO

El arroz

Así como el trigo ha sido el cereal más utilizado en Europa y el maíz el grano clásico de las culturas precolombinas americanas, el arroz es la gramínea básica en los países asiáticos; durante milenios ha constituido el componente fundamental, a veces único, de la alimentación de una gran parte de la población de Asia.

El arroz -la mayor parte de cuyas variedades están dentro de la especie *Oryza sativa*, pertenece a la familia de las gramíneas, que agrupa a los cereales. Las distintas variedades difieren en la semilla y en la altura que alcanza la planta, y casi todas ellas se cultivan en llanuras aluviales que pueden inundarse durante el periodo de crecimiento del vegetal.

El arroz es una planta herbácea anual que alcanza una altura de 1,8 m. Tiene una sola flor de espiga, y las dos hojas interiores que protegen la flor se unen para envolver por completo el fruto, que recibe el nombre de carióspside.

Ya en el año 3.000 a.C. se cultivaba el arroz en China y en la India. Durante mucho tiempo su ámbito de cultivo estuvo restringido a las llanuras y a las desembocaduras de los ríos del Asia monzónica, donde la abundante mano de obra campesina permitía satisfacer las necesidades de una densa población tanto en China como en Indochina, Malasia y la meseta de la India. Con el tiempo, el cultivo arraigó fuera de Asia.

Gracias a su tallo hueco, que hace posible la aireación de las raíces, el arroz crece en zonas inundadas. No obstante, determinadas variedades se desarrollan en zonas de secano. En los países asiáticos, las semillas se siembran en viveros y las plántulas se llevan después a los arrozales cubiertos por una capa de agua no muy alta. Una característica de numerosas regiones es el paisaje arrocerero en terrazas: tal es el caso de las laderas de las colinas de Java. Semanas antes de la cosecha se procede al drenaje del suelo, con objeto de permitir el secado de las espigas y la maduración del grano. En los países occidentales, dotados de técnicas agrícolas más avanzadas, se recurre a la maquinaria para realizar la siembra y la cosecha, en tanto que en los menos avanzados las operaciones se efectúan aún en gran parte a mano.

En occidente, la cáscara externa del arroz suele eliminarse; por ello casi todo el consumo en esta área corresponde al arroz blanco o perlado, si bien en los últimos años la demanda de arroz integral ha experimentado un notable incremento en algunos países. En Asia, donde el arroz constituye en muchas regiones el alimento casi exclusivo, no ocurre lo mismo: el grano se consume allí con cascarilla, ya que es en ésta donde se encuentran las vitaminas, proteínas y minerales que hacen del arroz uno de los alimentos más complejos. En algunos lugares de Asia la introducción de la costumbre de eliminar la cascarilla motivó la aparición de epidemias de una enfermedad denominada beriberi, debida a la carencia de tiamina (vitamina B1).

El contenido en gluten -mezcla de proteínas de los granos de las gramíneas- del arroz es bajo, razón por la que éste no se utiliza en la elaboración de pan. En ciertos países de Asia, como Japón, la paja de arroz se usa como material de construcción de esteras, objetos de cestería y calzado. También es de origen japonés el sake o vino de arroz, bebida alcohólica de elevada graduación.

Los principales países productores son China e India, que recolectan aproximadamente el 50% de la producción mundial. Son seguidos a gran distancia por Indonesia, Bangladesh, Japón y países de la península indochina, como Tailandia y Vietnam. En Latinoamérica, Brasil es el productor más destacado.

La llegada del arroz a la península Ibérica

Existen datos que señalan que el cultivo del arroz se inició en el sudeste de la península Ibérica a partir del s. VI. La gran expansión del cultivo se debió a los árabes quienes, hacia el s. VIII, lo cultivaron en los alrededores pantanosos de la Albufera valenciana. A partir de allí, se extendió por la costa mediterránea hacia el norte, hacia el delta del Ebro y hacia el sur, donde localidades como Calasparra en Murcia producen un arroz de excelente calidad.

Más recientemente, se implantó en algunas zonas de Extremadura, en Mallorca y en las marismas del Guadalquivir, en donde su producción ha llegado a superar la de las zonas arroceras del levante.

Actualmente, el arroz es uno de los elementos básicos de la cocina española, tanto de la costa como del interior. Acompañado de pescados, mariscos, carnes y verduras da lugar a una innumerable cantidad de deliciosos platos.

Una de esas exquisitas combinaciones, originaria de la región de Valencia y famosa en todo el mundo, es la paella. Cada localidad y cocinero español tiene su propia receta de paella. En este anexo hemos recogido tres propuestas: paella valenciana, paella de mariscos y paella vegetariana. En todos los casos los ingredientes señalados son los necesarios para una persona. Para calcular el total hay que multiplicar las cantidades por el número de comensales.

En todos los países los productos adquieren nombres diferentes, por lo que hemos preferido mantener los nombres originales en el caso de los ingredientes. Les recomendamos que, antes de comenzar, lean cuidadosamente las instrucciones, se tomen un tiempo para averiguar cómo se llama cada ingrediente en su país (esto pueden hacerlo con la ayuda de un profesional culinario) y, en caso que no pudieran obtenerlo, busquen otro producto de similares características que pudiera reemplazarlo. También es posible encontrar recetas de paellas que ya han sido “transformadas” a la realidad nacional, en este caso las dificultades con los ingredientes se reducen notablemente. No desechen esta posibilidad y, si lo desean, comiencen por allí y dejen las recetas entregadas en este anexo para utilizarlas en caso que no pudieran encontrar una receta de paella “nacionalizada”.

La paella se cocina en un recipiente de hierro similar a una sartén, de poco fondo y con dos asas, que recibe el nombre de paella o paellera. Con certeza podrán encontrarla en alguna casa comercial dedicada a la venta de artículos para el hogar.

Recuerden siempre que lo más complicado en cualquier receta de paella es encontrar el punto exacto de la cocción del arroz. La única fórmula es aprender haciendo, así que no se desanimen hasta lograr los resultados esperados y... ¡buen apetito!

Paella valenciana

Ingredientes

- Arroz (100-120 g)
- Pimentón rojo dulce molido
- Azafrán de flor
- Azafrán colorante
- Pollo (100 g)
- Conejo (100 g)
- 1/4 de tomate natural
- Judía verde ancha (60 g)
- Judía blanca (30 g)
- Garrofón o algarroba (30 g)
- Agua (tres litros y medio para toda la cocción)
- Aceite de oliva virgen (4 cucharadas soperas)
- Sal a gusto

Preparación

1. Poner la paella sobre el fuego, agregar el aceite y un poco de sal. Mover para mezclar bien el aceite con la sal. Dejar calentar. Cuidado con pasarse y que el aceite se queme. Para probar, se puede incorporar a la paella un trozo muy pequeño de carne de pollo o conejo; si éste comienza a freírse, el aceite está listo.
2. Agregar el pollo y el conejo cortados en trozos, repartirlo bien por la paella y sofreírlos cuidadosamente a fuego medio hasta que tomen un color levemente dorado.
3. En un recipiente aparte, rallar el tomate.
4. Añadir a la paella la judía verde, la judía blanca y el garrafón. Remover bien para que se mezcle con la carne.
5. Con la cuchara hacer un hueco en el centro de la paella colocando las verduras y moviendo la carne hacia la orilla. Agregar el tomate rallado y sofreír.
6. Cuando el tomate comience a oscurecerse, agregar el pimentón. Revolver junto al tomate teniendo mucho cuidado con que el pimentón se queme o se pegue a la paella. Si esto ocurre, la paella tomará un sabor amargo. Por lo tanto, vertido el pimentón, revolver todos los productos de la paella (también aquellos dejados en el borde) y agregar agua hasta el borde de la paella.
7. Dejar cocer durante 30 minutos, rectificando la sal.
8. Añadir el arroz y las hebras de azafrán (o el colorante de azafrán). Repartir bien. Dejar cocer a fuego alto hasta que el arroz esté en su punto y el caldo se evapore por completo.
9. Dejar reposar unos minutos. Servir.

Paella de mariscos

Ingredientes

- Calamares (40 g)
- Sepia, jibia u otro molusco (40 g)
- 2 gambas, mientras más gordas mejor
- 1 cigala, tan grande o más que las gambas
- 3 cloxtinas, mejillones, almejas u otro bivalvo.
- Pimentón dulce, 1/4 de cucharada
- Aceite de oliva virgen (4 cucharadas soperas)
- Tomate rallado o triturado, 2 cucharadas
- Azafrán o colorante alimentario amarillo
- 1 ó 2 dientes de ajo (depende del tamaño)
- Caldo de pescado, aproximadamente el doble de caldo que de arroz.

Preparación

1. Trozar la sepia y los calamares en cuadrados de unos 2 cm.
2. Poner el aceite a calentar en la paella. Cuando esté listo, saltar las gambas y las cigalas durante alrededor de 1 minuto. Sacar y reservar.
3. Añadir a la paella la sepia y los calamares y sofreírlos hasta que empiecen a tomar un ligero color dorado.
4. Añadir el tomate y los ajos picados muy finos. Sofreír hasta que el tomate empiece a oscurecer.
5. Agregar el pimentón dulce, revolver todo e incorporar el arroz.
6. Agregar el caldo de pescado (debe estar hirviendo, por lo que hay que ponerlo a calentar con anterioridad). Dejar cocer a fuego vivo.
7. A los 10 minutos de cocción, agregar las gambas, las cigalas y las cloxtinas por encima. No revolver.
8. Dejar cocer hasta que el arroz esté en su punto.

Para el caldo, lo ideal son espinas y cabeza de rape, pescado de roca y pescado de playa, galeras y cangrejos. Con 30 minutos de cocción es suficiente. Al preparar el caldo, se le puede añadir una cebolla y un tomate, o una hoja de laurel. Mientras más sabroso sea el caldo, más sabrosa será la paella.

Paella vegetariana

Ingredientes

- 1/2 cebolla
- 1 diente de ajo
- guisantes (50 g)
- judías verdes (50 g)
- 2 corazones de alcachofa
- arroz integral (100 g)
- 1/2 kg de tomates
- 1 cucharada de aceite de oliva virgen
- azafrán (1 pizca)
- tomillo (1 pizca)
- orégano (1 pizca)
- perejil (1 pizca)
- sal a gusto o salsa de soja

Preparación

1. Cortar en trozos finos la cebolla y los dientes de ajo.
2. Dorar en aceite durante unos minutos.
3. Añadir los guisantes, las judías, los corazones de alcachofa. Remover y mezclar bien.
4. Dejar cocer durante cinco minutos a fuego lento.
5. Añadir el arroz y dejar dorar durante algunos minutos. Remover con frecuencia.
6. Aparte, hervir en una olla (durante unos cinco minutos) 1 litro y medio de agua junto con la pizca de azafrán.
7. Verter el agua hirviendo en la paellera.
8. Añadir los tomates.
9. Llevar a ebullición y dejar cocer a fuego lento durante unos 30 minutos. Remover de vez en cuando.
10. Si el arroz estuviera demasiado seco se puede añadir un poco de agua caliente.
11. Para terminar, añadir la sal o bien salsa de soja.

Algunos consejos para la cocción del arroz en la paella

- Aproximadamente debe haber el doble de agua que de arroz a la hora de incorporarlo a la paella.
- A más fuego, mayor evaporación del caldo. Si ven que va a quedar duro el arroz, bajen el fuego y si ven que va a sobrar caldo, aumentenlo.
- Mas vale pasarse con el agua que quedarse corto, siempre se puede retirar algo de caldo si vemos que va a sobrar. Además, un arroz con exceso de caldo es comestible, uno duro nadie lo querrá.
- Si el arroz queda un poco duro, se puede arreglar tapando la paella con papel de aluminio y dejando que repose algunos minutos.
- De cualquier forma, el mejor consejo es la experiencia. Practiquen con frecuencia y verán cómo obtendrán una paella muy sabrosa.
- En el caso de la paella valenciana, algunas personas añaden una ramita de romero a mitad de cocción del arroz. Le da un sabor muy agradable. Pero sólo una ramita o de lo contrario “mataría” los demás sabores.

Fuente: Las recetas de Marita <<http://www.acocinar.com>>. La chacarrería <<http://www.geocities.com/NapaValley/6783/Recetas/Arroces>>. Enciclopedia Hispánica, tomo 2:112, a.



PAPEL MACHÉ

ANEXO TÉCNICO

Existe una clasificación general del trabajo con papel que lo divide en papel seco y papel mojado. Entre las técnicas con papel seco se encuentran el plegado de papel (origami) y aquellas que emplean tijeras para dar variadas formas y confeccionar una enorme cantidad de preciosos objetos decorativos y de utilidad práctica.

Pero la materia del presente anexo técnico es la descripción de las técnicas de papel mojado o papel maché, que básicamente consiste en la preparación y utilización de una pasta de papel, agua y pegamento que al secar adquiere la solidez necesaria como para confeccionar con ella toda clase de objetos. La ductilidad del material y la facilidad con que puede prepararse y manipularse, permite a cualquier interesado en aprender esta técnica con un mínimo de buena disposición y paciencia, confeccionar todo lo que la imaginación le dicte de manera rápida y con resultados sobresalientes y verdaderamente originales.

Un poco de historia

Los primeros hallazgos de objetos confeccionados con papel maché en occidente son anteriores al siglo III d. C. Sin embargo, los antecedentes sobre la producción de papel en China y los objetos de papel maché allí conservados hasta hoy, permiten suponer que esta técnica ya era conocida en esa región con mucha anterioridad a la fecha antes mencionada.

Es sólo a mediados del siglo XVII d. C., primero en Francia y luego en Inglaterra, que el papel maché comienza a emplearse en la confección de objetos prácticos y decorativos.

La primera fábrica conocida de papel maché fue fundada en Alemania en 1765, durante el reinado de Federico II, el Grande. Su producción estaba orientada fundamentalmente a la elaboración de tabaqueras que alcanzaron fama mundial por la delicadeza y refinamiento de su trabajo. Más tarde, en el siglo XIX, la industria alemana de papel maché se hizo famosa por la fabricación de cabezas de muñecas, e incluso se tiene noticias de cómo en 1883 un relojero de la ciudad de Dresden fabricó el primer reloj empleando papel maché, construyendo algunos años después nada menos que una iglesia con el mismo material, en la ciudad de Norwegen. Posteriormente, a mediados del siglo XIX, la producción de objetos de papel maché se extendería y alcanzaría su máximo esplendor en Inglaterra y América.

En casi todo el mundo se mantiene la tradición de fabricar objetos de papel maché, tanto de uso práctico como decorativo, lo que incluso ha promovido la aparición de tiendas especializadas que sólo ofrecen productos confeccionados con esta técnica.

¡A trabajar!

Con papel maché es posible confeccionar desde una pequeña joya hasta un mueble para el hogar; desde un plato hasta una preciosa muñeca; desde una maceta hasta un original marco para fotografías.

Para iniciarse en el arte del papel maché es necesario adquirir nociones básicas de la técnica, independientemente de los objetos que se desee confeccionar. De modo general, es necesario considerar que existen dos formas para trabajar con papel maché: en pasta o en tiras.

Papel maché en pasta

- Materiales:
- papel de periódico
 - cola blanca o engrudo
 - agua
 - aceite de linaza
 - cuchara de madera
 - colador
 - recipiente amplio

Instrucciones:

1. Cortar el papel de periódico en trozos pequeños de aproximadamente 1 x 1 cm.



2. Dejar los trozos de papel así cortados en un poco de agua durante una noche. Hay que recordar que más blanca será la pasta cuanto menos tinta tenga el papel.



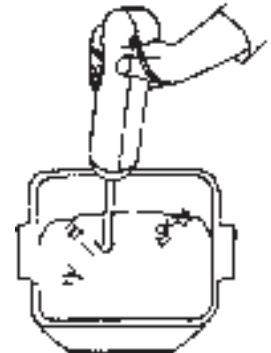
4. Eliminar el exceso de agua utilizando un colador pero sin dejar la pasta demasiado seca. Ponerla luego en un recipiente.



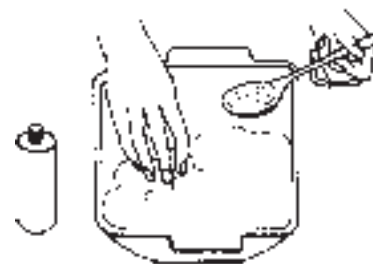
5. Añadir un poco del pegamento escogido (cola blanca o engrudo), en cantidad suficiente como para obtener una mezcla homogénea. Si no se va a usar toda la pasta y se pretende guardar parte de ella por unos días, es mejor dejarla aparte y no echar la cola en este momento.



3. Al día siguiente, triturar con un molinillo manual o eléctrico para que el papel se reduzca aún más. También es posible usar una licuadora.



6. Mezclar amasando con las manos o revolviendo con la cuchara de palo. Si se quiere, puede agregarse una cucharada sopera de aceite de linaza.



La pasta se puede guardar tapada o en una bolsa plástica por varios días en la nevera, siempre que no se le haya incorporado el pegamento. Es muy apropiada para rellenar el interior de un molde escogido (por ejemplo un plato o taza) o uno construido especialmente para este propósito (en arcilla, yeso o tela metálica) y también sirve para realizar pequeños objetos macizos a mano libre. Se puede trabajar y prensar con moldes de repostería y también es posible mezclar esta técnica con el trabajo de papel en tiras.

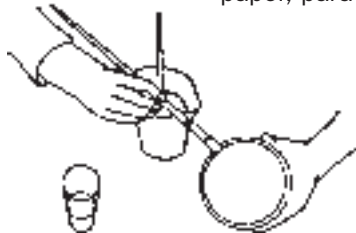
Papel maché en tiras

El papel maché en tiras es una técnica muy común y se utiliza generalmente para recubrir una estructura previamente construida o para reproducir la forma de un molde (exterior o interior).

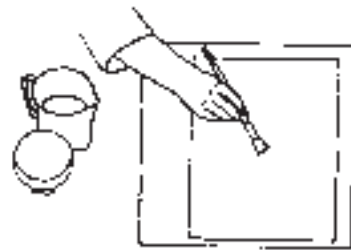
- Materiales:
- objeto o molde de arcilla, yeso o tela metálica
 - jabón líquido, vaselina, aceite comestible o plástico de cocina (film)
 - papel de periódico
 - cola blanca o engrudo
 - pincel
 - tijeras o cuchillo para cartón

Instrucciones:

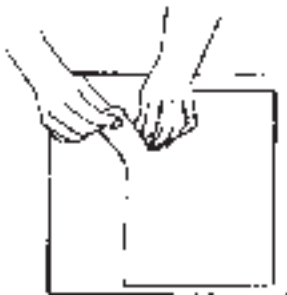
1. Revestir el molde que se va a utilizar con aceite, plástico de cocina, jabón líquido o vaselina antes de aplicarle las tiras de papel, para luego poder retirarlo con facilidad.



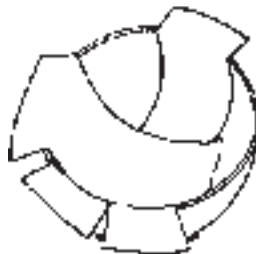
2. Remojar las hojas completas de papel de periódico durante unos 5 minutos y escurrir el agua sin retorcer. Dejarlas en la mesa de trabajo para extender con pincel una capa de pegamento sobre ellas a medida que se van usando.



3. Arrancar tiras de aproximadamente 2 cm de ancho en el sentido de la fibra del papel (ver Recomendaciones).



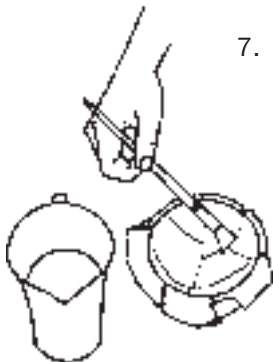
4. Las tiras encoladas tienen que ser adaptadas perfectamente a la forma o el relieve, haciendo presión con los dedos. La primera capa se coloca con el pegamento hacia arriba.



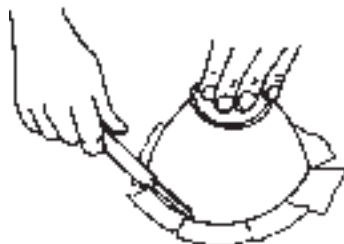
5. Es conveniente aplicar al menos unas diez capas de tiras de papel, asegurándose de haber cubierto totalmente el molde cada vez.



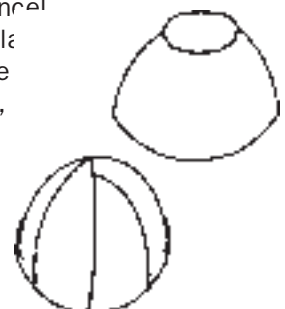
6. Entre capa y capa hay que extender una mano de pegamento con el pincel, lo que le dará mayor firmeza y lo mantendrá húmedo.



7. Cuando el papel en capas está completamente seco, se extrae el molde y, con la ayuda de un cuchillo para cartón o unas tijeras, se corta el papel sobrante en los cantos de la pieza.



8. Para fortalecer el objeto realizado y disimular las rugosidades, se puede extender con un pincel una capa de cola blanca diluida en agua. Se deja secar y se lija, repitiendo la operación una segunda vez. Ahora la pieza estará lista para pintarla.



Recomendaciones

- Cualquier papel sirve para preparar papel maché, aunque es recomendable emplear aquellos que no tienen demasiada tinta.
- Para elaborar papel maché es posible emplear distintas clases de pegamentos:
 - cola blanca: (cola vinílica o “cola fría”) comúnmente utilizada para pegar papel y madera, su aspecto es líquido y su consistencia muy elástica.
 - cola celulósica: (de empapelar) es la comúnmente usada para adherir el papel mural; generalmente se vende en forma de polvo al que se le agrega agua para obtener una pasta de consistencia gelatinosa muy pegajosa al tacto. Este tipo de cola puede descomponerse con facilidad si no es usada inmediatamente, por lo que se recomienda botar lo que no se utiliza; sin embargo posee la ventaja de adquirir una gran rigidez una vez que está seca. Al momento de su preparación es necesario batirla muy bien para deshacer los grumos.
 - engrudo: es un tipo de cola casera hecha a base de agua y harina. Puede utilizarse para la preparación de papel maché y es muy fácil de hacer, sólo debe tenerse cuidado de utilizarla en cuanto está preparada pues se descompone con rapidez:

Hervir agua y al mismo tiempo poner un poco de harina en un recipiente. Agregar un poco de agua y mezclar con una brocha o un pincel. Cuando el agua hierve, inmediatamente se vierte sobre la harina, mezclando bien con el pincel. Se deja reposar unos minutos y la cola ya está lista; la consistencia óptima es la de una crema. Se puede guardar de un día para otro, y se conservará mejor cuanto más líquida sea.

- La fibra del papel está siempre dispuesta a lo largo respecto de la máquina que lo fabricó, de manera que al romper una hoja en el sentido de la fibra se obtiene un corte recto y relativamente parejo, mientras que si lo hacemos en el otro sentido, el corte será irregular. Una vez definido el papel con el que se va a trabajar, es conveniente hacer algunas pruebas para determinar el sentido en el que está dispuesta la fibra en cada caso.
- Durante la confección del papel maché, las manos, los recipientes y los utensilios se teñirán de negro. Para limpiarlos se puede utilizar cualquier líquido de limpieza de uso común.

Formas y modelado en pasta

Papel maché macizo

Una forma de trabajar el papel maché es utilizarlo a la vez como molde y cubierta del objeto a crear. El único inconveniente es que su secado es más lento, por lo que se recomienda esta opción para la elaboración de objetos pequeños.

La técnica consiste en trabajar la pasta de papel maché como si fuera arcilla. En este caso, y para obtener una pasta de consistencia más firme, es posible agregarle un poco de aserrín (serrín) al momento de preparar la masa.

Revestimiento

Es la forma más simple de uso de la técnica de papel maché y consiste en escoger un objeto en desuso y revestirlo de una capa de pasta de papel maché de entre 0,5 y 1 cm de espesor, al menos por su parte externa. De este modo se reciclan objetos que habían sido “dados de baja” dando origen a nuevos objetos de uso práctico u ornamental. Por ejemplo, se pueden convertir viejas latas de refresco o de alimentos en conserva en portalápices, floreros o ceniceros. Del mismo modo se puede emplear un plato trizado para revestirlo y obtener un hermoso plato decorativo. Lo mismo ocurre con tazas y otros objetos de loza.

Estampado

El estampado es otra técnica muy simple para la creación de objetos tales como vasijas, bandejas y platos. La superficie de una de las caras del objeto escogido se recubre con dos capas de trozos pequeños de papel de periódico mojado en agua y pincelado con engrudo. Luego se recubre esta base con una capa de pasta de papel maché de aproximadamente 1 cm de espesor. Se desprende con cuidado cuando aún está húmedo y se deja secar.

El globo

Apropiada para la confección de objetos de forma semi esférica, esta técnica consiste simplemente en inflar un globo hasta el tamaño deseado para el objeto y luego recubrirlo con papel de periódico del mismo modo que en la técnica de estampado ya descrita. Cuando está seco, el globo se rompe y se retira cuidadosamente. Si se desea confeccionar una vasija o florero con esta forma, basta con achatar ligeramente la parte de la esfera que servirá como base, cuando la pasta aún está húmeda.

La forma obtenida sirve para confeccionar pequeños globos aerostáticos para decoración, cascos o sombreros, vasijas o floreros, etc.

La tela metálica

Aunque esta técnica demanda de un esfuerzo mayor, resulta muy apropiada para la confección de objetos de mayor tamaño y de forma libre, lo que requiere de materiales adicionales a los ya descritos:

- tela metálica delgada, en lo posible de agujeros no superiores a 1 cm de diámetro.
- alicates
- alambre no muy grueso

Una vez que se ha decidido el objeto a confeccionar, es conveniente hacer un dibujo a modo de esquema para determinar las proporciones que deberá tener. A continuación se comienza a modelar la tela metálica hasta obtener la forma deseada, realizando los cortes y uniones necesarios con los alicates y el alambre. Sólo debe realizarse la forma básica sin detalles, ya que estos se harán con la pasta de papel.

Una vez que la forma está definida, se comienza a pegar sobre ella tiras de papel de periódico mojadas, si es posible por la cara interior y exterior el modelo. Si es un modelo cerrado, sólo podrán pegarse las tiras por su cara externa. Una vez que está todo el modelo recubierto de una capa de tiras de papel, se extiende una capa delgada de engrudo con un pincel y se deja secar. Cuando la capa está seca, se extienden de la misma manera dos capas más y cuando todo está seco es posible aplicar una capa de 1 cm de pasta de papel maché, dando la forma y detalles definitivos.

Terminaciones, pintura y decoración

El resultado obtenido con papel maché es generalmente de aspecto tosco y áspero al tacto, por lo que es recomendable pulirlo cuidadosamente con papel de lija para maderas una vez que esté bien seco.

Para pintar los objetos de papel maché es posible usar prácticamente cualquier tipo de pintura, pero para corregir posibles imperfecciones o errores y abaratar costos, es recomendable usar pintura al agua (tipo témpera) y luego acabar con un barniz ligero o una capa delgada de cola vinílica, la que al secar dejará el objeto brillante y luminoso.

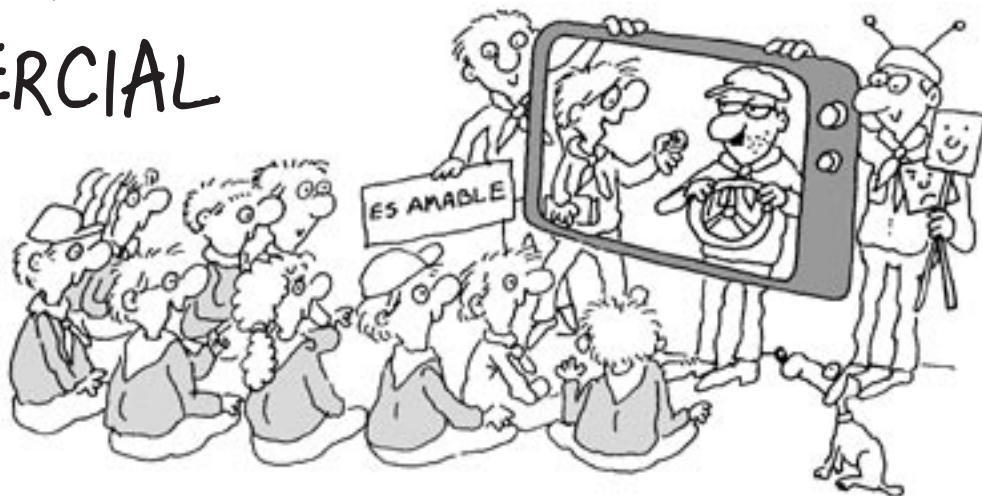
Para el caso de floreros, maceteros u otros objetos que pueden estar en contacto con humedad, es necesario aplicar una capa gruesa de impermeabilizante en aerosol en la parte que estará en contacto directo con el agua.

Cuando el objeto ya está seco es posible decorarlo con trozos de papel maché en forma de hojas, flores, peces, formas abstractas, etc.

Fuente: Papel Maché, Colección Tiempo Libre, Ed. Parramón
y Papel Maché Creativo, Birgitta Jetzek-Berkenhaus, Ed. Ceac.

HAGAMOS UN COMERCIAL

Área de desarrollo
CARÁCTER



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Cada una de las patrullas escoge un artículo de la Ley y mediante una actuación en directo a través de una gran pantalla, simula un comercial de televisión destinado a promocionar dicho artículo ante un público determinado, el cual se supone que necesita de ese mensaje. La actividad culmina con la exhibición ante la Unidad Scout de los comerciales preparados por cada una de las patrullas.

LUGAR

El local de reunión habitual o una sala con capacidad para 40 personas.

DURACIÓN

Parte de dos reuniones habituales.

PARTICIPANTES

Todas las patrullas de la Unidad Scout.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Apreciar las ventajas y dificultades del lenguaje televisivo en la comunicación de valores.
2. Desarrollar la capacidad de expresión y la creatividad.
3. Reflexionar sobre la forma en que otras personas consideran los valores que apreciamos.
4. Examinar la propia vivencia de los valores contenidos en la Ley Scout.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Conozco y comprendo la Ley y la Promesa Scout.
2. He prometido esforzarme por vivir la Ley y la Promesa Scout.

13 a 15 años

1. Comprendo que lo que me piden la Ley y la Promesa Scout es importante para mi vida.
2. Me esfuerzo por vivir la Ley y la Promesa Scout.



Idea original:
Luis Felipe Fantini, Chile.

MATERIALES

Madera y cartón para construir una gran pantalla simulada de televisión. Los otros materiales dependerán de las características de las presentaciones de cada patrulla.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Primera reunión

El Equipo de Unidad recuerda a los participantes las características de la actividad que se desarrollará y que ellos mismos seleccionaron al iniciar el ciclo de programa. En el Consejo de Unidad previo a esta reunión, los dirigentes podrán reforzar junto a los Guías y Subguías de patrulla el trabajo que deberán llevar adelante al interior de cada patrulla.

Para facilitar el trabajo de las patrullas, un dirigente previamente preparado o un experto invitado pueden dar orientaciones generales sobre la forma en que se elabora un comercial. Es importante recordar que el desafío de esta actividad reside en utilizar una técnica generalmente usada con fines comerciales, para transmitir un concepto abstracto y no un producto concreto.

Una vez que todos los participantes tienen claros todos los pasos que deberán realizarse en relación con la actividad, cada patrulla comienza su trabajo.

En un primer momento, analizan los artículos de la Ley Scout, escogen uno e identifican un tipo de público que claramente tenga tendencia a actuar en contradicción con el valor contenido en dicho artículo. Por ejemplo, el artículo “es amable” bien podría orientarse a los choferes de la movilización colectiva, y aquel que dice “protege la vida y la naturaleza” a los empresarios de las grandes madereras o de los barcos factoría.

Durante la semana

La patrulla se organiza de modo que sus integrantes piensen en los conceptos que sobre el artículo escogido podrían comunicar al público previamente identificado. Con el mismo objeto, podrán observar las características de los comerciales de televisión: imágenes y situaciones que utilizan, tipo de texto, música, movimiento escénico, relación entre el producto que se promociona y la acción presentada, etc. Para la próxima reunión podrán traer ideas para diseñar un aviso televisivo que “venda” el artículo seleccionado ante el público escogido.

Durante la semana, o el mismo día de la actividad, un equipo especial, con el apoyo del Equipo de Unidad, construye con elementos sencillos una pantalla simulada de TV, de dimensiones adecuadas para presentar el comercial con actores en vivo. Si bien la confección de la pantalla puede realizarse en este momento, las patrullas deberán conocer desde un principio las dimensiones de dicha pantalla pues esta información será relevante al momento de producir su comercial.

Segunda reunión

Las patrullas se reúnen por separado y ordenan el o los conceptos que desean transmitir sobre el artículo escogido. Analizan también las distintas ideas aportadas por sus integrantes sobre cómo hacerlo. Arman la historia o dramatización que formará parte del comercial. Culminan afinando un pequeño guión de imágenes y texto que tenga coherencia y que no dure más de dos minutos.

Si bien los comerciales pueden contener una nota de humor, hay que evitar que se conviertan en representaciones grotescas cuyo único objeto sea motivar la risa fácil. Por ello es importante que, sin interferir en el trabajo de las patrullas, el Equipo de Unidad esté siempre disponible para orientar el trabajo de los jóvenes y ayudarlos a profundizar en el tema sin perder de vista los objetivos de la actividad.

Luego se distribuyen los diferentes papeles entre ellos y ejercitan las distintas actuaciones que forman parte del guión. Preparan los elementos complementarios, tales como letreros con textos alusivos, dibujos, gráficos, música, sonidos, efectos especiales, parlamentos en off, etc.

Ensayan el comercial tantas veces como sea necesario, corrigiendo, cortando, agregando formas nuevas, hasta que queden satisfechos con el resultado obtenido.

Una vez terminada la preparación de los comerciales se procede a su exhibición ante la Unidad. Naturalmente, no podrán representarse todos los artículos de la Ley. De todas maneras, y si la actividad resulta interesante, puede repetirse más adelante incorporando aquellos artículos que no hayan sido seleccionados en esta oportunidad.

Finalizadas las exhibiciones, los dirigentes motivan un diálogo general para evaluar las presentaciones, tanto respecto de la técnica utilizada como de su contenido. Será interesante observar, por ejemplo, la identificación que cada patrulla realizó de los valores contenidos en el artículo seleccionado y el grado de convencimiento mostrado con dichos valores. En caso que dicha identificación haya sido errónea o incompleta, esta será una buena oportunidad para que el Equipo de Unidad refuerce la comprensión de este artículo por parte de los jóvenes. Para este efecto, el Equipo de Unidad puede ayudarse con el apartado “Reflexiones sobre la Ley Scout” contenido en la Guía para dirigentes de la Rama Scout (páginas 127 a 136), publicada en septiembre de 2001 por la Organización Mundial del Movimiento Scout.

Otros aspectos interesantes de observar y comentar con los participantes: la calidad y claridad del discurso entregado, la eventual receptividad del público al que se destinó, el trabajo realizado por los miembros de la patrulla, el apoyo recibido por parte del Equipo de Unidad durante la realización del trabajo.

OTRAS IDEAS

IDEAS

IDEAS



OTRAS IDEAS

¿QUÉ DICE TU MÁSCARA?

Idea original: Vera Lucia Silva, Equipo REME Brasil.

Cada participante fabrica una máscara de sí mismo donde represente algún rasgo de su personalidad o estilo que considere que lo define.

En una primera etapa, cada joven reflexionará sobre su manera de ser y elegirá una característica de su personalidad que desee resaltar. A continuación, con la ayuda de un especialista o de material escrito de apoyo, los participantes conocerán una técnica de confección de máscaras, pensarán en un diseño para la propia (que dé cuenta de la característica seleccionada) y confeccionarán su máscara. Existen en librerías diversas publicaciones conteniendo manualidades entre las que se pueden encontrar técnicas de confección de máscaras, aún así es conveniente contar con la asesoría de un especialista que puede ser, por ejemplo, un estudiante de teatro, un profesor de técnicas manuales o un artesano. Si no fuera posible que algún profesional asesore directamente el trabajo de los y las jóvenes, el equipo de Unidad podrá reunirse previamente con dicho especialista y aprender de él o ella la técnica necesaria.

Una vez que las máscaras estén confeccionadas, cada participante se presentará con ella, dará a conocer la característica que ha seleccionado y comentará con los demás las razones que lo llevaron a realizar dicha elección. Finalizada la presentación de cada joven, los demás pueden comentar con él o ella como ellos lo perciben y proponerle metas para orientar, superar o incrementar el rasgo presentado. Las máscaras pueden presentarse a toda la Unidad o sólo a los integrantes de su patrulla. La elección de una u otra forma dependerá de variados factores como, por ejemplo, el grado de confianza o el número de participantes.

