

Al término del primer encuentro o reunión en que el niño participó, este dirigente se le acercará y mantendrá con él su primera conversación, lo más informal posible: ¿qué tal? ¿cómo lo pasaste? ¿te gustó la reunión? ¿qué te parecieron tus compañeros? ¿te dieron algo para hacer durante la semana?

Es una buena oportunidad, por ejemplo, para presentarle un pequeño regalo de bienvenida o tener hacia él un gesto que lo distinga, acompañarlo de regreso a su casa y, si no se ha hecho antes, saludar a su familia, presentarse, establecer un primer contacto, contar algo del Grupo Scout y observar las reacciones del niño y sus padres frente al "primer día de Manada".

Pero no nos quedemos en el ejemplo, ya que este primer contacto puede tener infinidad de variantes y alternativas. Lo importante es que a partir de esa primera reunión o actividad, el dirigente responsable inicia el diálogo con el nuevo integrante de la Manada. La forma en que se establezca ese primer diálogo dependerá mucho del niño o niña, del estilo de animación del dirigente y de las circunstancias en que ingresó.

Desde el punto de vista del método que aplicamos, ese primer diálogo representa el comienzo de un *período introductorio* que no constituye una etapa de progresión, como veremos luego.

Segundo,

un período de introducción

Este período de introducción es un pequeño proceso que tiene una duración variable que podría llegar hasta 3 meses, que empieza con el primer contacto del cual ya hablamos y que culmina con la entrega de la insignia de la etapa en que el niño comenzará su progresión.

Sobre este último punto hay que recordar que los niños no sólo ingresan a la Manada a los 7 años, sino también después, por lo que es necesario conocer el nivel inicial de logro de los objetivos en que se encuentra y determinar en qué etapa de progresión corresponde ubicarlo.

Este período es personal, por lo que cada niño lo vive individualmente, aun cuando se hubiesen incorporado a la Manada varios niños al mismo tiempo. Además, el niño vive este período sin dejar de participar totalmente en las demás actividades que desarrolla la Manada.

¿Qué pasa durante este período desde el punto de vista del niño?



Se familiariza con la Manada y aprende a reconocer sus nombres y símbolos.

Hace nuevos amigos y adquiere confianza en sus dirigentes, especialmente en aquel que está encargado de su seguimiento y evaluación, es decir, de acompañarlo en su progresión.

Se ubica en forma más o menos permanente en una seisena. Decimos "más o menos" porque la participación de un niño en una seisena es siempre transitoria; y "permanente", porque en un principio el niño puede participar algunas reuniones en varias seisenas hasta que se queda en aquella en que se encuentra más a gusto.

En fin, se hace uno más de la Manada y manifiesta interés por permanecer en ella.

¿Y qué pasa desde el punto de vista del dirigente?



Se hace amigo del niño o niña.

Lo pone en contacto con toda la información básica que debe saber o que le interesa conocer sobre la Manada y el Grupo Scout.

Observa lo que dice, hace y responde, tratando de descubrir sus necesidades, aspiraciones, capacidades, intereses y potencialidades. En una palabra, trata de conocer lo mejor que puede al niño y su ambiente.

Se forma una opinión sobre su nivel de avance respecto de los objetivos propuestos para su edad.

Tercero,

la presentación, el diálogo y el consenso de objetivos

Este período de introducción es un proceso en que el niño o niña y el dirigente encargado de su seguimiento y evaluación permanecen en estrecho contacto. Se trata de dos personas que se están haciendo amigas, y como ocurre en toda nueva amistad, multiplican las oportunidades de encontrarse.

En un momento de ese proceso que el dirigente estima conveniente, cuando ya existe confianza entre ellos y cree conocer al niño más o menos bien, lleva el diálogo hacia la **presentación** de los objetivos de la Manada.



