

ÁREA SOCIABILIDAD

ÁREA SOCIABILIDAD



EL ENCUENTRO CON LOS OTROS

La finalidad de todo proceso educativo es la libertad de la persona y la aspiración de toda persona es usar esa libertad para lograr su felicidad.

Coincidiendo con esa afirmación, Robert Baden-Powell, fundador del Movimiento Scout, repetía continuamente que el verdadero éxito es la felicidad. Y agregaba que la mejor forma de ser feliz es hacer felices a los demás.

La libertad humana conduce a una felicidad profunda y perdurable si la usamos para realizarnos personalmente a través del encuentro con los otros. De esa manera la libertad se convierte en respuesta, en aceptación de los demás, en compromiso con la comunidad, en auxilio al que sufre, en encuentro y diálogo entre las culturas y las naciones.

Es así como no podemos hablar de desarrollo integral de la personalidad si no educamos la dimensión social de la persona. Y es por ello que resulta fundamental que niñas y niños experimenten desde muy temprano, a través de actividades y pequeños proyectos, las actitudes de integración y servicio y el valor de la solidaridad.

Igualmente necesario es que aprendan a ejercer la democracia, a reconocer y respetar la autoridad y a comprender y aceptar las normas de convivencia. Por eso es importante participar cada vez con mayor intensidad, en los grupos de los que forman parte, de los procesos de toma de decisiones; acostumbrarse a respetar los acuerdos tomados en conjunto, elegir a quienes los representan y colaborar con ellos, y desarrollar progresivamente la capacidad de criticar y construir las normas comunes.

La integración social de niñas y niños también comprende los valores de su pueblo y de su país, identificando y aprendiendo a apreciar las manifestaciones de su cultura y adquiriendo conciencia del aporte que cada uno puede hacer para preservar y cuidar el medio ambiente.

Siempre por medio de la acción, aprenden finalmente a valorar la paz como resultado de la justicia entre las personas y de la comprensión entre las naciones.

CONOCIENDO AMÉRICA

Área de desarrollo
SOCIABILIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Divididos en pequeños grupos, los participantes armarán un rompecabezas con el mapa político de América. Para obtener las piezas, cada grupo deberá contestar preguntas y realizar pequeñas pruebas en las que ampliarán y compartirán sus conocimientos sobre América, sus países y sus culturas.

LUGAR

En el lugar de reunión habitual de la Unidad.

DURACIÓN

Dos a tres horas.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando en pequeños grupos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Compartir conocimientos sobre América y sus países.
2. Adquirir nuevos conocimientos sobre América, sus países y culturas.
3. Armar el mapa político de América.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Conozco los símbolos de mi país, como por ejemplo la bandera, el himno y el escudo.
2. Sé cuáles son los países americanos.

Infancia Tardía

1. Algo conozco de las cosas típicas del lugar en que vivo.
2. Conozco los símbolos patrios de otros países de América.
3. Participo en actividades en que aprendo lo importante que es la paz.



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

Redacción y Edición: Loreto González.

MATERIALES

Tarjetas con preguntas y pruebas, mapas políticos de América cortados en piezas de rompecabezas, papel, pegamento.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la actividad

Previo a la realización de la actividad, los dirigentes deberán preparar los elementos necesarios para su ejecución:

- adquirir o confeccionar mapas políticos de América, tantos como pequeños grupos se formen para la actividad;
- pegar cada mapa a una cartulina gruesa o un trozo de cartón resistente;
- trazar en cada mapa las divisiones propias de un rompecabezas;
- numerar cada mapa y cada pieza, por ejemplo: mapa A; piezas A1, A2, A3, etc.;
- cortar en piezas cada uno de los mapas, teniendo precaución de no mezclar las de un mapa con las de otro;
- copiar en un pliego de papel los contornos de cada rompecabezas, poniendo sobre cada pieza la numeración que le corresponde;
- preparar las tarjetas con las preguntas y pruebas que deberán realizar los participantes para obtener cada pieza; y
- repartir entre los dirigentes el total de piezas de rompecabezas (ahora sí mezclando unas con otras) y las tarjetas con preguntas y pruebas.

El día de la actividad

Cada grupo tendrá como objetivo obtener y disponer las piezas de un rompecabezas para armar con ellas el mapa político de América, y para lograrlo deberán superar con éxito una serie de pruebas y preguntas que les formularán los dirigentes apostados en los puntos de control.

Una vez comprendida la mecánica de la actividad, la Unidad se dividirá en pequeños grupos a cada uno de los cuales se les designará con una letra y se le entregarán los materiales de trabajo.

A la señal de inicio, cada grupo se dirigirá a un punto de control. Una vez allí, retirarán al azar una tarjeta y realizarán la acción en ella solicitada. Si tienen éxito, el dirigente encargado les entregará una pieza de rompecabezas de

las que corresponden a la letra de ese grupo. A continuación se dirigirán a otro punto de control para realizar la misma operación, y así sucesivamente hasta completar su mapa de América. En caso de fracasar en la prueba solicitada, tendrán una segunda oportunidad después de la cual, hayan tenido éxito o no, tendrán que pasar al siguiente punto de control.

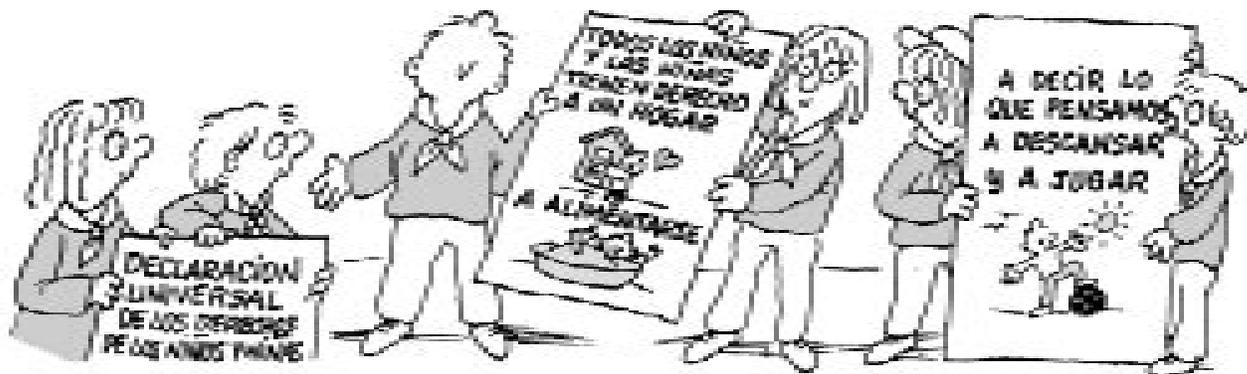
Las tarjetas que forman parte del juego podrán contener preguntas y pruebas sobre diferentes temas, como por ejemplo: **Capitales:** ¿cómo se llama la capital de...?, ¿de qué país es capital la ciudad de...?; **Moneda:** ¿en qué país estás si usas como moneda...?, ¿qué moneda debes usar si estás en...?; **Idioma:** ¿en qué país te encuentra si hablas...?, ¿qué idioma debes hablar si estás de visita en...?; **Límites:** ¿con qué países limita...?, ¿qué países debes atravesar para ir desde... a ...?; **Banderas:** ¿cuál de estas banderas es de...?, dibuja la bandera de...; **Folclor:** ¿en qué país estás si la comida típica es...?, canta una canción de..., baila un baile típico de...; **Geografía:** ¿cuál es la isla más grande del Caribe?, ¿cuál es el río más largo de América?, ¿en qué país está el río...?, ¿cómo se llama el lago más alto de América?; **Cultura:** ¿dónde vivían los aztecas?, ¿cómo se llaman los pueblos autóctonos de...?, etc.