La duración de la actividad dependerá en gran parte de la técnica escogida para la confección de las máscaras. Si fuera imposible contactar un especialista u obtener material escrito de apoyo, puede trabajarse sobre máscaras blancas obtenidas en el comercio y pedir a los participantes que pinten sobre ellas. Ciertamente que ésta puede ser una alternativa, pero recomendamos hacer todos los esfuerzos posibles para que los jóvenes vivan la experiencia de modelar sus propias máscaras pues esta técnica les permite realizar un trabajo mucho mejor de la expresión y, por lo tanto, facilita la comunicación de lo que desean representar.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Me gusta participar en actividades que me ayudan a conocerme.
2. Escucho las críticas que me hacen los demás y reflexiono sobre ellas.
3. Sé que puedo ser cada día mejor.
4. Me propongo metas para ser mejor.
5. Hago cosas que me ayudan a cumplir mis metas.
6. Aprecio los consejos que me dan en mi patrulla.

13 a 15 años

1. Pienso sobre mi manera de ser y trato cada día de mejorar.
2. Soy capaz de criticarme.
3. Me esfuerzo cada vez más en superar mis defectos.
4. Soy constante en mis propósitos.
5. Ayudo a mis compañeros de patrulla a superarse.

DAME UNA MANO

La propuesta que a continuación les presentamos constituye una actividad variable que refuerza una actividad fija: la confrontación entre la autoevaluación y la evaluación por los pares que se produce dentro del Consejo de Patrulla.

Tal como se señala en la Guía para dirigentes de la Rama Scout (septiembre de 2001, Organización Mundial del Movimiento Scout), el Consejo de Unidad fija los criterios para concluir la evaluación de la progresión personal durante un ciclo de programa y, fijados los criterios que enmarcarán dichas conclusiones, los Guías convocan a reunión de los Consejos de Patrulla con el propósito de intercambiar opiniones sobre el avance de sus integrantes. Es en esta reunión, entonces, donde se evalúan individualmente los avances de los jóvenes a partir de la autoevaluación de cada uno de los miembros de la patrulla. Dependiendo de la cultura interna de la patrulla, la modalidad bajo la cual se realiza esta reunión será diferente y particular de ese grupo de amigos.

Desde esta perspectiva, esta propuesta constituye una manera gráfica de representar y recordar la evaluación que realiza el Consejo de Patrulla, hace patente las ayudas que unos a otros se dan naturalmente y aporta simbolismo

Idea original: Gustavo H. Anzil, Equipo REME Argentina

a una actividad fija. Su realización, tal y como aquí se propone, no es obligatoria y, como recomendación de trabajo, el Equipo de Unidad puede proponerla a los Guías durante el Consejo de Unidad.

Al finalizar el Consejo de Patrulla en el que se comparten opiniones en relación a la progresión personal de sus miembros, cada participante escribe sobre un trozo de cartulina sus principales logros y aquellos aspectos en lo que aún no se siente satisfecho con el progreso obtenido, en otras palabras, deja constancia por escrito de aquello que ha sido conversado entre todos en relación al avance en su progresión personal. Cada uno de los trozos se pega en un panel o en un sector del local de patrulla especialmente dispuesto para ello y, como una forma de simbolizar el compromiso de mutua colaboración que existe al interior de la patrulla, todos los jóvenes pintan la palma de su mano con témpera y la estampan en las cartulinas. El panel se mantendrá en el mismo lugar durante el siguiente ciclo de programa y permitirá a los jóvenes, cada cierto tiempo o al momento de finalizar este nuevo ciclo y realizar nuevamente la confrontación en torno a la progresión personal, recordar lo conversado y los compromisos adquiridos en aquella oportunidad.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Escucho las críticas que me hacen los demás y reflexiono sobre ellas.
2. Sé que puedo ser cada día mejor.
3. Me propongo metas para ser mejor.
4. Hago cosas que me ayudan a cumplir mis metas.
5. Aprecio los consejos que me dan en mi patrulla.

13 a 15 años

1. Pienso sobre mi manera de ser y trato cada día de mejorar.
2. Soy capaz de criticarme.
3. Me esfuerzo cada vez más en superar mis defectos.
4. Soy constante en mis propósitos.
5. Ayudo a mis compañeros de patrulla a superarse.

DETECTIVES DE ESPERANZAS

El Equipo de Unidad pide a los participantes que escriban en un papel una aspiración no lograda, un sueño no cumplido, algo que a cada uno de ellos le gustaría hacer y todavía no ha hecho. Una vez entregados todos los papeles, el equipo los transcribe en fichas o tarjetas de cartulina y los pega en un panel, un pizarrón o una pared.

A continuación, se lee en voz alta la primera tarjeta y se pide a los participantes que digan a quién creen que pertenece ese deseo. Los nombres propuestos se apuntan en la misma tarjeta. Se hace el mismo ejercicio con la segunda tarjeta y así sucesivamente con todas las del panel.

Realizado lo anterior, la Unidad Scout se acerca y lee en silencio las tarjetas. Luego de unos minutos, el dirigente encargado de conducir la actividad lee la primera tarjeta y pregunta a quién corresponde realmente, el propietario o propietaria del deseo se presenta y entre todos comparten y comentan el hecho: ¿lo habían descubierto? ¿sabían

Idea original: Central de Coordinación REME

que esa persona tenía ese deseo? ¿se imaginaban que podría tener ese deseo?, etc. Luego se realiza lo mismo con la segunda tarjeta y así sucesivamente hasta la última.

Todos los participantes tienen que poner un deseo... tal vez los responsables de Unidad Scout también pueden hacerlo.

Este juego permite de una manera entretenida develar ideas erróneas sobre los demás y profundizar en el conocimiento de cada uno de los miembros de la Unidad Scout. Al mismo tiempo, le permite al Consejo de Unidad obtener información sobre lo que pasa con cada uno de los y las jóvenes, así como ideas para futuras actividades y proyectos. Sería muy hermoso si, dentro de las posibilidades de la Unidad Scout, algunos de estos deseos se traducen en acciones concretas que ayuden a los participantes a lograr estos anhelos.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Me gusta participar en actividades que me ayudan a conocerme.
2. Escucho las críticas que me hacen los demás y reflexiono sobre ellas.
3. Sé que puedo ser cada día mejor.

13 a 15 años

1. Pienso sobre mi manera de ser y trato cada día de mejorar.
2. Soy capaz de criticarme.
3. Sé que soy capaz de hacer cosas y de hacerlas bien.

EL BAZAR DEL CAMBIO

Idea original: Central de Coordinación REME

El “bazar del cambio” es un lugar en el que cada joven puede tomar un valor que le permita desarrollar una característica de su personalidad y dejar a cambio otra que no le guste.

El lugar en el que se realice la actividad debe contar con dos paneles y una mesa. Uno de los paneles estará vacío y en él cada participante dejará una tarjeta de cartulina en la que ha escrito la característica que no le gusta; el otro, tendrá adheridas tarjetas de cartulina con nombres de diferentes valores positivos y se irá vaciando a medida que se desarrolla la actividad. Algunos de los valores que pueden contener las tarjetas de este segundo panel son alegría, responsabilidad, solidaridad, generosidad, comunicación, puntualidad, trabajo, perseverancia, voluntad, confianza, simpatía, humildad, amabilidad, seguridad, lealtad, sensibilidad, orden, optimismo, esfuerzo, coherencia, rectitud, franqueza, honestidad, tolerancia... Cada valor deberá estar repetido varias veces pues perfectamente pueden los participantes tomar el mismo valor.

Las cartulinas deben poder pegarse y desprenderse con facilidad, por lo que recomendamos que como paneles se usen franelógrafos (en cuyo caso las cartulinas deberán tener en la parte posterior un trozo de velcro), pizarras blancas (pudiendo utilizarse imanes o cinta engomada de doble contacto para pegar las cartulinas); o láminas de corcho o poliestireno expandido (en cuyo caso las cartulinas se podrán prender con alfileres).

Sobre la mesa deberá haber tarjetas de cartulinas sin texto y rotuladores o plumones para que cada joven escriba la característica que desea dejar o el valor que desee tomar en caso que éste no esté registrado entre las tarjetas del panel correspondiente.

Cuando todo esté dispuesto, se reúne la Unidad Scout alrededor de los paneles. Luego de una breve motivación realizada por el Equipo de Unidad, cada participante pensará en su forma de ser y seleccionará una característica de su personalidad que no le guste. Tomada la decisión, escribirá dicha característica en una tarjeta en blanco y la pegará en el panel respectivo. A continuación, se acercará al otro panel y seleccionará de allí un valor. Lo que se deja y lo que se saca de cada panel no están necesariamente relacionados.

Cuando todos han finalizado, el Equipo de Unidad invita a cada participante, uno a uno, a contar a los demás la característica que ha dejado y el valor que ha tomado, señalando en ambos casos las razones que tuvo para ello. Una vez que el joven ha explicado su decisión, le pide a los demás que comenten (reforzando o criticando) la decisión tomada por su compañero o compañera. En otras palabras, habrá un momento de autoevaluación (la evaluación que hace el propio joven) y luego uno de heteroevaluación (la que de él hacen los demás).

Para finalizar, quien dirige la actividad invitará a que quienes lo deseen regalen a alguno de sus compañeras o compañeros una característica o un valor que crean que no fue mencionado y que consideran importante que ella o él supere o incremente.

Es importante para el desarrollo de la actividad que en todo momento exista un clima cálido y afectuoso y que, aunque es importante que todos participen, nadie sea obligado a hablar si se niega a hacerlo. Dependiendo de las características de la Unidad Scout, habrá que evaluar si es conveniente que esta actividad se desarrolle como actividad de patrulla o constituya una actividad de Unidad. La decisión final dependerá de en cuál de ellas se logrará una mayor y más profunda participación. Para ambos casos la actividad es igualmente adecuada.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Me gusta participar en actividades que me ayudan a conocerme.
2. Escucho las críticas que me hacen los demás y reflexiono sobre ellas.
3. Sé que puedo ser cada día mejor.
4. Me propongo metas para ser mejor.
5. Hago cosas que me ayudan a cumplir mis metas.
6. Enfrento y resuelvo mis dificultades con alegría.

13 a 15 años

1. Pienso sobre mi manera de ser y trato cada día de mejorar.
2. Soy capaz de criticarme.
3. Sé que soy capaz de hacer cosas y de hacerlas bien.
4. Me esfuerzo cada vez más en superar mis defectos.
5. Soy constante en mis propósitos.
6. Ayudo a mis compañeros de patrulla a superarse.

DESFILE DE MODELOS

Idea original: Vania D'Angelo, Equipo REME Brasil.

Cada patrulla buscará en su comunidad cercana una persona o institución que, por el trabajo que realizan en beneficio de los demás, sea un ejemplo digno de imitar.

Realizada la elección cada patrulla entrevistará, conocerá más a fondo el trabajo que su “modelo” realiza, preparará una pequeña presentación de su labor y lo invitará a una reunión de la Unidad Scout para que comparta con las demás patrullas. Esta reunión no debe ser, necesariamente, la misma para todas las patrullas. A medida que avanzan la investigación y los contactos, las patrullas -teniendo en cuenta la planificación de actividades de la Unidad Scout y previa consulta al Equipo o al Consejo de Unidad-, convocará a esta reunión. Para

la reunión a la que su “modelo” ha sido invitado, la patrulla mostrará la presentación que ha preparado y abrirá un debate o conversación en el que las demás patrullas tengan la oportunidad de compartir con dicha persona o institución. Todo el proceso, incluida la conversación final, será organizado y dirigido por cada una de las patrullas.

Para cerrar cada presentación, la patrulla y su invitado motivarán a la Unidad Scout a realizar algún proyecto o actividad en común (naturalmente relacionado con el trabajo que dicho invitado realiza). Si esta actividad de Unidad no fuera posible, la patrulla podrá coordinar con su invitado un proyecto o actividad que juntos puedan llevar adelante.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

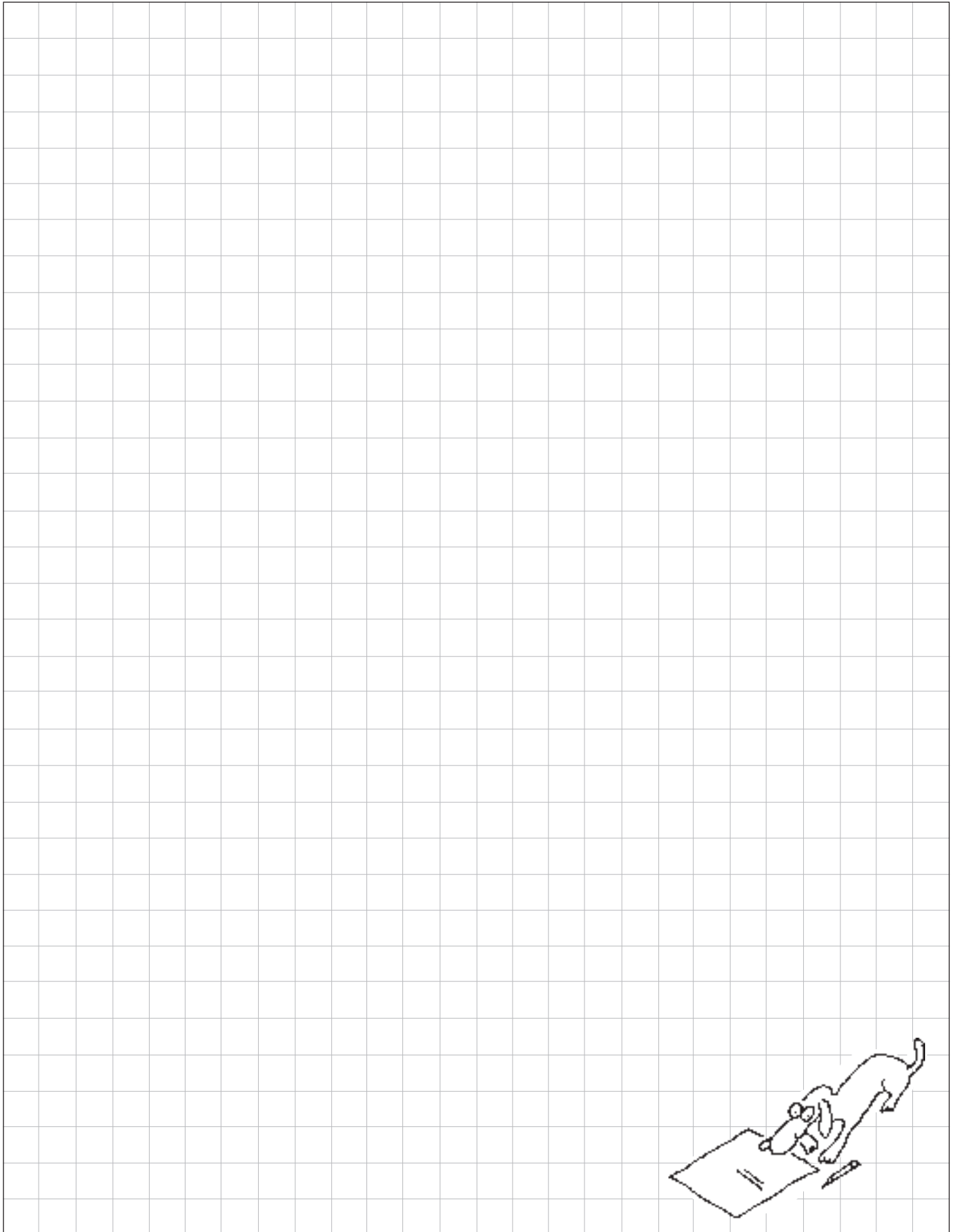
1. Me propongo metas para ser mejor.
2. Hago cosas que me ayudan a cumplir mis metas.
3. Me ofrezco para ayudar en mi patrulla y en mi casa.
4. Conozco y comprendo la Ley y la Promesa Scout.
5. He prometido esforzarme por vivir la Ley y la Promesa Scout.

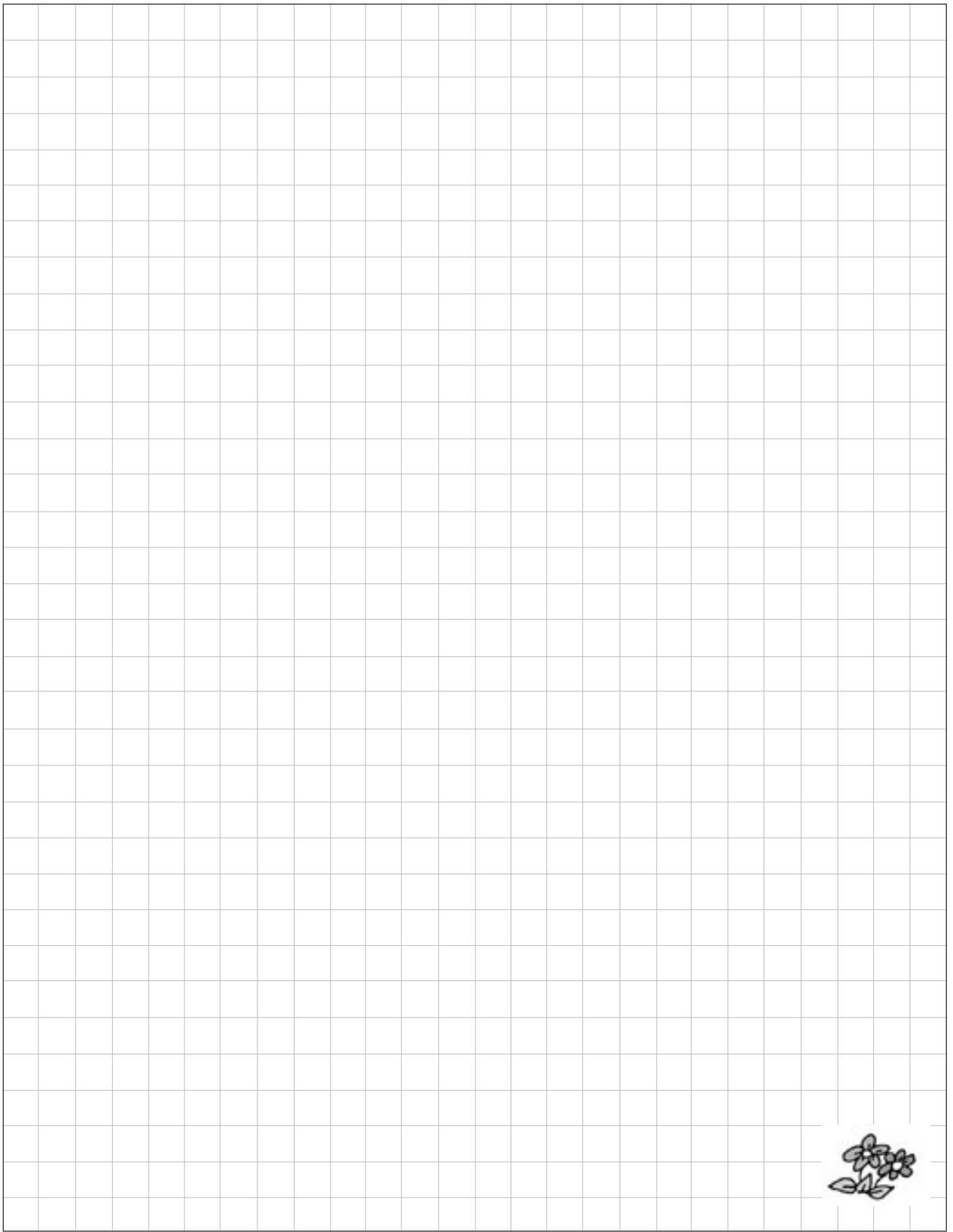
13 a 15 años

1. Pienso sobre mi manera de ser y trato cada día de mejorar.
2. Cumpló las responsabilidades que asumo.
3. Comprendo que lo que me piden la Ley y la Promesa Scout es importante para mi vida.
4. Me esfuerzo por vivir la Ley y la Promesa Scout.
5. Contribuyo para que en mi patrulla nos comprometamos con lo que creemos.

Aquí anoto otras ideas de actividades para la Unidad Scout







AFECTIVIDAD

Emociones contradictorias

Emociones contradictorias

El mundo interior cobra fuerza. Las sensaciones, emociones y sentimientos se suceden unos a otros, en oleadas coincidentes y contradictorias, siempre intensas y mucho más perdurables que en la etapa anterior. Los sentimientos inundan, llenan, desconciertan, descontrolan y pasan a ser un eje central de la vida de los jóvenes. Su conocimiento, su conducción, su control, son tareas de esta etapa.

Amar el amor, odiar el odio, ser amigo de los amigos y enemigo de los enemigos son características de los jóvenes, demasiado grandes para ser niños y demasiado pequeños para ser adultos.

En la búsqueda de ser uno mismo, de tener identidad propia, a veces son uno y a veces son otro. Algunas veces esta dualidad nos hace perder la paciencia, pero en la mayoría de las oportunidades descubrimos el crecimiento que día a día experimentan los jóvenes, y vemos con satisfacción que lo que hacemos por acompañarlos está dando sus frutos.

CAMPAMENTO PADRES-HIJOS

Área de desarrollo
AFECTIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Durante parte de un campamento de tres días, la Unidad Scout recibe la visita de padres y familiares de los y las scouts y comparte con ellos la experiencia de la vida en naturaleza.

LUGAR

En campamento.

DURACIÓN

Parte de las actividades de un campamento de tres días.

PARTICIPANTES

La Unidad Scout, junto a los padres y familiares de los jóvenes.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Integrar a los padres en la vida de la Unidad Scout.
2. Generar oportunidades y espacios para un diálogo diferente entre padres e hijos.
3. Dar a conocer a los padres y a la familia, de manera vivencial, el trabajo que realiza la Unidad Scout.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Le cuento a mi familia lo que hacemos en los scouts y trato que ellos participen en las actividades a las que son invitados.
2. Me gusta hacer cosas con mi familia y ayudo en lo que me piden para organizarlas.

13 a 15 años

1. Soy cariñoso con mi familia y acepto las decisiones que se toman en mi casa.
2. Converso con mis padres sobre lo que consideran bueno para mí y mis hermanos y hermanas.
3. Estoy siempre dispuesto a ayudar a mis hermanos.



Idea original: Grupo Scout Rucamanqui, Chile; Ángel Vázquez, México; Marcelo Lamas, Brasil y Equipo REME Argentina.

MATERIALES

Dependerán de las actividades que se decida realizar junto a los padres.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El sentido de esta propuesta

Realizar una actividad como la que en esta ficha proponemos, es, al mismo tiempo, una gran oportunidad y un gran desafío para la comunidad que forman los y las scouts, sus familias y el Equipo de Unidad. En esta descripción nos ha parecido fundamental profundizar en el espíritu de la propuesta y dar algunas recomendaciones de cómo llevarla adelante. Será tarea del equipo de responsables, en su calidad de diseñadores de la Unidad Scout, desarrollar esta idea de manera tal que responda a las características sociales, económicas y culturales de la comunidad en que la Unidad Scout está inserta.

Por nuestra propia vivencia, sabemos cuán fuerte puede impactar la experiencia de la vida en naturaleza. Las tareas cotidianas hacen aflorar habilidades desconocidas, la convivencia profundiza las relaciones humanas, las actividades en naturaleza y los desafíos que ella nos presenta ponen a prueba conocimientos y potencian la creatividad. El mundo se ve con otros ojos y se valora desde otra perspectiva lo que se posee en el hogar.

Se vuelve cambiado. Aunque no sea posible precisar en qué momento o qué acción generó ese cambio, se sabe que las cosas ya no se perciben de la misma manera... y siempre hacen falta palabras para explicar el maravilloso júbilo que envuelve a los jóvenes cuando regresan de un campamento. Pues bien, si faltan palabras para explicarlo, intentemos entonces vivir esta experiencia junto a la familia de los jóvenes, hacerlos parte de este “ámbito de aprendizaje”.

Se trata, entonces, de invitar a padres y familiares a convivir y compartir con la Unidad Scout durante algunos días de un campamento.

Cómo organizar el campamento

La forma como se organice el campamento dependerá en gran medida de la cultura y manera de hacer las cosas que prime en la comunidad a la que la Unidad Scout pertenece. Ya hemos dicho que los responsables, en su calidad de diseñadores de la Unidad Scout, deberán determinar la forma más adecuada a la luz de la realidad en la que está inserta la Unidad y los objetivos dados a la actividad. Teniendo esto en cuenta, entregaremos algunas recomendaciones que pueden ayudar en este trabajo.

Para comenzar, es deseable que previo al campamento los padres conozcan sobre el espíritu y los objetivos de la actividad. Esta actividad también será nueva para ellos y es importante motivarlos y generar de su parte un alto grado de compromiso.

En relación a la duración. Es ideal que esta actividad se realice durante un campamento de Unidad Scout de tres días de duración. El primer día y medio

las patrullas estarán solas realizando sus programas y preparando la bienvenida para sus familias, las que llegarán a partir de la tarde del segundo día o durante la mañana del tercer día.

Dependiendo de la cultura y costumbres de la comunidad, de las condiciones económicas, del conocimiento que exista entre los padres de los jóvenes, de experiencias anteriores similares a la propuesta, etc., el campamento podrá extenderse durante una jornada o una jornada y media y en caso que los padres pernocten en el campamento podrán hacerlo en un sector especialmente acondicionado para ellos o junto a las patrullas de la forma que es habitual para la cultura de esa comunidad.

En relación al lugar. El campamento debe realizarse en un lugar cercano y de fácil acceso para todos, posibilitando así la llegada de los padres y familiares. El lugar seleccionado debe contar además con servicios higiénicos instalados.

En relación a las actividades. El objetivo es que padres e hijos compartan y hagan cosas juntos a través de actividades que propicien descubrimientos espontáneos, es decir, actividades que naturalmente generen experiencias y conocimientos que no tenían antes. Preparar juntos los alimentos, organizar una velada o un fogón, realizar una excursión breve, cantar, danzar, jugar, compartir una celebración religiosa, armar equipos para un juego de pistas o participar juntos en una actividad de observación de las estrellas.

No se trata, como a veces ocurre, que los papás formen patrullas para “hacer como si fueran scouts”, o que se reúnan para escuchar una charla sobre las relaciones padres-hijos, o que las patrullas monten una reunión “ideal” para presentar a los padres. Esta propuesta está muy lejos de todo eso.

Como se ha explicado, se trata de generar un ambiente flexible y alegre en el que ocurran cosas. Un espacio en el que adultos y jóvenes se sientan cómodos. No demasiado estructurado de manera que impida un desarrollo natural, ni absolutamente falto de planificación de modo que el desorden limite las posibilidades.

No nos hemos referido en esta descripción a las múltiples tareas que dicen relación con la organización de un campamento. Lo nuevo y central en este caso es el espíritu que da vida a esta propuesta, y sobre este aspecto nos hemos detenido.

Si los resultados son positivos, se puede pensar en hacer de esta una actividad fija de la Unidad Scout de manera que año a año, en la misma fecha, adultos y jóvenes se reúnan para dialogar, jugar y crecer juntos.

¿COSAS DE HOMBRES Y COSAS DE MUJERES?

Área de desarrollo
AFECTIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Por medio de la realización de diversos juegos, los participantes se ven enfrentados a los prejuicios que ellos mismos tienen en torno a los roles y capacidades de hombres y mujeres. La experiencia de hacer aquello que consideran propio del sexo complementario significará, a largo plazo y reforzado por otras actividades y experiencias, un cambio en la apreciación que cada uno tenga respecto de hombres y mujeres.

LUGAR

En el lugar de reunión habitual de la Unidad Scout y, dependiendo de los juegos que se seleccionen, al aire libre en un espacio lo suficientemente amplio para desarrollar dichos juegos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Propiciar un mayor grado de conocimiento entre los miembros de la Unidad Scout.
2. Hacer aflorar los prejuicios que los jóvenes tienen en torno a los roles y capacidades de hombres y mujeres.
3. Discutir sobre los roles y capacidades de hombres y mujeres en la sociedad contemporánea.
4. Comprender que los patrones de comportamiento masculino y femenino cambian con el tiempo y dependen, en gran medida, de la cultura en la que esos hombres y mujeres están inmersos.

DURACIÓN

Dos a tres semanas, en forma paralela a otras actividades de Unidad Scout o patrulla.

PARTICIPANTES

La Unidad Scout, trabajando en patrullas y en forma individual.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Me doy cuenta por qué reacciono de la manera en que a veces lo hago.
2. Escucho las opiniones de los demás y si no estoy de acuerdo lo digo con respeto.
3. Me informo adecuadamente sobre lo que significa ser hombre y ser mujer.

13 a 15 años

1. Digo lo que pienso con respeto hacia los demás.
2. Mantengo mi opinión cuando estoy convencido que es correcta.
3. Comparto con los demás, sin vergüenza ni burla, lo que sé sobre sexualidad del hombre y de la mujer.
4. Considero con igual dignidad a hombres y 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.

MATERIALES

Los necesarios para jugar los juegos seleccionados por las patrullas, cartulina gruesa de dos colores diferentes, marcadores o plumones, cinta adhesiva, panel o pizarrón, dos cajas.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Reunida la Unidad Scout, el Equipo de Unidad invita a los participantes a confeccionar un listado con los juegos que consideran propios de mujeres y los que consideran propios de hombres. A modo de una lluvia de ideas, los jóvenes dirán en voz alta qué juegos corresponderían, según su criterio personal, a cada categoría. Mencionado el juego se preguntará a los demás cuántos están de acuerdo con esta selección y si el juego cuenta con al menos un tercio de las preferencias, será incorporado en el listado.

Durante esta etapa no será necesario, y tampoco recomendable, que cada participante explique las razones que lo llevan a elegir determinado juego. Mientras menos operen los filtros, mejor.

Una vez elaborado el listado, la Unidad Scout selecciona dos “juegos de mujeres” y dos “juegos de hombres”. A continuación, y por sorteo, a cada patrulla se le asignará uno de los cuatro juegos seleccionados y será la responsable de organizar lo que corresponda para que la Unidad Scout juegue dicho juego en el lugar y día que se establezca para ello. Se pretende que cada patrulla organice un juego, por lo que si la Unidad Scout está conformada por más de cuatro patrullas habrá que escoger más juegos, es decir, un juego para cada patrulla.

Con anterioridad al día programado

Durante el tiempo que medie entre la primera reunión y aquella en que se jugarán los juegos seleccionados, las patrullas deberán obtener los materiales y llevar adelante las tareas que corresponda para ejecutar el juego que le ha sido asignado.

Por su parte, el equipo de Unidad deberá velar porque las patrullas realicen el trabajo a ellas encomendado, apoyarlas en lo que fuera necesario y preparar los materiales que utilizarán para la última parte de la actividad, que son los siguientes:

- tarjetas de cartulina de un mismo color y de un tamaño adecuado 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
sólo los hombres deben	sólo las mujeres deben
las mujeres son mejores para	las mujeres nunca pueden

Para cada encabezado deberán confeccionarse 4 tarjetas, completando un total de 32 tarjetas.

- tarjetas de cartulina de un mismo color (diferentes al de las anteriores) y de un tamaño adecuado 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
pilotear un 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
jugar rugby	levantar carga	ser secretaria
llorar	ser General	dirigir un Banco
cometer errores	pedir perdón	

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

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

A jugar y reflexionar

El día programado, la Unidad Scout se reunirá a jugar. En forma sucesiva, cada patrulla estará a cargo de conducir y animar el juego que ha preparado. Al finalizar los juegos, o incluso a medida que se desarrolla cada uno de ellos, el Equipo de Unidad puede preguntar a los participantes qué les ha parecido la experiencia. Tampoco en este momento se trata de profundizar demasiado, sino que solamente se pretende ir “testeando” el impacto que esta parte de la actividad produce en los participantes.

La observación que los responsables adultos hagan de los comportamientos y reacciones de los y las jóvenes durante la realización de los juegos es, como siempre, importante y necesaria para la discusión y las conclusiones posteriores.

Terminados los juegos, y sin que medie debate o reflexión entre una actividad y la siguiente, los responsables invitan a los participantes a reunirse frente a un panel previamente montado a los pies del cual están las dos cajas con encabezados y acciones.

Se pide a un primer participante que se acerque al tablero, escoja al azar una tarjeta de cada caja (es decir, una tarjeta que contenga un encabezado y otra que contenga una acción), pegue ambas tarjetas en el tablero y lea en voz alta la oración que éstas forman. En forma inmediata, quien formó la oración debe entregar su opinión sobre lo que ésta señala. A continuación, el Equipo de Unidad invita a los demás participantes a que expresen su opinión sobre el contenido de la oración que se ha formado. Discutida la primera oración, será el turno de otro participante quien deberá realizar las mismas acciones que el anterior, y así sucesivamente.

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 jóvenes reflexionen su reacción ante estos estereotipos y los cuestionen.

La experiencia vivida a través de los juegos realizados con anterioridad, sumada al debate que se producirá a partir de cada oración, serán la tribuna desde donde se analizarán y cuestionarán los estereotipos. Por ello, es importante que el Equipo rescate la experiencia de los jóvenes al jugar los diferentes juegos y al formar las oraciones y los enfrente con la realidad que día a día ellos viven y las actitudes y reacciones que en dicha realidad manifiestan.

Al finalizar la actividad, será bueno que los dirigentes inviten a los participantes a evaluar el trabajo realizado intentando que los jóvenes rescaten la valoración de sus propias emociones respecto del tema. Como se trata de cambiar actitudes y comportamientos, este aspecto sólo podrá ser observado a más largo plazo, dando a los participantes oportunidad de incorporar en sus conductas los cambios que den cuenta de esta nueva valoración de los roles y capacidad de hombres y mujeres.

¡HOY ES DÍA DE FIESTA!

Área de desarrollo
AFECTIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La celebración del cumpleaños es una conmemoración de la historia personal y una demostración de la valoración que por esa persona siente su comunidad. A través del tiempo se ha mantenido la tradición comunitaria de marcar el paso de las distintas etapas de la vida de las personas, pero a menudo esta celebración se restringe a un compromiso social más.

LUGAR

En el local de reunión habitual de la Unidad Scout, en campamento o en una excursión especialmente programada para realizar la celebración.

DURACIÓN

Dependerá de las características de la celebración, pero en términos generales no debería ocupar más que parte de las actividades de unas dos o tres reuniones de Unidad.

PARTICIPANTES

Toda la Unidad, trabajando en patrullas o en forma individual.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Conmemorar la historia personal.
2. Rescatar la tradición comunitaria de celebración de los cumpleaños.
3. Expresar la amistad y valoración de los miembros de la Unidad Scout.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Busco apoyo en mi patrulla cuando estoy triste o algo me confunde.
2. Soy leal con mis amigos sin dejar de lado o tratar mal a quienes no lo son.
3. Me gusta querer y que me quieran.
4. Me intereso por los demás y soy generoso.

13 a 15 años

1. Comparto mis sentimientos y emociones con mi patrulla.
2. Aprecio a mis amigos y amigas y no me enojo con ellos por cualquier cosa.
3. Entiendo la importancia del amor en mi vida.
4. Estoy siempre dispuesto a ayudar a mis compañeros de patrulla.
5. Aprecio a las personas por lo que son.

MATERIALES

Dependerán de la manera en que la Unidad decida agasajar a quien está de cumpleaños. En términos generales, se necesitarán elementos para adornar el lugar, ingredientes para confeccionar un pastel, un regalo y los materiales necesarios para realizar la actividad preparada.



Idea original: Pablo
Llamoca, Equipo
REME Perú.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En la Unidad Scout podemos revalorizar esta tradición y hacer de cada conmemoración un día de fiesta y regocijo para el festejado o la festejada. Cada vez que un integrante de la Unidad esté de cumpleaños, los demás se prepararán para celebrar de una manera especial y hacerle sentir a esa persona el cariño y aprecio que esta comunidad siente por él o ella.

Si la Unidad Scout decide celebrar de esta manera el cumpleaños de cada uno de sus miembros, esta actividad se transformará en una actividad fija de la Unidad y, desde esta perspectiva, no será necesario seleccionarla para ser incluida en el ciclo de programa.

Al igual que las demás actividades fijas que realizan la Unidad Scout y las patrullas, lo que sí deberá hacerse es incluirlas al momento de la calendarización en la planificación que se haga de cada uno de los ciclos de programa.

Antes del cumpleaños

Sabiendo que un miembro de la Unidad estará próximamente de cumpleaños, los demás integrantes comenzarán los preparativos para celebrar en propiedad esta fecha particular.

Lo primero será recordar a todos la realización de la actividad e invitarlos a participar activamente en ella. El, la o los festejados, sabrán de la realización de la actividad y participarán en algunos de sus trabajos previos. Pero no en todos, siempre debe haber algún detalle o particularidad secreto que los mantenga expectantes de qué han ideado sus amigos y amigas para esta ocasión. De lo contrario, se perderá parte del factor sorpresa que siempre es bienvenido en una celebración de este tipo.

Si bien la celebración del cumpleaños es una fiesta personal y, desde este punto de vista, no son convenientes las celebraciones comunes, podrá haber ocasiones en que sea necesario festejar a más de una persona en la misma fiesta. Lo importante en estos casos, es que el o los festejados sientan que esta fiesta es para ellos y que sus amigos han preparado algo especial.