Por supuesto que esta presentación no es una charla ni una sesión formal, sino una o varias conversaciones de las muchas que en distintas circunstancias ambos sostienen en este período, la mayoría de ellas informales. De hecho, el niño o niña ya habrá visto las Cartillas de sus compañeros y compañeras, ha observado el juego de poner autoadhesivos en la Cartilla como señal de reconocimiento de los objetivos logrados, le habrá llamado la atención el *cuadro de avance* que probablemente está puesto en alguna pared del cubil y más de una vez habrá preguntado cuándo entrará en ese juego, por lo que estará esperando que se empiece a conversar el tema.



Tampoco la presentación se hace de una sola vez, sino en varias oportunidades, probablemente por área de crecimiento. Presentar, dialogar y consensuar objetivos es, por así decirlo, un proceso dentro del proceso introductorio.



Para presentar los objetivos no utilizamos sólo un medio, sino varios: relatos sobre los personajes que simbolizan las áreas de crecimiento, entrega de la Cartilla que el dirigente estima que corresponde, conversaciones sobre los objetivos que tienen mayor dificultad para el niño, solicitud de leer determinados textos y muchos otros.

El **diálogo** sobre los objetivos se puede producir al mismo tiempo que la presentación, con posterioridad a ella y también antes que ella. Que el diálogo preceda a la presentación ocurre muy a menudo en una edad que está llena de preguntas, y en que los niños muchas veces plantean espontáneamente un asunto al cual creíamos que aún no le había llegado su momento, o mientras estábamos pensando en cuál sería la mejor forma de abordarlo.

Si el niño o niña no tiene una reacción inmediata a nuestras palabras -lo que no es frecuente- será conveniente esperar un tiempo y volver a conversar, reforzar la explicación, usar nuevas imágenes, motivar nuevas reflexiones.



En atención a la fuerte incidencia que el conjunto de objetivos de la Manada tiene en las opciones de lobatos y lobeznas, el diálogo es básicamente un proceso de comprensión de los objetivos y su consiguiente adaptación a lo que cada niño desea y necesita.

Las variaciones de texto, los aspectos no considerados, las modificaciones, los nuevos objetivos que el niño desea agregar, se introducen en el mismo objetivo en la forma que el niño desea, en su propia Cartilla y de su puño y letra. También puede usarse la página en blanco que existe en las Cartillas al final de cada área de crecimiento.



Concluido con éxito este diálogo, los objetivos educativos de la Manada se habrán convertido en objetivos personales de ese niño o niña.

Para que termine de producirse el consenso sobre los objetivos, sólo faltará que el dirigente y el niño se pongan de acuerdo en qué etapa de progresión éste será ubicado, lo que depende del número de objetivos de la respectiva columna en que ambos concuerdan que pueden considerarse logrados.

El término del período

de introducción

Producido el consenso sobre los objetivos, se puede considerar concluido el período de introducción.

Esto genera algunos hechos importantes y visibles:



Se deja constancia en la *Cartilla* del niño de aquellos objetivos que se han considerado logrados. Para ello se ubica a un costado del respectivo objetivo un autoadhesivo con la figura del personaje símbolo del área de crecimiento que corresponda.



Un registro parecido se lleva en la *Hoja de control del adelanto*, que los dirigentes mantienen en la carpeta personal de cada niño.



Los objetivos logrados también se pueden representar en el *Cuadro de avance*, que está a la vista de todos en el cubil. En este cuadro de doble entrada, que es optativo, algunas Manadas llevan un registro visible del avance de todos los lobatos y lobeznas, utilizando los mismos autoadhesivos.



El lobato o la lobezna reciben la insignia de la etapa en la cual se ha convenido que iniciarán su progresión. Esta insignia se entrega al comienzo de la respectiva etapa y no durante su transcurso o al final, ya que se trata de un estímulo y no de un premio o condecoración. Además, si se entregara al final, la insignia de la cuarta etapa se usaría por muy breve tiempo y su entrega prácticamente se fusionaría con el paso a la Rama siguiente, perdiéndose los estímulos que ambos hechos producen por separado.

En cualquier momento del período de introducción, se puede realizar una breve ceremonia de investidura con presencia de los padres, en que el lobato o lobezna recibe por primera vez la pañoleta del Grupo Scout al que pertenece la Manada. En el capítulo 17 se dan algunas ideas para realizar esta ceremonia.