A medida que los grupos reciban las piezas, las irán distribuyendo en el pliego de papel que contiene los contornos del mapa o disponiéndolas sobre una cubierta plana. La actividad termina cuando todos los grupos hayan completado sus rompecabezas.

Al finalizar, o al comenzar la siguiente reunión, la Unidad podrá reunirse para comentar la actividad realizada. Las opiniones que manifiesten los participantes y las observaciones recogidas por los dirigentes durante el desarrollo de la actividad, permitirán evaluar los objetivos que se habían planteado para ella, al mismo tiempo que aportarán elementos que más tarde permitirán a dirigentes y niños evaluar el proceso de crecimiento a la luz de los objetivos educativos de la Rama.

EL LIBRO GIGANTE DE LOS DERECHOS DEL NIÑO

Área de desarrollo
SOCIABILIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Luego de discutir en grupos sobre los artículos de la declaración de los derechos del niño, la Unidad confecciona un libro en que estos derechos son presentados desde la perspectiva y mirada de los miembros de la Manada.

LUGAR

En el lugar de reunión habitual de la Unidad.

DURACIÓN

Una reunión de Unidad.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando en pequeños grupos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Analizar los artículos de la Declaración Universal de los Derechos del Niño y de la Infancia.
2. Expresar su opinión y apreciación respecto a los Derechos del Niño.
3. Confeccionar un libro en que se presenten los Derechos del Niño.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

Participo en juegos y actividades sobre los derechos del niño.

Infancia Tardía

Conozco los derechos del niño y los relaciono con situaciones que conozco o con otras de las que he oído hablar.



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

Redacción y Edición: Loreto González.

MATERIALES

Declaración Universal de los Derechos del Niño y de la Infancia, pliegos de papel blanco, revistas, pegamento, tijeras, lápices de diferentes colores, papeles de diferentes colores, reglas y otros materiales que les permitan hacer los dibujos y confeccionar el libro.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la actividad

Con anterioridad a la realización de la actividad, el equipo de dirigentes deberá obtener la Declaración Universal de los Derechos del Niño en una versión adecuada a la edad de los participantes.

En las Cartillas para lobatos y lobeznas elaboradas por la Oficina Scout Interamericana encontrarán este material, el que podrán complementar con otros documentos que obtengan de organizaciones nacionales o internacionales que desarrollan y trabajan el tema de los Derechos Humanos.

El día de la actividad

Una vez comprendida la forma de trabajo, la Unidad se divide en tantos pequeños grupos como artículos tiene la Declaración Universal de los Derechos del Niño, se les asigna a cada uno de los grupos uno de dichos artículos y se les entregan los materiales necesarios para que realicen su trabajo.

Cada grupo discutirá sobre el contenido del artículo que se le asignó, compartiendo sus impresiones sobre aspectos como: ¿cuál es el significado de dicho artículo?, ¿por qué es importante para los niños y niñas del mundo?, ¿cómo se manifiesta esto en la vida diaria?, ¿se respeta este artículo en nuestro país?, ¿qué se podría hacer para que se cumpliera lo que este artículo señala?, etc.

Mientras los grupos conversan, los dirigentes estarán presentes para ayudarlos a enfocar la discusión y responder las consultas que puedan aparecer.

Finalizado el trabajo dentro de cada grupo, los participantes comenzarán la preparación de su “hoja del libro gigante de los derechos del niño”. Utilizando los materiales que los dirigentes les han entregado y siguiendo el estilo y técnica que el grupo determine, los niños darán rienda suelta a su imaginación para presentar gráficamente las conclusiones de la conversación sostenida o la interpretación que dan a dicho artículo o las acciones que ellos creen deben seguirse para hacerlo respetar, etc.

Cuando todos los grupos hayan terminado, se unirán las diferentes hojas para dar forma al libro. En este momento pueden distribuirse algunas tareas para trabajar en las terminaciones de esta singular publicación: página de entrada, presentación de “los autores”, dedicatoria, portada y contraportada, bibliografía donde obtener más información. En lugar de un libro, pueden unirse las hojas formando de esta manera un largo pliego que puede ser pegado, por ejemplo, en los muros del local de reunión.

Una vez terminado, el libro puede ser compartido con otras Unidades del Grupo y, estableciendo turnos, cada niño podrá llevarlo a su hogar y compartir este trabajo con sus familias.

A la semana siguiente, o unas semanas después cuando ya todas las familias han conocido el material, la Unidad puede destinar un tiempo de su reunión para compartir las experiencias surgidas de esta actividad. Los comentarios de los participantes, las opiniones que puedan manifestar sus familiares u otros miembros del Grupo Scout y las observaciones recogidas por los dirigentes permitirán tener una impresión final del trabajo realizado, pudiendo así evaluar la actividad efectuada y el impacto que ella tuvo en el crecimiento personal de lobatos y lobeznas.

UNA VISITA DIFERENTE

Área de desarrollo
SOCIABILIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En grupos no superiores a seis niños, cada uno de ellos acompañado por un dirigente, la Unidad visita algunos de los hogares de sus integrantes, los que previamente se han seleccionado y preparado para acogerlos. El propósito es compartir con esa familia y aprender la forma en que se realizan algunas tareas o actividades hogareñas sencillas.

LUGAR

Local de la Unidad y a lo menos 4 hogares cercanos al local.

DURACIÓN

Una reunión.

PARTICIPANTES

La Unidad.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Identificar distintas actividades y tareas hogareñas.
2. Tener una experiencia de aprendizaje sobre la forma en que se realizan algunas labores domésticas.
3. Compartir con una familia diferente a la propia.
4. Integrar a los padres en las actividades de la Unidad.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

Ayudo en mi casa tan pronto como me lo piden.

Infancia Tardía

Ayudo siempre en las tareas que hay que hacer en mi casa y en la escuela.