Para comenzar el trabajo, habrá que decidir entre todos las características que tendrá esta celebración o, dicho en otras palabras, qué se hará en esta oportunidad para celebrar. Si bien la celebración de los cumpleaños se constituirá en una actividad fija de la Unidad Scout, como otras actividades de este tipo podrá tener contenidos variables, es decir, no es necesario hacer siempre lo mismo y es posible y recomendable buscar elementos novedosos para cada ocasión. La decisión de estos elementos novedosos es, por ejemplo, una de las cosas que se podrán mantener en secreto para el festejado.

Como se trata de una fiesta para celebrar a un amigo o una amiga, estos elementos novedosos pudieran estar relacionados con las características y gustos de dicha persona. Por ejemplo, la Unidad Scout puede decidir para ese día preparar un taller de cantos y danzas porque a “Juan” le gusta mucho bailar; o preparar un juego en

que haya que superar postas de preguntas ingeniosas porque a “María” le gusta este tipo de actividades; o aprovechando que el cumpleaños de “José” se celebrará durante el próximo campamento, construir un horno de barro y preparar en él un pastel de cumpleaños; o preparar una excursión con rally fotográfico para “Ana”, que además de gustarle mucho la fotografía, cree que la Unidad debería hacer más actividades al aire libre. Las posibilidades son muchas...

Además de una actividad especial, se podrán preparar otros elementos para el festejo: pastel de cumpleaños, regalo, adornos, antifaces, sombreros, etc.

Decidido lo que se hará en la fiesta, habrá que distribuir las responsabilidades y tareas que de lo anterior se desprendan. Guía y Subguía de patrulla harán el seguimiento de estas tareas al interior de la patrulla, mientras el Equipo de Unidad velará porque este seguimiento se haga y se ocupará de la administración general de la actividad.

Durante el tiempo de preparación, los responsables deberán estar atentos a mantener la motivación inicial y realizar los cambios necesarios para que no decaiga el entusiasmo de los participantes. Este seguimiento también será importante para efectos de la evaluación final de la actividad y para recoger observaciones que permitan una mejor evaluación del crecimiento de los jóvenes.

El día del cumpleaños

Este será un día especial para todos en la Unidad Scout. Se lleve a cabo la fiesta en campamento o en el local de reunión habitual de la Unidad, habrá que hacerle sentir al o los festejados que este no es un día igual a todos los demás. Adornar el lugar de reunión de una manera especial o preparar un saludo puede ser una manera de hacerles sentir esta diferencia.

En el momento programado, se le presentará al festejado lo que se ha preparado para él o ella en esta ocasión, se realizará la actividad programada, se compartirá entre todos un pastel o alguna comida especial y se le entregarán los regalos y saludos.

Al finalizar, el festejado podrá contarle a los demás cómo se ha sentido y éstos, a su vez, relatarle anécdotas del proceso. Esta conversación final, que en cierta forma constituirá también una forma de evaluar la actividad, entregará datos sobre el impacto que lo realizado ha tenido en los participantes así como nuevas y entretenidas ideas para futuras celebraciones.

Por otra parte, esta información, sumada a las observaciones realizadas por el Equipo de Unidad durante el proceso, serán de gran utilidad al momento de evaluar la progresión personal de cada uno de los miembros de la Unidad Scout respecto a los objetivos educativos propuestos, lo que se hará a medida que se acerque el término del ciclo de programa.

IMÁGENES DE NUESTRA AVENTURA

Área de desarrollo
AFECTIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Durante el campamento que culmina las actividades de un año, los participantes de la Unidad Scout toman fotos de las actividades que allí se realizan y, una vez de regreso y reiniciadas las actividades, preparan un diaporama e invitan a los padres y apoderados a una velada donde comparten el trabajo realizado y dan a conocer algo más sobre la vida de la Unidad.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Fomentar y propiciar instancias de participación y comunicación con los padres de la Unidad.
2. Preparar un material entretenido y novedoso que muestre las actividades de la Unidad.
3. Conocer y aplicar técnicas de comunicación visual.
4. Confeccionar un diaporama.

LUGAR

En campamento, en el local de reunión habitual de la Unidad y en un lugar amplio y acogedor que permita la proyección del diaporama y la realización de la velada.

DURACIÓN

Aproximadamente un mes, coexistiendo con otras actividades.

PARTICIPANTES

La Unidad.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

Le cuento a mi familia lo que hacemos en los scouts y trato que ellos participen en las actividades a las que son invitados.

13 a 15 años

Soy cariñoso con mi familia y acepto las decisiones que se toman en mi casa.



Idea original: Julio Solanilla S., Panamá y Víctor Xicohtencatl, México.

MATERIALES

Cámara fotográfica, rollos de película fotográfica para diapositivas, cinta magnetofónica, equipo de audio, equipo de proyección de diapositivas, telón para diapositivas y los materiales que se utilicen para la velada (alimentos, sillas y mesas, etc.)

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes del campamento

Por lo menos dos semanas antes del campamento de Unidad, el Equipo recuerda la actividad -la que fue seleccionada por los mismos participantes al momento de programar el ciclo de programa-, motiva la participación de las patrullas y entrega algunos conocimientos básicos sobre fotografía que permitan a los participantes realizar un buen trabajo durante el campamento.

En el caso de la técnica fotográfica, es recomendable contar con un profesional para asesorar el trabajo de las patrullas. Si no fuera posible, los dirigentes deberán explicar algunos aspectos básicos sobre fotografía:

- “Objeto” es la persona, grupo, cosa o fragmento de algo que se desea retratar.
- Es necesario observar con detenimiento el objeto que se desea retratar para escoger su mejor ángulo.
- El objeto escogido 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.
- “Encontrar” es centrar en el visor de la cámara fotográfica la imagen del objeto elegido.

También durante esta reunión será necesario distribuir las tareas que la actividad demandará durante el campamento y asignar a los responsables de su cumplimiento. Aun cuando cada Unidad podrá encontrar otras tareas que sea necesario cumplir de acuerdo con su plan de trabajo, existen algunas responsabilidades básicas que deben distribuirse en forma previa:

- ¿cuál será la manera de proveerse de los materiales necesarios y quiénes serán los encargados de administrarlos?, etc.
- fotógrafos: ¿uno por patrulla, elegidos al azar entre los más diestros o se turnarán las cámaras fotográficas entre los integrantes de la Unidad?, en los dos primeros casos, ¿quiénes serán los responsables?, etc.
- ¿quiénes serán los encargados de numerar las fotografías para recordar exactamente en qué momento fueron tomadas y por qué motivo?, etc.

Designadas las responsabilidades, será tarea de la Unidad en su conjunto establecer el listado con los materiales necesarios. Para elaborar un diaporama atractivo se necesitarán, entre 40 y 60 diapositivas útiles. Es importante tener en cuenta que un porcentaje importante de las fotografías que se tomen durante el campamento no podrán ser utilizadas para el diaporama, por ello la Unidad Scout debe prever una cantidad suficiente de rollos de película. Si su obtención queda a cargo de los miembros de la Unidad, los dirigentes deben asegurar que éstos cumplan con su tarea.

Durante el campamento

Como las responsabilidades ya han sido designadas, durante el campamento sólo será necesario que cada encargado realice la tarea asumida de la forma y en el momento establecidos.

El Equipo de Unidad deberá asesorar a los jóvenes y velar por el cumplimiento de los compromisos. Una reunión diaria con los responsables -corta e informativa-, les permitirá conocer el avance de los trabajos y hacer los cambios y arreglos que fuera necesario.

Una vez de regreso

Para montar el diaporama deberán seguirse los siguientes pasos, en el orden que aquí se indica:

- revelar los rollos de diapositivas,

- seleccionar las diapositivas que se utilizarán para el diaporama,
- ordenar las diapositivas de acuerdo al criterio establecido por la Unidad Scout,
- numerar las diapositivas,
- seleccionar la música que acompañe a las diapositivas,
- redactar los textos que acompañarán a la música y las diapositivas,
- elegir a las personas que se encargarán de leer los textos,
- mezclar en una cinta magnetofónica texto y música, preocupándose que calcen con las diapositivas.

La Unidad deberá decidir la forma más adecuada para realizar esta tarea: dividirse por patrullas y que cada una asuma algunas responsabilidades, que distintos miembros de la Unidad asuman las diferentes responsabilidades como encargados de un equipo de trabajo, etc.

La preparación del diaporama tomará al menos dos semanas, por ello las tareas antes descritas podrán distribuirse en dos reuniones de Unidad. Durante este mismo tiempo, habrá que encontrar un nombre para el diaporama. Es conveniente realizar esta tarea al comenzar el trabajo, de manera que el nombre elegido se constituya también en una especie de énfasis o recordatorio de la idea fuerza que se quiere presentar a través del diaporama. Para elegir el nombre se pueden realizar diversas acciones: lluvia de ideas, concurso, discusión rescatando las ideas centrales o momentos más importantes del campamento, etc.

Al mismo tiempo, la Unidad deberá preocuparse de organizar la velada a la que invitará a los padres y apoderados y en la que les presentará el diaporama. Es importante que todo esté organizado con anticipación y las invitaciones se entreguen, a más tardar, con una semana de antelación.

El día de la velada

Los miembros de la Unidad deberán llegar temprano para preparar el lugar y esperar a los invitados.

Nada debe quedar para última hora, permitiendo que cualquier descuido de organización opaque esta hermosa iniciativa.

Aprovechando el clima que se generará y el hecho que están presentes familiares y amigos de los miembros de la Unidad Scout, la velada puede concluir con galletas y refrescos e invitar a todos los asistentes a comentar esta presentación.

Esto permitirá tener una impresión de los efectos generados, conocer las opiniones que ellos tienen en relación al trabajo que realiza la Unidad Scout y el aprecio que manifiestan por la participación de sus hijos y amigos en el Movimiento Scout.

Si la actividad ha sido buena, espontáneamente surgirán iniciativas para realizar otras actividades similares, permitiendo el intercambio de experiencias entre los miembros de la Unidad y sus familiares. El que esto ocurra, será un excelente signo de que la actividad ha logrado los objetivos que se había propuesto y que, en una visión a más largo plazo, ha contribuido al logro de los objetivos educativos planteados.

Nuevas iniciativas en esta línea no necesariamente tienen que referirse exclusivamente a campamentos o utilizar la misma técnica audiovisual. Pueden realizarse presentaciones para mostrar algún proyecto específico que la Unidad o alguna de las patrullas esté llevando adelante, para mostrar la historia de la Unidad, para presentar la preselección de actividades durante un ciclo de programa, para recordar alguna actividad que haya llamado especialmente la atención de los jóvenes, etc. En relación a la técnica, pueden elaborarse diaporamas, videos, programas radiales, periódicos, exposiciones, etc.

SERENOS DE CAMPAMENTO

Área de desarrollo
AFECTIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En campamento, mediante un sistema de turnos y relevos, las patrullas realizan en conjunto un sistema de vigilancia y cuidado nocturno. Cada ronda de serenos velará por el descanso de sus compañeros y compañeras; cumplirá tareas rutinarias de custodia del campamento y prevención de pequeños riesgos; y dispondrá de tiempo para la conversación y la reflexión personal. De este modo, cada participante ofrecerá parte de su descanso y dedicación al servicio de los demás.

LUGAR

En campamento.

DURACIÓN

Todas las noches de un campamento.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando por patrullas y en parejas.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Enfrentar y superar temores infundados hacia la soledad, el silencio y la oscuridad.
2. Profundizar el conocimiento entre los miembros de una misma patrulla.
3. Promover la participación y responsabilidad de los jóvenes en tareas de servicio a los demás.
4. Prevenir pequeños riesgos nocturnos en campamento.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Me doy cuenta y puedo hablar de las cosas que me atemorizan.
2. Busco apoyo en mi patrulla cuando estoy triste o algo me confunde.
3. Me intereso por los demás y soy generoso.

13 a 15 años

1. Trato de dominar mis reacciones, aún en situaciones difíciles o inesperadas.
2. Sé que es normal que a veces prefiera la soledad, o no me atreva a hacer algo, o sienta inseguridad o rabia; y trato de manejar estos sentimientos.
3. Comparto mis sentimientos y emociones con mi patrulla.
4. Estoy siempre dispuesto a ayudar a mis compañeros de patrulla.



Idea original:
Alberto Del Brutto, OSI.

MATERIALES

Linterna, reloj, bastón o palo contundente, ropa de abrigo para la noche, elementos para preparar una bebida caliente.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Cuando el campamento ya ha sido instalado y mucho antes del anochecer del primer día, se reunirá el Consejo de Unidad para comentar el desarrollo de la actividad que la Unidad Scout ha decidido realizar durante las noches del campamento. Se intercambiarán opiniones sobre los objetivos de la actividad, la forma de estimularla, la manera concreta en que operará y otros aspectos prácticos de su ejecución. En la misma reunión se distribuirán equitativamente las noches de campamento, de modo que cada patrulla preste el servicio encomendado sólo una vez cada cuatro noches.

Del mismo modo, cada noche un miembro del Equipo de Unidad asumirá como responsable de los serenos, el que será despertado en caso de dificultades, accidentes u otras situaciones de emergencia. Desde luego, el responsable encargado también podrá levantarse a medianoche para verificar el cumplimiento normal de las tareas de cada turno.

A continuación, cada Guía comunicará en detalle la actividad a sus compañeros y compañeras de patrulla y entre todos determinarán la forma de distribución de las rondas para la noche o las noches en que les ha correspondido vigilar. El servicio de serenos se prestará durante 8 horas. Por lo tanto, la patrulla se dividirá a su vez en parejas, cada una de las cuales asumirá turnos de 2 horas. Es recomendable que el Guía y el Subguía de Patrulla formen pareja con los miembros menores o menos experimentados de la patrulla. Es conveniente que el Guía y Subguía de patrulla con sus respectivas parejas asuman el segundo y tercer turno, para de ese modo asignar a los miembros restantes los turnos menos exigentes, esto es, el primero y último. Una distribución horaria tradicional es: 23:00 a 1:00; 1:00 a 3:00; 3:00 a 5:00; y 5:00 a 7:00

Las tareas a cumplir por cada pareja serán básicamente las siguientes:

1. Recorrer el campamento al menos dos veces durante el turno para:
 - * Comprobar que los fuegos estén bien apagados (sólo la primera ronda).
 - * Verificar que las carpas se encuentren en buenas condiciones: tensión adecuada de los vientos, cierres en posición correcta, etc.
 - * Supervisar que no ingresen animales o personas extrañas al perímetro del campamento.
 - * Prestar atención al estado general de los que descansan, en especial a las manifestaciones de su estado de salud: tos, sueño intranquilo, quejidos de dolor o de frío, etc.
 - * Mantener constante iluminación en al menos una de las letrinas.
2. Atender al estado general del tiempo y el eventual cambio de condiciones climáticas que pudieran presagiar una tormenta de lluvia o viento, la crecida de un río cercano, la subida de una marea, etc.
3. Despertar oportunamente a la pareja de relevo sin molestar a los demás, informarles de las novedades del turno y asegurarse de que inicien sus funciones a la hora indicada.

4. Si los dirigentes así lo deciden, es posible encomendar a cada pareja de serenos otras tareas de servicio común, como por ejemplo:
 - * Ordenar la intendencia.
 - * Preparar los paquetes de alimentos para las comidas del día siguiente, según un listado entregado por los dirigentes.
 - * Procurar el agua para el desayuno de todas las patrullas.
 - * Revisar el estado de las construcciones comunes de campamento y repararlas, si fuera necesario y ello no causare ruidos molestos.
 - * Adelantar algunas tareas de la cocina de su patrulla.
 - * Encender los fuegos para desayunar (tarea que asumiría el último turno).
 - * Otros que sean necesarios.
5. En caso de cualquier dificultad o emergencia, avisar al dirigente responsable del servicio de serenos para esa noche. El bastón o palo que se propone es útil en caso de tener que espantar algún animal que se aproxime al campamento, especialmente a la intendencia. En ningún caso se debe proveer a los serenos de ningún tipo de arma, menos aún de un arma de fuego. Frente a cualquier situación peligrosa o que revista algún peligro, los serenos deben alertar inmediatamente al dirigente responsable del servicio para esa noche, tal como se señala al comenzar este punto.

En los intervalos entre dos recorridos sucesivos, los jóvenes pueden permanecer en un lugar previamente señalado para tal efecto y que se encuentre equidistante de todas las patrullas, junto a un cálido fuego, conversando en voz baja y tranquila. Será esta una ocasión apropiada para que junto a una bebida caliente se profundice el conocimiento entre ambos, el intercambio de ideas, sueños y proyectos, etc.

A la hora del desayuno, la patrulla que ha realizado la vigilancia puede intercambiar entre sí y con los demás miembros de la Unidad las experiencias vividas en la noche, comentando los sucesos y anécdotas ocurridas durante los turnos de cada pareja.

Al finalizar el campamento, y como parte de la evaluación que de él debe hacerse, jóvenes y Equipo de Unidad comentarán esta actividad y las impresiones que ella les ha dejado. Por las características de lo realizado, la evaluación se centrará en el desempeño individual y las experiencias obtenidas por los jóvenes, las que desde luego sólo se conocerán al final de cada turno y al término del campamento. No obstante lo anterior, y como en muchas actividades, durante el desarrollo de la actividad el Equipo de Unidad estará en condiciones de observar en los jóvenes otras conductas relacionadas con la labor que están realizando: disposición a colaborar, actitud ante la persona con quien realizan el turno, preparación de los implementos necesarios, superación de temores o aprehensiones, cumplimiento de los horarios, mantención del silencio, iniciativa en relación a la realización de tareas complementarias durante el turno, criterio utilizado para calificar una situación de emergencia, nivel de diálogo mantenido entre las parejas.

OTRAS IDEAS



IDEAS

OTRAS IDEAS

¿ESTÁS A FAVOR O EN CONTRA?

Idea original: Central de Coordinación REME.

Se divide el lugar en dos espacios: en un espacio se pone un cartel que diga “a favor” y en el otro uno que diga “en contra”. El grupo se sitúa en el centro de la habitación.

El equipo de la Unidad Scout, o el responsable que conduce la actividad, lee en voz alta la primera afirmación a debatir. Inmediatamente, cada participante tomará posición: si está de acuerdo con la afirmación se desplazará desde su lugar hasta el espacio “a favor”; si no lo está, lo hará hacia el espacio que dice “en contra”. Nadie puede permanecer en el centro, salvo quien conduce la actividad. Las afirmaciones deben ser tomadas tal y como se comprenden, no pueden pedirse explicaciones en esta primera etapa.

Una vez que todos han tomado posición, se da la palabra a cualquiera que desee explicar las razones de su determinación. En forma alternada se va escuchando a los participantes de ambos grupos. A medida que se escuchan los argumentos, los participantes pueden cambiar su posición e ir acercándose (más o menos, dependiendo de cuán a favor o en contra se sientan ahora de la afirmación) hacia el espacio contrario. Aquellos participantes que se hayan desplazado deberán explicar las razones de su cambio de opinión.

Para finalizar con esta primera afirmación, entre todos redactarán una que, sin salirse del contexto inicial, logre mayor consenso del grupo. A continuación, el grupo vuelve al centro y quien conduce enuncia la siguiente afirmación, y así sucesivamente.

Para las afirmaciones recomendamos redactar frases que respondan a lugares comunes como, por ejemplo, “el futuro está escrito y por más esfuerzo que hagamos no podemos cambiarlo”, “todas las personas tienen su precio”, “un buen amigo no trata que uno sea diferente”, “no todos están preparados para saber la verdad”, “no es bueno decir todo lo que uno piensa”, “en algunos casos es mejor una mentira piadosa”, etc. Básicamente, muchas de estas afirmaciones pueden ser consideradas verdaderas o falsas dependiendo del punto de vista desde el cual se las examine. Por ello, el valor de esta actividad radica en la capacidad que cada uno tenga para explicar por qué razón se toma determinada posición y no en ubicarse en el “lado correcto”.

Estas afirmaciones pueden mezclarse con otras de carácter jocoso o dichos populares que ayuden a distender el ambiente como, por ejemplo, “los esquimales son personas frías”, “no por mucho madrugar amanece más temprano”, “reaccionario es una persona que se molesta mucho cuando reaccionan los demás”, etc.

Después de algunos ejercicios como el señalado, o cuando el grupo o el responsable lo crean conveniente, los participantes comparten y evalúan lo realizado. Algunas preguntas que pueden orientar esta conversación final son:

¿Les ha sido fácil o difícil situarse ante las afirmaciones? ¿Qué ha añadido el tener que posicionarse físicamente? ¿Qué han aprendido con respecto a los valores de los demás? ¿Y de los de ustedes mismos? A medida que escuchaban otros razonamientos ¿qué cambios se han producido? ¿Es posible sentirse próximo a una persona que tiene valores diferentes a los nuestros?...

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Escucho las opiniones de los demás y si no estoy de acuerdo lo digo con respeto.
2. Soy capaz de decir que no cuando creo que algo es incorrecto.

13 a 15 años

1. Comparto mis sentimientos y emociones con mi patrulla.
2. Digo lo que pienso con respeto hacia los demás.
3. Mantengo mi opinión cuando estoy convencido que es correcta.
4. Aprecio a mis amigos y amigas y no me enojo con ellos por cualquier cosa.

PUERTAS ABIERTAS

Idea original: Corresponsales REME de Trinidad y Tobago, Dominica e Islas Caimán.

Durante un tiempo prolongado, y coexistiendo con otras actividades de la Unidad, las patrullas o la Unidad en su conjunto se proponen el desafío de encontrar en la comunidad cercana un grupo de amigos e invitarlos a desarrollar juntos alguna actividad.

El objetivo será conocer a otros jóvenes y que éstos conozcan a los scouts, por lo que la invitación puede consistir en participar con ellos en un día de actividad o salir juntos de excursión. También puede ser más ambiciosa, invitando a los jóvenes a realizar en conjunto algún proyecto de servicio comunitario. La elección final dependerá de aquello que los jóvenes quieran hacer. Esta elección puede hacerse al planificar un ciclo de programa o con posterioridad, como un actividad complementaria.

En cualquier caso, primero habrá que encontrar en la comunidad un grupo de jóvenes a los cuales les interese la invitación. Es importante que los contactos con otros grupos se realicen en forma natural, de la manera en que los jóvenes acostumbran a esta edad. Tomado el contacto y logrado el acuerdo de hacer algo juntos, los pasos que seguirán serán tan variados como diversas son las posibilidades de acción. Cuando la actividad emprendida llegue a su término, se puede exponer los resultados y festejar juntos el trabajo realizado.

Aun cuando no es objetivo de la actividad, es posible que alguno de los jóvenes o grupos invitados desee incorporarse al Movimiento Scout, por lo que esta actividad resultará interesante para Unidades que están constituyéndose y desean incorporar nuevos miembros o para Unidades antiguas que, por distintas razones, han puesto en marcha campañas de crecimiento.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Soy leal con mis amigos sin dejar de lado o tratar mal a quienes no lo son.
2. Me gusta querer y que me quieran.
3. Me intereso por los demás y soy generoso.

13 a 15 años

1. Aprecio a mis amigos y amigas y no me enojo con ellos por cualquier cosa.
2. Aprecio a las personas por lo que son.
3. Considero con igual dignidad a hombres y mujeres.

JUEGOS DEL TIEMPO DE LOS ABUELOS

Consultando a sus padres, abuelos u otros familiares, los jóvenes rescatan juegos tradicionales y organizan una tarde recreativa con participación de sus familias.

La primera etapa se desarrolla por patrullas y consiste en la investigación y selección de uno o dos juegos tradicionales. Para esto, cada miembro de la patrulla consulta a sus familiares sobre los juegos tradicionales que recuerdan. En una reunión de patrulla, cada miembro presenta los juegos que encontró y entre todos seleccionan uno o dos.

Una vez que todas las patrullas hayan seleccionado sus juegos, éstos serán presentados a la Unidad Scout y comenzará la etapa de preparación de la tarde recreativa. Habrá que determinar fecha y lugar, distribuir las tareas previas, obtener y preparar equipos y materiales, y promover la participación de las familias.

Idea original: Walter Dohme y Lenita A. Pessoa, Brasil y Germán Rocha, Bolivia.

Es conveniente que los miembros de las patrullas practiquen sus juegos con anterioridad, ya que estarán encargados de conducirlos y mientras más los conozcan mejor lo harán.

En la fecha, lugar y hora establecidos, la Unidad Scout recibirá a sus invitados y les ofrecerá la oportunidad de jugar al menos cuatro juegos tradicionales, los que se pueden programar en forma sucesiva o simultánea. La ejecución de la actividad puede tener muchas variantes: jóvenes contra padres y abuelos, competencia de equipos mixtos, adultos contra adultos por patrulla, etc.

La actividad estará matizada con anécdotas, bromas y recuerdos, y bien puede finalizar con una merienda o pequeña celebración.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Me gusta querer y que me quieran.
2. Le cuento a mi familia lo que hacemos en los scouts y trato que ellos participen en las actividades a las que son invitados.
3. Me gusta hacer cosas con mi familia y ayudo en lo que me piden para organizarlas.

13 a 15 años

1. Comparto mis sentimientos y emociones con mi patrulla.
2. Aprecio a las personas por lo que son.
3. Soy cariñoso con mi familia y acepto las decisiones que se toman en mi casa.
4. Converso con mis padres sobre lo que consideran bueno para mí y mis hermanos y hermanas.

MECÁNICAS Y NIÑEROS

Esta idea pretende que los jóvenes experimenten tareas que habitualmente le son adjudicadas al otro sexo y, luego de realizar dichas tareas, reflexionen y compartan la experiencia obtenida.

Trabajando en patrullas, con el acompañamiento y apoyo de un dirigente, los jóvenes individualizan distintas actividades o tareas cotidianas que ellos consideran que no son compatibles con su género. Obviamente, se descartan aquellas que dicen relación con características físicas propias de la condición sexual de cada participante y que sin duda no pueden ser realizadas por ambos sexos, como dar a luz un bebé o amamantar.

Para identificar esas tareas o actividades, cada joven da su opinión agregando las razones de su afirmación. La tarea se registra sin que los demás miembros de la patrulla puedan rebatirla. Continuando con la actividad, el responsable pide a cada participante que, dentro de un plazo determinado por él o ella, realice la tarea que dice no corresponder a su género. Por ejemplo, si una joven dice

Idea original: Central de Coordinación REME.

que no le corresponde arreglar una llave de agua por ser propio de un oficio masculino, deberá organizarse, aprender la tarea y realizarla. Si por el contrario, un joven indica que no puede coser una prenda por ser una función propia de mujeres, tendrá que practicar la habilidad correspondiente y mostrar lo que ha sido capaz de hacer.

En alguna de las reuniones siguientes, cuando todos hayan cumplido con las tareas que estimaron “impropias”, cada joven demuestra o relata lo que ha hecho y se refiere a la experiencia obtenida. Concluye la actividad revisando los argumentos que originalmente se dieron para asignar esas tareas al otro género y compartiendo los cambios producidos en el punto de vista de los jóvenes.

Es importante que el dirigente acompañe o apoye en todo lo posible a los jóvenes para que, no obstante su disgusto inicial con el encargo, asuman la responsabilidad y ejecuten la tarea. También es valioso su papel al momento en que se obtienen conclusiones y se revisan los estereotipos que los jóvenes manifestaron inicialmente.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Me doy cuenta por qué reacciono de la manera en que a veces lo hago.
2. Escucho las opiniones de los demás y si no estoy de acuerdo lo digo con respeto.
3. Soy capaz de decir que no cuando creo que algo es incorrecto.
4. Me informo adecuadamente sobre lo que significa ser hombre y ser mujer.
5. Comparto con igual con mis hermanas y hermanos las tareas que nos piden en la casa.

13 a 15 años

1. Trato de dominar mis reacciones, aún en situaciones difíciles o inesperadas.
2. Digo lo que pienso con respeto hacia los demás.
3. Mantengo mi opinión cuando estoy convencido que es correcta.
4. Aprecio a mis amigos y amigas y no me enojo con ellos por cualquier cosa.
5. Aprecio a las personas por lo que son.
6. Comparto con los demás, sin vergüenza ni burla, lo que sé sobre sexualidad del hombre y de la mujer.
7. Considero con igual dignidad a hombres y mujeres.

¡CUÁNTO HE CAMBIADO!

Actuando por patrullas, con la presencia de un miembro del Equipo de Unidad y en base a un mazo de cartas con preguntas previamente preparadas, los jóvenes expresan su opinión y comentan los cambios que perciben en su desarrollo y en el de sus compañeros y compañeras.

El Equipo de Unidad prepara la lista de preguntas y se confeccionan tantos mazos de naipes como patrullas realizan simultáneamente la actividad. En cada naipe se escribe una pregunta relacionada con los cambios típicos de esta etapa de la adolescencia. Se pueden hacer preguntas tales como:

- ¿Cuáles son los cambios más grandes que he notado en mi cuerpo en el último tiempo?
- ¿Qué es lo que más me gusta de mi cuerpo como es ahora?
- ¿Qué es lo que menos me gusta de los cambios que ha tenido mi cuerpo?
- ¿Cómo me siento ante los demás cuando me doy cuenta que les llama la atención los cambios que ha tenido mi cuerpo?

Idea original: Central de Coordinación REME.

- ¿Con qué cambios de mi cuerpo me siento cómodo o incómodo?
- ¿Siento que rindo en la escuela más o menos que antes?
- ¿Qué ideas me vienen a la cabeza ahora y que antes ni imaginaba?
- ¿Qué cosas que antes me parecían ciertas ahora me parecen dudosas?
- ¿Por qué me gusta o no me gusta mi actual manera de pensar?
- ¿En qué es diferente mi actual manera de pensar?
- ¿Qué cosas me parecen importantes y que antes no lo eran tanto?
- ¿Qué es lo que más me cuesta hacer?
- ¿Cuáles son las cosas que ahora más me gusta hacer?
- ¿Qué cosas que antes me parecían bien o me eran indiferentes ahora me parecen mal?
- ¿Qué cualidades que antes yo tenía ahora he perdido?
- ¿Cuándo me siento orgulloso de mí mismo?
- ¿Qué cualidades tengo ahora y que antes no tenía?

- En un lugar cómodo y privado, con los jóvenes sentados en círculo, el mazo, con los naipes en cualquier orden, circula entre ellos. Cualquiera da comienzo al juego leyendo la pregunta de la carta que está en primer lugar. Luego de

Terminada la opinión de quien leyó la pregunta o las opiniones de los demás, según los casos antes explicados, el mazo pasa a otro miembro de la patrulla, el que da continuidad al juego sacando otro naipe, pudiendo barajar antes el mazo si así lo prefiere. Cuando a un joven le toca una pregunta que leyó antes, escoge la que sigue.

La actividad se cierra con un tiempo de análisis final, en que cada cual es libre de intervenir sobre cualquiera de los comentarios que se han hecho, ya sea en relación a sí mismo o a los demás. Es el momento en que pueden expresarse y comentar lo dicho por sus compañeros aquellos que “pasaron” cuando les tocó el turno; y en que también pueden hacer comentarios aquellos que no tuvieron la ocasión cuando un joven respondió la pregunta contenida en el naípe.

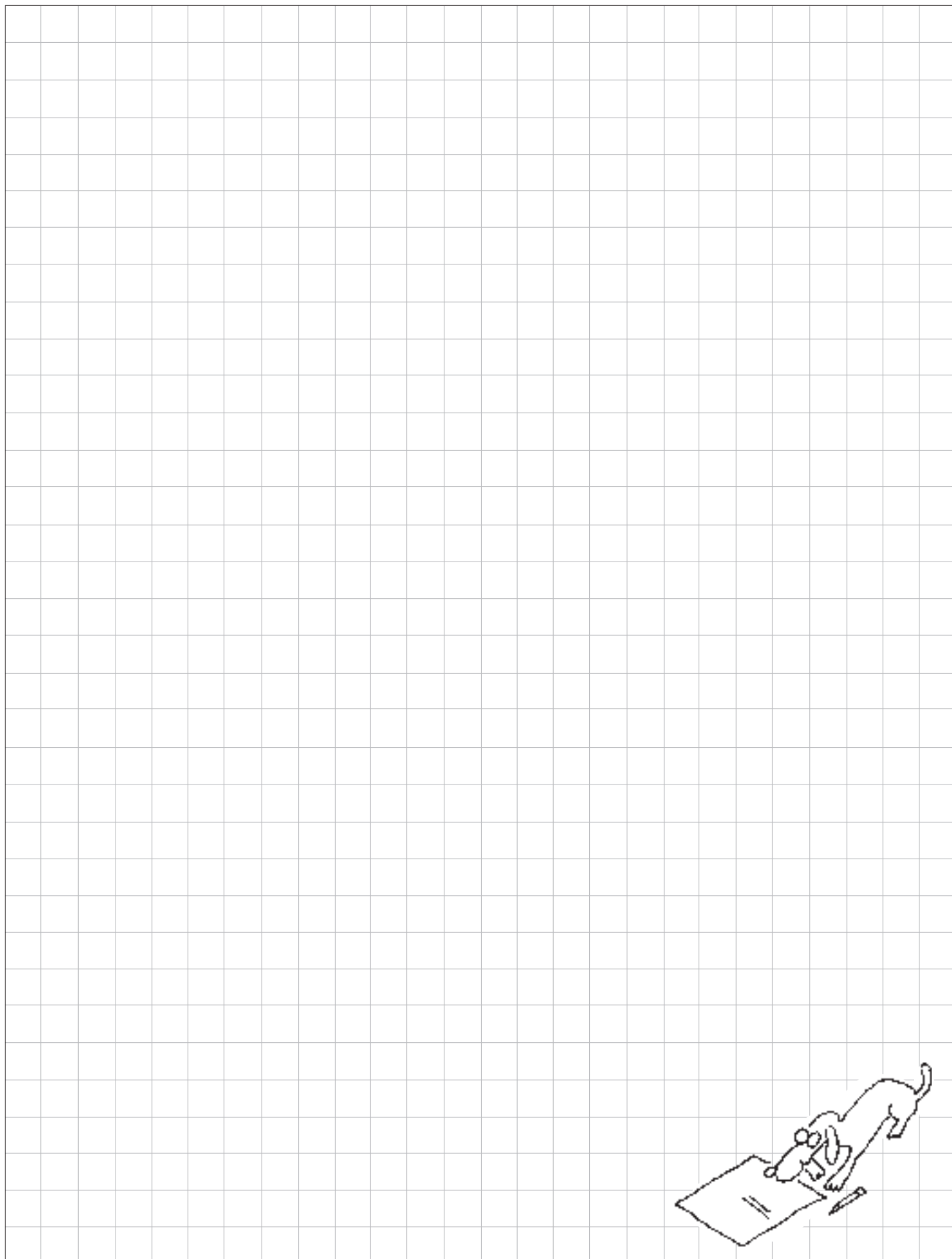
El dirigente presente tratará que esta parte, la más enriquecedora de la actividad, se mantenga en un nivel de apoyo y diálogo respetuoso.

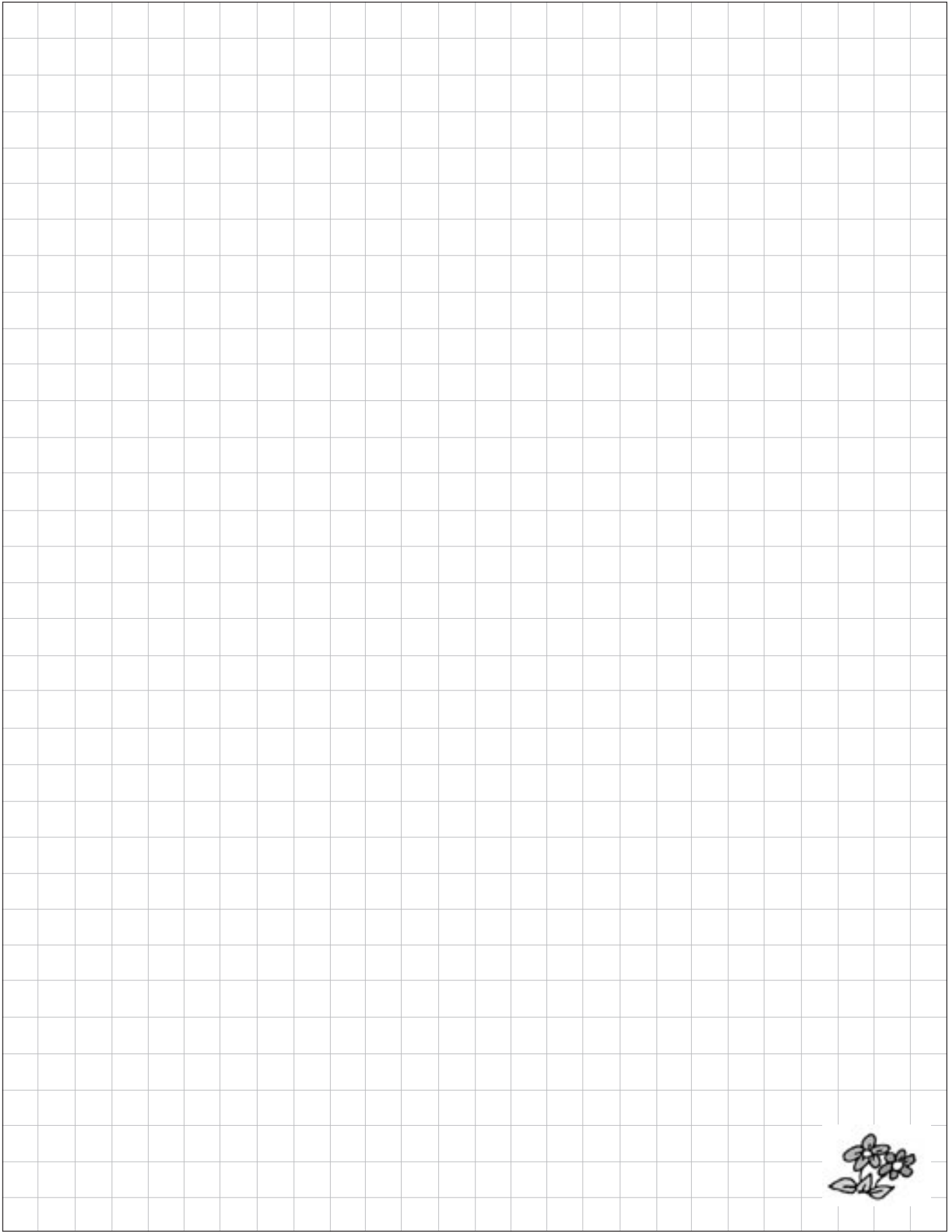
11 a 13 años

1. Me doy cuenta y puedo hablar de las cosas que me atemorizan.
2. Me doy cuenta por qué reacciono de la manera en que a veces lo hago.
3. Busco apoyo en mi patrulla cuando estoy triste o algo me confunde.
4. Me gusta querer y que me quieran.
5. Me intereso por los demás y soy generoso.
6. Me informo adecuadamente sobre lo que significa ser hombre y ser mujer.