No obstante todos estos efectos que se producen al cierre del período de introducción, es conveniente recordar que niños y niñas son miembros de la Manada desde su ingreso a ella y que desde ese momento participan con todos los derechos en el Consejo de la Roca, con la única diferencia que antes de la investidura usan su uniforme sin pañoleta.

Las etapas de progresión

Las etapas de progresión tienen por objeto motivar por reconocimiento el avance de lobatos y lobeznas en el logro de sus objetivos personales y se identifican por una insignia que los niños lucen en su uniforme.

Las etapas de progresión son 4 y sus insignias se entregan por los dirigentes con bastante flexibilidad, siguiendo de un modo general los siguientes criterios:

Etapas del Lobo Pata Tierna



Cuando el niño o niña comienza a trabajar con sus objetivos personales correspondientes a la Infancia Media.

Etapas del Lobo Saltador



Cuando el lobato o la lobeznha ha alcanzado aproximadamente la mitad de sus objetivos de Infancia Media.

Etapas del Lobo Rastreador



Desde que el niño o la niña ha alcanzado la totalidad o poco menos de los objetivos personales correspondientes a la Infancia Media.

Etapas del Lobo Cazador



En el momento en que el lobato o la lobeza ha logrado desarrollar con éxito al menos la mitad de los objetivos correspondientes a la Infancia Tardía.

Cada una de las etapas tiene su propia Cartilla y las etapas del Lobo Pata Tierna y del Lobo Saltador se refieren a los objetivos de la Infancia Media, mientras que las etapas del Lobo Rastreador y del Lobo Cazador lo hacen respecto de los objetivos de la Infancia Tardía.

Como se ha mencionado en las páginas anteriores, cuando un niño ingresa a la Manada después de los 8 años, no ingresa a la etapa del Lobo Pata Tierna, sino a aquella que le corresponde de acuerdo a su madurez, según se determinará en el período de introducción siguiendo los mecanismos que ya hemos analizado.

Esto es otra consecuencia del hecho de que el conjunto de objetivos es un programa para la vida y no para la actividad propiamente scout. En consecuencia, es perfectamente posible que un niño haya avanzado en su vida en el logro de los objetivos educativos de la Manada sin necesidad de haber estado antes en la Manada. Sería un contrasentido hacer que un niño de 9 años, por ejemplo, inicie su progresión en la etapa del Lobo Pata Tierna, tal como se le pediría a un niño de 7 años, por el solo hecho de ser "nuevo" en la Manada. De ahí la ventaja del período de introducción.



La *motivación por reconocimiento* que pretenden las etapas de progresión procura que los niños traten de ir cada vez más lejos en su crecimiento personal, pero las insignias y su obtención no constituyen un fin en sí mismas.

capítulo 12

Diagnóstico de la Manada y



preparación de la propuesta

El diagnóstico de la Manada

empalma un ciclo con otro

Esta fase se ubica en la frontera entre un ciclo y otro, ya que junto con analizar los resultados obtenidos en el ciclo de programa que finaliza, fija un énfasis y preselecciona actividades para el ciclo que se inicia.

En el empalme de ciclos que se presentó al final del capítulo precedente, se sugirió hacer el diagnóstico en la semana que sigue a la reunión en que se entregan los reconocimientos y se celebra la fiesta. Pero también se podría hacer antes:

- al concluir las actividades del ciclo;
- junto con el término de las evaluaciones personales;
- inmediatamente después de la fiesta.

Mientras más pronto se haga, más tiempo se tiene para comunicar el énfasis y proponer las actividades a los niños.

Es realizado por el equipo de dirigentes

El diagnóstico es una actividad propia de los dirigentes, que les permite sacar conclusiones sobre el estado actual de la Manada, establecer el énfasis educativo del ciclo de programa que se inicia y proponer a los niños un determinado grupo de actividades de acuerdo a ese énfasis.



No es una oportunidad de participación de la Manada, pero considera las opiniones manifestadas y las conclusiones obtenidas cuando los niños participan y se expresan: ya sea en momentos formales, como el Consejo de la Roca; o informales, como las distintas oportunidades en que se evalúan actividades, se observan las reacciones de los niños, se conversa con ellos, se visita su hogar o se escuchan sus relatos sobre lo que hacen fuera de la Manada.