Idea original: Jorge Gray, REME Chile.
Redacción: Loreto González.
Edición: Loreto González y Gerardo González.

MATERIALES

Serán determinados por los dirigentes conjuntamente con los padres de los hogares visitados y dependen de las actividades o tareas domésticas que se escojan en cada hogar.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la actividad

De acuerdo al número de grupos en que se dividirá la Unidad, los dirigentes seleccionan igual número de hogares. Para el éxito de la actividad es fundamental la motivación proporcionada por los dirigentes, la adecuada selección de los hogares, la disponibilidad a cooperar de los padres o familiares mayores, el atractivo de las actividades que se podrían realizar en ese hogar y la actitud espontánea y amistosa con que el pequeño grupo sea acogido en cada familia.

Una vez seleccionados los hogares, el dirigente encargado se pondrá de acuerdo con los padres o familiares sobre los siguientes aspectos:

- a) Tipo de actividades que se desarrollarán. Algunas alternativas a elegir pueden encontrarse entre las siguientes:
 - * Actividades relacionadas con la jardinería: plantar, podar, desinfectar, abonar, trasplantar, recoger hojas, cortar el césped, regar, mantener las plantas de interior, etc.
 - * Actividades relacionadas con el aseo habitual: barrer, limpiar vidrios, quitar el polvo, lavar o secar la vajilla, etc.
 - * Actividades relacionadas con el mantenimiento de la vivienda: pintar, barnizar, desmanchar, lustrar muebles, reparar artefactos, etc.
 - * Actividades relacionadas con alguna afición: mantenimiento y uso de herramientas, habilidades de carpintería menor, bordado, tejido, cuidados que requiere una determinada colección, atención que exigen los animales domésticos, etc.
 - * Actividades relacionadas con habilidades culinarias: hacer mermelada o conservas caseras, cocinar un pastel, hornear galletas, etc.

Deben evitarse aquellas actividades que pudieran representar algún riesgo o peligro para los niños, que fueran muy exigentes para sus posibilidades o que debido a su impericia pudieran provocar algún daño en la vivienda o en los objetos.

- b) El tiempo que se empleará y la hora aproximada de inicio y término de la visita, la que no debiera extenderse más allá de dos horas.
- c) La forma en que se organizarán para el desarrollo de la visita, los materiales que será necesario llevar y los que facilitará la familia.
- d) Las características de la pequeña convivencia con que se dará término a la visita.

El día fijado para la actividad

Los dirigentes motivan que los niños conversen brevemente sobre las distintas actividades domésticas que se desarrollan en sus hogares y sobre la forma en que ellos participan en esas tareas. Luego los sorprenden con la noticia de que han sido invitados por diferentes familias, las que en ese momento los esperan para que participen directamente en algunas actividades. Determinados los grupos en la forma indicada, éstos se dirigen a los hogares elegidos.

Como en todas las actividades en que los niños salen del lugar de reunión habitual, es conveniente que ellos se presenten en el hogar que los acogerá vestidos de correcto uniforme. Una vez allí, podrán utilizar un delantal u otra vestimenta más adecuada para el trabajo que realizarán.

Para agregar cierto misterio a la invitación, la que incluso puede ser desconocida para los propios niños cuyo hogar se visita, se puede entregar a los jóvenes un sobre con instrucciones en clave, fácilmente descifrables, el que deben abrir poco después de salir del local de la Unidad.

Una vez en el hogar que lo acoge, el pequeño grupo se organiza en la forma previamente convenida según las actividades seleccionadas, siempre bajo la guía de un adulto de la familia o del dirigente que los acompaña. Se sugiere no desarrollar demasiadas actividades y así elevar el nivel del aprendizaje logrado.

Realizadas las tareas previstas, se reúne todo el grupo con la familia en un ambiente cordial y espontáneo, idealmente ofreciéndoles a los jóvenes algunas pequeñas atenciones, tales como jugos, galletas o golosinas.

Una vez terminada la visita, los pequeños grupos regresan al local de la Unidad. Allí, niños y dirigentes podrán reunirse por unos momentos para conversar sobre la actividad realizada y recoger las primeras impresiones de los niños que participaron en ella.

Por otra parte, las observaciones de los dirigentes, los comentarios que manifiesten las familias visitadas y las opiniones que puedan entregar los padres de los niños y niñas de la Unidad en relación al aporte que esta actividad significó en sus hijos, serán otros elementos que permitirán a los dirigentes formarse una opinión sobre la forma en que lo realizado impactó en el comportamiento y actitudes de los miembros de la Unidad y cómo esto se traduce en el avance de la progresión personal de cada uno de los niños y niñas.

Durante toda la actividad, los dirigentes deberán estar atentos para reforzar la motivación, ayudar a los niños y garantizar las condiciones mínimas para que los objetivos de la actividad puedan lograrse.

EL HERBARIO

Área de desarrollo
SOCIABILIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Con las especies recolectadas durante un campamento o una excursión, secas y prensadas con técnicas adecuadas, niños y niñas clasifican los ejemplares recolectados, confeccionan un herbario y preparan una pequeña exposición que será presentada en una ocasión especial.

LUGAR

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

DURACIÓN

Una tarde de campamento y durante cuatro reuniones habituales de Unidad.

PARTICIPANTES

Por pequeños grupos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Desarrollar el interés por conocer la flora de su región.
2. Desarrollar habilidades de investigación.
3. Conocer y practicar una técnica sencilla para confeccionar un herbario.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Conozco los principales árboles, plantas, animales, peces y aves de la región en que vivo.
2. Cuido las plantas que hay en mi casa.

Infancia Tardía

1. Conozco los principales animales y plantas de mi país que podrían desaparecer si no hacemos algo por ellos.
2. Cuido los árboles y las plantas en los lugares en que juego, trabajo y vivo.

MATERIALES

Prensa portátil, libreta de campo, caja de secado, ficha de información, cartulina, pegamento, plumones, hojas blancas de papel, etc. Complementa esta actividad el anexo técnico **Cómo Construir un Herbario**.



Idea original: Alfredo Alcántara de León, REME México.

Redacción y Edición: Loreto González.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Alrededor de dos reuniones antes del campamento

Luego de motivar la participación de niños y niñas, explicar la actividad y aclarar las dudas que puedan haber surgido, los dirigentes piden a los niños que se dividan en pequeños grupos y les entregan los materiales y las instrucciones para la construcción de la prensa portátil.

Cada grupo construye su prensa y la guarda en el local de la Unidad para que sean posteriormente embaladas junto con los demás materiales de campamento. Si no fuera posible realizar esta actividad en campamento, puede organizarse una excursión de Unidad a un sector cercano a la ciudad o una visita a un parque urbano.

En campamento

El día programado para la recolección de las hojas, el dirigente entregará a cada grupo su prensa portátil y las recomendaciones para realizar su trabajo.