1. Sé que es normal que a veces prefiera la soledad, o no me atreva a hacer algo, o sienta inseguridad o rabia; y trato de manejar estos sentimientos.
2. Comparto mis sentimientos y emociones con mi patrulla.
3. Digo lo que pienso con respeto hacia los demás.
4. Aprecio a mis amigos y amigas y no me enojo con ellos por cualquier cosa.
5. Aprecio a las personas por lo que son.
6. Comparto con los demás, sin vergüenza ni burla, lo que sé sobre sexualidad del hombre y de la mujer.

A large rectangular area filled with a light gray grid, intended for drawing a picture. The grid consists of 10 columns and 10 rows of squares.





SOCIABILIDAD

Amigos para la vida

Amigos para la vida

En los amigos se confía, en los amigos se cree, en los amigos se descansa y con ellos se recuperan las fuerzas. Los amigos son menos pero la amistad es más profunda. Son un círculo cercano que permite crecer. Son un espejo y un motor del desarrollo.

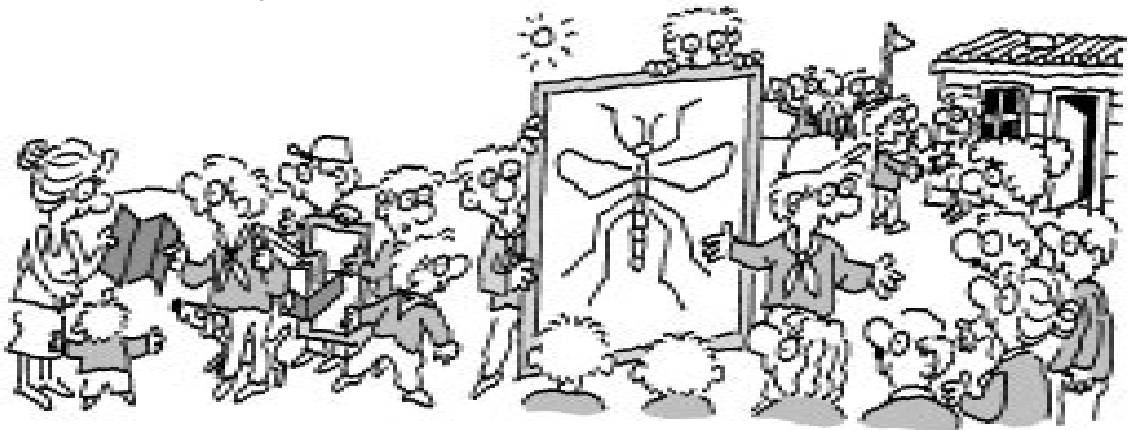
Y a veces se siente que la familia parece no entender lo que se quiere, que los padres están demasiado cerca o, tal vez, demasiado lejos, que las libertades nunca son suficientes y demasiadas las responsabilidades con los demás.

La lucha constante entre estar con los demás o estar con uno mismo, entre la compañía y la soledad, entre lo interno y lo externo, es un ir y venir que parece no tener fin.

Se transita entre la familia y el descubrimiento de la sociedad cercana y las confrontaciones se producen dentro de ese eje. Aún no aparece la sociedad global en toda su amplitud, menos su cuestionamiento.

LOS CAZAMOSQUITOS

Área de desarrollo
SOCIABILIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Después de una motivación e introducción explicativa acerca de las enfermedades transmitidas por vectores, los miembros de la Unidad Scout seleccionan un sector de la comunidad que presente riesgo de contagio según los factores analizados; definen la modalidad de realización de una campaña de prevención y medidas a tomar en caso de contraer tales enfermedades, y desarrollan dicha campaña, en lo posible en convenio con alguna institución de salud preocupada del tema.

LUGAR

Local de reunión de la Unidad Scout y un sector de la comunidad previamente seleccionado.

DURACIÓN

Alrededor de un mes de preparación y medio día de campaña en el sector escogido.

PARTICIPANTES

Las patrullas de la Unidad Scout.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Conocer los factores de riesgo en la transmisión de enfermedades que afectan a la comunidad cercana y que pueden ser prevenidos.
2. Desarrollar el espíritu de trabajo en equipo proyectado en una acción de servicio a la comunidad.
3. Desarrollar la capacidad de organización y toma de decisiones para obtener resultados efectivos.
4. Demostrar capacidad de análisis y crítica frente a las condiciones de vida de los miembros de su comunidad.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

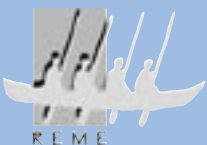
1. Cumplir los compromisos que asumo.
2. Trabajo con los demás para lograr las metas que nos hemos propuesto.
3. Sé qué hacen los bomberos, la policía, los hospitales, el municipio y otros servicios públicos de mi comunidad.
4. Trato de realizar una buena acción todos los días.
5. Participo en las actividades de servicio que organiza mi patrulla.
6. Conozco las distintas realidades sociales del lugar en que vivo.

13 a 15 años

1. Respeto a todas las personas, independientemente de sus ideas, su clase social y su forma de vida.
2. Ayudo a mi patrulla en los compromisos que tomamos.
3. Participo en actividades relacionadas con los derechos de las personas.
4. Realizo una buena acción cada día.
5. Propongo actividades de servicio de mi patrulla y Unidad y colaboro en su organización.
6. Me gusta participar en actividades que ayudan a superar las diferencias sociales.

MATERIALES

Los materiales necesarios dependerán del tipo de campaña que se decida aplicar, y sólo podrán determinarse una vez que dicha elección haya sido realizada. Complementan esta ficha de actividad los anexos técnicos Enfermedades de transmisión por vectores: el dengue y Enfermedades de transmisión por vectores: el mal de Chagas.



Idea original: Central de Coordinación REME, basado en una experiencia realizada por la Asociación de Scouts de El Salvador.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la primera reunión

El Consejo de Unidad se entrevistará con encargados del servicio de salud local para solicitar información acerca de los sectores de la comunidad más afectados por la presencia de los vectores señalados en los anexos técnicos que complementan esta ficha de actividad, u otros que pudieran establecerse a través de ese contacto y que sean prioritarios para dicha comunidad.

Con la información recogida, prepararán un listado de lugares posibles de realización de la campaña, para que las patrullas establezcan durante la próxima reunión sus prioridades de atención.

Primera reunión

Alguno de los miembros del Consejo de Unidad, recuerda las líneas generales de esta actividad (la que fue seleccionada por las mismas patrullas al momento de planificar el ciclo de programa) y motiva a la Unidad Scout en la realización de esta tarea de servicio a la comunidad, explicando que algunas de las enfermedades que afectan a la población se pueden prevenir con un mínimo de esfuerzo e información, especialmente en el caso de aquellas transmitidas por vectores.

Una vez motivadas, las patrullas se comprometerán en la realización de una original y atractiva campaña que tendrá por objeto la divulgación de la información necesaria para que la población, especialmente de aquellos sectores más vulnerables, asuma su parte de responsabilidad en el control de aquellas enfermedades que los afectan directamente.

Como primer paso, se entregará a las patrullas la información contenida en los anexos técnicos que complementan esta ficha de actividad u otra que hayan podido recopilar, según el vector presente en la comunidad local. Después de un momento de diálogo en torno a la información presentada, en el que los miembros de las patrullas podrán presentar sus comentarios y dudas, la tarea será determinar el grupo de población al que se dirigirá la campaña, tarea para la cual los jóvenes recibirán el listado preparado con los lugares preseleccionados.

Determinado el sector al cual se enfocará el trabajo, cada patrulla dispondrá de un tiempo suficiente para idear una forma original y atractiva de realizar la campaña. Pueden sugerirse algunas modalidades: difusión puerta a puerta, con entrega de folletos o volantes preparados por ellos mismos; reuniones con dirigentes vecinales y entrega de material informativo apropiado; reuniones con madres de familia o jefes de hogar para entrega directa de información; campaña de afiches y volantes; representaciones artísticas o teatrales alusivas; realización simultánea o sucesiva de varias de las opciones anteriores.

Las propuestas serán presentadas a las demás patrullas y por votación se elegirá la más apropiada para desarrollar el trabajo. Tomada la decisión, la Unidad Scout -con asesoría del Equipo de Unidad y considerando las posibilidades reales de ejecución y el tipo de población a la que la información estará dirigida- dedicará parte de las próximas reuniones a la preparación de la campaña.

Durante la preparación de la campaña

Dependiendo de las características de la campaña que se ha determinado realizar, esta etapa deberá contemplar más o menos reuniones. Lo importante es utilizar el tiempo necesario para preparar un material realmente útil, sin descuidar otras actividades que la Unidad Scout o las patrullas puedan estar desarrollando.

Durante todo este tiempo el Equipo de Unidad deberá asesorar el trabajo de las patrullas, manteniendo la motivación inicial.

La información debe entregarse en un lenguaje sencillo y directo, de fácil comprensión por parte de sus receptores. Es importante también que en todo momento la Unidad Scout trabaje con la asesoría del servicio de salud local y que, en lo posible, miembros de dicho servicio los acompañen en la realización de la campaña el día señalado para ello. En este sentido, la labor que realice el Equipo de Unidad será fundamental.

Por otra parte, el Equipo de Unidad puede proponer a las autoridades locales de salud la elaboración de una encuesta en la que consideren los hábitos y condiciones de vida de la población que se beneficiará con la campaña. Esta encuesta, diseñada en conjunto con el servicio de salud aludido y aplicada en los mismos lugares hasta donde llegarán los jóvenes con la información, será de gran ayuda en el control de las enfermedades y en la determinación de las medidas más adecuadas a tomar en cada caso, lo que ciertamente permitirá mejorar el trabajo que dicho servicio realiza.

Una semana antes de la campaña

Es conveniente que el sector a visitar sea conocido previamente por el Equipo de Unidad, quien idealmente se contactará con dirigentes vecinales o personas con representatividad en la comunidad para avisar de la próxima visita de los jóvenes y preparar todo lo necesario, previendo cualquier posible dificultad o riesgo.

El día de la campaña

El día previsto, los jóvenes llegarán hasta el lugar en compañía del Equipo de Unidad, el que los habrá asesorado previamente respecto a la mejor forma de entregar la información según la modalidad de campaña elegida. Es conveniente que los padres de los jóvenes conozcan desde un principio la actividad que sus hijos e hijas realizarán para que comprendan y autoricen su participación en ella. Si además los padres pudieran participar junto a la Unidad Scout el día de la campaña, tanto mejor.

Si los jóvenes se han contactado previamente con representantes de la comunidad local, ellos también podrán acompañarlos en el desarrollo del trabajo. Lo mismo se señaló respecto a los representantes del servicio de salud local.

Finalizada la campaña, habrá que determinar el mejor momento para evaluar el trabajo realizado. Se podrá pedir a los destinatarios de la campaña que entreguen su impresión sobre lo realizado, lo mismo a las autoridades del servicio local de salud.

Un diálogo abierto sobre la actividad realizada en el que los jóvenes expresen su opinión y evalúen su propio desempeño y el de sus compañeros y compañeras, será también muy útil pues permitirá, además, introducir las modificaciones pertinentes para mejorar los resultados en una siguiente campaña.

En este sentido, es importante señalar que este tipo de campañas debiera ser una actividad constante y permanente de los miembros del Movimiento Scout al servicio de la comunidad. Por esta razón, la Unidad Scout puede elaborar un calendario de campañas similares a realizar durante el año en diferentes puntos de la comunidad cercana y proponerse llevarlas a cabo periódicamente de modo de abarcar la mayor cantidad posible de población.

Las observaciones y comentarios recogidos durante el transcurso de la actividad, desde su diseño hasta su realización, serán de gran importancia al momento de evaluar, junto a cada joven, el avance en su progresión personal.



ENFERMEDADES DE TRANSMISIÓN POR VECTORES: EL DENGUE

ANEXO TÉCNICO

En la gran mayoría de los países del mundo existen enfermedades llamadas “endémicas”, es decir, habitualmente presentes entre sus habitantes y que no han sido erradicadas, pese a que en muchos casos se conocen sus causas y su prevención resulta relativamente simple. Muchas de estas enfermedades son transmitidas por “vectores”, o agentes que transportan la enfermedad de un lugar a otro (generalmente insectos), los que pueden ser fácilmente controlables si se tiene la información adecuada y se toman las medidas pertinentes.

La lucha a largo plazo contra los vectores debe estar basada en la educación sanitaria y la participación activa de la comunidad, apoyada por la adopción de medidas concretas y su aplicación donde quiera que las condiciones lo permitan.

El compromiso de los miembros del Movimiento Scout en esta tarea resulta fundamental, sobre todo considerando su capacidad de organización y la eficiente labor de ayuda a la comunidad que tradicionalmente han cumplido.



Dengue

El dengue es una enfermedad transmisible producida por un virus que para pasar de una persona a otra requiere la participación del *Aedes Aegypti*, un mosquito que se cría y desarrolla en los depósitos de agua estancada dentro de los domicilios o en los alrededores de éstos, y que al picar a una persona que posee la enfermedad contrae el virus y se convierte en su portador, transmitiéndolo a otras personas a través de su picada. Las manifestaciones externas que esta enfermedad produce pueden variar desde una simple fiebre hasta hemorragias severas, que pueden llegar a ser mortales.

El dengue es hoy en día una enfermedad endémica en más de 100 países, con un total de 250 millones de personas expuestas a riesgo de contagio. De los 50 millones de casos que se declaran cada año, 500.000 son hospitalizados con una proporción de muertes de 1% a 5% en promedio. Una de las últimas grandes epidemias de dengue comenzó en Honduras en 1978, probablemente introducida desde Jamaica, y se llegó a tener registro de nada menos que 77.000 casos sólo en la ciudad de San Pedro Sula.

Aunque se ha progresado en la búsqueda de una vacuna que proteja contra el dengue y su forma hemorrágica, tal vacuna aún no existe. En cambio, se ha demostrado que la educación de la población, la medicina preventiva y la adopción de medidas sanitarias elementales pueden permitir la

Los síntomas

Los síntomas que permiten detectar la enfermedad pueden ser muy diferentes según la gravedad del caso y el tipo de dengue que se haya contraído, los que básicamente se distinguen entre dengue clásico y dengue hemorrágico. Ambos producen:

- fiebre (en el 100% de los casos)
- dolor de cabeza (cefaleas)
- malestar general
- náuseas y vómitos y/o diarrea (10% de los casos)
- escalofríos
- dolor retroocular (en la parte de atrás de los ojos)
- dolor de las articulaciones

En el caso del dengue hemorrágico, aparecen, como su nombre lo indica, hemorragias que pueden ir desde la aparición de manchas negruzcas o amarillentas como hematomas (“moretones”), hasta hemorragia nasal y hemorragia de las encías.

Es posible que un caso grave dé origen al síndrome de shock por dengue, que se caracteriza por los siguientes síntomas:

- dolor abdominal repentino
- dolor del tórax
- vómitos frecuentes
- baja de la temperatura corporal (hipotermia)
- inquietud
- somnolencia (la persona enferma siente mucho sueño)
- decaimiento excesivo
- palidez exagerada
- sudoración abundante
- inflamación del hígado
- taquicardia (aceleración del ritmo cardíaco)

Cuando cualquiera de los síntomas señalados con anterioridad se presenten, debe asistirse lo antes posible a un centro de salud. La atención oportuna es fundamental para evitar que la enfermedad se agrave.

Educación Sanitaria y participación de la comunidad

Sin duda, la medida más efectiva en la lucha contra el dengue es la prevención. Para esto, juega un importantísimo papel la información de la población para que sean ellos mismos quienes asuman la eliminación, o al menos la reducción del riesgo de contagio. Ello se debe a que el vector señalado vive en las propias casas de los potenciales enfermos y desde allí puede controlarse con medidas muy simples que a continuación se detallan.



Medidas Preventivas

1. Mantener tapados los estanques y recipientes de almacenamiento de agua para consumo humano y otros quehaceres domésticos, con el fin de evitar que los mosquitos pongan allí sus huevos.
2. No utilizar agua en los floreros. En su reemplazo pueden llenarse de arena húmeda o utilizarse flores artificiales.
3. Mantener las viviendas y su entorno limpio y aseado, eliminando o destruyendo periódicamente todo aquello que pueda contener agua como botellas, latas y recipientes en desuso; zapatos viejos; cáscaras de coco u otros restos de comida.
4. Eliminar las llantas inservibles de automóviles. Estas se transforman en el criadero predilecto del *Aedes Aegypti*, vector del Dengue.
5. Cambiar diariamente el agua destinada al consumo animal.
6. Utilizar insecticidas domésticos de tipo piretroides para aplicar en las habitaciones, closets, baños y lugares de almacenamiento de basura.
7. Lavar cuidadosamente con detergente y escobilla todos los recipientes o depósitos de agua.
8. Si no es posible reemplazar periódicamente el agua debido a su escasez, es necesario “colarla” al menos cada tres días para eliminar las larvas que en ella hayan podido desarrollarse. Esto se hace sencillamente cambiando el agua de un recipiente a otro, pasándola a través de un filtro de tela. Los recipientes deben lavarse cuidadosamente cada vez que se realice esta operación.
8. Si la persona está expuesta a riesgo de picaduras de zancudos es recomendable el uso de mosquiteros y repelentes contra insectos aplicados en la piel, así como la adecuada protección de ventanas y puertas con tela no-metálica.

**LA EDUCACIÓN SANITARIA SOBRE EL DENGUE
Y OTRAS ENFERMEDAD DEBE PROLONGARSE DURANTE TODA LA VIDA**

EL DENGUE ES UNA AMENAZA CONSTANTE

Como en el caso de cualquier enfermedad, no se debe tomar medicamentos sin indicación de un médico. Si se sospecha de un caso de dengue, no es aconsejable tomar aspirinas (ácido acetilsalicílico), las que actúan dilatando los vasos sanguíneos y pueden agravar un caso de dengue hemorrágico.

Uso de larvicidas

En muchos lugares existen larvicidas (productos químicos que eliminan las larvas de estos insectos antes que se conviertan en mosquitos), que pueden ser utilizados por la población dentro de sus propias casas (por ejemplo, el TEMEPHOS o el MALATION).

Sin embargo, es absolutamente necesario que el uso de estos larvicidas esté dirigido por un experto que indique exactamente la proporción adecuada de agua y larvicida, para no afectar la salud de los consumidores. En cualquier caso, no es recomendable usar estos productos para tratar el agua de beber.



Para recordar

**NO EXISTE INMUNIZACIÓN O VACUNA ALGUNA CONTRA EL DENGUE.
LA FAMILIA, ELEMENTO FUNDAMENTAL EN LA BATALLA CONTRA EL
MOSQUITO, DEBE CONTRIBUIR ACTIVAMENTE A SU ELIMINACIÓN.**



Fuente: Dengue Hemorrágico: Diagnóstico, Tratamiento y Lucha, OMS, Ginebra.
El Dengue en Honduras, Ministerio de Salud Pública, OPS/OMS, Honduras.



ENFERMEDADES DE TRANSMISIÓN POR VECTORES: EL MAL DE CHAGAS

ANEXO TÉCNICO

En el año 1909, Carlos Chagas, médico brasileño especialista en enfermedades infecciosas, descubrió que el triatoma infestans transportaba un parásito unicelular que producía a sus víctimas una serie de síntomas que, si bien se conocían, no se atribuían a una misma enfermedad. La genialidad de Chagas le permitió realizar un triple descubrimiento a partir de esta información: una enfermedad, su transmisor y su agente causal.

La enfermedad de Chagas o Tripanosomiasis Americana es una de las enfermedades parasitarias más frecuentes en América Latina. Por sus consecuencias sobre la salud y sus repercusiones socio-económicas, se trata de uno de los mayores flagelos del continente.

Se calcula que más de 90 millones de personas, es decir, el 25% de la población total del continente, se encuentran en riesgo de contraer la enfermedad de Chagas. De este número de personas, unas 16 a 18 millones están infectadas y el 34% de éstas (alrededor de 5 millones) se hallan clínicamente enfermas.

El área donde la afección es endémica (habitual) se extiende desde el Río Grande al Norte hasta el paralelo 44 al Sur (desde México hasta el sur de Argentina y Chile). En el sur de Estados Unidos se ha detectado que tanto el agente (parásito) como el vector (insecto) son posibles de encontrar en animales y ha sido gracias a las mejores condiciones de vida que se ha visto frenada su propagación al ser humano, aun cuando se han presentado casos de la enfermedad principalmente en inmigrantes latinoamericanos.



El vector

Si bien la manifestación de la enfermedad de Chagas en seres humanos permanece restringida al área latinoamericana, en todo el mundo existen 120 especies y subespecies de insectos -todos ellos pertenecientes a la familia de los triatómidos-, potencialmente infectables por el Tripanosoma Cruzi (causante de este mal).

La gran mayoría de las distintas variedades de estos insectos son propias de medios selváticos, pero algunos se han adaptado al medio humano y han formado colonias en las casas, sobre todo en el ámbito rural, transformándose en el principal vector de transmisión y constituyéndose en la forma de contagio más frecuente.

La variedad más común de entre los insectos que transmiten la enfermedad es el Triatoma Infestans, mejor conocido por los diversos nombres comunes que recibe en los distintos países del continente, algunos de los cuales son:

vinchuca, chinche gaucha:	Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay
barbeiro, chupao, chupança o bicudo:	Brasil
chirimacha:	Perú
chinchorro:	Ecuador
pito:	Colombia
chipo, chipito, chinch, bandola, bandolino quipito:	Venezuela y otros
chinche picuda:	Honduras y Nicaragua
cone nose bug o kissing bug:	EE.UU.

Esta clase de insectos necesita beber sangre de cualquier tipo de animal vertebrado para sobrevivir. Como consecuencia, siempre se encuentran en las cercanías de sus "víctimas". Los animales domésticos también son susceptibles al contagio y se constituyen así en depósitos de la enfermedad; incluso en medios silvestres, el parásito se encuentra en ratas, garzas, pájaros y mamíferos salvajes.

Formas de transmisión

El parásito que produce la enfermedad de Chagas puede ser transmitido al ser humano por tres vías:

1. Por picadura de insecto

Es la más importante debido al número de casos que a ella se deben y que a partir de ella se desprenden las otras dos formas de contagio.

La picadura del insecto tiene características muy definidas que vale la pena conocer.

Por lo general, el insecto baja de noche por las paredes o se deja caer desde el techo sobre su víctima. Pica de preferencia en las partes descubiertas del cuerpo, como el rostro y las extremidades, introduciendo sus estiletes bajo la piel. La persona que sufre la picadura no siente molestias ni dolores inmediatos debido a la presencia de sustancias en la saliva del insecto que adormecen la parte afectada. Enseguida el insecto chupa la sangre durante unos 20 segundos hasta quedar lleno, gira en 180 grados y defeca.

La picadura forma una roncha que produce picazón. Cuando la persona se rasca, pone la materia fecal del insecto en contacto con la lesión de la roncha, y permite así la entrada del parásito en su propio organismo.

2. La vía transfusional

El contagio de la enfermedad a través de la transfusión de sangre contaminada constituye la forma más frecuente de transmisión en el medio urbano. A partir de las migraciones desde las zonas rurales a las urbanas, la enfermedad de Chagas se transformó de un problema exclusivamente rural a una infección que puede ser adquirida en el medio urbano por medio de la transfusión de sangre. Esta vía también ha extendido la enfermedad al norte del Río Grande (EE.UU. y Canadá). Actualmente la importancia del problema va en aumento y el porcentaje de sangre infectada en bancos de sangre entre los que se han realizado estudios de muestras varía ampliamente.

3. La vía congénita

En este caso el contagio se produce de la madre al feto a través de la placenta luego del quinto mes de embarazo, afortunadamente la frecuencia de este tipo de contagio es baja, alrededor del 1% de los nacidos. Si bien la contaminación a través de la leche materna es teóricamente posible, es extremadamente rara.

La Enfermedad

La entrada del parásito en un organismo sano produce un estado de enfermedad cuya gravedad varía según el número de parásitos que penetran, cuán malignos sean y la edad de la persona atacada. Se registra con más frecuencia entre los menores de 15 años, y cuanto más joven es la víctima, tanto más grave será.

La enfermedad de Chagas evoluciona en tres fases: aguda, indeterminada y crónica. En la primera y en la tercera puede afectar a distintos órganos y en ambos casos puede ser fatal.

Etapa aguda

Después de la entrada del parásito en el organismo sigue el periodo de incubación, que dura entre 4 y 12 días y durante el cual la persona infectada está siendo invadida aunque no exista ningún síntoma.

Luego de este tiempo, aparece el primer periodo de la enfermedad de Chagas: el periodo agudo, que puede durar entre 30 y 90 días. Durante este tiempo, el parásito se distribuye por el organismo a través de la sangre y hace que la persona presente síntomas de intoxicación y fiebre.

En los casos más simples, suele aparecer fiebre de no mucha importancia, lo que hace que muchas veces la enfermedad pase inadvertida (80-90% de los casos) y, por lo tanto, no sea tratada a tiempo.



En cambio en los casos más graves, junto con la fiebre, aparece el síndrome llamado signo de Romaña, que consiste en la hinchazón de los párpados de uno de los ojos, congestión e inflamación de la conjuntiva correspondiente y de un ganglio, todo lo cual desaparece espontáneamente en alrededor de un mes. Otras veces se presenta en el enfermo un marcado decaimiento, falta de apetito, alteraciones gastro-intestinales, taquicardia (aceleración del ritmo cardíaco), inflamación del hígado y el bazo, o inflamación de los nódulos linfáticos. En muy pocas de las personas infectadas se manifiesta el signo de Romaña, llegando sólo a un 10% o un 20% de los casos.

LA APARICIÓN DEL SIGNO DE ROMAÑA, ACOMPAÑADO O NO DE FIEBRE, ES EL ÚNICO SÍNTOMA CLÍNICO EXCLUSIVO DE LA ENFERMEDAD DE CHAGAS EN LA ETAPA AGUDA.

Etapas indeterminada

La etapa indeterminada se caracteriza porque durante ella el enfermo no presenta ningún síntoma. Suele iniciarse entre 8 y 10 semanas después de la etapa aguda, y puede durar años o mantenerse indefinidamente; es decir, la persona nunca vuelve a manifestar síntomas, pero continúa enferma.

Aproximadamente el 75% de las personas infectadas quedan en esta etapa y no desarrollan nunca los signos de la enfermedad de Chagas crónica, pudiendo detectarse su estado sólo a través de exámenes de laboratorio.

Estos pacientes se comportan en la práctica como portadores sanos. Sin embargo, es importante detectar a estas personas, no sólo para el control de su posible evolución hacia la enfermedad crónica, sino para evitar que donen sangre y, en caso de ser mujeres, que transmitan el parásito a sus hijos durante el embarazo.

Etapas crónica

Una de cada cuatro personas pasa de la etapa indeterminada a la crónica, la cual constituye la causa de proporción de enfermos y fallecidos más frecuente en la enfermedad de Chagas. Ese paso suele durar entre 10 y 30 años. En muchas personas la evolución es benigna volviéndose maligna recién pasados los 60 años, al agregarse otras afecciones como la hipertensión arterial y otras enfermedades del corazón.

La etapa crónica de la enfermedad de Chagas produce alteraciones en el corazón y en el tubo digestivo, que pueden finalmente causar la muerte.

Prevención

Debido al proceso que sigue la enfermedad y los síntomas a través de los cuales se manifiesta, los que en forma general hemos explicado en el apartado anterior, la mayor dificultad respecto a su prevención radica en que la comunidad en riesgo de infección no relaciona la picada del insecto con los problemas cardíacos y digestivos que mucho más tarde sufren sus miembros.

Por ejemplo, es común que los niños jueguen con estos insectos como si se tratara de una mariposa y compitan entre ellos por quién colecciona más o quién tiene más picadas, sin relacionar jamás su presencia con el hecho que un gran número de adultos de su comunidad muera por afecciones cardíacas a muy temprana edad.

La enfermedad de Chagas puede ser eliminada definitivamente, incluso en el curso de una generación, si se le presta suficiente atención. Es muy importante destacar el papel que en el control de las enfermedades transmitidas por vectores cumplen los mismos afectados potenciales. La educación de la población es, una vez más, el medio de control más eficiente de esta enfermedad y su participación activa en la toma de medidas de prevención resulta de vital importancia.

Medidas específicas

Educación Sanitaria

Se ha hablado suficientemente acerca de la importancia de la información y la educación de la población para el control de las enfermedades transmitidas por vectores. Ahora bien, es importante que esta educación se traduzca en acciones concretas que cumplan con este objetivo. Entre las acciones más importantes se cuentan:

1. Información de la población a través de las escuelas, los ayuntamientos o municipalidades, centros de salud, centros comunitarios o agrupaciones vecinales, medios de comunicación y organización de campañas de salud preventiva sobre:
 - Vías de contagio de la enfermedad de Chagas y cuáles son sus síntomas.
 - Necesidad urgente de acudir a un servicio de salud para detener el curso de la enfermedad desde sus primeros síntomas: signo de Romaña o fiebre de origen desconocido.
2. Reforzar la confianza de las personas en la capacidad que poseen ellas mismas para controlar la enfermedad a través del control del vector de transmisión.
3. Crear conciencia entre la población de la necesidad de notificar la presencia del insecto a las autoridades gubernamentales y de salud responsables.

¿Qué puede hacer la población?

1. Hacer mejoras en las viviendas, de modo de eliminar las posibilidades de crianza de los insectos:
 - eliminar las grietas en las paredes de barro o cemento, rellenándolas con pasta de muros, masilla, etc.
 - evitar los espacios en las juntas de ladrillo o adobe, y entre troncos o cañas.
 - eliminar en la medida de lo posible, la utilización de paja o palma para techar las viviendas, ya que además de ser de difícil limpieza, comúnmente en ella viven los insectos.
 - evitar los pisos de tierra, ya que favorecen la entrada en las viviendas de las colonias de insectos que se forman en sus alrededores.
 - fomentar la terminación rápida de las construcciones, incluso en las viviendas que se construyen con fines temporales.
2. Limpiar periódicamente las viviendas y adquirir hábitos adecuados:
 - eliminar la suciedad en las telas (ropa, cortinas), muchas veces facilitada por guardarlas sucias o en cajas de cartón.
 - evitar el almacenamiento de ladrillos, tejas, maderas, piedras o cosecha en el interior de las casas; alejándolos lo más posible.
 - impedir el ingreso de animales a las viviendas.
3. Usar mosquiteros sobre camas y cunas para evitar la picadura del insecto, que en la gran mayoría de los casos se produce durante la noche.
4. Usar pinturas insecticidas para pintar las paredes de las casas.
5. Pulverizar con insecticidas dentro y alrededor de las casas.
6. Evitar las transfusiones de sangre contaminada, exigiendo en los servicios de salud el control de los bancos de sangre.

LA MEJOR FORMA DE PREVENCIÓN ES NO DEJARSE PICAR POR EL INSECTO Y LA MEJOR FORMA DE NO DEJARSE PICAR ES ELIMINARLO

Fuente: La Enfermedad de Chagas, Una Referencia para Médicos y Personal Paramédico, UNESCO, OMS y SFIC. Dora Cazadora, UNESCO, OMS, Sociedad de Cardiología.

TEATRO DEL AGUA



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Luego de informarse adecuadamente acerca de las diarreas infantiles, la deshidratación y las formas de prevenirlas y tratarlas, la Unidad Scout prepara y organiza una entretenida y original representación de teatro callejero con la que presenta esta información a un sector previamente seleccionado de la comunidad.

LUGAR

Local de reunión de la Unidad Scout y un sector de la ciudad previamente escogido.

DURACIÓN

Un mes.

PARTICIPANTES

La Unidad Scout.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Conocer los efectos de la diarrea y la deshidratación.
2. Conocer y difundir las medidas más adecuadas de prevención y tratamiento de la diarrea y la deshidratación.
3. Comprometerse en una acción social concreta.
4. Conocer y practicar una forma novedosa de expresión artística.
5. Desarrollar habilidades de expresión y comunicación.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Cumplir los compromisos que asumo.
2. Conozco y respeto las principales normas de convivencia.
3. Sé qué hacen los bomberos, la policía, los hospitales, el municipio y otros servicios públicos de mi comunidad.
4. Participo en las actividades de servicio que organiza mi patrulla.
5. Conozco las distintas realidades sociales del lugar en que vivo.

13 a 15 años

1. Ayudo a mi patrulla en los compromisos que tomamos.
2. Respeto las normas de convivencia de los distintos ambientes en que actúo, aunque no siempre esté de acuerdo con ellas.
3. Propongo actividades de servicio de mi patrulla y Unidad y colaboro en su organización.
4. Me gusta participar en actividades que ayudan a superar las diferencias sociales.

MATERIALES

Los necesarios para confeccionar material de divulgación y montar una obra teatral siguiendo la técnica del teatro callejero. Complementan esta ficha de actividad los anexos técnicos Terapia de rehidratación oral, Nociones básicas de dramaturgia y Nociones básicas de teatro callejero.



Idea original: Central de Coordinación R.E.M.E., en convenio OSI/UNICEF.



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Con anterioridad a la primera reunión

Con el objeto de determinar posibles sectores de la comunidad a los que dirigir la campaña y obtener asesoría para llevarla adelante, el Equipo de Unidad se contactará con el servicio de salud pública correspondiente a su comuna o municipio.

Este apoyo es fundamental. Si se trabaja con los servicios locales de salud se sumarán esfuerzos, evitando que la actividad se convierta en una acción aislada sin relación con otros proyectos que se pudieran estar llevando adelante. Por otra parte, los servicios de salud pueden facilitar material informativo para distribuir en la comunidad o sobres de SRO (comúnmente disponibles sin costo en dichos servicios).

Primera reunión

Como esta actividad fue seleccionada por los mismos participantes al momento de planificar el ciclo de programa, durante esta reunión el Equipo de Unidad tendrá que reforzar la motivación inicial, recordar la importancia de comprometerse en el servicio activo a la comunidad y presentar las fases a través de las cuales se desarrollará la actividad.

Para comenzar, habrá que entregar a los participantes la información contenida en el anexo técnico Terapia de rehidratación oral, tratando de que esto se haga de la forma más ágil posible y asegurando que los contenidos sean claramente entendidos por los jóvenes. Si se cuenta con la ayuda del servicio de salud local, esta presentación puede ser realizada por profesionales de dicho servicio, quienes estarán mejor capacitados para complementar la información y responder las dudas y consultas de los participantes. Al finalizar, se puede entregar a cada joven una copia del anexo respectivo.

A continuación, el Equipo de Unidad presentará a las patrullas el listado de sectores seleccionados y éstas escogerán aquel en que llevarán adelante el TeaTRO del Agua. Si la actividad resulta exitosa, los demás lugares pueden ser el objetivo de representaciones posteriores debidamente programadas.

En la misma reunión, y con la ayuda de la información contenida en el anexo técnico Nociones básicas de dramaturgia, la Unidad Scout distribuirá las tareas y establecerá los plazos que digan relación con la elaboración del guión.