Para que el diagnóstico sea completo también debe considerar, en lo que sea atingente, otras informaciones u opiniones recibidas sobre el funcionamiento educativo de la Manada: intereses manifestados por los padres, observaciones hechas por los profesores de los niños, sugerencias de las autoridades de la institución que patrocina el Grupo, orientaciones entregadas por el sistema de formación de la Asociación, lineamientos fijados por el respectivo Consejo de Grupo, metas y acciones establecidas en el Plan de Grupo y otros.

En el diagnóstico se ocupa un tiempo breve

Está previsto que la fase del diagnóstico -que además incluye la fijación del énfasis, la preselección de actividades y la preparación de la propuesta que se hace a los niños- tome poco tiempo y se efectúe de manera práctica y simple.

Esta fase se podría realizar en una sola sesión del equipo de dirigentes, siempre que se disponga de la información previa suficiente y se definan tareas individuales que cada uno de sus integrantes debe cumplir inmediatamente después del término de la sesión.

Tiene un carácter general

Por medio de este diagnóstico se examina la Manada y sus integrantes **como un conjunto**, tratando de averiguar cuánto se logró avanzar en el ciclo anterior y cuál es el estado actual de la progresión de niños y niñas en general, sin analizar los resultados de una determinada actividad ni la situación de cada niño.



Es una mirada amplia al tipo de actividades que se hacen, a la forma en que se desarrollan, a su impacto en los niños y a la manera en que los dirigentes las motivan y coordinan, sin evaluar en particular las diferentes actividades realizadas durante el ciclo, aunque se nutre de las conclusiones de esas evaluaciones efectuadas en su oportunidad.

Es un análisis global de la participación de niños y niñas, de su grado de interés en la vida de grupo y de la velocidad e intensidad con que asumen las conductas previstas en los objetivos; pero no es una evaluación de la progresión personal de cada niño o niña, aunque también se alimenta de las conclusiones obtenidas por los dirigentes en todas esas evaluaciones individuales.

Se refiere al método scout y especialmente a los objetivos y a las actividades

Se trata de un diagnóstico de carácter educativo, que se refiere a la aplicación del método, al desarrollo de las actividades y al logro de los objetivos personales por parte de niños y niñas.

De acuerdo a ese carácter, el diagnóstico debe responder ciertas preguntas básicas:

-  ¿Se refleja en la vida de nuestra Manada que estamos aplicando todos los elementos del método scout? 
-  ¿Se mantiene un equilibrio entre actividades fijas y variables? 
-  Nuestras actividades fijas, ¿son interesantes y significativas para los niños? 
-  Las actividades variables que hemos realizado, ¿han demostrado ser atractivas, desafiantes, útiles y recompensantes? 
-  Las actividades que hacemos, ¿ofrecen oportunidades de desarrollo equilibrado de niños y niñas en las distintas áreas de crecimiento? 
-  ¿Nos preocupamos individualmente del crecimiento personal de cada niño y niña de la Manada? 
-  ¿Se observa en los niños que éstos logran progresivamente los comportamientos previstos en los objetivos? 

Cada equipo de dirigentes se formulará estas preguntas de la manera que le parezca más adecuada, como también podrá reemplazarlas o agregar otras, ya que no existe una fórmula rígida y única para hacer este diagnóstico. Sin embargo, el contenido no variará mucho, por cuanto las preguntas anteriores aluden al núcleo de lo que hacemos en la Manada.

Igualmente, en cada una de las preguntas señaladas es posible encontrar varios aspectos que cada equipo de dirigentes puede considerar o no, dependiendo de la extensión y profundidad que desee dar a su diagnóstico.

El diagnóstico **concluye** con la determinación de un **énfasis** para el ciclo que se inicia



Luego que el equipo de dirigentes se ha puesto de acuerdo en un diagnóstico común en relación con las preguntas antes formuladas, es recomendable que lo ponga por escrito de una manera simple, breve y precisa.