Cada grupo, en forma separada, recolectará sus hojas y las irá guardando en la prensa. Cualquier información interesante sobre el hábitat o las características del árbol o arbusto al que pertenece la hoja será anotada en la libreta de campo. Esta información podrá ser de gran utilidad al momento de confeccionar la ficha de cada hoja para el herbario.

Terminada la recolección, las prensas portátiles serán guardadas para trabajar en el secado de las hojas una vez de regreso en el local de Unidad. Debe haber un responsable por grupo encargado de cambiar (más o menos cada dos días) las hojas de papel de la prensa portátil, de esta manera las hojas se mantendrán en mejor estado y el secado definitivo será mucho más rápido.

La primera reunión luego del campamento

Reunida la Unidad, el dirigente entregará a cada grupo las instrucciones y materiales necesarios para construir una caja de secado.

Trabajando por separado, cada grupo construirá la caja, depositará en ella las hojas recolectadas durante el campamento y elegirá a dos miembros del grupo encargados de controlar el proceso durante la semana y apuntar los cambios observados en la libreta de campo.

A continuación, comenzará el trabajo de identificación de las hojas. Para ello, el dirigente entregará a cada grupo una copia de la ficha de información para que ellos, reproduciendo el modelo, construyan una tarjeta de identificación para cada una de las hojas que conformarán el herbario. Algunos de estos datos provendrán de las observaciones apuntadas en la libreta de campo, otros deberán obtenerse durante la semana consultando algún especialista o bibliografía adecuada.

La segunda reunión luego del campamento

Una vez que se les han entregado los materiales, cada grupo trabajará separadamente en el montaje de sus herbarios. Una vez confeccionados, éstos serán guardados en el lugar de reunión y la Unidad hará un recorrido por el resto de las Unidades del Grupo para invitarlos personalmente a la exposición que se presentará durante la próxima reunión.

El día de la exposición

La Unidad monta la exposición, recibe a los invitados y los acompaña durante la exposición para aclarar dudas, contar anécdotas del proceso y acompañar durante el recorrido.

Al finalizar la exposición, dirigentes y participantes podrán reunirse para comentar la actividad realizada. Esta conversación permitirá complementar la información recogida por los dirigentes durante el desarrollo de la actividad, pudiendo formarse una idea acabada sobre aspectos como:

- interés manifestado por los miembros de la Unidad;
- valor que asignan a los recursos naturales;
- capacidad para desarrollar habilidades técnicas sencillas;
- capacidad para seguir instrucciones simples;
- responsabilidad en el cumplimiento de las tareas asumidas o asignadas;
- orden y limpieza en el trabajo y presentación de los materiales.



CÓMO CONSTRUIR UN HERBARIO

ANEXO TÉCNICO

Un herbario es una colección de especies vegetales secas y clasificadas (hojas, flores, frutos, semillas y raíces), las que se extienden sobre un cartón y se utilizan para el estudio de la botánica. Estas muestras son generalmente acompañadas de etiquetas con una serie de datos importantes para su identificación.

Una de las ventajas de tener un herbario seco es que presenta una muestra de la planta misma para facilitar su reconocimiento, lo cual se dificulta notablemente al utilizar fotos o dibujos artísticos.

Este anexo técnico contiene instrucciones, listado de materiales y recomendaciones para la recolección y tratamiento de las plantas y para la confección del herbario.

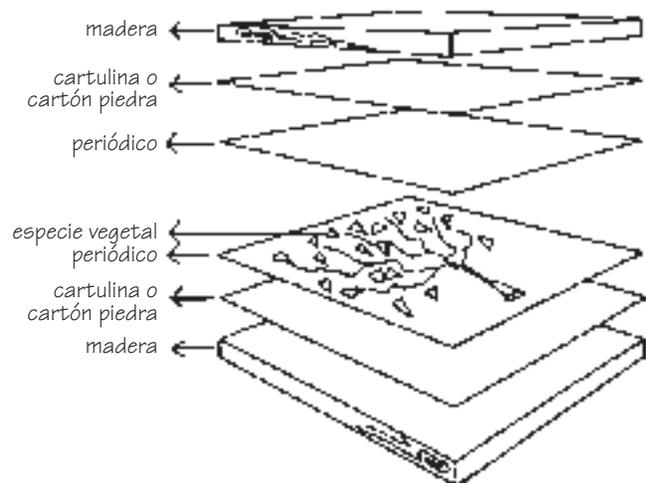
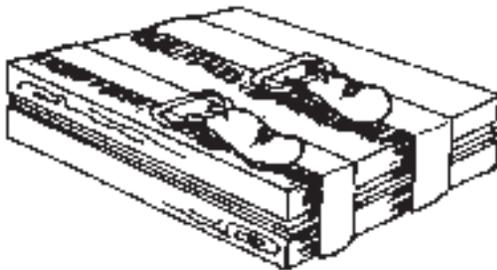
Una vez seleccionado el lugar desde donde se obtendrán las especies, la tarea de recolección es muy fácil. Sin embargo, a medida que el número de muestras aumenta, se hace necesario contar con una prensa portátil en la cual ir depositando lo recolectado para conservarlo en buen estado y facilitar la tarea posterior de secado y fijación en el herbario.

PRENSA PORTÁTIL

Materiales:

- Hojas de periódico
- Correas de tela firme, cuero o hilo grueso de algodón (para atar la prensa)
- Cartulina o cartón piedra (planchas de 30 x 45 cms.)
- Sobres de papel (para guardar semillas o frutos)
- Planchas delgadas de madera de 35 x 50 cms., para las tapas de la prensa
- Tijeras
- Pegamento

Con este material se construye la prensa, tal como lo muestran las siguientes ilustraciones.



A medida que se recolectan las especies, se colocan entre los cartones de la siguiente manera: cada planta se extiende minuciosamente sobre una hoja de papel periódico, cuidando de no doblar sus hojas y sin que sobresalga de los límites del cartón; y luego se tapa con otra hoja de periódico. De este modo protegida, la planta se introduce con cuidado entre los cartones. A cada especie así recogida se le asigna un número de clasificación, el que se anota en el cartón correspondiente.

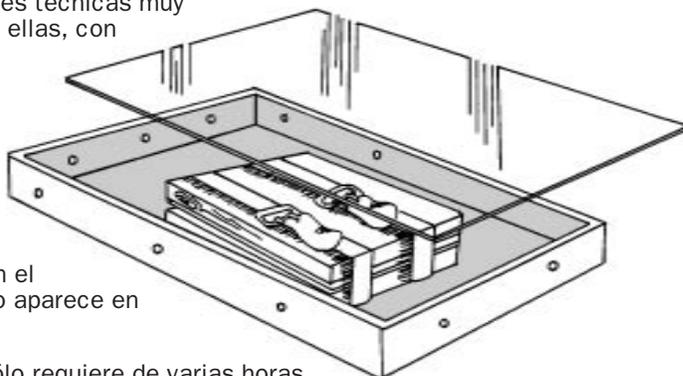
La información adicional se escribe en la libreta de campo, sin olvidar copiar el número para poder saber a qué planta corresponde.