Durante el tiempo que medie entre esta primera reunión y la segunda, el Equipo de Unidad o el Consejo de Unidad podrán tomar contacto con los representantes de la comunidad elegida, contarles la actividad que planean realizar y pedirles su colaboración para llevarla adelante.

Segunda reunión

Una vez que el guión haya sido escrito, los miembros de la Unidad revisarán su contenido comprobando que contenga los elementos necesarios para cumplir con su objetivo. De ser necesarias, ésta será la oportunidad para introducirle las primeras modificaciones. Como se explica claramente en el anexo sobre dramaturgia, el guión podrá sufrir cambios durante todo

el proceso, pero es fundamental comenzar con un documento base sobre el cual trabajar.

Con el guión escrito y corregido y la “población-objetivo” definida y contactada, comenzarán los preparativos para la representación. Para este efecto, las patrullas contarán con la ayuda de la información contenida en el anexo técnico Nociones básicas de teatro callejero, el que explica claramente los pasos que deben seguirse y las responsabilidades que será necesario distribuir. Si además se puede contar con la asesoría de un actor o una persona que tenga experiencia en este tipo de montajes, tanto mejor.

Durante las semanas siguientes

Parte de las siguientes reuniones de la Unidad Scout se destinarán a llevar adelante los trabajos que digan relación con la preparación de la representación. Este proceso finalizará cuando los miembros de la Unidad consideren que se encuentran listos para presentarla en la comunidad seleccionada.

Tal como se menciona en el anexo sobre teatro callejero, en algún momento de este proceso la Unidad Scout deberá visitar el lugar en que se desarrollará la representación con el objeto de conocer a algunos de los miembros de dicha comunidad y determinar el espacio físico que servirá de escenario. Esta información es fundamental para la puesta en escena.

En forma simultánea a la preparación de la obra teatral y su puesta en escena, se preparará material de apoyo para ser distribuido en el lugar seleccionado. En este sentido, la gama de posibilidades es muy amplia: trípticos, volantes, cuadernillos, afiches, etc. Este material debe ser lo suficientemente atractivo para captar la atención de los destinatarios, entregando al mismo tiempo información relevante sobre TRO en un lenguaje sencillo.

El día de la representación

Con suficiente anticipación, los miembros de la Unidad se reunirán en el lugar escogido y después de la convocatoria a los espectadores, comenzará la función. Inmediatamente finalizada la representación, los jóvenes entregarán el material de apoyo al público presente. En forma paralela se podrá implementar un puesto de información, en el cual aquellos miembros de la Unidad que no han participado en la representación pueden entregar información adicional a quienes la soliciten.

Naturalmente podrá invitarse a la representación a otros adultos que en forma directa o indirecta han colaborado en su realización (padres de los participantes, miembros del servicio de salud, actores que han colaborado con la preparación de la obra, etc.)

Si además ha habido contactos previos con representantes de la comunidad, en conjunto con ellos puede organizarse un pequeño festejo. Compartir con los vecinos y agradecer a todos quienes han prestado su colaboración es una hermosa forma de concluir esta actividad.

Este momento de camaradería también será propicio para recoger impresiones del trabajo realizado. Al momento de evaluar la actividad estos comentarios serán tan útiles como las observaciones recogidas por el Equipo de Unidad durante el proceso y la opinión que sobre lo realizado expresen las propias patrullas.



TERAPIA DE REHIDRATACIÓN ORAL



ANEXO TÉCNICO

Cerca de cinco millones de niños menores de 5 años mueren anualmente 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.

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 TRATADO SEGÚN LOS PRINCIPIOS DE REHIDRATACIÓN Y NUTRICIÓN, YA QUE DE ELLO DEPENDE LA RECUPERACIÓN. LA FÓRMULA ADECUADA DE TRATAMIENTO ES:

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

TRATAMIENTO DE LÍQUIDOS

La restitución de líquidos por inyección en las venas (intravenosa) para el tratamiento de la deshidratación causada por diarrea, comenzó a utilizarse por primera vez a mediados del siglo XIX. Sin embargo, para utilizar esta técnica sin duda efectiva, se requiere de un equipo complejo, de alto costo y que además requiere de personal especializado. 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. Tratar 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.
- Banana machacada (plátano molido), manzanas ralladas.
- Huevos cocidos.
- Gelatinas.
- Maicena.
- Chuño.

Además, los niños con diarrea pueden beber:

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

No pueden comer

- Pan.
- Otras verduras crudas y cocidas.
- Carnes con grasa.
- Condimentos picantes.
- Otras frutas crudas y cocidas.
- Helados y dulces.
- Frituras en general.

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

¿Cómo prevenir la Diarrea Infantil?

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

- Mientras sea posible, alimentar a los niños con leche materna durante el primer año de vida y según las indicaciones médicas. La leche materna contiene un alto porcentaje de defensas naturales y es absolutamente limpia.
- Lavar muy bien las manos antes de preparar los alimentos y después de ir al baño (W.C.).
- Si no se cuenta con agua potable, usar sólo agua hervida para la preparación de los alimentos y bebidas que se le dan a los niños.
- 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**

Fuente: TRO, Guía para la Acción, OMMS, UNICEF.
El Tratamiento de la Diarrea y el Uso de la Terapia de Rehidratación Oral, OMS/UNICEF.
Las Diarreas Infantiles, Ministerio de Salud, Chile/UNICEF.



NOCIONES BÁSICAS DE DRAMATURGIA



ANEXO TÉCNICO

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

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

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

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

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

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

El Tema

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

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

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

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

La Historia

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

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

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

Ejemplo: “Caperucita Roja”

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

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

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

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

La Estructura

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

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

Ejemplo: “Caperucita Roja”

Primer Acto: “El Error de Caperucita”

Objetivo del acto: Mostrar que Caperucita desobedece la advertencia de su madre.

Primera Escena: “La Misión Peligrosa”

Objetivos de la escena:

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

Objetivos de los personajes:

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

Segunda Escena: “Encuentro con el Lobo”

Objetivos de la escena:

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

Objetivos de los personajes:

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



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

Dramaturgia

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

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

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

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

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

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

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

Correcciones y nuevos elementos

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

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

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

Recomendaciones

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

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



NOCIONES BÁSICAS DE TEATRO CALLEJERO



ANEXO TÉCNICO

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

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

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

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

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



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

DIRECCIÓN

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

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

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

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

CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES

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

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

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

Para finalizar, algunas recomendaciones respecto a los ensayos:

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

PRODUCCIÓN

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

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

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

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

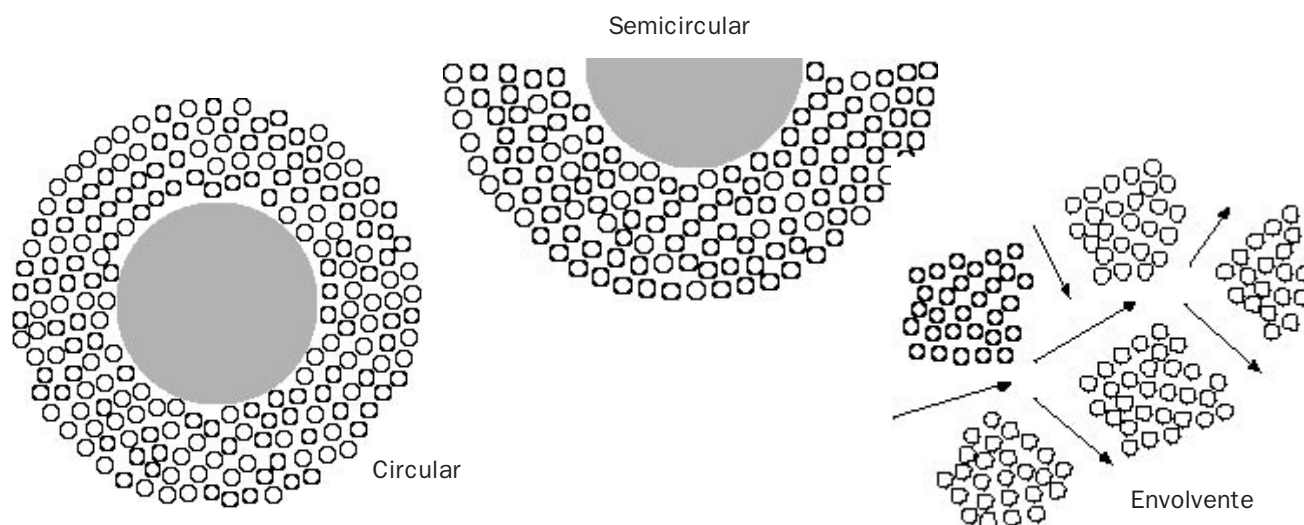
Un buen equipo de producción debe respetar el diseño general de la puesta en escena que el grupo ha determinado; adecuarse a las reales disponibilidades materiales, económicas y humanas; ser creativo e imaginativo para obtener los recursos; cumplir y hacer cumplir las fechas que se han determinado entre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

DISEÑO DEL ESPACIO

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

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

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



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

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

- El “área escénica” puede ser definida, conformada y transformada por diferentes elementos.

La escenografía

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

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

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

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

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

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



EL VESTUARIO

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

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

LA UTILERÍA

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

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

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

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

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

LA MÚSICA

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

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

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

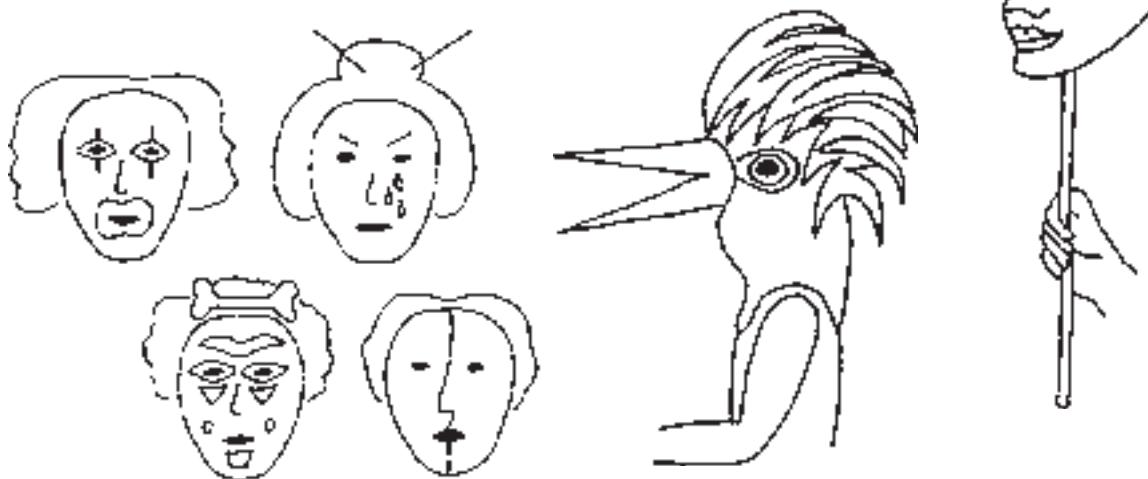
Es posible fabricar los instrumentos con materiales simples y de bajo costo. Botellas con agua, triángulos metálicos, bombos artesanales, calabazas secas rellenas con semillas, etc. Basta utilizar la imaginación.



EL MAQUILLAJE

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

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



Recomendaciones finales

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

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

¿DÓNDE TE GUSTARÍA CENAR ESTA NOCHE?

Área de desarrollo
SOCIABILIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad consiste en la preparación, en campamento, de una cena diferente y especial. Para ello, mediante un trabajo previo asesorado por el Equipo de Unidad encargado de la actividad, cada patrulla elegirá un país, decidirá y practicará un menú que lo represente y preparará los elementos necesarios para una vestimenta típica adecuada. Ya en el campamento, en una noche determinada con anterioridad, la patrulla cocinará para toda la Unidad y la invitará a cenar con ellos.

LUGAR

En campamento.

DURACIÓN

Dos semanas antes del campamento y durante un campamento de Unidad.

PARTICIPANTES

La Unidad Scout, trabajando por patrullas.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Desarrollar habilidades para preparar una comida típica de una determinada cultura.
2. Identificar los principales elementos de la vestimenta típica de una cultura.
3. Valorar las expresiones culturales y afectivas que se manifiestan en torno a una comida.
4. Compartir un momento agradable en un ambiente novedoso.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

Participo en actividades y talleres en que aprendo la importancia de la comprensión internacional y la paz.

13 a 15 años

Me gusta saber cómo viven las personas en otros países.



Idea original:
David Fuentes Córdova,
Equipo REME México.

MATERIALES

Utensilios de cocina, víveres y vestimentas típicas de acuerdo a las culturas o países escogidos.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Dos semanas antes del campamento

Reunida la Unidad Scout, el Equipo de Unidad recordará a los participantes los aspectos generales de la actividad -la que los jóvenes ya conocen pues la seleccionaron al momento de planificar el ciclo de programa-, motivará el trabajo que se realizará a continuación y procederá con la selección de los países.

Para esto, uno de los miembros del Equipo se retirará un momento con una de las patrullas para, de una lista preestablecida, elegir un país. Hecha la selección, la patrulla se compromete a mantener en secreto el país elegido y éste se borra de la lista de posibilidades. De esta manera no se repetirán y no será necesario explicar a otra patrulla que tal país ya ha sido elegido, quebrantando la promesa adquirida. A continuación, se realiza el mismo trabajo con el resto de las patrullas. La determinación de la lista de países es absolutamente libre, pero, por lo atractivo, variado, sabroso o especial de sus comidas, no pueden faltar la cocina italiana, española, china, árabe, mexicana, francesa, peruana o india, por citar algunos ejemplos.

Terminada la selección de países, las patrullas se reunirán para distribuir las tareas, responsabilidades y plazos que corresponda. Guía y Subguía estarán a cargo de conducir y supervisar estas tareas, por lo que es recomendable que estos aspectos hayan sido discutidos durante el Consejo de Unidad inmediatamente anterior a la realización de esta reunión.

Durante la semana

Las patrullas deberán llevar adelante las siguientes tareas:

- Investigar las costumbres y características propias de la cultura elegida.
- Elaborar un menú que la represente, practicar su preparación y determinar el listado de ingredientes necesarios para prepararla durante el campamento. Las patrullas tendrán invitada a cenar a toda la Unidad Scout, por lo que deben calcular y comprar los ingredientes suficientes. Como también habrá otros días en que ellos serán los invitados y, por lo tanto, no tendrán que preparar dichas cenas ni contemplar la compra de ingredientes para ellas, el mayor gasto que esta compra representará se verá compensado y, muy probablemente, no percibirán un aumento importante en el presupuesto de gastos de alimentación para el campamento.
- Reunir la vestimenta típica que usarán para la cena.

El Equipo de Unidad o el responsable encargado, asesorará el trabajo de las patrullas y mantendrá la motivación.

La reunión previa al campamento

Esta será la última reunión de Unidad antes del campamento, por lo que todos los preparativos deben quedar revisados y asignadas las tareas que aún estén pendientes. Es fundamental evitar que un descuido en esta etapa frustre el resultado final.

El Equipo de Unidad se reunirá con cada una de las patrullas para analizar la marcha de las tareas, revisar los problemas que pudieran haber surgido y orientarlos en las soluciones.

Con toda la Unidad Scout reunida, el Equipo informará a cada patrulla cuál será la noche del campamento en que les corresponderá la preparación de la cena. Al mismo tiempo, les recordará que, dependiendo de la cantidad de patrullas que conformen la Unidad, habrá algunas noches que no deberán cocinar pues serán invitados a cenar.

Manteniendo su estructura básica, esta actividad permite algunas variaciones. Por ejemplo, se puede pedir a las patrullas que, además de la comida y la vestimenta típica de cada país, incorporen la música que los caracteriza y una ambientación que los represente. Otra posibilidad es, en lugar de trabajar con la comida típica de algunos países, hacerlo con estilos alimenticios. En ese caso, se podrá optar entre comida vegetariana, macrobiótica, "light", etc.

Durante el campamento

El día que le corresponda, la patrulla se retirará más temprano de las actividades del campamento. El Equipo de Unidad deberá otorgarle el tiempo suficiente para preparar la cena, arreglar el lugar y vestirse apropiadamente. El resto de la Unidad también deberá contar con un tiempo para prepararse.

Cuando esté todo dispuesto, la patrulla anfitriona recibirá a los invitados.

Durante la realización de las cenas el Equipo de Unidad podrá observar la habilidad demostrada por las patrullas en la preparación del menú, la capacidad para caracterizar con elementos simples la vestimenta de un país, la preocupación por acoger y atender a sus invitados, entre otros múltiples aspectos.

Cada vez que finalice una cena, o cuando todas ellas se hayan realizado, la Unidad Scout podrá comentar la actividad realizada. Las expresiones de agrado o descontento, la manifestación de dificultades presentadas por la actividad, los aportes críticos y creativos de los participantes, permitirán mejorar la actividad o elaborar una nueva siguiendo una línea similar.

Como sea, siempre es importante revisar el trabajo realizado, compartir los resultados y comentar las impresiones que ella ha dejado en quienes participaron.

SEÑORES FEUDALES



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

El campamento de la Unidad adquiere sorprendentemente un ambiente medieval, ya que se ha impuesto el sistema feudal. El rey ha dictado algunas normas básicas de conducta para los feudos; los señores gobiernan sus tierras como les place; los criados atienden a sus señores y están atentos a sus órdenes; y los siervos trabajan día y noche para el señor sin derecho alguno. Los miembros de cada patrulla encarnan alternadamente estos papeles durante un día, experimentando el ejercicio del poder ajeno y del propio. La actividad finaliza en una reflexión acerca de los beneficios y riesgos del ejercicio de la autoridad.

LUGAR

En campamento.

DURACIÓN

Un día completo.

PARTICIPANTES

La Unidad Scout, trabajando en patrullas.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Experimentar una situación simulada de desigualdad social.
2. Ejercitar la voluntad, aceptando las normas dictadas por otros.
3. Descubrir y superar las conductas personales tendientes a la discriminación y al abuso de poder.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Procuro que respetemos a nuestros compañeros, cualquiera sea su manera de ser.
2. Converso con mi patrulla sobre los derechos humanos.
3. Entiendo cuáles son mis responsabilidades cuando tengo un cargo.
4. Conozco y respeto las principales normas de convivencia.
5. Digo mi opinión cuando establecemos normas en mi patrulla, entre mis amigos o en mi escuela.
6. Conozco las distintas realidades sociales del lugar en que vivo.

13 a 15 años

1. Respeto a todas las personas, independientemente de sus ideas, su clase social y su forma de vida.
2. No me gusta cuando no se respetan los derechos humanos y lo digo.
3. Participo en actividades relacionadas con los derechos de las personas.
4. Respeto las normas de convivencia de los distintos ambientes en que actúo, aunque no siempre esté de acuerdo con ellas.
5. Opino sobre lo que me gusta o no de las normas de los distintos ambientes en que actúo.
6. Me gusta participar en actividades que ayudan a superar las diferencias sociales.



Idea original: "15 juegos de educación en el desarrollo para scouts", Oficina Scout Mundial.

MATERIALES

Tarjetas con indicaciones para cada participante, mástiles ligeros y banderolas con escudos.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El día anterior

Al atardecer de un día de campamento, el Equipo de Unidad recuerda a los participantes que al día siguiente se vivirá un ambiente especial en que cada uno jugará distintos papeles. Se explica que si bien se tratará de una simulación, el éxito del ejercicio dependerá del realismo con que cada cual asuma el personaje que le corresponderá representar. Conociendo sólo detalles generales, cada participante deberá comprometerse a cumplir fielmente la función que le corresponda.

Tomado el compromiso anterior, el Equipo de Unidad entrega los pormenores de la actividad -la que los mismos participantes seleccionaron al momento de planificar el ciclo de programa- y la motiva mediante una breve explicación del sistema feudal.

El feudalismo fue el sistema social y económico imperante en Europa durante gran parte de la Edad Media. Nació con posterioridad a la caída del Imperio Romano, debido a la fragmentación que produjeron las invasiones bárbaras y a la debilitación del poder central. Duró en algunas partes hasta comienzos del siglo XIX. Estaba basado en las relaciones de dependencia existentes entre los señores feudales, que proporcionaban protección y alimento, y los vasallos o siervos de la gleba que, a cambio, les aseguraban rentas, fidelidad y un gran número de servicios personales. Las libertades de los siervos fueron restringiéndose progresivamente hasta convertirse en colonos adscritos de por vida a la tierra, y los poderes de los señores se fueron ampliando hasta comprender la facultad de aplicar penas.

Por las características de la actividad, ésta puede generar rechazo o negativas iniciales por parte de los jóvenes a cumplir los papeles asignados, por lo que es necesario poner especial cuidado en la motivación. Para mayor información, el Equipo de Unidad puede documentarse acerca del feudalismo en cualquier enciclopedia o texto de historia universal.

Finalizada la motivación, el Equipo explica a la Unidad Scout que se trabajará por patrullas, las que constituirán un feudo. En su interior cada joven asumirá un papel de acuerdo a la estructura feudal: un rey, un criado e igual número de señores y siervos. Cada uno de estos últimos será asignado a un señor. Al azar, cada joven escogerá una tarjeta, donde se le asigna y explica la función que deberá cumplir:

1. Usted es el Rey y debe velar por el estricto cumplimiento de las reglas del juego, pudiendo intervenir si es necesario; pero no olvide que su autoridad depende del apoyo de los señores feudales, con los cuales es indulgente, aunque debiera evitar sus abusos.
2. Usted es un criado y debe transmitir a los siervos las órdenes de sus señores sin discutirlos. No puede participar en ninguna actividad a menos que el Rey o los señores lo autoricen.
3. Usted es un importante señor feudal que no habla con los siervos y se dirige a ellos a través de su criado. Se reúne con otros señores para hablar de política, comentar sus éxitos en la guerra y discutir los tributos y servicios que impondrán a sus siervos, a los que considera personas inferiores. Puede hacer lo que le venga en gana, usando si quiere a su siervo, con las únicas restricciones que le imponga el Rey, a quien debe respeto y lealtad, aunque usted tiene poder suficiente para intrigar contra él.
4. Usted es un siervo y debe inclinarse ante su señor, le cede la preferencia en toda ocasión y no puede dirigirse a él directamente. Usted recibe todas las órdenes a través del criado y las cumple con prontitud y esmero. Sólo puede reunirse con otro siervo, pero su conversación debe ser discreta y silenciosa para no molestar a su señor. No puede

participar en ninguna actividad por decisión propia y comerá sólo cuando los señores hayan terminado de hacerlo.

El día en que se realiza la actividad

El campamento despertará convertido en un territorio con varios feudos. Una fila de banderolas con distintos escudos, puesta en un lugar estratégico, bastará para proporcionar el ambiente requerido. Los papeles se cumplirán desde la hora de levantarse y las actividades habituales se realizarán de acuerdo al programa establecido. Los señores lo pasarán muy bien y probablemente los siervos asumirán las tareas más pesadas. Los siervos prepararán el almuerzo y lo servirán con reverencia, mientras los señores reclamarán al criado la tardanza de los siervos.

Inmediatamente finalizado el almuerzo, sin aviso previo, el Equipo de Unidad intercambiará los papeles entre rey y criado y entre señores y siervos. Esta nueva situación se mantendrá hasta después de la cena. Es fundamental que este cambio sea una sorpresa para todos, en caso contrario disminuirá la intensidad de la actividad con perjuicio de su resultado.

Durante la actividad, el Equipo de Unidad velará por el cumplimiento de las funciones, evitando situaciones abiertamente riesgosas u ofensivas para los participantes. También será tarea del Equipo de Unidad prestar atención a las actitudes que cada joven asume en el cumplimiento de su función: capacidad para interpretar correctamente el rol social asignado y habilidad para ejercerlo; voluntad para aceptar una orden; reacción frente a la autoridad máxima; sentido de justicia o tendencia al abuso en el ejercicio de la autoridad; capacidad de hacer que sus decisiones sean cumplidas. Todos estos aspectos serán importantes al momento de evaluar la actividad, así como las actitudes y reacciones de cada uno de los participantes.

Esta actividad se desarrolla conjuntamente con el programa previsto para ese día, el cual, por lo tanto, no debe considerar actividades muy complejas que hagan impracticable este ejercicio.

Por otra parte, no hay problema en que la aplicación de este ejercicio conduzca a que la mitad de la Unidad Scout trabaje poco o casi nada: si en la mañana los señores feudales han abusado de su poder para explotar a los siervos, será inevitable que en la tarde tengan que lamentarlo.

Al anochecer, la Unidad Scout se reunirá para intercambiar comentarios y evaluar. Cada participante expresará libremente sus impresiones acerca de la actividad realizada, de su propio desempeño y del que tuvieron sus compañeros y compañeras. El Equipo de Unidad motivará una reflexión acerca del poder, la autoridad, los prejuicios y los derechos y deberes que todo ser humano posee. La discusión puede conducirse incluyendo en el debate aspectos que digan relación con el análisis histórico, la forma en que actualmente se ejerce la autoridad, la subsistencia de discriminación y desigualdad de oportunidades, las actitudes "feudales" que quienes participaron observaron en sí mismos, el respeto que se debiera tener por la dignidad de las personas y la importancia de sus derechos.

El Equipo de Unidad podrá cerrar esta conversación refiriéndose al respeto por los derechos humanos y al ejercicio de la autoridad con justicia y prudencia, destacando que estas actitudes se logran ejercitándolas hasta en los más pequeños actos, especialmente cuando se tiene alguna autoridad sobre otras personas.

Todos los comentarios y observaciones que se recojan serán importantes al momento de evaluar con más calma la actividad y, ciertamente, en el trabajo de acompañamiento de la progresión personal de los jóvenes que el Equipo de Unidad realiza.

ENCUENTRO CON NUESTRAS RAÍCES

Área de desarrollo
SOCIABILIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

A partir de excursiones especialmente programadas por el Equipo de Unidad en base a pistas, cada patrulla conoce un sitio de valor arqueológico y de la cultura nacional, entrevistando a sus habitantes y recopilando información acerca de distintos aspectos relevantes del lugar o de la actividad que en él se realiza. Al regresar, los datos recogidos son ampliados con información complementaria para ser expuestos ante las demás patrullas en una reunión final en la cual se comparten las experiencias vividas.

LUGAR

Local de reunión habitual de la Unidad y diferentes lugares de valor arqueológico o cultural.

DURACIÓN

Dos días de excursión y una reunión de Unidad.

PARTICIPANTES

Todas las patrullas de la Unidad Scout.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Conocer y apreciar las manifestaciones culturales cercanas.
2. Establecer contacto con personas vinculadas al quehacer de la cultura local.
3. Reconocer el aporte de la cultura tradicional y popular a la historia y la vida del país.
4. Desarrollar la capacidad de exponer ante los demás sobre las experiencias vividas.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Me gusta sentirme parte de la cultura de mi país.
2. Participo en las actividades de mi patrulla que muestran la cultura de mi país.

13 a 15 años

1. Aprecio la cultura de mi país y me identifico con ella.
2. Propongo en mi patrulla y Unidad actividades que muestren los valores propios de la cultura de nuestro país.



Idea original:
Leonardo Cuevas Rodríguez,
Equipo REME México.

MATERIALES

Equipo de excursión, cámara fotográfica y grabadora portátil (si es posible), cuaderno o bitácora de viaje. Sobres con pistas preparadas por el Equipo de Unidad para dar con el lugar señalado. Una carta para cada patrulla con las tareas a cumplir.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la excursión

El Equipo de Unidad selecciona para cada patrulla un lugar cercano a la ciudad que posea valor arqueológico y al que los jóvenes puedan acudir en una excursión de fin de semana. En aquellas ciudades donde no se cuenta con muestras arqueológicas cercanas, es posible seleccionar otros lugares que posean valor cultural local, tales como comunidades indígenas, sectores dedicados a la artesanía típica, sitios de manifestación de religiosidad popular o lugares de realización de festividades populares diversas. Estos últimos obviamente debieran ser visitados en las fechas en que tales festividades ocurren.

Para la elección de los sitios a visitar, el Equipo de Unidad debe evaluar que los lugares escogidos no representen riesgos para los jóvenes, tengan espacios aptos para acampar y permitan un repertorio variado de tareas a cumplir durante la excursión.

Una vez hecha esta selección, el Equipo de Unidad preparará distintos sobres que contengan pistas para llegar a tales sitios: mapas secretos en lenguaje cifrado; indicaciones sucesivas de los medios de transporte para acceder al lugar; señales en el camino; personas “clave” en lugares intermedios que den indicaciones sobre cómo continuar; etc. Además preparará cartas que indiquen las tareas a realizar una vez en el lugar, dependiendo de la naturaleza de éste.

En la reunión anterior a la realización de la actividad

Teniendo en cuenta que los participantes conocen las líneas generales de la actividad pues ellos mismos la seleccionaron la momento de planificar el ciclo de programa, durante esta reunión el Equipo de Unidad deberá motivar la participación de los jóvenes y explicar aspectos que dicen relación con su desarrollo, sin entregar detalles respecto de los lugares a visitar. Para comenzar, en esta ocasión les pedirá que preparen todo lo necesario para realizar una excursión de dos días con las características señaladas.

De la manera que acostumbra hacerlo, el Equipo de Unidad comunicará oportunamente a los padres la realización de esta actividad y durante la semana velará porque las patrullas se preparen adecuadamente.

El día de la partida

Las patrullas se reunirán en el local de la Unidad Scout para recibir las instrucciones. Cada una de ellas recibirá en sobres sellados y numerados las pistas que los conducirán al lugar escogido. Las patrullas iniciarán en ese momento su excursión en compañía de un miembro del Equipo de Unidad.

Junto con otras tareas propias del trabajo de acompañamiento que realizará el dirigente, durante la realización de la excursión tendrá la oportunidad de observar la conducta y actitudes de los participantes. Esta información será de gran ayuda al momento de evaluar la actividad, así como el crecimiento de cada joven en relación a su progresión personal.

En el lugar de excursión

Una vez que se haya llegado el lugar señalado, cada patrulla abrirá la carta que ha recibido o recibirá del

dirigente que los acompañe. En ella se especifican las tareas a cumplir, entre las que se incluyen al menos las siguientes:

- Reconocimiento general del lugar. Las patrullas pueden confeccionar mapas del lugar y anotar en sus bitácoras una detallada descripción de él.
- Recopilación de información variada acerca del lugar visitado y de las actividades que en él se realizan.
- Entrevista con los residentes del lugar. Si se trata de un sitio de importancia arqueológica, la entrevista apuntará al conocimiento que los habitantes tienen de su historia, de la cultura que dejó esas muestras como testimonio y cualquier otra información que les parezca relevante. Si se trata de un lugar de producción de artesanías típicas, la entrevista incluirá desde luego a los propios artesanos y pondrá énfasis en los productos y la forma en que son confeccionados. Si se trata de una comunidad indígena, la información se centrará en sus particulares modos de vida, su aporte y relación con la comunidad nacional, sus usos tradicionales, etc.

De este modo, cada patrulla contará con dos días de investigación y relación con el lugar, en los que podrá formarse una idea aproximada de su valor para la cultura y la identidad nacional.

Muy probablemente no se ocupará todo el tiempo disponible durante la excursión en tareas propias de esta actividad. Es conveniente que el dirigente que acompaña, junto con Guía y Subguía de la patrulla, preparen actividades complementarias para esos momentos.

La información recopilada deberá ser complementada a vuelta de la excursión con otras informaciones recogidas en enciclopedias, libros de historia o cualquier otra fuente de información en torno al tema. Durante los días siguientes, los miembros de cada patrulla deberán reunirse para contar con tiempo suficiente para preparar su presentación.

Mucho más interesantes serán las exposiciones si los jóvenes pueden incorporar material adicional: afiches, fotografías tomadas en el lugar, grabaciones de las entrevistas, mapas, etc.

En la reunión siguiente a la excursión

Cada patrulla presentará un informe con los datos recopilados y las experiencias o anécdotas individuales y grupales vividas durante la excursión. Esta información, sumada a la pequeña investigación posterior que ha realizado, será expuesta a las patrullas restantes para luego intercambiar opiniones en torno a los distintos aspectos de la actividad.

Las presentaciones que realicen las patrullas serán también propicias para observar el dominio que los y las jóvenes manifiestan respecto a sus capacidades de comunicación, trabajo en grupo, creatividad, ordenamiento de la información, etc.

Al finalizar las presentaciones, en un ambiente informal, se podrá intercambiar con los participantes sus impresiones en relación a la actividad realizada. De esta manera, ellos y ellas podrán evaluar los resultados obtenidos y reflexionar en torno a su herencia cultural y cómo ésta se manifiesta en la vida cotidiana.

OTRAS IDEAS



OTRAS IDEAS

INVESTIGACIÓN DE EMERGENCIA

El Equipo de Unidad selecciona algunos lugares en que se desarrollan tareas de servicio público. Paralelamente, solicita a Guías y Subguías de patrulla que preparen una presentación de los principales hechos noticiosos de la semana en que se haya requerido la intervención de este tipo de servicios. Con la información recopilada, el Equipo preparará un juego de pistas que permitirá a las patrullas llegar hasta dichos servicios, entrevistar a sus miembros y recoger toda la información pertinente para recurrir a ellos cuando sea necesario. Los datos obtenidos por cada patrulla serán compartidos con las demás e incluidos en la agenda personal de cada joven.

La selección de los servicios públicos debe hacerse con suficiente anticipación y a razón de dos servicios por patrulla (o más dependiendo de las características de la patrulla o de la ubicación de los servicios seleccionados). Al mismo tiempo, el Equipo de Unidad se contactará con miembros de dichos servicios para que conozcan la actividad que realizarán los scouts y estén preparados para colaborar con ellos. Algunos de los servicios a considerar son bomberos, policía, servicios médicos de urgencia, servicios de emergencia de luz, agua potable, gas, etc.

Al mismo tiempo, Guías y Subguías prepararán una exposición en la que, a través de recortes de prensa u otras noticias de la semana recogidas de los medios de comunicación, presenten el trabajo que realizan dichos servicios.

Idea original: Juan Rivarola G., Equipo REME Perú;
Julio C. Arosemena, Equipo REME Panamá;
y Equipo REME Paraguay.

La reunión en que se realizará la actividad comenzará con la presentación de las exposiciones preparadas por los Guías y Subguías de patrulla. Este trabajo servirá de motivación y a partir de él se promoverá una discusión en que se rescate la importancia de conocer los servicios locales de emergencia y la manera de acceder a ellos adecuada y eficientemente.

A continuación, las patrullas recibirán las instrucciones generales de la actividad y los sobres con las pistas que los conducirán a los lugares seleccionados. Una vez allí, se entrevistarán con las personas responsables a fin de obtener la información requerida (la que puede estar señalada en el último sobre de pistas): tipos de emergencia que el servicio atiende, horario de atención, número telefónico de urgencia, forma más fácil y expedita de llegar al lugar, qué hacer mientras se espera la llegada de los equipos de urgencia, etc.

De regreso al lugar de reunión habitual, cada patrulla contará con un tiempo prudente para ordenar la información recogida y buscar la mejor manera de transmitirla. Cuando todo esté dispuesto (lo que puede suceder en esta misma reunión o en la inmediatamente posterior), se presentarán los informes y los jóvenes podrán hacer preguntas sobre la información entregada. Luego de la presentación de cada patrulla, el Equipo de Unidad pedirá a los participantes que apunten en sus agendas personales los datos entregados, recomendándoles también que cada cierto tiempo actualicen esta información.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Cumpló los compromisos que asumo.
2. Sé qué hacen los bomberos, la policía, los hospitales, el municipio y otros servicios públicos de mi comunidad.
3. Participo en las actividades de servicio que organiza mi patrulla.

13 a 15 años

1. Ayudo a mi patrulla en los compromisos que tomamos.
2. Mantengo una agenda de direcciones útiles.
3. Propongo actividades de servicio de mi patrulla y Unidad y colaboro en su organización.

KIM DE LA HISTORIA

El Equipo de Unidad selecciona dos monumentos de la ciudad para cada patrulla y toma 3 fotografías de cada uno de ellos. Por cada monumento armará un juego con 3 sobres numerados correlativamente. Cada sobre contendrá una fotografía según el siguiente orden: 1) un detalle del monumento; 2) una parte del monumento; 3) todo el monumento.

Cada patrulla recibe al azar dos juegos de sobres y un mapa de la ciudad donde están marcados los monumentos elegidos para todas las patrullas, sin mencionarlos pero con algunas pistas que facilitan su identificación. Como este es un juego que promueve la competencia entre las patrullas, se asignan puntos por diferentes motivos. Por ejemplo, si a una patrulla le basta identificar un monumento con sólo abrir el sobre N° 1, se le asignarán 15 puntos; si además necesita abrir el N° 2, 10 puntos; y si necesita abrir el N° 3, 5 puntos.

Una vez identificado un monumento, se deberán cumplir las siguientes tareas: a) recorrer el lugar y su entorno; b) observar el monumento, sus detalles e inscripciones; c) entrevistar a transeúntes o vecinos acerca de sus impresiones sobre el monumento; d) averiguar el

Idea original: Miguel A. Martagón, Equipo REME México.

significado, época de construcción, artista que lo diseñó y otros antecedentes sobre su historia; e) personaje o hecho histórico que conmemora y su trascendencia para el país o la ciudad; f) cualquier otra información que a la patrulla le parezca interesante, novedosa o pintoresca. Es probable que algunas de estas tareas se deban realizar en los días siguientes a la visita al monumento.