Terminada la recolección, las especies son prensadas con las planchas de madera y atadas firmemente con las correas o las cuerdas.

SECADO DE LAS HOJAS

Para el secado de las hojas se pueden seguir diferentes técnicas muy sencillas y de bajo costo. A continuación presentamos dos de ellas, con cualquiera de las cuales se obtendrán excelentes resultados:

- Utilizando la misma prensa de recolección, sólo será necesario cambiar las hojas de papel periódico diariamente y apretarlas bien, manteniendo la prensa en lugar seco, durante al menos dos semanas.
- Construyendo un secador solar con una caja corriente de madera: se pinta la caja de negro y se le hacen perforaciones en la base. Luego, se coloca la prensa en el interior y se tapa con un trozo de vidrio o plástico como aparece en la ilustración.



Además de los materiales señalados, este secador sólo requiere de varias horas de sol y poca humedad.

FICHA DE IDENTIFICACIÓN

Para cada ejemplar recolectado se deberá preparar una Ficha de Identificación donde anotar sus datos. A continuación se presenta un modelo de ficha fácilmente reproducible, que contiene ordenadamente la siguiente información:

Nombre de los recolectores:	
1. Identificación	número del ejemplar:
	nombre común:
	nombre científico:
	familia a la que pertenece:
2. Ubicación	lugar de recolección:
	zonas de crecimiento:
	características de su hábitat:
3. Forma biológica:	hierba, mata, arbusto, árbol, enredadera, etc.
4. Características físicas.	textura:
	aroma:
	color de la corteza:
	frutos:
5. Usos	comestible:
	condimento:
	aromático:
	colorante:
	ornamental:
	medicinal: qué partes se utilizan y cómo:
6. Precauciones	reacciones alérgicas:
	veneno:
7. Datos adicionales u observaciones:	

Redacción: Loreto González, en base a Cómo Construir un Herbario, Alfredo Alcántara, REME México.

Edición: Carolina Carrasco y Gerardo González.

BINGO DE LA NATURALEZA

Área de desarrollo
SOCIABILIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Como parte de las actividades de un campamento, los participantes jugarán a un “bingo” muy especial. Para adjudicarse cada “número cantado” y completar las diferentes figuras del cartón de juego, cada seisena deberá sortear entretenidas pruebas relacionadas con la vida en naturaleza, la flora y la fauna.

LUGAR

En campamento.

DURACIÓN

Tres horas.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando en pequeños grupos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Fomentar la capacidad de trabajo en equipo.
2. Desarrollar habilidades de observación y búsqueda.
3. Desarrollar habilidades para solucionar problemas en forma efectiva.
4. Desarrollar capacidades para seguir instrucciones escritas.
5. Fomentar un espacio de interacción con la naturaleza, respetando y conservando su equilibrio.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

Conozco los principales árboles, plantas, animales, peces y aves de la región en que vivo.

Infancia Tardía

1. Conozco los principales animales y plantas de mi país que podrían desaparecer si no hacemos algo por ellos.
2. Cuido los árboles y las plantas en los lugares en que juego, trabajo y vivo.

MATERIALES

Cartones de juego, tómbola, papeles con las pruebas, tablero para depositar pruebas ya “cantadas”, cartel con figuras posibles, premios o estímulos y otros materiales para el trabajo de los participantes que dependerán de las pruebas que deban realizar. Complementa esta actividad el anexo técnico **Cartones para Bingo de la Naturaleza**.



Idea original: Carmen M. Rodríguez, REME Costa Rica.

Redacción y Edición: Loreto González.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Previo al campamento

A medida que se acerca la fecha del campamento en el que se realizará esta actividad, los responsables de Unidad deberán preparar los materiales necesarios para su ejecución:

- Cartones de juego. Siguiendo los ejemplos que aparecen en el anexo técnico **Cartones para Bingo de la Naturaleza**, pueden confeccionarse otros similares teniendo en cuenta los siguientes aspectos: • los cartones que se utilicen para cada juego deben contener algunas pruebas diferentes. Si todos los cartones contienen las mismas pruebas, aun cuando estén en diferente orden, todos los grupos harán bingo en el mismo momento, • algunas pruebas pueden repetirse variando su orden en los cartones. De esta manera se evita que dos grupos logren la misma figura al mismo tiempo y • al confeccionar nuevos cartones debe mantenerse cierta similitud en el tiempo de realización de cada prueba.
- Papeles a modo de “bolas” de un bingo, conteniendo cada una de las pruebas requeridas en el juego.
- “Tómbola”.
- Pliego de papel con ejemplos de las diferentes figuras que pueden realizarse. Algunas de ellas son: la “**L**”, la “**T**”, la “**U**”, la **línea diagonal**, las **líneas en cruz**, etc. Se podrán ir otorgando premios a los grupos que las formen, lo que dará mayor atractivo al juego.
- Tablero donde consignar las pruebas ya “cantadas”.
- Materiales para el trabajo de los grupos.
- Premios o reconocimientos.

Durante el campamento

Previo al momento en que se realizará la actividad, los dirigentes preparan el lugar. Sobre una superficie plana instalan la “tómbola” y dentro de ella ponen las “bolas”; a un costado de la tómbola ubican el tablero donde se depositarán las pruebas una vez que hayan sido “cantadas”; y, en un lugar visible para todos los participantes, instalan el cartel con las distintas “figuras” posibles. Frente a todo esto deberá haber espacio suficiente para que los grupos se instalen cómodamente.

Reunida la Unidad, explicada la mecánica del juego y aclaradas las dudas, los participantes se dividirán en pequeños grupos -tantos como cartones diferentes existan- y se instalarán frente a la tómbola en el espacio destinado para ellos. A continuación,

cada grupo recibirá un cartón de juego y un lápiz para marcar los casilleros a medida que completen las pruebas solicitadas. Los materiales que se utilizarán durante el juego podrán estar todos juntos en un lugar equidistante de cada grupo.

Para comenzar el juego, el dirigente encargado revolverá las “bolas” de la “tómbola”, elegirá una al azar y la leerá en voz alta. Cada grupo buscará en su cartón la prueba solicitada y, en caso que ella aparezca, se distribuirá las tareas para realizarla dentro del tiempo estimado para ello. Cumplida la prueba, tacharán el casillero correspondiente y el dirigente “cantará” la próxima “bola”. No es necesario que todos los miembros de un grupo realicen la prueba solicitada, pueden dividirse el trabajo de modo que no sea necesario suspender el juego mientras un grupo completa una prueba.

Una vez cantada una prueba, esta no podrá volver a la tómbola y quedará en el tablero lateral, de modo que puedan utilizarse en caso que sea necesario verificar los cartones.

Cuando alguno de los grupos forme cualquiera de las figuras, levantará la mano y dirá en voz alta: ¡figura!. Se detendrá el juego y un dirigente se acercará hasta ellos, confirmará si las pruebas han sido debidamente realizadas y, si así fuera, les entregará un reconocimiento. La “figura” correspondiente será marcada en el cartel y no podrá ser gritada nuevamente.

Cuando un grupo haya marcado la totalidad de los casilleros, levantará la mano y dirá en voz alta: ¡bingo!. Se seguirá el mismo procedimiento que en el caso de las figuras. Si el “bingo” es correcto, el juego ha finalizado y ese grupo será el ganador. Si no es así, se continuará con la lectura de las pruebas hasta que algún grupo logre hacer bingo y se adjudique así el triunfo del juego.

Mientras se entregue el premio final y los reconocimientos a todos los grupos que participaron, los dirigentes pueden promover una conversación informal que les permita conocer las impresiones que niños y niñas tienen respecto a la actividad realizada. Los comentarios manifestados complementarán las observaciones efectuadas por los propios dirigentes durante el desarrollo del bingo. Naturalmente, toda esta información será de gran utilidad al momento de evaluar junto con los propios niños el avance en su progresión personal.



CARTONES PARA BINGO DE LA NATURALEZA

ANEXO TÉCNICO

A continuación, te proponemos 30 pruebas o tareas distribuidas en cuatro cartones de juego. Puedes emplear estos mismos o confeccionar otros de acuerdo a la realidad de tu Unidad y las posibilidades que ofrezca el entorno donde se realizará el bingo.

Ten presente que al momento de preparar nuevos cartones, debes distribuir adecuadamente las tareas a realizar para evitar que todas las figuras posibles sean formadas al mismo tiempo por más de uno de los grupos participantes.

También puedes revisar las recomendaciones que para la confección de los cartones se entregan en la ficha de actividad **Bingo de la Naturaleza**, a la que este anexo le sirve de complemento.

Esperamos que las propuestas que aparecen a continuación sean útiles, tanto si se utilizan tal cual se presentan en este anexo como si permiten la formulación de nuevos y creativos desafíos.

Tareas

1. Recolectar del suelo cuatro hojas de diferentes formas.
2. Cantar una canción que contenga la palabra "árbol".
3. ¿Qué es el efecto invernadero? Si no lo saben, pregunten a sus dirigentes y escriban sus conclusiones en una hoja.
4. Hagan un dibujo de un animal que se encuentre en vía de extinción.
5. Recolectar cuatro piedras de diferentes colores.
6. Cantar una canción que contenga la palabra "naturaleza".
7. Gritar lo más fuerte que puedan.
8. ¿Qué es la erosión? Si no lo saben pregunten a sus dirigentes y presenten sus conclusiones en un dibujo.
9. Dar una vuelta en carretilla alrededor del grupo.
10. Pararse, darle la mano al compañero que está al lado y decirle: "tú y yo somos de la misma sangre".
11. Hacer un dibujo en que muestren un problema de contaminación del agua.
12. Escoger un árbol del lugar, ir hasta él y decir en voz alta: "este es nuestro amigo el (nombre del árbol)".
13. Cantar una canción que contenga la palabra "bosque".
14. Hacer un dibujo en que muestren un problema de contaminación del aire.
15. Hacer un dibujo en que muestren algo que ellos mismos pueden hacer para proteger el medio ambiente.
16. Decir el nombre de una flor típica de nuestro país.
17. Decir el nombre de un árbol típico de nuestro país.
18. Decir el nombre de un animal típico de nuestro país.
19. Inventar un animal, ponerle nombre, dibujarlo y decir sus principales características.

20. Inventar una planta, ponerle nombre, dibujarla y decir sus principales características.
21. Cantar una canción que contenga la palabra "río".
22. ¿Por qué los bosques previenen la erosión? Si no lo saben, pregunten a sus dirigentes y presenten sus conclusiones en un dibujo.
23. Inventar una máquina purificadora del agua, dibujarla y presentar sus principales características.
24. Inventar una máquina purificadora del aire, dibujarla y presentar sus principales características.
25. Decir dos cosas que ellos pueden hacer para "ahorrar" agua en sus casas.
26. Decir dos cosas que ellos pueden hacer para "ahorrar" papel.
27. ¿Qué es la capa de ozono? Si no lo saben, pregunten a sus dirigentes y escriban sus conclusiones en una hoja.
28. Cantar una canción que hable sobre los animales.
29. Hacer un dibujo en que muestren cómo prevenir la erosión.
30. Hacer un dibujo en que muestren cómo ayudar en la limpieza del medio ambiente.

Cartón 1

1	11	21
2	12	23
3	15	25
7	19	27
10	18	29

Cartón 2

2	14	22
5	15	23
8	16	26
9	18	28
10	19	30

Cartón 3

1	13	21
3	14	24
4	15	26
6	17	27
10	20	29

Cartón 4

4	11	22
5	15	24
6	16	25
8	17	28
10	20	30

OTRAS IDEAS

IDEAS

IDEAS



OTRAS IDEAS

AMIGOS DE OTRAS TIERRAS

Idea original: Héctor Carrer, OSI, en base a una propuesta de Patricia Castro, REME Costa Rica.

Muchas veces jugamos a ser personas de otros países o culturas, investigamos sus comidas típicas, colores patrios y danzas. Esta vez, les proponemos ir al encuentro de gente de carne y hueso que nació más allá de nuestras fronteras y ahora vive en nuestra patria, junto a nosotros.

Para esta actividad, el equipo de dirigentes deberá contactarse previamente con organizaciones que trabajen con inmigrantes, embajadas, estadios o clubes de colectividades extranjeras o familias de personas provenientes de otros países, con el objeto de entrevistarse con los adultos idóneos y planificar juntos una mañana o un día de actividades entre niños de dichas colectividades y lobatos y lobeznas de la Manada.

Hecho el contacto, y previo a la actividad, los dirigentes motivan a lobatos y lobeznas en relación a la actividad que realizarán, entregan información sobre el o los países de los cuales provienen los niños que los visitarán y preparan las tareas que corresponda en relación al próximo encuentro. Para ese momento pueden prepararse, por ejemplo, las banderas de los países de los niños con quienes se van a reunir. Si es posible, pueden izarse junto a la de nuestro país y aprender sobre el significado de sus colores y símbolos. También pueden compartirse algunos juegos típicos de cada lugar, canciones, danzas, etc.

El encuentro puede realizarse en la sede de la Manada o en un parque cercano, lo importante es que el lugar elegido sea seguro y adecuado para las actividades que se piensa realizar con los niños.