En una próxima reunión se presentan los informes o se hace una exposición con el trabajo realizado. La devolución de sobres cerrados indicará los puntos obtenidos en esa parte de la actividad. Otros aspectos que pueden otorgar puntos son: a) la información histórica obtenida; b) las entrevistas efectuadas; c) la calidad de la presentación, y d) la mayor o menor participación de todos los integrantes de la patrulla. Los puntos por los diferentes aspectos deben ser conocidos desde el inicio de la actividad y pueden usar distintas escalas según la importancia que se le asigne a cada uno.

La actividad se cierra reconociendo el esfuerzo desplegado por todos los jóvenes y reiterando la motivación por descubrir la propia historia, asumir sus valores e identificar los lugares que los recuerdan o simbolizan.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Me gusta sentirme parte de la cultura de mi país.
2. Participo en las actividades de mi patrulla que muestran la cultura de mi país.

13 a 15 años

1. Aprecio la cultura de mi país y me identifico con ella.
2. Propongo en mi patrulla y Unidad actividades que muestren los valores propios de la cultura de nuestro país.

REPORTAJE FOTOGRÁFICO

Cada patrulla escoge un lugar de su barrio. Durante un día completo recorre el sector y realiza un reportaje: los jóvenes seleccionan los lugares más atractivos, investigan su historia, conversan con los vecinos, fotografían los aspectos que les parecen interesantes, recopilan anécdotas, toman conocimiento de los principales problemas, etc. Con la información obtenida preparan una exposición en la que dan a conocer su trabajo al resto de la Unidad o del Grupo Scout.

Para un mejor resultado es necesario que el Equipo de Unidad contacte e invite a un fotógrafo aficionado que instruya a los jóvenes sobre técnicas básicas de fotografía. En una primera reunión se puede realizar un taller para todas las patrullas, al mismo tiempo que se analizan y preparan todos los aspectos de la actividad y los elementos que se necesitan.

El día señalado cada patrulla se reúne en el lugar y hora convenidos. Luego de un primer recorrido para observar el sector, distribuyen el tiempo y las tareas, las que se

Idea original: Luis Felipe Fantini, Chile

pueden intercambiar durante el día, así todos participarán de una manera similar. También deciden el estilo que darán a su trabajo: de denuncia, histórico, arquitectónico, cómico, estudio de personajes, sólo puertas y ventanas, las iglesias, el mercado y muchos otros. Al final distribuyen las tareas para la preparación de la exposición, lo que ocurrirá en la semana o semanas siguientes, según cómo se haya planificado la actividad.

Se concluye con la exposición de las patrullas, las que harán sus presentaciones de la manera que estimen conveniente. El Equipo de Unidad colaborará en el montaje del lugar, las invitaciones y una pequeña celebración de término. De la exposición pueden surgir ideas para otras actividades, especialmente de servicio: arreglo de un parque, reforestación, eliminación de basura, creación de una plaza de juegos infantiles, preparación de una carpeta para las autoridades, colaboración temporal con una iglesia o colegio, acciones conjuntas con otras organizaciones de la comunidad, etc.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Cumplir los compromisos que asumo.
2. Conozco y respeto las principales normas de convivencia.
3. Participo en las actividades de mi patrulla que muestran la cultura de mi país.

13 a 15 años

1. Respeto a todas las personas, independientemente de sus ideas, su clase social y su forma de vida.
2. Ayudo a mi patrulla en los compromisos que tomamos.
3. Respeto las normas de convivencia de los distintos ambientes en que actúo, aunque no siempre esté de acuerdo con ellas.
4. Aprecio la cultura de mi país y me identifico con ella.
5. Propongo en mi patrulla y Unidad actividades que muestren los valores propios de la cultura de nuestro país.

CAMPAMENTO ITINERANTE

Idea original: Julio César Rendón, Equipo REME Bolivia.

Trabajando por patrullas los jóvenes seleccionan un sector rural cercano al local de la Unidad o a la ciudad en que viven, diseñan un itinerario para su recorrido y preparan los materiales esenciales para un campamento itinerante de una duración de 2 a 3 días. Una vez iniciado el recorrido, visitan cada lugar tomando contacto con las comunidades locales, conociendo sus modos de vida, prestando servicios, compartiendo con jóvenes de su misma edad y procurándose alojamiento y subsistencia.

En una primera reunión se describe claramente la actividad, se definen sus objetivos y se determinan los sectores rurales que se pueden visitar. En esta etapa es importante establecer las exigencias mínimas para el desarrollo de la actividad. Algunas de ellas pueden ser las siguientes:

a) para desplazarse con comodidad cada participante llevará sólo un bulto liviano; b) según las condiciones del sector elegido y del clima, deberá decidirse si se lleva una carpa liviana o si es parte de los desafíos de la actividad procurarse el lugar de alojamiento; c) cada patrulla podrá llevar víveres o dinero sólo para algunas colaciones, ya que las demás deberá obtenerlas mediante servicios, trabajo remunerado o solidaridad de la comunidad; d) se podrá llevar dinero para imprevistos, la cantidad deberá ser informada al partir y los gastos detallados al regreso; e) cada patrulla mantendrá una bitácora de viaje en que describa sus actividades, experiencias, anécdotas, gastos, etc.; f) cada patrulla entregará testimonios de su paso por los lugares visitados y las actividades realizadas.

Con posterioridad a esta reunión cada patrulla diseñará su itinerario, el cual deberá comprender al menos dos poblados diferentes, y preparará sus materiales. Paralelamente el Equipo de Unidad, según los desafíos que presenten los itinerarios elegidos, puede tomar contacto con algunos miembros de las comunidades que se visitarán (autoridades, policía local, iglesias, otras organizaciones), no con el propósito de facilitarles la tarea a los jóvenes, sino para que esas personas se informen de las perspectivas de la visita y ayuden a prevenir eventuales riesgos.

Para la preparación y desarrollo de esta actividad es conveniente considerar algunas recomendaciones y variantes:

- Si se estima apropiado -por la inexperiencia de una determinada patrulla, porque es aconsejable en el respectivo país o por norma de la asociación scout de que se trate- puede que cada patrulla sea acompañada por un dirigente, el cual deberá procurar durante el trayecto no invadir el rol propio de las autoridades de la patrulla.
- Pueden agregarse exigencias a las planteadas anteriormente, pero ninguna de ellas deberá estimular la competitividad entre las patrullas o implicarles riesgos.
- Esta actividad puede desarrollarse como parte de las actividades de un campamento relativamente prolongado.
- Los itinerarios admiten muchas variantes y las patrullas deben tener libertad para modificar el recorrido si las circunstancias lo aconsejan.
- Se debe evitar que dos patrullas realicen el mismo trayecto.
- Cada patrulla deberá contar con un sistema de comunicación expedito, el que deberá estar definido de antemano. Si es posible, pueden establecerse reportes telefónicos diarios.
- El traslado, dependiendo del itinerario escogido, puede hacerse a pie, en transporte público local, mixto, o de cualquier otra forma, según las posibilidades de los jóvenes y las características de los lugares visitados.
- Las patrullas pueden realizar sus trayectos en una misma fecha o en fechas diferentes.
- Como testimonios de los lugares visitados pueden presentarse fotografías, firmas de autoridades locales, productos típicos, comprobantes de compras, cartas de miembros de la comunidad, etc. Estos elementos pretenden incrementar la vinculación de los jóvenes a las comunidades visitadas y no poner exigencias formales.

Realizados todos los campamentos itinerantes, la Unidad destinará tiempo suficiente para que se compartan las diferentes experiencias. Así como es importante asumir esta actividad con espíritu de aventura, curiosidad cultural e interés por vivir nuevas experiencias, también es recomendable madurarla y evaluarla con calma.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Trabajo con los demás para lograr las metas que nos hemos propuesto.
2. Conozco y respeto las principales normas de convivencia.
3. Conozco las distintas realidades sociales del lugar en que vivo.
4. Me gusta sentirme parte de la cultura de mi país.
5. Conozco los diferentes ecosistemas de mi país.
6. Ayudo en la limpieza y el mejoramiento de los lugares en que paseo y acampo.

13 a 15 años

1. Respeto a todas las personas, independientemente de sus ideas, su clase social y su forma de vida.
2. Ayudo a mi patrulla en los compromisos que tomamos.
3. Respeto las normas de convivencia de los distintos ambientes en que actúo, aunque no siempre esté de acuerdo con ellas.
4. Conozco la geografía de mi país y su influencia en nuestra cultura.
5. Aprecio la cultura de mi país y me identifico con ella.
6. Propongo en mi patrulla y Unidad actividades que muestren los valores propios de la cultura de nuestro país.
7. Aplico técnicas que me permiten mejorar el medioambiente y no dañar los lugares en que acampo.

ÚLTIMAS NOTICIAS DEL PASADO

Idea original: Mónica Costantino, Argentina

Con los recursos del periodismo actual y los antecedentes sobre distintos hechos de la historia nacional o universal, cada patrulla elabora un periódico o diario mural que informa en términos contemporáneos, como si fuera una crónica o una noticia, de un hecho ocurrido mucho tiempo atrás, cuando aún no se practicaba el periodismo tal como lo conocemos hoy.

Los hechos pueden ser propuestos por las patrullas o presentados en una lista por el Equipo de Unidad. Puede tratarse de acontecimientos desvinculados en el lugar y en el tiempo o estar todos relacionados con un mismo tema, tales como civilizaciones antiguas, descubrimientos científicos, grandes exploraciones, historia del país, etc.

En una primera reunión se determinan los temas de los reportajes y los acontecimientos específicos. Definir previamente un tema en torno al cual se escogerán los diferentes acontecimientos, contribuye a la calidad y amplitud de la información que los dirigentes pueden aportar en esta reunión, enriqueciendo la actividad con un contexto motivador. En esta misma reunión se analizan algunos periódicos actuales, identificando sus diferentes secciones y los distintos estilos informativos. La reunión culmina proponiendo una confrontación entre los acontecimientos elegidos y el periodismo actual. Por

ejemplo, si hubieran dispuesto de un periódico, ¿cómo habrían informado los aztecas en 1519 de la llegada de Hernán Cortés a Tenochtitlán? En esta misma reunión se acuerda un formato común para los periódicos, decidiendo si se tratará de textos impresos en varios ejemplares, de artículos independientes en un diario mural común o de diarios murales separados para cada acontecimiento.

Durante los días que siguen cada patrulla investiga y recopila los aspectos esenciales del acontecimiento elegido, para lo cual puede consultar enciclopedias, visitar museos, entrevistarse con expertos o requerir información de sus profesores. Los jóvenes pueden dividirse el trabajo escogiendo los distintos ángulos de la noticia: información de los hechos, crónica, análisis político, entrevistas a los personajes, foros, etc. También pueden agregar a su periódico otras secciones que pongan la noticia en el contexto de la época: eventos sociales, humor, deportes, hechos policiales, avisos clasificados, fotografías, dibujos, etc.

Cuando todas las patrullas hayan concluido su trabajo, los periódicos serán publicados o presentados en la forma elegida. Si se trata de diarios murales, se puede invitar a recorrer esta singular exposición a otras secciones del Grupo Scout, a otros Grupos o a los padres de los jóvenes.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

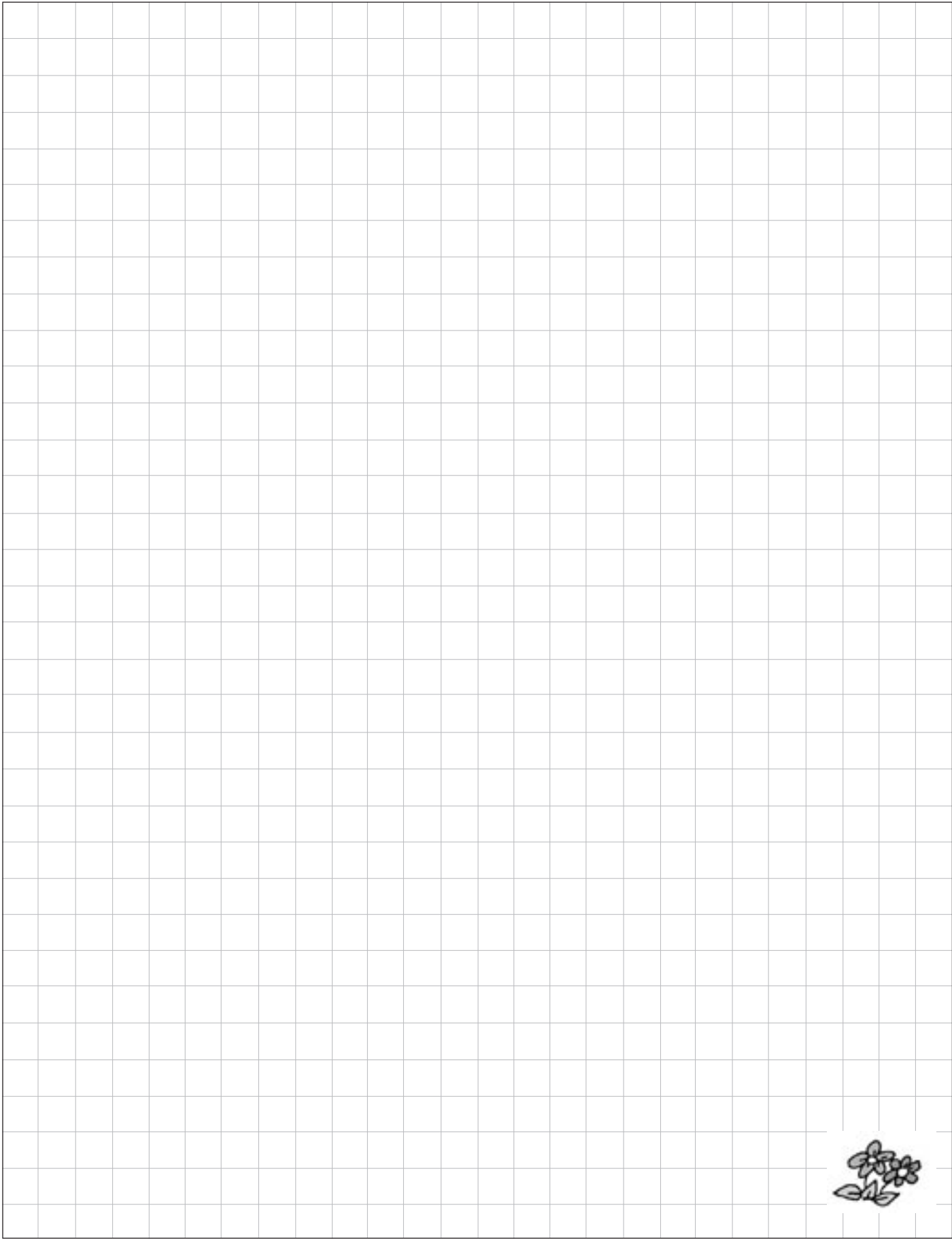
1. Me gusta sentirme parte de la cultura de mi país.
2. Participo en las actividades de mi patrulla que muestran la cultura de mi país.
3. Conozco las principales culturas originarias de América.

13 a 15 años

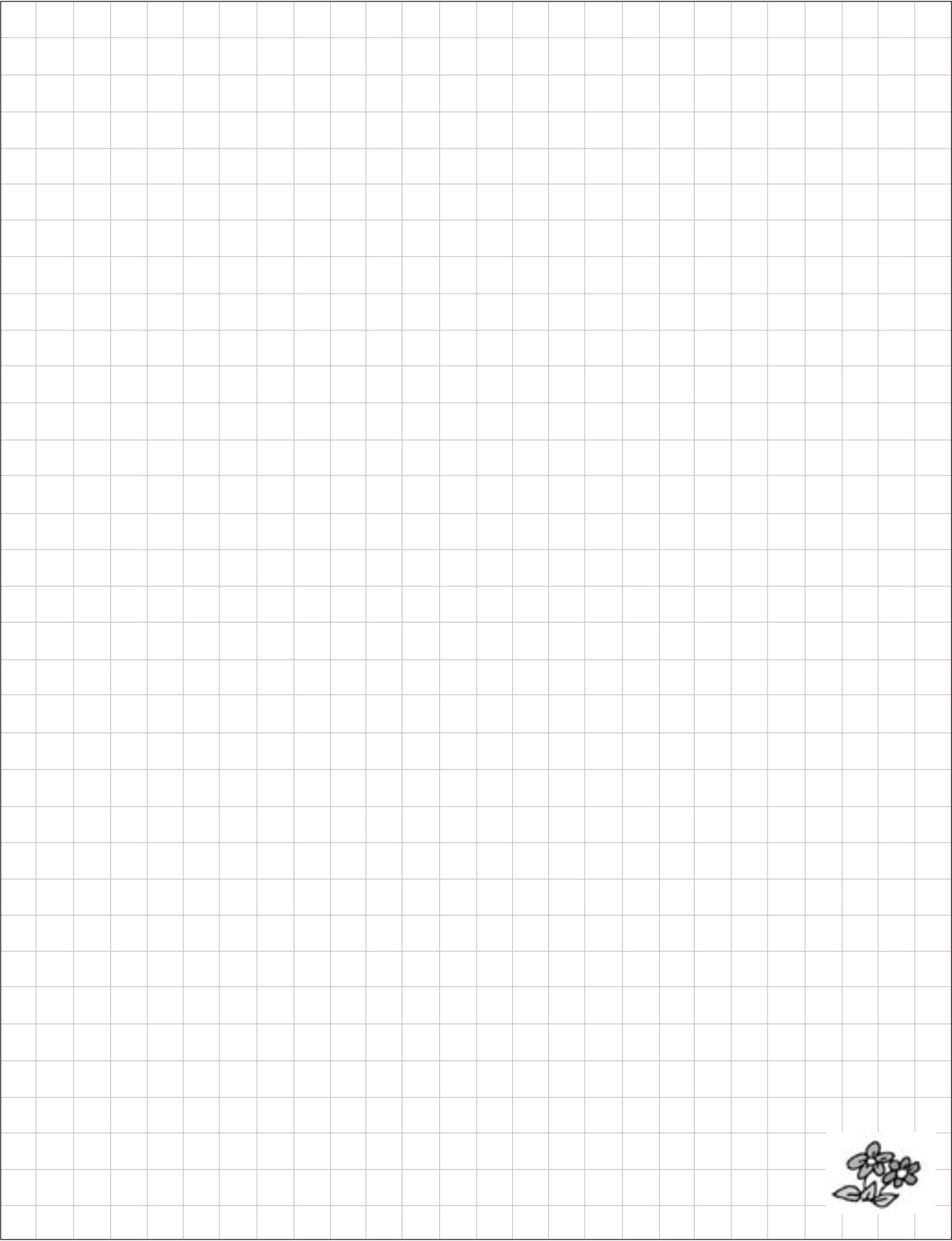
1. Aprecio la cultura de mi país y me identifico con ella.
2. Propongo en mi patrulla y Unidad actividades que muestren los valores propios de la cultura de nuestro país.
3. Me intereso en conocer en detalle una cultura originaria de América.

Aquí anoto otras ideas de actividades para la Unidad Scout









ESPIRITUALIDAD

Una fe personal

Una fe personal

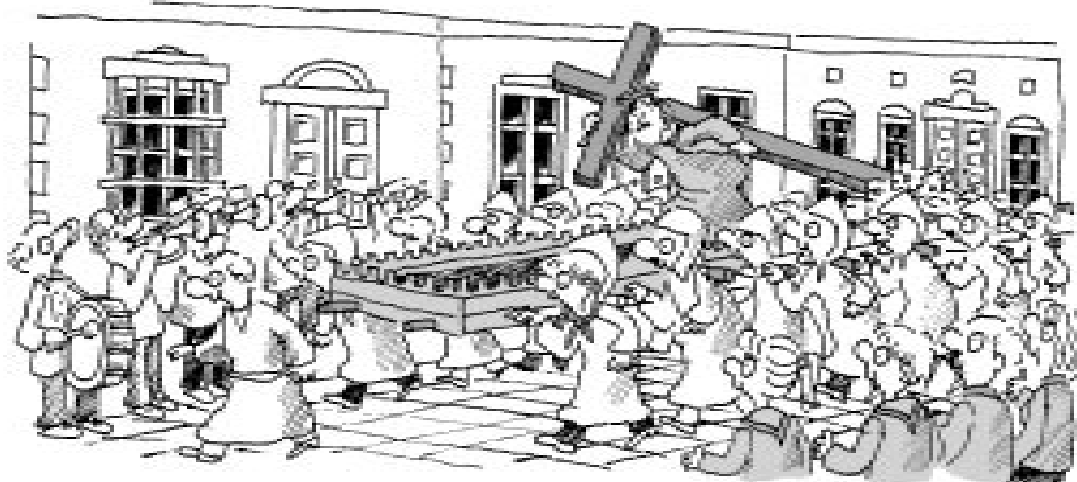
Vivir el tránsito entre la fe de los niños, regalada por la familia como un don que alumbra la vida infantil, y la fe del adulto, personal, íntima y consecuente en los actos, es también un proceso que comienza en esta etapa y que va a terminar mucho más tarde que ella. En la mayoría de los casos bastante más tarde.

Este tránsito se vive en la dualidad entre la crítica permanente a la forma y la búsqueda constante del sentido; y en el cuestionamiento que intenta diferenciar la creencia del adulto que “viene de fuera” y la propia creencia “construida desde dentro”.

Descubrir que la trascendencia es un hecho esencial en la existencia humana será una tarea que tomará tiempo y esfuerzo, tanto por parte de los jóvenes como de los adultos que acompañan el proceso.

FIESTA RELIGIOSA POPULAR

Área de desarrollo
ESPIRITUALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La Unidad Scout participa activamente en una festividad religiosa popular de su comunidad, integrándose a las expresiones culturales particulares de dicha celebración comunitaria.

LUGAR

Aquel en que se desarrolle la fiesta religiosa en la que participará la Unidad Scout.

DURACIÓN

La que corresponda según la fiesta y el nivel de participación que tendrá la Unidad en ella.

PARTICIPANTES

La Unidad Scout.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Vivenciar las tradiciones religiosas de su comunidad.
2. Participar de una fiesta religiosa popular.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Conozco los fundamentos de mi fe.
2. Soy constante en los compromisos que he asumido con mi religión.
3. Asumo tareas en las celebraciones religiosas que hacemos en mi Unidad.
4. Siempre encuentro en lo que hago razones para pedir y dar gracias a Dios.

13 a 15 años

1. Leo los libros sagrados de mi fe y converso con adultos que me ayudan a conocerla mejor.
2. Participo en las celebraciones y actividades de mi religión.



Idea original:
Central de Coordinación REME.

MATERIALES

Los propios de la fiesta religiosa en la que participará la Unidad.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Algunas ideas generales

Las fiestas religiosas populares unen la espiritualidad con la genuina expresión cultural de los pueblos. Más allá de las paredes de los templos, la religiosidad popular toma formas de fiesta y celebración muy diversas donde se conjugan música, danza, vestimentas, comidas y juegos que, en muchos casos, unen a todos sin importar las diferencias sociales o económicas.

“Hoy el noble y el villano, el prohombre y el gusano, bailan y se dan la mano...” canta Joan Manuel Serrat en el tema “Fiesta” donde describe parte de la algarabía que se produce en Cataluña, España, durante las fiestas de San Juan.

Dada la inmensa variedad de formas y expresiones que toman las fiestas religiosas alrededor del mundo y al interior de cada cultura, resulta casi imposible proponer en una ficha un diseño puntual de participación. Nuestra intención radica, entonces, en llamar la atención sobre la enorme riqueza que estas expresiones de la religiosidad popular entrañan y alentar a que sean aprovechadas en beneficio del crecimiento de nuestros jóvenes.

Dependiendo de las características de cada fiesta y el nivel de integración que la Unidad tenga en la comunidad, la forma de participación puede ir desde la colaboración en la organización de la festividad hasta la incorporación en ella como un miembro más de la comunidad. Aún así, es posible entregar algunos lineamientos generales.

Organización, diseño y preparación de esta actividad

Una vez que la Asamblea de Unidad haya aprobado el calendario del ciclo de programa en el que ha incorporado esta actividad, será tarea del Consejo de Unidad determinarle objetivos y ajustar los demás elementos del diseño según dichos objetivos. Mientras antes se realice esta tarea, mejor.

Sabiendo exactamente qué se desea lograr a través de la actividad, el Equipo de Unidad o el Consejo de Unidad deberán tomar contacto con las autoridades o equipos a cargo de la organización de dicha festividad, exponerle la actividad que desean realizar y establecer, a la luz de la información que estas personas aporten, la forma de participación que más se acomode a los objetivos señalados, a los plazos y posibilidades existentes y a los recursos disponibles.

Según lo anterior, el Consejo de Unidad estará en condiciones de diseñar y preparar la actividad.

Como en cualquier otra actividad, habrá que motivar la participación, distribuir las tareas, realizarlas en tiempo, acompañar el trabajo de los participantes y prepararse de la mejor forma posible para incorporarse a la festividad religiosa de la forma establecida.

Una vez que la festividad haya concluido, y también durante su desarrollo, habrá que evaluar el trabajo realizado, compartir las impresiones y reflexionar en torno a las vivencias y emociones experimentadas por los participantes.

LA ORACIÓN DE LAS COSAS SIMPLES



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Durante un campamento, cada patrulla asume el compromiso de crear oraciones relacionadas con un elemento de la naturaleza previamente seleccionado y asignado por el Equipo de Unidad. Las oraciones resultantes serán escritas en letreros atractivos y ubicadas en lugares estratégicos a la vista de todos, para promover su lectura en el tránsito habitual de los jóvenes por los lugares de campamento. Los letreros son reemplazados cada dos días, manteniendo así la motivación de los jóvenes y promoviendo la integración de la oración a la vida cotidiana.

LUGAR

En campamento.

DURACIÓN

Todos los días del campamento.

PARTICIPANTES

Las patrullas de la Unidad Scout.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Valorar los elementos naturales que habitualmente no se aprecian.
2. Reconocer el testimonio de Dios a través de los elementos naturales.
3. Desarrollar la capacidad de dar gracias por la disponibilidad de estos elementos.
4. Integrar la oración a la vida cotidiana del campamento.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Reflexiono con mi patrulla cuando hacemos excursiones o campamentos.
2. Me gusta rezar y trato de hacerlo todos los días.
3. Siempre encuentro en lo que hago razones para pedir y dar gracias a Dios.
4. Rezo habitualmente con mi patrulla.

13 a 15 años

1. Preparo y conduzco algunas de las actividades que nos ayudan a descubrir a Dios en la naturaleza.
2. Entiendo la oración como una manera de conversar con Dios.
3. Rezo para conversar con Dios y alabarlo, darle gracias, ofrecerle lo que hago y pedirle por las cosas que me pasan.
4. Organizo y comparto momentos de oración con mi patrulla y mi familia.

MATERIALES

Rotuladores (marcadores o plumones) de distintos colores, trozos de papel delgado blanco o de colores, cartón grueso, regla, pegamento; un soporte para los letreros (palos o listones que sirvan como estacas), alambre o clavos pequeños para adherir los letreros a sus soportes.



Idea original:
Central de Coordinación R.E.M.E.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la actividad

Mientras las patrullas instalan el campamento, el Equipo de Unidad recorre el lugar en busca de cuatro sitios (uno para cada patrulla) en los que se destaquen elementos naturales significativos -el agua en el claro de un río, el viento que silba en la cubre de un monte, un árbol añoso de frondoso follaje o un hermoso paisaje- por los cuales pedir o agradecer a Dios. En cada lugar el Equipo de Unidad dejará, ocultos y protegidos, pequeños paquetes con los materiales necesarios para que cada patrulla confeccione su letrero.

La actividad requiere que los lugares seleccionados sean de alto tránsito durante el campamento.

La actividad propiamente tal

Una vez instalado el campamento, el Equipo de Unidad conversa con los jóvenes acerca del sentido que cada uno otorga a la oración, destacando los elementos comunes entre todos ellos para establecer puntos de contacto entre las formas individuales de dialogar con Dios. El Equipo de Unidad señalará que este diálogo espontáneo y libre puede ser personal o comunitario, y que contiene los sentimientos y anhelos que los hombres quieren comunicar a Dios, en la forma natural y afectuosa con que se relacionan los grandes amigos.

A continuación, recordará a los jóvenes las características de esta actividad -la que ellos mismos seleccionaron al planificar el ciclo de programa- y los motivarán a participar en ella. Durante el campamento encontrarán algunas señales (tipo señales de caminos) que les recordarán la importancia de encontrarse con Dios a través de la naturaleza. Libremente, cada joven que se encuentre con alguna señal podrá detenerse unos momentos para compartir la oración hecha por sus compañeros de Unidad, pudiendo agregar aspectos personales a su contenido. Habiendo recordado las características de la actividad, será el momento de preparar dichas señales.

Los lugares antes seleccionados por el Equipo de Unidad serán ahora asignados a las patrullas, pidiéndoles que los visiten y aprecien en ellos los elementos destacados. Antes de partir, cada patrulla sabrá dónde encontrar los materiales necesarios para la confección de los letreros.

Una vez en el lugar, cada patrulla dispondrá del tiempo que estime necesario para observar su entorno. Idealmente acompañados de un dirigente que guíe este momento, los jóvenes tendrán la oportunidad de apreciar en la naturaleza la manifestación de la presencia de Dios, descubriendo en sus elementos una revelación de esa presencia.

A continuación y manteniendo un clima de reflexión exenta de gravedad, la patrulla buscará los materiales y se dispondrá a hacer una oración relacionada con lo observado y lo que ello les sugiere. En un primer momento, cada participante que así lo desee podrá compartir con los demás sus reflexiones personales, para luego realizar entre todos una oración comunitaria que refleje el sentir de la patrulla en relación con el elemento asignado. Por ejemplo, quienes preparen una oración relacionada con el agua podrán agradecer a Dios por su frescura, porque les quita la sed durante el campamento y por la gratuidad con que es entregada; o bien, podrán pedir a Dios que les de la fortaleza y la sabiduría para cuidarla, y para enseñar a sus hermanos a apreciarla.

La oración de la patrulla será copiada en un letrero grande y vistoso y, por medio de estacas de madera, será fijada al suelo como una señal de caminos, lo suficientemente firme como para que permanezca allí por un par de días.

Al cabo de dos días, cada patrulla buscará un nuevo momento para renovar su oración, diseñar otro letrero e instalarlo en el lugar señalado. Para esta ocasión, es importante que los jóvenes evoquen las primeras sensaciones que experimentaron al encontrarse en el sitio asignado y al observar con detención sus elementos, para posteriormente, profundizar tales apreciaciones. El Equipo de Unidad le recordará a las patrullas esta tarea, reforzando periódicamente el sentido de la oración. Una variante de esta actividad consiste en que los elementos seleccionados roten entre las patrullas cada dos días, de manera que cada una prepare una oración para elementos distintos a lo largo del campamento.

Durante los días siguientes, los jóvenes apreciarán cambios en las oraciones, manteniendo así su interés por conocerlas e incorporándolas a su vida habitual de campamento. Si lo desean, las oraciones pueden quedar registradas en el Libro de Patrulla.

Las actividades que contribuyen al logro de los objetivos del área de desarrollo de la espiritualidad, tienen la particularidad de ofrecer a el Equipo de Unidad la oportunidad de observar actitudes y conductas de los jóvenes que habitualmente no se manifiestan; más aún una actividad como ésta, que se prolonga a lo largo de todo un campamento. En este sentido, algunos aspectos a observar pueden ser la seriedad y compromiso con que la actividad es asumida, el aprecio por la naturaleza, la capacidad para exteriorizar sus reflexiones. Toda la información recogida, junto con los comentarios manifestados por los jóvenes al momento de evaluar la actividad y su desempeño dentro de ella, será muy valiosa para, entre otros aspectos, el trabajo de acompañamiento de la progresión personal que cada dirigente realiza.

CANCIÓN DE GRACIAS

Área de desarrollo
ESPIRITUALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

“Quien canta, reza dos veces” dice el conocido proverbio. Esta actividad brinda a los jóvenes la oportunidad de expresar su relación con Dios a través de canciones originales compuestas por ellos sobre la base de melodías populares, las que servirán para animar con un clima especial los diferentes momentos de reflexión de un campamento.

LUGAR

En campamento.

DURACIÓN

Dos a tres horas inmediatamente comenzado el campamento y durante los momentos de oración que en él se han dispuesto.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando en patrullas.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Expresar alegremente la vivencia de la fe a través de la música y el canto.
2. Estimular la creatividad artística y musical.
3. Establecer una forma distinta, personal y cercana de comunicación con Dios.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Reflexiono con mi patrulla cuando hacemos excursiones o campamentos.
2. Escucho a los demás y aprendo de ellos.
3. Me gusta rezar y trato de hacerlo todos los días.
4. Siempre encuentro en lo que hago razones para pedir y dar gracias a Dios.
5. Rezo habitualmente con mi patrulla.

13 a 15 años

1. Preparo y conduzco algunas de las actividades que nos ayudan a descubrir a Dios en la naturaleza.
2. Procuro que en mi patrulla nos escuchemos y aprendamos unos de otros.
3. Entiendo la oración como una manera de conversar con Dios.
4. Rezo para conversar con Dios y alabarlo, darle gracias, ofrecerle lo que hago y pedirle por las cosas que me pasan.
5. Organizo y comparto momentos de oración con mi patrulla y mi familia.



Idea original:
Equipo REME Costa Rica.

MATERIALES

Lápiz y papel. Si es posible, también pueden incluirse instrumentos musicales.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En campamento

Una vez que el campamento ha sido instalado y como una de sus primeras actividades, el Equipo de Unidad motivará el trabajo de las patrullas explicando que así como Dios habló a todos los hombres a través de las escrituras, los hombres también quisieron hablar todos juntos en una sola voz a Dios a través de los salmos. Es a revivir esa experiencia a lo que se les invita a participar, poniendo música a sus oraciones de patrulla.

Finalizada la motivación, cada patrulla se reunirá por separado para conversar acerca de la relación que cada uno tiene con Dios. La ocasión será privilegiada para compartir sus experiencias, sensaciones e interrogantes con respecto a la vivencia de la fe y a las expectativas que tienen en relación a este campamento que recién comienza.

Después de un tiempo de conversación, los y las jóvenes decidirán sobre qué aspecto de lo conversado quisieran dar gracias o pedir a Dios, y escribirán una oración que refleje y dé cuenta de lo conversado con anterioridad.

Escritas las oraciones, la tarea consistirá en escoger una canción popular para tomar de ella la melodía y reemplazar la letra por el texto de la oración que acaban de redactar. No es conveniente poner restricciones a la creatividad de los jóvenes en cuanto a la elección de la melodía para sus oraciones, sólo es importante que éstas sean sencillas y fáciles de recordar e interpretar. Probablemente, será necesario hacer pequeñas adaptaciones al texto de modo de adecuarlo a la melodía y poder cantarla. Hecho lo anterior, y cuando todos estén contentos con el resultado, tendrán lista su “canción de gracias”.

Si la creatividad de los jóvenes lo permite, especialmente en aquellas patrullas en que alguno de sus miembros posee habilidades musicales especiales, la melodía también puede ser original, enriqueciendo aún más la actividad y agregándole un desafío adicional.

Acompañar el trabajo de las patrullas durante esta etapa y observar el comportamiento y reacciones de los jóvenes, permitirá al Equipo de Unidad recoger información útil para el momento de evaluar la actividad o conversar con los jóvenes sobre su crecimiento personal. Algunos aspectos que pueden

ser especialmente interesantes dicen relación con el interés manifestado por la actividad, la capacidad mostrada por los participantes para expresar aspectos íntimos, la disposición que manifiesten por escuchar a los demás, la visión que muestran de su relación con Dios a través del contenido de sus oraciones.

A continuación, cada patrulla elegirá un momento de reflexión en el que le gustaría compartir esta oración con sus compañeros y compañeras de Unidad. Dependiendo de la oración creada, pueden hacerlo durante la oración de la mañana, al momento de bendecir los alimentos o durante la oración de la noche, por mencionar algunas posibilidades. El momento seleccionado será informado al Equipo de Unidad y, en caso que ya hubiera sido elegido por otra patrulla, conversarán entre los involucrados los cambios que sea posible y necesario efectuar.

El momento de la reflexión

Cuando llegue el momento, cada patrulla habrá preparado copias con la letra de su “canción de gracias” para distribuirla entre los demás participantes y estarán preparadas para enseñar su canción a sus compañeros y compañeras y asumir la conducción de ese momento de oración.

Esta oportunidad también será propicia para que el Equipo de Unidad recoja información importante como la capacidad de los jóvenes para conducir una actividad de reflexión o el tiempo y cuidado destinado a la preparación de dicho momento de oración.