Esta actividad es esencialmente una oportunidad para conocerse y jugar juntos, por lo que lo más importante será propiciar el contacto personal que lobatos y lobeznas logren establecer con niños de otros países.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Conozco los símbolos de mi país, como por ejemplo la bandera, el himno y el escudo.
2. Respeto los símbolos de mi país.
3. Sé cuáles son los países americanos.
4. Conozco los símbolos patrios de otros países de América.
5. Participo en actividades en que aprendo lo importante que es la paz.

Infancia Tardía

1. Algo conozco de las cosas típicas del lugar en que vivo.
2. Me gusta la cultura de mi país y las distintas formas en que se expresa.
3. Participo en las actividades de la Manada en que se expresa la cultura de mi país.

DESCUBRIENDO NUESTRO VECINDARIO

Idea original: Central de Coordinación REME en base a ideas enviadas por Fernando Solari, REME Argentina; Mónica Maldonado, REME Bolivia; y Equipo REME-Jalisco, México.

A través de un entretenido juego de tablero en el que las seisenas se ven enfrentadas a diferentes situaciones cotidianas, lobatos y lobeznas hacen un recorrido imaginario de su barrio descubriendo los servicios que en él pueden encontrar y la forma más rápida y segura de acceder a ellos.

Para realizar esta actividad, los dirigentes deberán confeccionar u obtener los siguientes materiales:

- Dado «gigante»: puede confeccionarse forrando una cada cuadrada de cartón y pintando a continuación los puntos que corresponden a los números del dado.
- Tablero de juego: para darle mayor emoción al juego, las dimensiones de este tablero deben ser, como mínimo, de 3x3 (metros). El diseño interior puede confeccionarse una vez que se tenga claridad sobre la forma en que operará el juego y pueden tomarse como ejemplo cualquiera de los tableros de juego tipo «Metrópolis», «El gran capital», «El estanciero», «Citypol», etc. También es posible confeccionar un tablero en relieve, tipo maqueta, que recree el barrio en que viven los niños.
- Fichas de avance para las seisenas: teniendo en cuenta las dimensiones del tablero será necesario confeccionar fichas para cada seisena. Lo fundamental es que estas fichas sean de diferentes colores y de un tamaño visible para todos. Para su confección existen varias alternativas: tarros de lata vacíos y pintados de diferentes colores; fichas gigantes de cartulina de diferentes colores; banderines que, con una plataforma adecuada, puedan posarse sobre el tablero; etc.
- Plano gigante del barrio o la comuna: mientras más grande y claro mejor. Este plano deberá estar colgado en el mismo lugar donde se desarrolla el juego y a la vista de todos los participantes.
- Dibujos, fotografías o iconos que representen los principales servicios de la comuna o barrio: hospital o consultorio, policía, escuela, iglesia, bomberos, centro comercial, farmacia, plaza, grupo scout, alcaldía, biblioteca, restaurantes, café-internet, paradas de autobús, teléfonos públicos, gimnasio municipal, reparación de bicicletas, supermercado, etc.
- Tarjetas con situaciones a resolver: los casilleros del tablero de juego pueden estar numerados y a cada número corresponderle 4 preguntas o situaciones, o tantas como seisenas o pequeños grupos estén participando de modo que las actividades a realizar no se repitan.

La dinámica de la actividad es la siguiente. Reunida la Unidad en torno al tablero de juego, una seisena lanza el dado. Desde la posición de «partida» avanza tantos casilleros como indique el dado y, una vez allí, debe responder la pregunta o resolver la situación que la tarjeta correspondiente indique. Si la respuesta es correcta, ubican y marcan en el plano el lugar al que la pregunta se refiere, lanzan nuevamente el dado y avanzan al casillero que corresponda prosiguiendo con el juego de la manera indicada. En caso que la respuesta sea incorrecta, la seisena pierde su turno de juego y debe continuar la siguiente. La misma dinámica continúa hasta que una de las seisenas llegue a la «meta».

Las situaciones a las que los participantes se verán enfrentados durante el juego, y que estarán señaladas en las tarjetas, tienen como objetivo conocer: ¿dónde está ubicado determinado servicio?, ¿qué camino se debe recorrer para llegar, desde distintos puntos del barrio (escuela, grupo scout, hogar, etc.), hasta el lugar donde se ubica dicho servicio?, ¿cuál es la utilidad que ese servicio presta? y, en los casos que corresponda, ¿cuál es el teléfono de urgencia al que se debe llamar en caso de necesitar de dicho servicio? Naturalmente, será menos probable que esta última información la manejen los participantes por lo que, cuando dicho servicio aparezca en el juego, los dirigentes entregarán la información con el objeto que los niños la apunten en su Cartilla.

Algunas de las preguntas o situaciones pueden ser como las que se entregan a continuación a modo de ejemplo:

- estás en tu casa y necesitas juntarte con unos amigos en la biblioteca municipal, ¿qué camino debes tomar para llegar hasta allá?
- debes reparar tu bicicleta, ¿cuál es el taller más cercano a tu casa?
- ha comenzado un incendio en una casa de tu barrio, eres la primera persona que lo ha notado y debes llamar a los bomberos, ¿cuál es el número telefónico?

En lo que se refiere a la duración de esta actividad, dependerá de muchos factores, por ejemplo:

- si se elabora un tablero sencillo con preguntas y situaciones simples, esta actividad puede durar una hora;
- si se elabora un tablero de juego más complejo (tipo maqueta, recreando el barrio en que viven los niños), esta actividad podrá extenderse entre dos o tres reuniones de Unidad, permitiendo además que los propios niños participen en la elaboración de dicha maqueta;
- si además de la elaboración del tablero del juego y de la realización del juego mismo se incluye una caminata por el barrio -la que puede ser previa como motivación o posterior como refuerzo-, la actividad puede tomar entre tres o cuatro reuniones de Unidad.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Sé dónde están los bomberos, la policía, el hospital, y algunos otros servicios públicos del lugar donde vivo.
2. Ayudo en mi casa tan pronto como me lo piden.
3. Colaboro en lo que puedo en campañas de ayuda a los que más lo necesitan.

Infancia Tardía

1. Sé cuáles son y dónde están los principales servicios públicos del lugar donde vivo.
2. Ayudo siempre en las tareas que hay que hacer en mi casa y en la escuela.
3. Participo siempre en campañas de ayuda a quienes lo necesitan.

UNA FOTO A MIS DERECHOS

Idea original: Denisse Canales,
REME Perú y Héctor Carrer, OSI.

Luego de recibir información motivadora sobre los derechos del niño, las seisenas realizan un recorrido por el barrio o un sector previamente determinado de la ciudad con la intención de identificar y fotografiar situaciones o escenas relacionadas con esos derechos.

En una primera reunión, la Manada trabaja sobre la Declaración Universal de los Derechos del Niño y de la Infancia. Además del texto de dicha declaración, que lobatos y lobeznas conocen pues forma parte del contenido de sus Cartillas, los dirigentes pueden aportar nueva información: año en que fue dada a conocer dicha Declaración, organismo que la redactó, países que han firmado el compromiso de hacerla respetar, etc. A continuación explican a los participantes la actividad que realizarán, escogen o dan a conocer los lugares en que se realizarán los recorridos, presentan a los adultos que acompañarán a cada seisena (idealmente dos adultos por seisena) y entregan la información práctica que dice relación con esta salida. Los dirigentes no pueden olvidar avisar a los padres sobre esta actividad y obtener de su parte las autorizaciones correspondientes.

Durante esta misma reunión, los dirigentes entregan información básica sobre la técnica fotográfica. Lo ideal en este caso es que cuenten con la ayuda de un especialista en el tema pero, en caso que esto no sea posible, los dirigentes deberán explicar a los participantes los siguientes aspectos:

- «Objeto» es la persona, grupo, cosa o fragmento de algo que se desea fotografiar.
- Es necesario observar con detenimiento el objeto que se desea retratar para escoger su mejor ángulo.
- El objeto elegido debe recibir suficiente luz, y el fotógrafo ubicarse dando la espalda al sol evitando proyectar su sombra sobre el objeto.
- Para tomar fotografías siempre es mejor la luz de la mañana.
- Enfocar es hacer que la imagen del objeto se recoja con claridad en el visor de la cámara fotográfica.
- Encuadrar es centrar en el visor de la cámara fotográfica la imagen del objeto elegido.

El día programado, las seisenas y los adultos que las acompañan realizan el recorrido fotografiando situaciones que, según la opinión de los participantes, dicen relación con los Derechos del Niño, ya sea porque se respetan o se transgreden dichos derechos. No es necesario que todos los integrantes posean una cámara fotográfica. Lo fundamental es que se cuente con una cámara por seisena y que todos los participantes tengan la oportunidad de tomar fotografías.

Una vez reveladas las fotografías, tarea que se deberá llevar a cabo durante la semana posterior al recorrido, los niños escriben para cada una de ellas una frase o título que represente lo que quisieron mostrar al momento de tomarla. Con las fotografías ya tituladas, se confecciona un libro, el que los niños pueden llevar por turnos a sus hogares o presentar en su escuela, o se prepara una exposición de los derechos del niño al que se invita a los padres y familiares, a los amigos y amigas, a las demás Unidades del Grupo o a otras Manadas del Distrito.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Participo en juegos y actividades sobre los derechos del niño.
2. Ayudo a mis compañeros cuando les toca dirigir alguna actividad en la escuela y en la Manada.

Infancia Tardía

1. Conozco los derechos del niño y los relaciono con situaciones que conozco o con otras de las que he oído hablar.
2. Participo en actividades donde aprendo lo importante que es la paz.

JUEGOS POPULARES

Idea original: Patricio Gómez G.,
REME Chile y Equipo REME Brasil.

Una de las formas en que se expresan los valores de nuestra cultura es a través de nuestros juegos tradicionales; por medio de ellos mostramos nuestra forma de ver el mundo y reconocemos nuestra historia. Cada juego es un símbolo del momento en que fue creado... y en que fue jugado. A través de esta actividad proponemos a lobatos y lobeznas descubrir nuestros juegos tradicionales como una forma más de conocer y apreciar las manifestaciones culturales de nuestro país y región. Planificada con tiempo, esta puede ser una linda actividad para celebrar nuestras fiestas patrias.

Con suficiente anticipación, el equipo de dirigentes obtiene información sobre juegos populares del país y región y también de otros países. Contacta otros adultos (padres, abuelos, hermanos y hermanas mayores, otros dirigentes del Grupo, miembros de otras Unidades, etc.) que estén dispuestos a aprender dicho juego, obtener el material necesario y animar una de las bases el día de la actividad.

Cuando todo esté preparado, se montan las bases o puestos en que se ofrecen los diferentes juegos y a los que los niños acceden de acuerdo a su interés. El adulto que anima cada una de las bases recibirá a los visitantes, les explicará brevemente la historia del juego, dará a conocer sus reglas y especificaciones técnicas y los invitará a jugarlo.

La actividad puede realizarse en el lugar de reunión habitual de la Unidad o en alguna plaza del vecindario. En este último caso habrá que conseguir los permisos necesarios y se podrá, por ejemplo, invitar a otros niños de la comunidad a que participen junto a lobatos y lobeznas.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Respeto los símbolos de mi país.
2. Participo con respeto y entusiasmo en las celebraciones patrias.
3. Sé cuáles son los países americanos.

Infancia Tardía

1. Algo conozco de las cosas típicas del lugar en que vivo.
2. Me gusta la cultura de mi país y las distintas formas en que se expresa.
3. Participo en las actividades de la Manada en que se expresa la cultura de mi país.
4. Conozco los símbolos patrios de otros países de América.
5. Participo en actividades en que aprendo lo importante que es la paz.

CACERÍA BOTÁNICA

Idea original: José Manuel Sánchez,
REME Panamá y Duxtel Vinhas, REME Brasil.

Conocer los nombres de las diferentes especies vegetales de nuestro entorno puede ser una actividad sumamente entretenida. Para ello, cada seisena puede organizar un recorrido a pie por el barrio cercano al local de reunión de la Unidad y, con la ayuda de un experto, conocer los nombres y características de los diferentes árboles que encuentren en el trayecto. Este mismo recorrido puede realizarse, por ejemplo, en diferentes épocas del año y así ver los cambios que cada especie experimenta. Cada uno de estos recorridos puede incluir actividades complementarias: confeccionar sencillos carteles de madera o de cartulina plastificada con el nombre de cada árbol y luego colgarlos de ellos, recolectar hojas y confeccionar con ellas un herbario o realizar un safari fotográfico y luego preparar una exposición en el local de reunión. Esta actividad también puede servir de motivación para actividades de mayor duración: preparar almácigos, plantar y cuidar un árbol, desarrollar una actividad de reforestación en alguna plaza cercana. Durante el próximo campamento de Unidad se puede organizar una excursión de medio día para ver esas especies en su hábitat natural y descubrir otras que forman parte de la riqueza natural del país.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Conozco los principales árboles, plantas, animales, peces y aves de la región en que vivo.
2. Cuido las plantas que hay en mi casa.
3. He sembrado y cuidado yo solo una o varias plantas.

Infancia Tardía

1. Conozco los principales animales y plantas de mi país que podrían desaparecer si no hacemos algo por ellos.
2. Cuido los árboles y las plantas en los lugares en que juego, trabajo y vivo.
3. Mantengo un pequeño jardín.