Naturalmente, cada canción pasará a formar parte del cancionero de patrulla, pero también pueden incorporarse al cancionero de la Unidad Scout y ser cantadas, por ejemplo, en las celebraciones religiosas de la Unidad.

Como siempre, habrá que destinar un momento para evaluar y comentar lo realizado. Tanto las conductas observadas, como los comentarios que al respecto emitan quienes participaron en la actividad, permitirán al Equipo de Unidad conocer con mayor profundidad las necesidades, intereses y logros de los jóvenes, pudiendo así aportar de mejor manera al enriquecimiento del programa de actividades de la Unidad.

EL MURMULLO DE LAS ESTRELLAS

Área de desarrollo
ESPIRITUALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

*En campo color turquesa
maravillas florecían,
pero eran tan caprichosas
que sólo en la noche ardían.*

Tendidos de espaldas, contemplando el cielo en una estrellada noche de campamento, cada patrulla observa silenciosamente los astros y constelaciones, maravillándose con la majestuosidad del Universo. Después de unos minutos, los jóvenes reciben información acerca de los astros y cómo éstos nos orientan en la noche. Observando nuevamente el firmamento, cada joven se asombrará de los misterios y la grandeza de la Creación, compartiendo luego junto al fogón sus reflexiones.

LUGAR

Al aire libre, en campamento o durante una salida nocturna.

DURACIÓN

2 ó 3 horas.

PARTICIPANTES

Las patrullas de la Unidad Scout.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Despertar interés y asombro ante la magnitud y armonía del Universo.
2. Reconocer determinados astros y constelaciones.
3. Aprender la utilidad de esas constelaciones para la orientación nocturna.
4. Reconocer la presencia de Dios en la magnificencia y perfección de la Creación.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Reflexiono con mi patrulla cuando hacemos excursiones o campamentos.
2. Escucho a los demás y aprendo de ellos.

13 a 15 años

1. Preparo y conduzco algunas de las actividades que nos ayudan a descubrir a Dios en la naturaleza.
2. Procuro que en mi patrulla nos escuchemos y aprendamos unos de otros.



Idea original:
Gabriel Ciappesoni,
Equipo REME Uruguay.

MATERIALES

Ropa de abrigo y al menos una copia para cada patrulla de la información contenida en los anexos técnicos que complementan esta ficha de actividad: **Descubriendo el Universo y Estrellas y Constelaciones.**

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la realización de la actividad

Con suficiente anticipación, idealmente durante la preparación del campamento, el Consejo de Unidad afina los detalles que dicen relación con la realización de esta actividad. Como serán Guía y Subguía quienes conduzcan el trabajo de la patrulla, es importante que conozcan los anexos técnicos que la complementan y se preparen para proporcionar la información a sus compañeros y compañeras durante la actividad. Aun cuando las patrullas conocen en forma general esta actividad pues la seleccionaron al momento de planificar el ciclo de programa, es importante que Guía y Subguía no comenten con ellos en forma previa los detalles de su ejecución.

Si fuera necesario, y como preparación previa, el Consejo de Unidad puede realizar esta actividad en una salida nocturna.

En campamento, durante la noche escogida para la actividad

Después de la comida de la noche, cada patrulla se instala en un lugar con amplia visibilidad y con la menor iluminación posible, desde el cual se pueda observar tranquilamente el cielo. Con la presencia de un miembro del Equipo de Unidad y creando un clima de reflexión (el que deberá mantenerse durante toda la actividad), Guía o Subguía pedirán a sus compañeros que se recuesten de espaldas y observen detenida y silenciosamente el cielo durante unos 10 a 15 minutos, fijando su atención en los astros, su disposición en el firmamento y tratando de establecer grupos de estrellas así como formas y relaciones libres entre ellas.

Pasados los minutos de observación, Guía o Subguía presentarán de modo atractivo la información contenida en el anexo **Descubriendo el Universo**, estableciéndose un diálogo entre los miembros de la patrulla en torno a la información recibida. El dirigente puede apoyar o complementar la información entregada por los líderes de la patrulla.

Conocidos los datos generales relacionados con el Universo, se entregará del mismo modo anterior la información contenida en el anexo técnico **Estrellas y Constelaciones**, el que enseña la forma de orientarse a través de las constelaciones. Con esos datos, los jóvenes intentarán ubicar las constelaciones que permiten distinguir los puntos cardinales. La conversación se prolongará por un nuevo periodo que permita la libre intervención de los jóvenes y la ejercitación de las habilidades de orientación por este medio. Desde luego no encontrarán aquí las respuestas a todas sus interrogantes, pero sin duda ésta será la motivación suficiente para que muchos de ellos profundicen posteriormente sus conocimientos sobre el tema.

Terminada la etapa anterior -relativa a la información básica sobre la bóveda celeste y la orientación por las estrellas- Guía o Subguía invitarán a sus compañeros a tomar la misma posición inicial y contemplar nuevamente el cielo, tratando esta vez de “escuchar” y “leer” lo que las estrellas nos “dicen”. Motivarán la observación del Universo señalando que las cosas no siempre están puestas en la Creación para prestar una utilidad, sino también para dar testimonio de su Creador.

Transcurridos unos minutos de esta segunda mirada al cielo, los jóvenes intercambian entre ellos sus reflexiones personales. El dirigente que acompaña a la patrulla podrá participar en el intercambio de opiniones, orientando la conversación hacia el sentido trascendente de la Creación, señalando que ese orden armonioso del Universo difícilmente puede explicarse por sí mismo, que no es muy comprensible que haya sido obra de la casualidad, por lo que sin duda ha requerido de la acción original de un Creador.

Si bien los objetivos de esta actividad son de carácter espiritual, es evidente que el medio utilizado permite un aprendizaje técnico que contribuye a objetivos educativos de otras áreas. Por el mismo motivo, el Equipo de Unidad debe cuidar que ella no derive sólo en un aprendizaje de la orientación por medio de las estrellas, sino que propicie la reflexión espiritual.

Terminadas las reflexiones, las patrullas regresan al lugar de campamento. Sin modificar la atmósfera lograda y reunidos en torno al fuego junto a una bebida caliente, los jóvenes comparten sus diferentes reflexiones. Concluye la actividad con la lectura de un texto sagrado alusivo a la Creación y a la presencia viva de Dios en ella.

Durante el desarrollo de la actividad, el Equipo de Unidad tendrá la oportunidad de observar diversas conductas manifestadas por los jóvenes: capacidad de asombro y admiración ante el misterio del Universo, relación establecida entre lo observado y la existencia de un Dios Creador, reflexión acerca de sí mismo y su significación en el Universo, actitud general ante la actividad, disposición a escuchar a sus compañeros y compañeras, por citar algunos ejemplos.

Es conveniente que al día siguiente, o al término del campamento, cada patrulla dialogue y evalúe el desarrollo de la actividad, las modificaciones que le introducirían, las actividades que podrían complementarla y, principalmente, el impacto que su realización produjo en cada uno de los participantes.



DESCUBRIENDO EL UNIVERSO

ANEXO TÉCNICO

Las ciencias han alcanzado tal grado de especialización y complejidad, que la mayoría de las personas no pueden acceder al conocimiento científico sin una preparación específica e instrumentos de alto costo y difícil manipulación.

Sin embargo, no ocurre lo mismo con la astronomía. Observando el cielo a simple vista, sin más instrumentos que la concentración, el entusiasmo y la paciencia, cualquiera puede deleitarse y apreciar fenómenos relativamente comunes. Incluso grandes observaciones y descubrimientos astronómicos han sido realizados por aficionados que simplemente supieron “ver”. Por cierto que será necesario familiarizarse con algunos conceptos básicos de astronomía, pero éstos son fáciles de obtener y algunos de ellos se incluyen en este anexo técnico.

En una noche clara es posible observar varios miles de estrellas y parecerá una tarea imposible ubicarlas con certeza. No obstante, después de algunas noches, cualquiera observará que la mayoría de ellas permanece invariable y aprenderá a localizar las principales. Los movimientos de las estrellas son demasiado insignificantes como para que puedan observarse en el período que dura una vida humana. Las constelaciones que vemos actualmente son las mismas que observaron los constructores de las pirámides o los antiguos griegos.



Un astrónomo aficionado no sólo puede conocer las estrellas, sino también otros objetos estelares interesantísimos: sistemas de estrellas, estrellas dobles, meteoros y cometas; incluso es posible distinguir en el Hemisferio Sur dos galaxias externas a la nuestra: las Nubes de Magallanes.

Aunque no se cuente con instrumentos especializados, el uso de unos anteojos prismáticos (binoculares), permitirá mejorar notablemente la calidad de la observación nocturna, ayudando a distinguir más nítidamente los colores de algunos cuerpos y observar mejor las estrellas menos brillantes.



Conceptos elementales

Año: tiempo empleado por la Tierra para dar una vuelta completa alrededor del Sol. Para efectos prácticos se considera que tiene 365 días.

Año luz: distancia recorrida por la luz en un año. Es igual a 9.460.700.000.000 km.

Asteroides: planetas menores, la mayoría de los cuales se mueve alrededor del sol entre las órbitas de Marte y Júpiter.

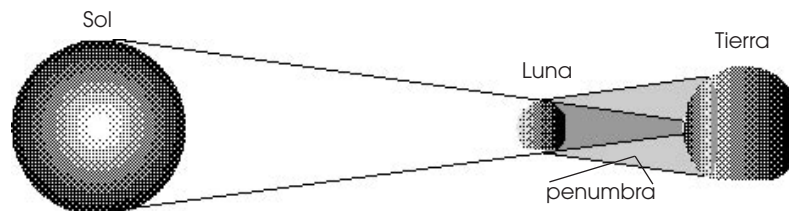
Cometa: miembro del Sistema Solar que recorre una órbita generalmente muy excéntrica. Está constituido por partículas relativamente pequeñas (principalmente fragmentos de hielo) junto con gases muy tenues. La parte más sólida de un cometa es el núcleo, algunos de los cuales miden varios kilómetros de diámetro. La cola de un cometa apunta siempre aproximadamente en dirección contraria al sol, debido al efecto del viento solar. Hay algunos cometas con períodos cortos, pero todos ellos son escasamente brillantes. El único cometa brillante con un período inferior a un siglo es el Halley. Los cometas brillantes tienen períodos tan largos que todavía no se pueden predecir.

Constelación: conjunto de estrellas que mediante trazos imaginarios sobre la aparente superficie celeste forman un dibujo que evoca determinada figura, por lo cual se las agrupa bajo el nombre de un personaje real o mitológico, de un animal o de un objeto inanimado. No puede decirse que las constelaciones estén formadas por estrellas auténticamente asociadas las unas con las otras. En general, cada estrella se encuentra a grandes distancias de las otras y de la Tierra, y solamente por efecto de perspectiva se ven aproximadamente en la misma dirección del espacio. La Unión Astronómica Internacional reconoce 88 constelaciones distintas.

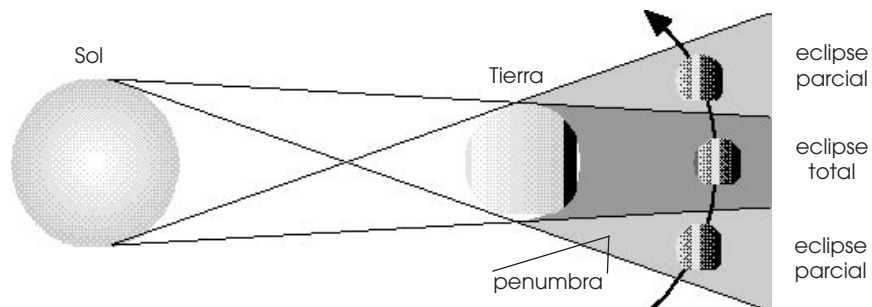
Día: en lenguaje corriente, tiempo que emplea la Tierra para dar una vuelta completa sobre su eje.

Eclipse: los hay de dos tipos: solares y lunares.

1. Los eclipses de Sol se producen cuando la Luna pasa por delante de aquél. En apariencia, los dos cuerpos presentan casi el mismo tamaño. Cuando están exactamente alineados, la Luna cubre el disco solar durante un breve periodo, ya sea total o parcialmente.



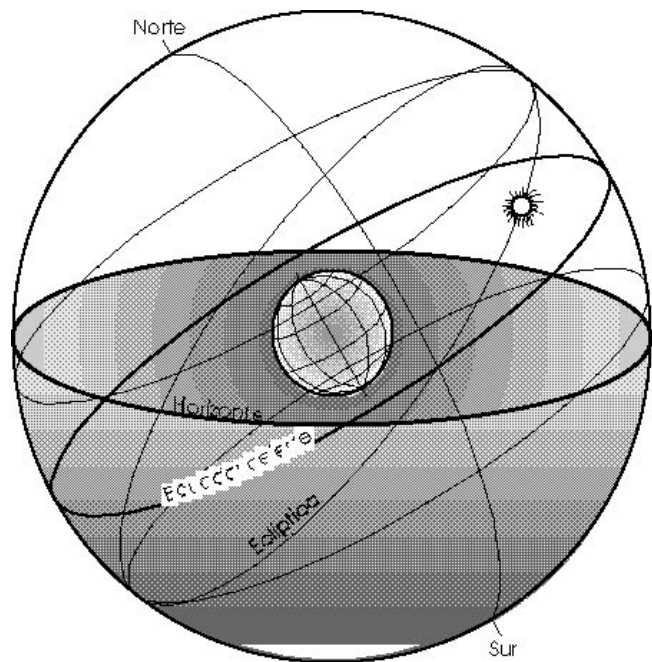
2. El eclipse de Luna se produce cuando ésta pasa a través de la sombra producida por la Tierra y también puede ser parcial o total. Generalmente la Luna no desaparece totalmente, ya que le llega alguna débil luminosidad solar gracias a la luz que proyecta la atmósfera que rodea a la Tierra.



Eclíptica: proyección de la órbita terrestre sobre la esfera celeste. Se puede definir también como la “proyección sobre la esfera celeste del camino aparentemente recorrido por el Sol en un año” y pasa a través de las constelaciones del Zodíaco.

Ecuador celeste: proyección del Ecuador de la Tierra sobre la esfera celeste. Divide al cielo en dos hemisferios iguales.

Esfera celeste: esfera imaginaria que rodea la Tierra, concéntrica con su superficie. El eje de la Tierra determina la posición de los polos celestes y lo mismo ocurre con el Ecuador.



Estrella: cuerpo celeste constituido por materia en estado gaseoso a altas temperaturas, y en cuyo núcleo se producen fusiones nucleares que le permiten generar luz propia. El Sol es una estrella típica.

Galaxia: sistema de estrellas. Unos mil millones de galaxias se encuentran dentro del alcance fotográfico del telescopio más grande del que se dispone actualmente. Las hay de muchos tipos y difieren ampliamente en tamaño y luminosidad. La galaxia en la que está incluido nuestro Sol contiene aproximadamente 100.000 millones de estrellas y no tiene un tamaño excepcional.

Meteoro: conjunto de fenómenos fundamentalmente luminosos, producidos por un meteoróide al entrar en la atmósfera terrestre, a una velocidad aproximada de 80 km por segundo y que al calentarse por la fricción con la atmósfera se destruye, originando lo que comúnmente se llama estrella fugaz.

Órbita: camino que recorre normalmente un cuerpo, sea natural o artificial.

Planeta: cuerpo no luminoso que se mueve alrededor de una estrella. Hay nueve planetas conocidos en nuestro Sistema Solar, siete de los cuales tienen satélites.

Satélite: cuerpo secundario que se mueve alrededor de un planeta. La luna parece demasiado grande para constituir un satélite natural de la Tierra, por lo que algunos astrónomos prefieren considerar el sistema Tierra-Luna como un planeta doble.

Sistema Solar: sistema formado por el sol; los planetas que lo orbitan; los satélites que orbitan a éstos; y los cometas, asteroides, meteoritos, polvo y gas interplanetario que existen en el entorno formado por los anteriores.

Vía Láctea: banda luminosa extendida a lo largo del cielo nocturno. Se debe a un efecto de perspectiva al observar el plano principal de la Galaxia, pues entonces vemos muchas estrellas congregadas casi en la misma dirección. Se acostumbra utilizar la expresión Vía Láctea para designar a nuestra galaxia, pero los astrónomos prefieren llamarla simplemente “La Galaxia”. Es posible observar la Vía Láctea desde la Tierra.

Datos asombrosos

Hemos querido incluir aquí algunos datos sorprendentes que nos permiten aproximarnos a la comprensión de la magnitud del Universo y del lugar que nuestro sistema solar ocupa dentro de él.

- Los antiguos griegos llamaban a la Vía Láctea “El Puente del Pasado” y estaban en lo correcto, ya que la luz necesita de mucho tiempo para llegar hasta nosotros desde las muy lejanas galaxias y estrellas. Cuando miramos hacia el espacio estamos mirando hacia atrás en el tiempo, debido a que vemos cómo eran los objetos en el pasado. Esto significa que todo lo que vemos en el cielo pertenece a ese pasado.
- La estrella *Aldebarán*, en Tauro, está a 68 años luz de la Tierra, por lo cual, una persona que hoy tenga 68 años de edad, está en condiciones de ver en este momento a Aldebarán tal como era el día en que esa persona nació.
- *Riegel*, en Orión, está a 900 años luz de distancia, por lo tanto, hoy vemos a Riegel como era hace 900 años, aproximadamente cuando Guillermo el Conquistador invadió Inglaterra.
- Nuestro Sol es una estrella relativamente pequeña. Hay una, *Epsilon del Cochero*, que es dos mil veces mayor que el Sol. Si la pusiéramos en lugar del sol, abarcaría la órbita de Mercurio, Venus, la Tierra, Marte, y llegaría cerca de la órbita de Saturno.
- Una estrella puede alcanzar una vida de cientos de millones de años. Cuando una estrella “muere” se origina una explosión de tal magnitud que se generan los llamados “hoyos negros”, fenómeno que absorbe todo lo que encuentra a su paso y no devuelve nada. Según Einstein, la existencia de los hoyos negros asegura la existencia de “hoyos blancos”, que comunicarían nada menos que ¡un Universo con otro!
- Dentro de la región de nuestra Galaxia que es posible apreciar por medios ópticos, el sistema solar es un puntito microscópico. ¡Imaginen el tamaño de la Tierra en relación a la Galaxia! Es imposible determinar el número de Galaxias de nuestro Universo. ¡Y Einstein aseguró que hay otros!
- Aunque se nos ha enseñado que el Sol es una estrella fija, éste gira en torno al centro de la Galaxia. Lo que ocurre es que para dar una vuelta completa tarda 225 millones de años. ¡Mejor pensar que está fijo!
- El Sol se encuentra aproximadamente a 150 millones de kilómetros de la Tierra. Esta distancia equivale a dar 3.770 vueltas alrededor de la Tierra. Si hiciéramos el viaje en un automóvil, tardaríamos cerca de 170 años.
- Después del Sol, la estrella más cercana a la Tierra es Próxima Centauri, en la constelación del Centauro. Su luz demora en llegar hasta nosotros 4,25 años. Las naves espaciales Voyager, que son los ingenios tecnológicos más veloces creados por el hombre, tardarían 40.000 años en llegar hasta ella.
- Una estrella puede alcanzar temperaturas de más de 35.000 grados centígrados en su superficie. El Sol alcanza sólo los 6.000 grados centígrados.

Si se investiga en diccionarios, enciclopedias y libros de astronomía, se conocerá mucho más acerca de este interesante tema.

Fuente: Alejandro Bascuñán L., Planetario de la Universidad de Santiago de Chile.



ESTRELLAS Y CONSTELACIONES

ANEXO TÉCNICO

Desde la Antigüedad el hombre sintió asombro, inquietud y curiosidad por lo que tenía sobre su cabeza. El Sol durante el día, la Luna y las estrellas por la noche, parecían ocultar misterios insondables y desafíos por enfrentar. Luego de los primeros temores del hombre primitivo, surgieron mentes brillantes, ansiosas por descubrir las leyes que regían el Universo. No tardaron en advertir hechos innegables y reiterados, como la frecuencia de la aparición de cometas, el movimiento aparente del Sol, la permanencia de ciertas estrellas que parecían fijas en el firmamento noche tras noche.

Para retener las estrellas en la memoria, el hombre las agrupó y trazó dibujos sobre ellas que le recordaban animales, objetos, seres humanos o mitológicos. Estas agrupaciones fueron llamadas “constelaciones” y no tienen mayor relación entre sí que la dada por el hombre. De hecho, no todas las culturas imaginaron las mismas figuras; por ejemplo, en occidente (Hemisferio Norte) es muy conocida la *Osa Mayor*, que los chinos llamaron *El Carro*; el cúmulo de estrellas llamado *Las Pléyades*, son para algunos las *Siete Cabritas* y para otros, las *Siete Hermanas*; las *Tres Chepas* son para muchos las *Tres Gracias*.

Cuando miramos el cielo en una noche despejada, podemos observar dos tipos de estrellas: las fijas y las móviles. Las fijas forman las constelaciones; las móviles son en realidad los planetas que forman nuestro Sistema Solar y deben su luminosidad a la luz reflejada por el Sol.

Los planetas, al igual que la Luna, se desplazan en el cielo por una línea imaginaria denominada eclíptica, que es la línea que describe el Sol en su tránsito anual por las constelaciones y que corresponde aproximadamente a la dirección este-oeste. A ambos lados de esta línea, y cubriendo un ancho de unos 18 a 20 grados de arco, se extiende el zodíaco. En esta faja que rodea al cielo es posible ubicar doce constelaciones: *Aries, Tauro, Géminis, Cáncer, Leo, Virgo, Libra, Escorpión, Sagitario, Capricornio, Acuario y Piscis*. Entre *Escorpión y Sagitario* es posible apreciar una parte de la constelación llamada *Ophiucus*.

Para observar el cielo desde la Tierra, en cualquiera de los dos hemisferios, la posición de las constelaciones del zodíaco en la esfera celeste es de suma importancia, ya que como es fácil reconocerlas, sirven de punto de referencia para ubicar las otras constelaciones y con ellas, reconocer las otras estrellas. Desde luego, hay que considerar que no da lo mismo mirar el cielo en las distintas épocas del año, ya que también se observan diferencias significativas debido al movimiento de rotación aparente de la bóveda celeste.

El número total de constelaciones reconocidas alcanza a 88. Debido a este gran número, sólo se describirán en este anexo las más conocidas y de fácil observación en el cielo de ambos hemisferios, tanto en verano como en invierno.

Lo primero que hay que señalar es que para los habitantes del Hemisferio Sur, el cielo se presenta en forma diferente del que ven los habitantes de Europa o América del Norte, lo mismo que para los habitantes del Hemisferio Norte en relación a América del Sur, África u Oceanía. Esto se debe a que la cúpula estrellada que vemos en la noche se prolonga hacia abajo por todos lados, dando vuelta a la Tierra hasta enterar una esfera completa. Como ya dijimos, esta esfera gira imaginariamente de este a oeste, llevando en ella a todas las estrellas.

Podemos atribuirle a esta esfera celeste la prolongación de algunos elementos del globo terrestre. De este modo, la prolongación del eje de rotación de la Tierra penetrará en la esfera celeste, determinando un Polo Norte Celeste y un Polo Sur Celeste. La prolongación de la línea del Ecuador terrestre, marcará un Ecuador Celeste y del mismo modo, los paralelos y meridianos tendrán sus equivalentes.

Por lo anterior, algunas de las constelaciones cercanas al Polo Norte Celeste quedarán bajo el horizonte que es posible observar desde el Hemisferio Sur y al rotar bajo él, nunca podremos verlas desde esta ubicación. Del mismo modo, los habitantes del Hemisferio Norte no pueden ver las constelaciones más cercanas al Polo Sur Celeste.

Estrellas y constelaciones

Antes de comenzar, y como aclaración para quienes observan la bóveda celeste desde el Hemisferio Sur, es necesario destacar que las constelaciones fueron bautizadas, basándose en la representación de figuras, por civilizaciones del Hemisferio Norte, por lo que las figuras que desde esta ubicación se pueden observar, se ven “cabeza abajo”.

Una de las constelaciones más fáciles de reconocer en los cielos de verano del Hemisferio Sur o en los cielos de invierno del Hemisferio Norte es la constelación de *Orión*, que puede observarse aproximadamente desde octubre hasta abril. Sus estrellas principales forman un rectángulo irregular. En el cruce de sus diagonales están las conocidas *Tres Marías*. Los habitantes del Medio Oriente vieron en este grupo de estrellas la figura de un cazador. El hombro del lado derecho lo forma la estrella *Betelgeuse*, una estrella gigante roja. El lado izquierdo es *Bellatrix*. La estrella *Riegel* está en su pierna derecha. De la María del centro “cuelga” (hacia abajo para el Hemisferio Norte y hacia arriba para el Hemisferio Sur) su cuchillo, constituido por las *Tres Chepas*; la Chepa del medio se ve difusa a ojo desnudo, pero con anteojos prismáticos, puede verse que se trata de la *Gran Nebulosa de Orión*, donde están naciendo nuevas estrellas. Casi tocando las Tres Marías por el lado norte, pasa el Ecuador Celeste.

Al noroeste de Orión se encuentra la constelación de Tauro, en cuyo ojo brilla la estrella gigante roja *Aldebarán*. En su lomo se encuentra un cúmulo de estrellas muy conocido y observable a simple vista, de forma similar a la Osa Mayor; se trata de Las Pléyades o Las Siete Cabritas.

Compañera de Orión es también la constelación del *Can Mayor*, de fácil reconocimiento, ya que en ella se encuentra la estrella más brillante de todo el firmamento observable desde la Tierra: *Sirio*, que es una enorme estrella de color azul.

Canopus es también una estrella de primera magnitud; es la segunda estrella más brillante del cielo, situada más al sur de Sirio, en la constelación de la *Carena* (la Quilla del Navío).

En el Hemisferio Sur, *Escorpión* es la constelación que marca la llegada del otoño y se mantiene en el cielo nocturno durante todo el invierno. En el caso del Hemisferio Norte, esta constelación marca la llegada de la primavera y se mantiene en el cielo durante todo el verano, aunque sólo es visible a latitudes menores a los 40° Norte. Es la única constelación realmente similar a la figura que representa, lo que la hace muy fácil de distinguir. En el pecho del Escorpión brilla una gran estrella roja, es *Antares*, una gigante del cielo, cuyo tamaño real es increíblemente inmenso.

Con seis de las estrellas más brillantes del Hemisferio Norte, es posible trazar el *Hexágono de Invierno*, de gran utilidad para el reconocimiento de algunas de las estrellas más importantes: *Sirio*, *Riegel*, *Aldebarán*, *Capella*, *Pollux* y *Procyon*.

En el cielo de verano es posible observar tres estrellas muy brillantes que forman el *Triángulo del Norte* o *Triángulo de Verano*. Estas estrellas son *Vega* de la constelación *Lira*; *Deneb*, del *Cisne* y *Altair* del *Águila*.

Dirigiendo nuestra observación hacia el horizonte sur, encontramos la bella *Cruz del Sur*, una constelación circumpolar muy conocida por todos.

La Cruz del Sur se encuentra inserta dentro de la gran constelación del Centauro. La más destacada de sus estrellas es *Alfa Centauri*, muy brillante e importante, ya que en realidad es una estrella doble. Su compañera, *Próxima Centauri*, es la estrella más cercana a la Tierra después del Sol.

Orientación por las estrellas

Saber algo de este tema no tiene sólo un interés por el simple conocimiento de la Bóveda Celeste, sino que también tiene aplicaciones prácticas, entre las que pueden mencionarse las siguientes:

- Determinación de los puntos cardinales desde el lugar de observación.
- Determinación de la hora y tiempo transcurrido.
- Determinación de la latitud y longitud de un lugar dado.

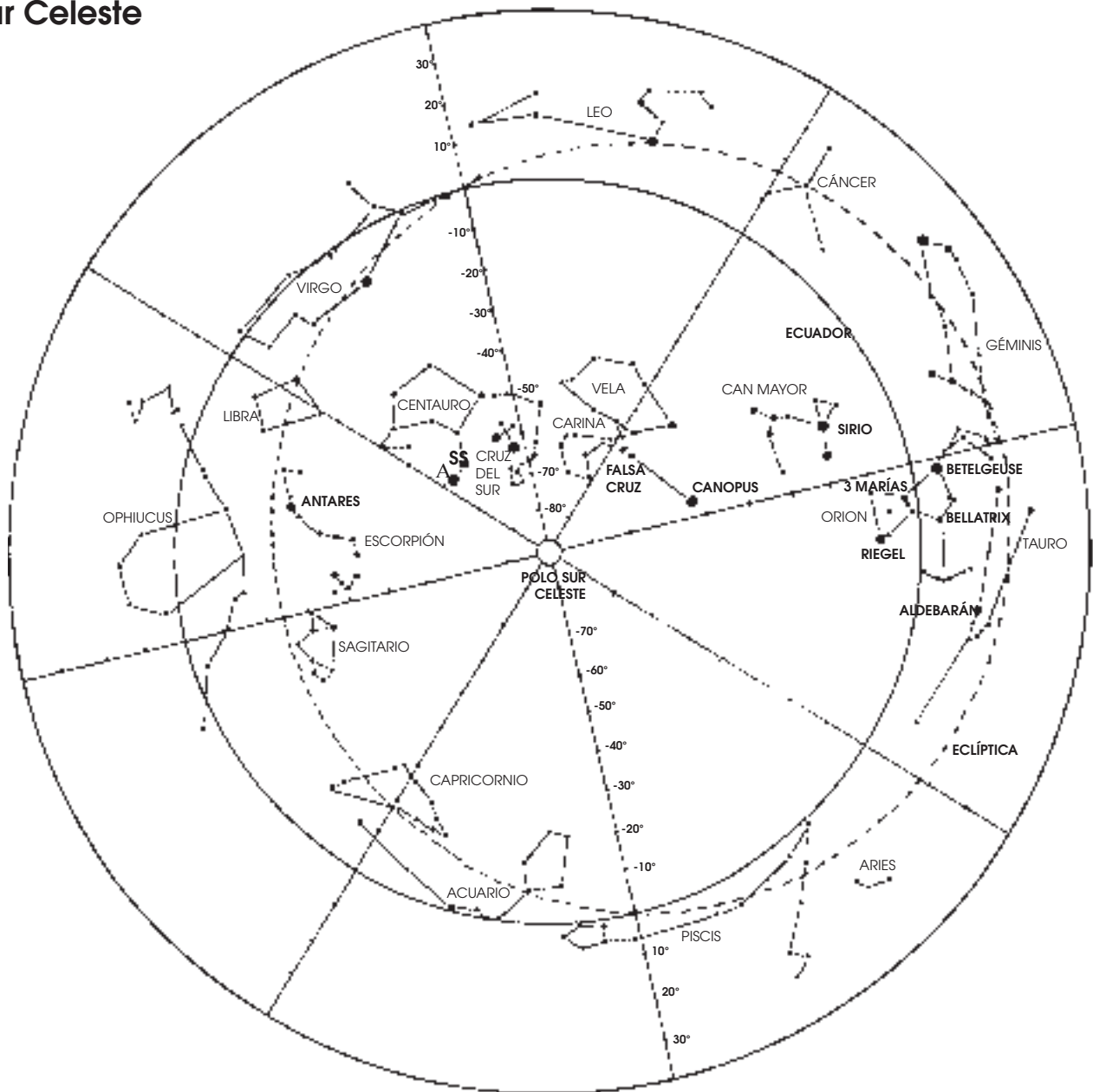
En el presente anexo nos detendremos sólo en el primer punto, es decir, la orientación nocturna a través de las estrellas.

En primer lugar, es necesario manejar acertadamente la información entregada más arriba y los conceptos básicos entregados en el anexo técnico, **Descubriendo el Universo**.

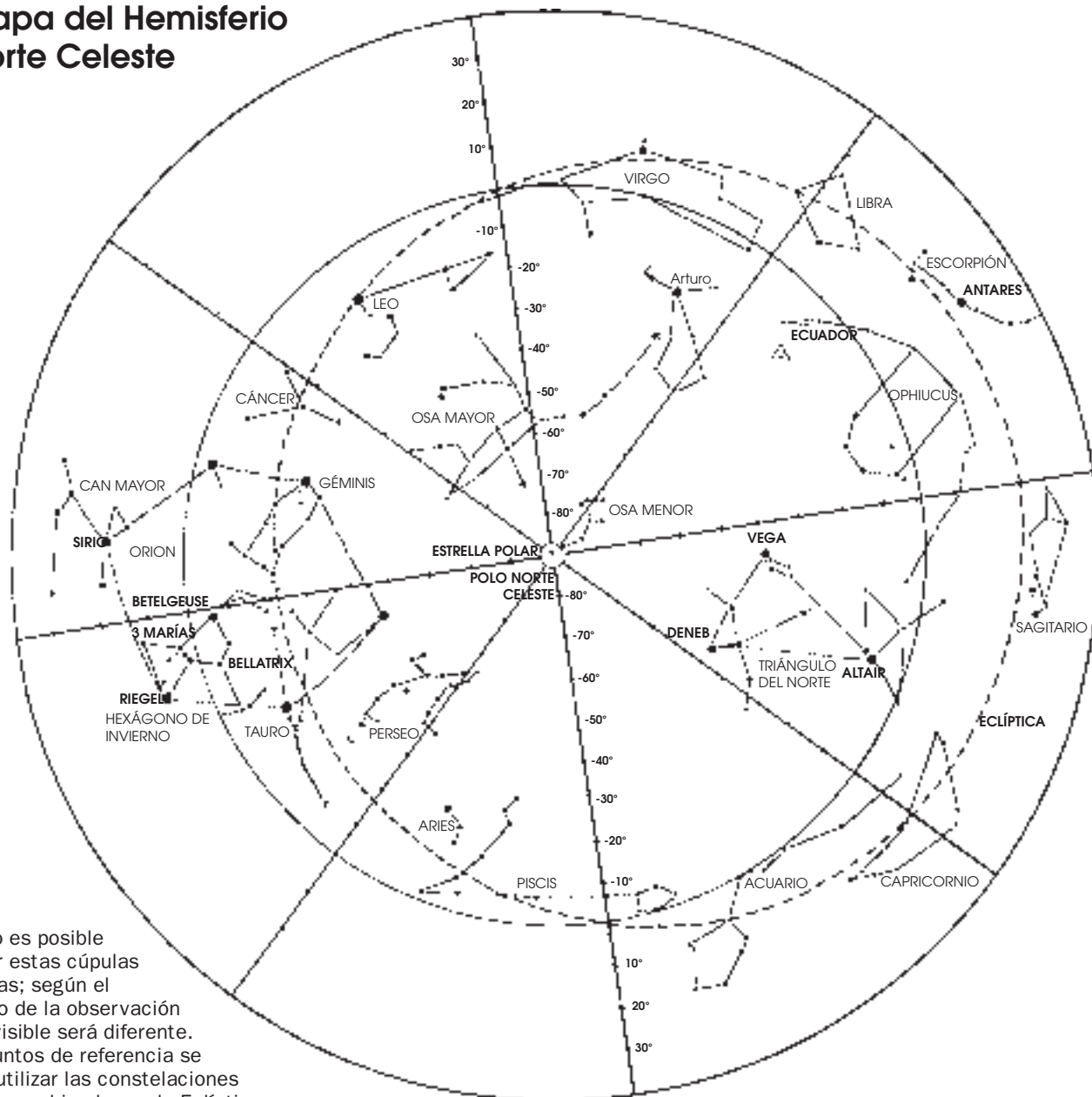
Algunas recomendaciones para la observación del cielo

- Informarse de las condiciones climáticas pronosticadas para el momento de la observación (informes meteorológicos), con el fin de prever la existencia de un cielo limpio y claro.
- El período ideal para la observación a simple vista es durante la Luna Nueva, pues ofrece las noches más oscuras y, por consiguiente, más estrelladas. Evitar la Luna Llena, que ilumina excesivamente el cielo nocturno, opacando el brillo de las estrellas y eliminando la posibilidad de observar a muchas de ellas.
- Informarse acerca de la latitud en que se encuentra el lugar desde donde se realizarán las observaciones.
- Ubicar durante el día los puntos cardinales estableciendo puntos de referencia que permitan guiarse por la noche.
- Alejarse lo más posible de cualquier fuente de luz proveniente de la Tierra (alumbrado público, luces de casa vecinas, fogatas, etc.)

Mapa del Hemisferio Sur Celeste



Mapa del Hemisferio Norte Celeste



Nota: No es posible observar estas cúpulas completas; según el momento de la observación el área visible será diferente. Como puntos de referencia se pueden utilizar las constelaciones del zodiaco, ubicadas en la Eclíptica (línea segmentada). Por ejemplo, si el Sol está pasando por Tauro (abril-mayo), el área visible corresponderá a su opuesto, es decir, la dirección en que se encuentra Escorpión.

Determinación de los puntos cardinales

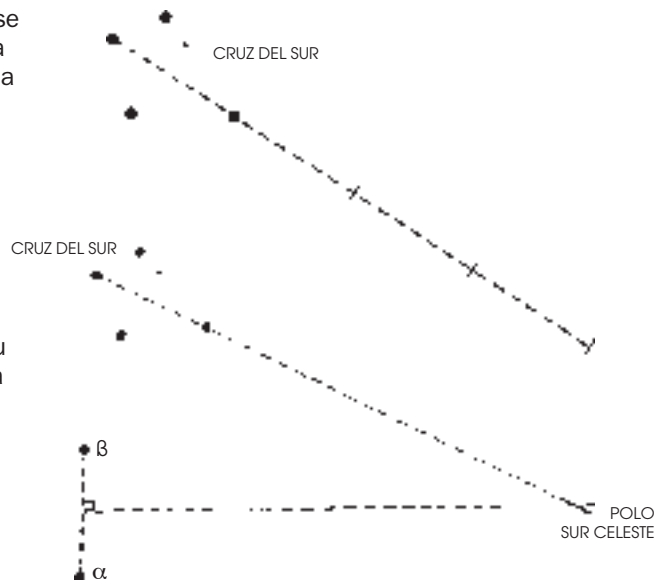
Determinando uno de los puntos cardinales es posible determinar los tres restantes, por lo cual: **para los habitantes del Hemisferio Sur**, les es de gran utilidad reconocer la Cruz del Sur y, a partir de ella, determinar el Norte, el Este y el Oeste.

Antes que todo, es fundamental distinguir esta constelación correctamente y no confundirla con la Falsa Cruz. Hay tres maneras de diferenciarla claramente:

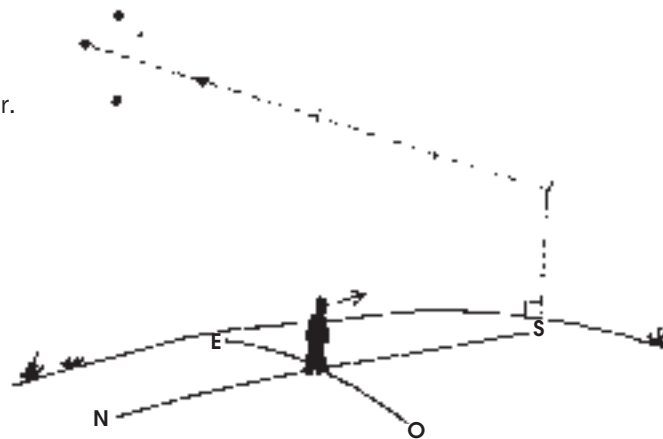
- La Cruz verdadera tiene una estrella extra en su costado, que no tiene la falsa.
- A los pies de la verdadera cruz hay cuatro estrellas más débiles, pero bien visibles, que forman la constelación de *la Mosca*.
- A la verdadera cruz la siguen en su viaje rotatorio dos grandes estrellas; se trata de *Alfa* y *Beta*, de la constelación del *Centauro*.

Ahora bien, utilizando la Cruz del Sur hay dos maneras de determinar los puntos cardinales:

1. proyectando tres veces la línea trazada por las dos estrellas que conforman el asta mayor de la Cruz, se determina el Polo Sur Celeste. Luego, trazando una línea recta vertical hasta la Tierra, determinamos la dirección Sur.



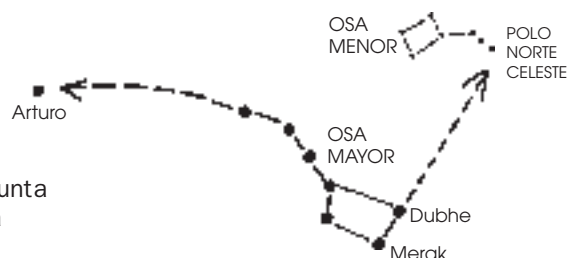
2. Más exacto que lo anterior y, por cierto, más entretenido de experimentar, es seguir los siguientes pasos:
 - a. Ubicar la Cruz del Sur; trazar una línea recta con su asta mayor y proyectarla hacia el lado inferior de la Cruz.
 - b. Ubicar Alfa y Beta Centauri, trazar una recta entre ellas y determinar su punto medio.
 - c. Desde el punto medio entre Alfa y Beta Centauri trazar una perpendicular y proyectarla hacia la misma dirección en que se proyectó la recta de la Cruz.
 - d. En el punto en que se intersectan ambas rectas se localiza el Polo Sur Celeste.
 - e. Desde el Polo Sur Celeste, trazar una línea recta vertical hacia la Tierra y determinar de este modo, la dirección Sur.



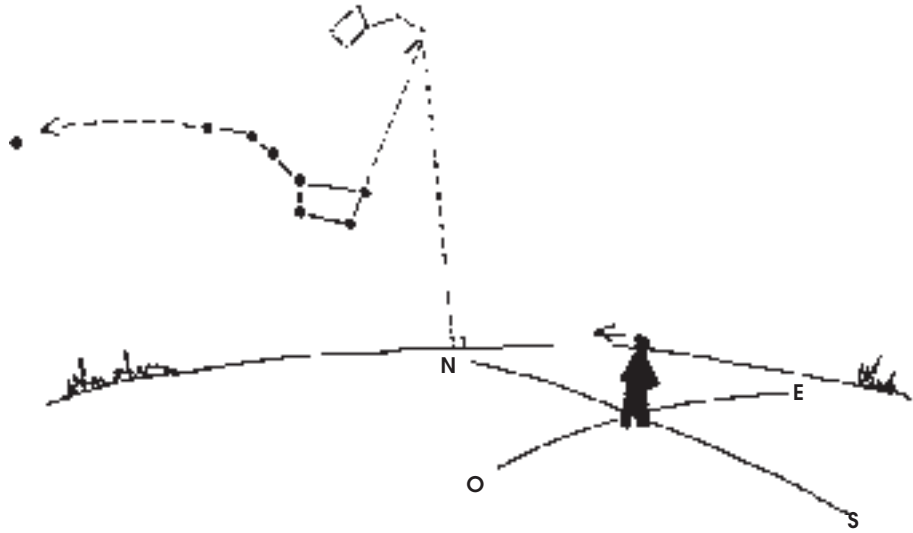
Para los habitantes del Hemisferio Norte, les es de gran utilidad reconocer la Osa Mayor y la Osa Menor, cuya cola indica el Polo Norte Celeste y, a partir de ella, determinar el sur, el este y el oeste.

Para determinar el Polo Norte Celeste y con él, la dirección Norte es necesario:

- a. Ubicar la Osa Mayor, que es circumpolar (alrededor del Polo); y que se aprecia muy claramente vista desde la latitud de Inglaterra y la región de Nueva York. Está formada por siete estrellas y su forma es tan característica (como una cacerola) que la hace fácilmente reconocible. La “curva” de su cola apunta hacia la estrella llamada *Arturo*.
- b. Trazar una recta entre las estrellas Merak y Dubhe.
- c. Proyectar la recta obtenida entre Merak y Dubhe, hasta topar con la primera estrella observable.
- d. En ese punto se encuentra la estrella Polar, que es la punta de la cola de la Osa Menor, llamada así porque repite la misma forma de la Osa Mayor, en un tamaño menor. La Estrella Polar indica la ubicación del Polo Norte Celeste.



- e. Desde el Polo Norte Celeste, trazar una línea recta vertical hacia la Tierra y determinar de este modo, la dirección Norte.



Una vez determinado el Norte, se ubica el cuerpo mirando hacia él: nuestra espalda indicará el Sur; nuestro hombro derecho, el Este (oriente); y nuestro hombro izquierdo, el Oeste (poniente).

Para realizar las primeras observaciones recomendamos previamente determinar durante el día los puntos cardinales desde el lugar del cual haremos la observación, lo que nos ayudará a ubicar la Cruz del Sur o la Osa Mayor. Posteriormente, cuando ya sea conocida, la orientación nocturna podrá ser correcta, sin importar si conocemos o no el lugar donde nos encontramos.

TIEMPO PARA CONSTRUIR

Área de desarrollo
ESPIRITUALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad consiste en la construcción, en el lugar de oración o en la capilla levantada para el campamento, de un panel que recoja el resultado de las reflexiones que realice la Unidad Scout. La actividad culminará cuando, en la última noche del campamento, el panel sea enterrado en el lugar.

LUGAR

En campamento.

DURACIÓN

Dos veces al día, durante todo el campamento.

PARTICIPANTES

La Unidad Scout, trabajando en patrullas.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Desarrollar la capacidad de compartir las experiencias espirituales individuales y canalizarlas en una expresión colectiva.
2. Cultivar el respeto por los lugares especialmente señalados para el recogimiento y la oración.
3. Valorar la expresión de la espiritualidad de los demás y reconocer en ella aspectos de la propia búsqueda personal.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Reflexiono con mi patrulla cuando hacemos excursiones o campamentos.
2. Me gusta rezar y trato de hacerlo todos los días.
3. Siempre encuentro en lo que hago razones para pedir y dar gracias a Dios.
4. Rezo habitualmente con mi patrulla.

13 a 15 años

1. Preparo y conduzco algunas de las actividades que nos ayudan a descubrir a Dios en la naturaleza.
2. Procuro que en mi patrulla nos escuchemos y aprendamos unos de otros.
3. Entiendo la oración como una manera de conversar con Dios.
4. Rezo para conversar con Dios y alabarlo, darle gracias, ofrecerle lo que hago y pedirle por las cosas que me pasan.
5. Organizo y comparto momentos de oración con mi patrulla y mi familia.

MATERIALES

Textos para la reflexión, materiales para la construcción del panel (dependerán de la técnica escogida), cartulina o papel lustre de colores, témpera, lápices, tijeras, pegamento, etc.



Idea original:
Françoise Xavier Favre,
Francia.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

La primera mañana de campamento

Reunidos en el lugar de oración, y como primera acción de esta actividad que ha sido seleccionada por los mismos participantes al momento de planificar el ciclo de programa, los miembros de la Unidad Scout (jóvenes y adultos) construyen e instalan el panel.

Para dicha construcción, pueden emplearse las siguientes técnicas:

1. Con cuatro listones de madera y un trozo de arpillera se construye un bastidor con patas largas (para ser enterradas como soporte de la construcción).
2. Con trozos de caña y bambú se construye un rectángulo de patas largas (con el mismo fin que las patas del bastidor). Luego se corta un rectángulo de cartón grueso, de las mismas dimensiones del rectángulo de caña, y se le hacen orificios cada 10 centímetros. A través de ellos se pasa un cordel que una el cartón al bambú o caña.
3. Simular un muro. Con cajas de cartón forradas con papel de envolver o papel kraft que posteriormente se unen como si fueran ladrillos.

Terminado el trabajo anterior, el Equipo de Unidad propicia un clima de recogimiento e invitan a las patrullas a comenzar esta actividad escribiendo en un sector del panel la Oración Scout, la que luego será leída con calma y en voz alta por toda la Unidad.

Manteniendo este clima de recogimiento, cada patrulla se traslada a un lugar no muy apartado pero que sí les permita mayor privacidad con el objeto de reflexionar sobre sus expectativas con respecto al día que comienza y resumirlas en una frase, un pequeño texto, una petición, u otra forma gráfica que pueda quedar de manera definitiva en el panel.

Cada reflexión puede acompañarse por un texto que represente la espiritualidad de la Unidad. No necesariamente deben ser textos sagrados, pero sí apropiados y no simples figuras literarias o composiciones afectivas exentas de valor espiritual.

Finalizada la reflexión al interior de cada patrulla, estas vuelven al lugar de oración y cada una muestra y explica su trabajo al resto de la Unidad, incorporándolo finalmente al panel.

Los encuentros siguientes repiten el esquema anterior, reflexionando, con lecturas apropiadas,

sobre temas propuestos por las patrullas o el Equipo de Unidad. Las reflexiones de la mañana podrán estar más enfocados a las expectativas del día; las de la tarde, serán una forma de analizar y agradecer el día transcurrido. Así, cada vez se irán incorporando nuevos aportes al panel. Por ello, este es el momento adecuado para explicar a la Unidad que al inicio y al término de cada día, fruto de nuevas reflexiones como la realizada por la patrulla, se agregarán al panel peticiones, agradecimientos, frases, etc.; a la vez que se los invita a acercarse al lugar durante el día con el fin de orar y reflexionar en forma individual o colectiva.

Finaliza este primer encuentro de reflexión, así como todos los siguientes, con un canto apropiado. Estos no deben ser necesariamente religiosos pero, al igual que lo señalado respecto a los textos de reflexión, deben propiciar un clima de recogimiento espiritual.

Durante la extensión del campamento, el Equipo de Unidad estará atento a los comportamientos que los participantes manifiesten. La información que pueda recoger en este sentido le será de gran ayuda al momento de evaluar la actividad realizada y, más adelante, en las conversaciones que tenga con los mismos jóvenes en relación a su crecimiento personal.

La última noche de campamento

Una vez reunida la Unidad Scout en el lugar de oración, recorren el panel leyendo en silencio los textos que lo componen.

El Equipo de Unidad, o el dirigente encargado de conducir esta parte de la actividad, invita a los jóvenes a compartir con sus compañeros y compañeras los sentimientos que la lectura les va produciendo.

Manteniendo el clima de recogimiento, la Unidad Scout entierra la construcción como una forma de dejar en el lugar parte de las experiencias vividas. Este trabajo también pueden acompañarse con cantos.

Para finalizar la actividad, la Unidad agradece, según sea su concepción religiosa, el campamento realizado y las experiencias compartidas.

Como toda actividad, habrá que destinar un momento para evaluar lo realizado y compartir el impacto que esta experiencia ha tenido en cada uno de los participantes. Esta conversación puede realizarse una vez enterrado el panel o en la siguiente reunión de Unidad una vez de regreso en el lugar de reunión habitual.

OTRAS IDEAS



NUESTRAS MANOS

Idea original: Central de coordinación REME a partir de una idea enviada por Juan José Arguello, Equipo REME Argentina.

No tenemos en nuestras manos las soluciones para los problemas del mundo. Pero frente a los problemas del mundo, tenemos nuestras manos. Cuando el Dios de la historia venga, nos mirará las manos.

Del libro "LA SAL DE LA TIERRA" de Mamerto Menapace, Monje Benedictino, hombre de campo y poeta.
(Tomado de la Red Latinoamericana de Liturgia y Evangelización, CLAI)

A través de la lectura de este breve texto, proponemos invitar a la Unidad Scout a reflexionar en torno a su mensaje. Para comenzar, se puede conversar sobre las cosas que los hombres hacemos con nuestras manos. Sanar, dar cariño, estrechar otras manos, plantar, palmotear, edificar, aplaudir, comunicar, pintar... Pero también usamos nuestras manos para abofetear, empujar, romper, disparar, apuñalar... Se le puede pedir a cada participante que piense en algo positivo y algo negativo que haya hecho con sus manos en las últimas horas. No es necesario que lo digan a los demás.

Manteniendo el ambiente de recogimiento, la conversación evolucionará de manera que se reflexione sobre la misión del hombre como continuador de la obra creadora de Dios. Hombres y mujeres llamados a ser co-creadores al servicio de Dios y de los demás, cuidando y mejorando el mundo que Él creó para nosotros. Es importante que esta etapa sea muy enriquecedora, permitiendo que los jóvenes se visualicen como necesarios e importantes en la construcción del mundo. Que sientan que no es indiferente lo que hagan o dejen de hacer.

De esta manera motivados, se invita a los y las scouts a que piensen en *qué verá el Dios de la historia en sus manos cuando venga*. No se trata de lo que hasta ahora han hecho, sino más bien de lo que a partir de ahora construirán. Pedirles que piensen en *qué* les gustaría hacer con sus manos y *por qué*, es una manera de trabajar esta etapa.

Para finalizar, cada uno confeccionará algo que, a manera de un símbolo que puedan conservar, les recuerde este momento y se convierta en un testimonio de que pueden modificar el mundo. Naturalmente, se tratará de algo que puedan hacer con sus manos y que refleje la posibilidad de crear a partir de lo creado. Un símbolo muy potente sería confeccionar un objeto a partir de elementos de la naturaleza: un bastón que puedan tallar a partir de una vara sencilla de madera o un símbolo propio de su religión que puedan adornar con semillas o piedras de colores. También es posible pensar en otros símbolos como amasar pan, plantar un árbol, etc.

La actividad puede concluir con un canto o una oración.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Reflexiono con mi patrulla cuando hacemos excursiones o campamentos.
2. Escucho a los demás y aprendo de ellos.
3. Siempre encuentro en lo que hago razones para pedir y dar gracias a Dios.
4. Trato de vivir las enseñanzas de mi fe en todo lo que hago.

13 a 15 años

1. Procuro que en mi patrulla nos escuchemos y aprendamos unos de otros.
2. Rezo para conversar con Dios y alabarlo, darle gracias, ofrecerle lo que hago y pedirle por las cosas que me pasan.

SERVIR JUNTOS

Compartir con los demás, conocer los fundamentos de su fe y respetar las opciones diferentes son desafíos difíciles de lograr si no salimos de nuestra comunidad y descubrimos a los otros. Sólo se aprende a respetar cuando nos vemos efectivamente enfrentados a situaciones y personas que piensan distinto de nosotros. Se respetan las ideas porque reflejan el sentir de las personas y se respetan aún más cuando las conocemos, cuando las entendemos, cuando hemos sido capaces de mirar con los ojos de los demás.

A través de esta propuesta, queremos invitar a la Unidad Scout a realizar una actividad de servicio junto con un grupo de jóvenes (no necesariamente scouts) de una iglesia o comunidad de distinta confesión religiosa de la que profesa la mayoría de los miembros de la Unidad. Esta actividad se desarrolla en tres fases.

Jugar juntos

En una primera etapa la invitación es a conocerse, a establecer lazos de unión y romper la timidez o el “hielo” del primer encuentro. Para ello, previo contacto del

Idea original: Héctor O. Carrer, OSI,
a partir de una propuesta de Eduardo Díez Canseco,
Equipo REME Perú.

Equipo de Unidad con miembros de la comunidad, la Unidad Scout visita al grupo de jóvenes en su iglesia y comparten una tarde de juegos, se conocen, conocen el templo y definen qué servicio realizarán en conjunto. Para esto, si lo creen adecuado, pueden sumarse a alguna acción de servicio que la comunidad religiosa ya esté realizando.

Servir juntos

En una segunda etapa, el grupo de jóvenes y la Unidad Scout participan juntos de una acción en favor de otros. Dependiendo de las características del servicio que se decida realizar, esta etapa tendrá más o menos duración y requerirá, en algunos casos, de reuniones que digan relación con la organización del trabajo.

Celebrar juntos

Como cierre, los jóvenes realizan un momento de reflexión sobre la experiencia vivida en conjunto. Orar, cantar y festejar por el éxito de la tarea realizada y la alegría de haberse conocido es una hermosa forma de concluir esta actividad.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Escucho a los demás y aprendo de ellos.
2. Trato de vivir las enseñanzas de mi fe en todo lo que hago.
3. Entiendo por qué mi fe me pide que ayude a los demás.
4. Comparto con todas las personas, sean o no de mi religión.
5. Sé cuáles son las principales religiones que hay en mi país.

13 a 15 años

1. Me siento feliz cuando los demás ven en mí a una persona que vive de acuerdo a su fe.
2. Trato que en mi patrulla se respeten las opciones religiosas de las personas.
3. Me interesa conocer otras religiones.
4. Actúo con respeto frente a las ideas, celebraciones y actividades de otras religiones.

EL RINCÓN DE LA ORACIÓN

Esta propuesta es una invitación a que los miembros de la Unidad Scout seleccionen los principales símbolos empleados en su religión para las celebraciones de culto e implementen un lugar de oración para la Unidad en que tales elementos sean confeccionados por ellos mismos.

Si se trata de una Unidad homogénea en términos de la religión que profesan sus miembros, se construirá un lugar de oración y se dividirán las tareas de manera que todos participen activamente en el proceso. Si, por el contrario, la Unidad Scout es en este aspecto heterogénea pueden seguirse dos alternativas: la primera de ellas es buscar elementos que sean comunes (posible si, por ejemplo, todos los miembros pertenecen a iglesias cristianas) y construir un lugar en el que todos puedan compartir la oración; en caso que esta alternativa no sea posible, puede establecerse un sector de oración con espacios adecuados para cada religión.

Idea original: Equipo REME Costa Rica

En caso que se decida realizar esta actividad durante un campamento, es conveniente que éste sea de mediana duración para poder disfrutar del o los espacios generados y que las construcciones que se lleven a cabo sean coherentes con el tiempo de uso que se le dará al lugar. Si se decide construir el rincón de la oración en el lugar en que habitualmente se reúne la Unidad Scout, la actividad puede extenderse por un tiempo mayor y las construcciones que se realicen tener un carácter más duradero.

Confeccionado el rincón de la oración, habrá que preparar una hermosa ceremonia en la que se dé gracias a Dios por el esfuerzo realizado y el nuevo espacio generado.

En campamento o en el lugar de reunión habitual, este espacio se constituirá en un punto de encuentro y reflexión y, en todo momento, debe mantenerse por él el respeto y cuidado que corresponde.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Reflexiono con mi patrulla cuando hacemos excursiones o campamentos.
2. Asumo tareas en las celebraciones religiosas que hacemos en mi Unidad.
3. Me gusta rezar y trato de hacerlo todos los días.
4. Rezo habitualmente con mi patrulla.
5. Comparto con todas las personas, sean o no de mi religión.

13 a 15 años

1. Entiendo la oración como una manera de conversar con Dios.
2. Rezo para conversar con Dios y alabarlo, darle gracias, ofrecerle lo que hago y pedirle por las cosas que me pasan.
3. Organizo y comparto momentos de oración con mi patrulla y mi familia.
4. Actúo con respeto frente a las ideas, celebraciones y actividades de otras religiones.

ORACIÓN DE PATRULLA

Idea original: Juan Ochoa Bendezú, Equipo REME Perú.

Escribir una oración con la que se sientan identificados todos los miembros de la patrulla es la invitación que hacemos a través de esta propuesta. Una oración que los acompañe en los momentos más intensos de su vida de patrulla: cuando reciben o despiden a un nuevo integrante, cuando llevan adelante ese proyecto con el cual soñaron tanto tiempo y por el que tanto trabajaron, cuando emprenden un nuevo campamento, cuando quieren celebrar la alegría de estar juntos o cuando pasan por momentos difíciles y necesitan ayuda.

El trabajo que se realice para llevar adelante esta actividad puede ser de muy diferentes formas y dependerá, en gran parte, de las características de cada patrulla y de la manera en que sus integrantes acostumbran a hacer las cosas... y es bueno que así ocurra y que nazca de la propia iniciativa de los jóvenes. En este caso, la tarea del Equipo de Unidad estará centrada en motivar y fomentar el que actividades como ésta sean parte de lo que la patrulla acostumbra hacer.

Cada oración de patrulla podrá ser registrada en el Libro de Patrulla y formará parte de la historia de ese grupo de jóvenes.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Me gusta rezar y trato de hacerlo todos los días.
2. Siempre encuentro en lo que hago razones para pedir y dar gracias a Dios.
3. Rezo habitualmente con mi patrulla.

13 a 15 años

1. Entiendo la oración como una manera de conversar con Dios.
2. Rezo para conversar con Dios y alabarlo, darle gracias, ofrecerle lo que hago y pedirle por las cosas que me pasan.
3. Organizo y comparto momentos de oración con mi patrulla y mi familia.

PALABRA DE VIDA

Idea original: Héctor Carrer, OSI

Proponemos aquí una manera diferente de realizar la oración de patrulla. Cada semana, uno de sus integrantes estará a cargo de conducir el momento de oración y seleccionar un texto sagrado de su fe para compartirlo con los demás miembros de su patrulla.

Junto con escoger el texto, deberá contar a sus compañeros y compañeras las razones que lo llevaron a realizar dicha elección y qué significado tiene ese texto en particular para él o ella.

Preparar la reflexión que se desarrollará en torno al texto seleccionado, ambientar el lugar y escoger una canción para cerrar el momento de oración serán también parte de sus responsabilidades.

Si la patrulla es heterogénea en cuanto a la religión que profesan sus miembros, el momento de la oración será también propicio para compartir con los demás algunos aspectos propios de su religión.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

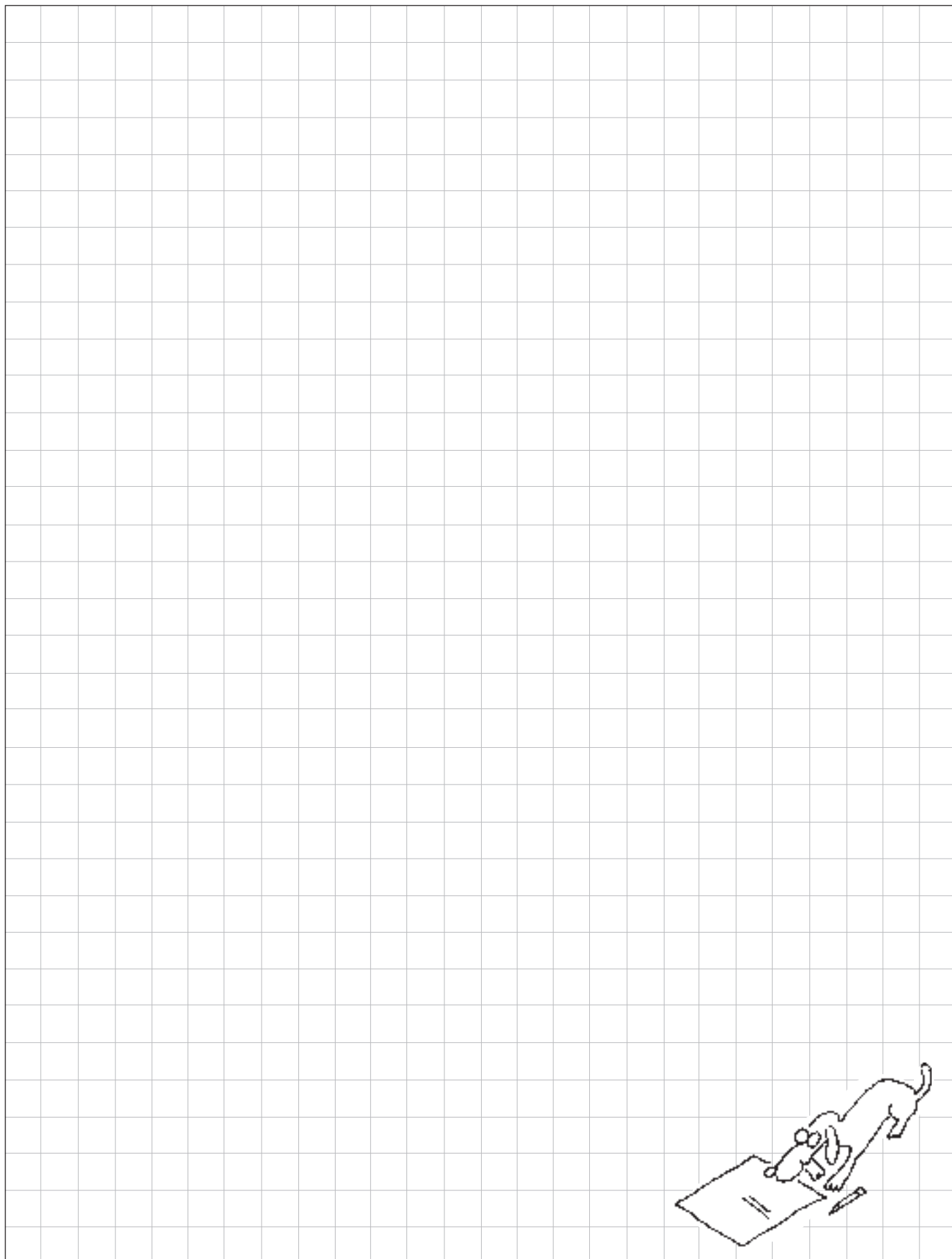
1. Escucho a los demás y aprendo de ellos.
2. Conozco los fundamentos de mi fe.
3. Asumo tareas en las celebraciones religiosas que hacemos en mi Unidad.
4. Rezo habitualmente con mi patrulla.
5. Comparto con todas las personas, sean o no de mi religión.
6. Sé cuáles son las principales religiones que hay en mi país.

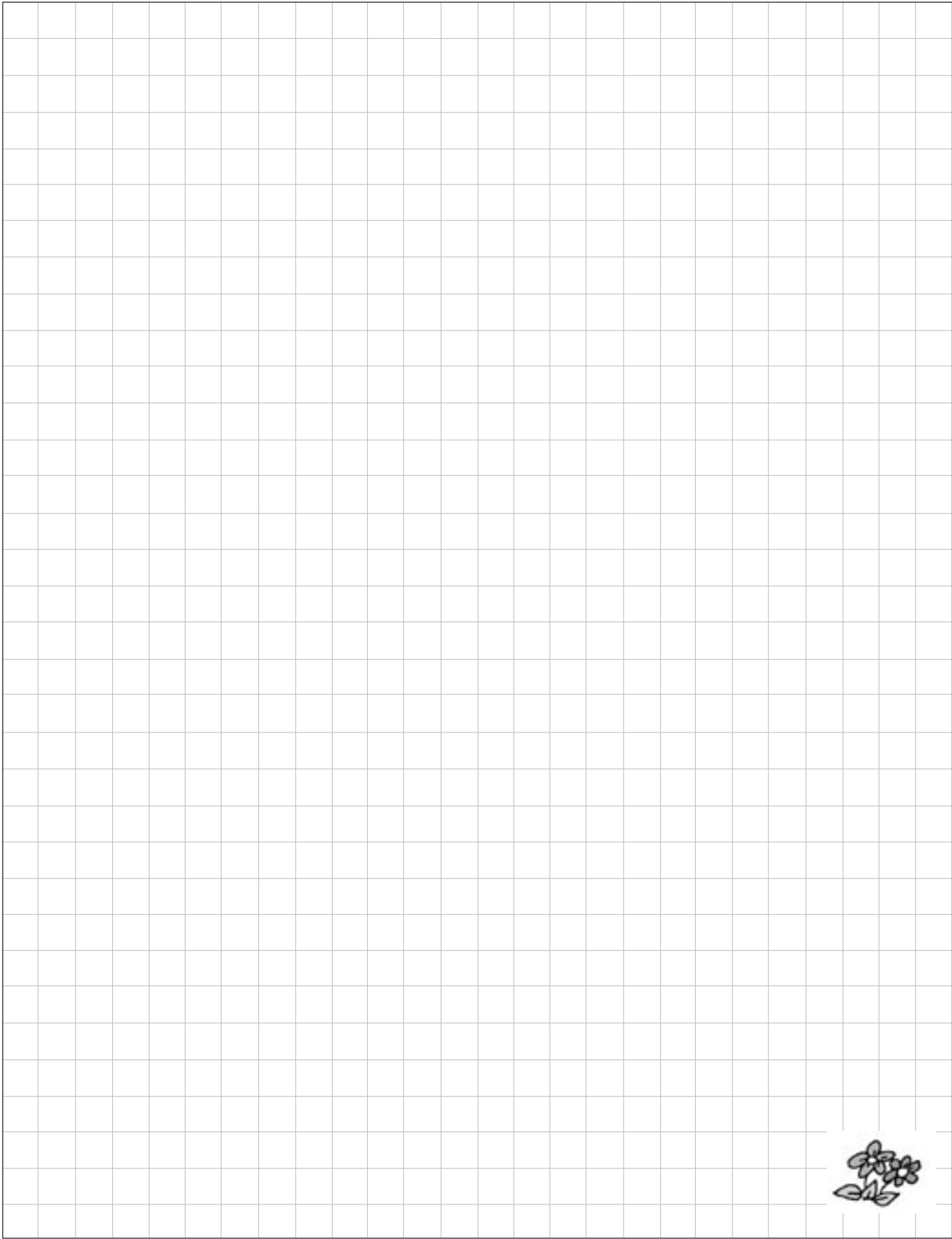
13 a 15 años

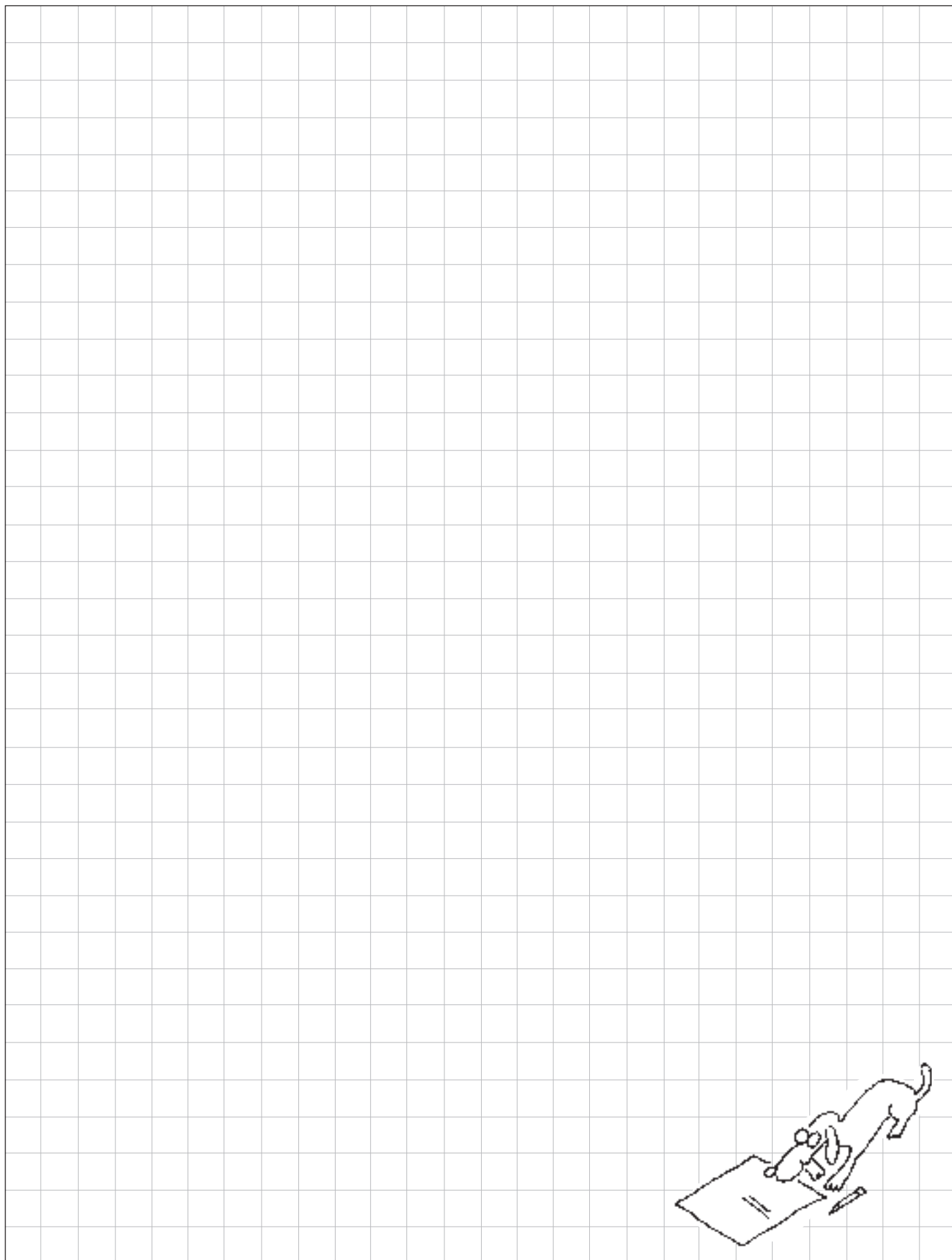
1. Procuro que en mi patrulla nos escuchemos y aprendamos unos de otros.
2. Comparto con mi patrulla reflexiones de los textos sagrados de mi fe.
3. Entiendo la oración como una manera de conversar con Dios.
4. Rezo para conversar con Dios y alabarlo, darle gracias, ofrecerle lo que hago y pedirle por las cosas que me pasan.
5. Organizo y comparto momentos de oración con mi patrulla y mi familia.
6. Me siento feliz cuando los demás ven en mí a una persona que vive de acuerdo a su fe.
7. Trato que en mi patrulla se respeten las opciones religiosas de las personas.
8. Me interesa conocer otras religiones.
9. Actúo con respeto frente a las ideas, celebraciones y actividades de otras religiones.

Aquí anoto otras ideas de actividades para la Unidad Scout









LOS AUTORES

Selección, adaptación y revisión de propuestas

Héctor Carrer, Patricia Cardemil, Alberto Del Brutto, Felipe Fantini, Gerardo González, Loreto González, Jorge Gray y Gabriel Oldenburg.

Redacción y Edición

Héctor Carrer, Carolina Carrasco, Alberto Del Brutto, Gerardo González, Jorge Gray y Miguel Harfagar.

Ilustraciones

Guillermo Bastías (Guillo)
Mariano Ramos

Dibujos técnicos

Lorena Rodríguez

Diseño gráfico

Maritza Pelz

Impresores

Morgan S.A.

Edición y Dirección general

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 América, Guatemala, Honduras, Islas Caimán, Jamaica, México, Nicaragua, Panamá, 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.