Acto seguido, el equipo tratará de definir un *énfasis educativo* para el ciclo que se inicia. Este énfasis es una visión general del futuro que responde al diagnóstico, procurando fortalecer los aspectos positivos que se detectaron, eliminar los negativos y orientar las acciones correctoras que se desarrollarán durante el ciclo que comienza.

**Examinemos un ejemplo de diagnóstico
y su énfasis correlativo:**



DIAGNÓSTICO

- * las actividades entusiasman y resultan bien
- * hay equilibrio entre fijas y variables
- * se cubren todas las áreas de crecimiento
- * los niños no demuestran mucho interés por los problemas de los demás
- * el seguimiento individual no es constante
- * por lo tanto, el reconocimiento de objetivos es poco confiable y no sabemos bien lo que pasa con cada niño



ÉNFASIS

- * mantener la variedad y el nivel de las actividades
- * aumentar las actividades que nos ayuden a mejorar la actitud de los niños hacia los demás
- * cada dirigente mejorará el contacto personal con los niños que le corresponden
- * así, al final de cada ciclo, podremos tener una opinión más confiable de cada uno

A la Manada simulada en este ejemplo pareciera que todo le ha funcionado bien, menos la situación específica de la actitud de los niños hacia las demás personas, y la más genérica de la falta de seguimiento de la progresión personal.



Lo primero, que sería grave como actitud permanente, no tiene mayor significación si es temporal, ya que el crecimiento equilibrado de los niños en todas las dimensiones de su personalidad no se produce en forma simultánea ni equivalente. Sin embargo, habría que propiciar, con intensidad y rapidez, actividades que permitan a los niños descubrir otras realidades y abrirse a las demás personas, como se propone en el énfasis.

Lo segundo es más delicado, ya que todo el esfuerzo logrado en la aplicación del método y en la programación de actividades, no ha sido completado con un seguimiento permanente de la progresión personal de los niños. Estamos en presencia de una Manada que funciona bien como conjunto y que realiza buenas actividades, pero se desconoce con certeza si ambos factores han producido experiencias personales enriquecedoras que hayan contribuido al crecimiento personal de cada niño, por lo que el énfasis establecido es muy oportuno.

Veamos a continuación otro ejemplo de la manera en que puede concluir un diagnóstico y se podría establecer el énfasis correspondiente:



DIAGNÓSTICO

- LA MANADA MARCHA BIEN, PERO HACEMOS DEMASIADAS ACTIVIDADES EN EL LOCAL Y SE NOTA EN LA EVALUACIÓN DE LA PROGRESIÓN QUE LOS NIÑOS NO HAN TENIDO MUCHAS EXPERIENCIAS DE VIDA AL AIRE LIBRE.

ÉNFASIS:

- ACENTUAR FUERTEMENTE LAS ACTIVIDADES QUE CONTRIBUYAN A DESCUBRIR LA VIDA EN LA NATURALEZA.

Este equipo de dirigentes no hizo mayores consideraciones: constató que la Manada vivía demasiado "urbanizada" y se propuso sin más corregir esa situación en el ciclo que iniciaba.

Bien podría tratarse de una Manada muy nueva, que ha limitado su diagnóstico al tema de la vida al aire libre y desea progresar obteniendo logros parciales. Pero también podríamos estar en presencia de una Manada muy experimentada, en que todos los otros aspectos del diagnóstico se dan por entendidos en la expresión "la Manada marcha bien", por lo que ha decidido concentrarse en mejorar su relación con la naturaleza.

Por cierto que se trata de un diagnóstico menos descriptivo que el anterior, pero no por eso deja de ser bueno y útil, ya que ha individualizado con precisión un problema educativo que para el método scout es serio, proponiéndose corregirlo con medidas apropiadas.

Tan pronto se fija el énfasis, se preseleccionan las actividades

Una vez que se ha definido el énfasis educativo, se procede a preseleccionar las actividades que se propondrán a los niños para ser realizadas en el ciclo que se inicia. Esta preselección debiera efectuarse en la misma sesión en que el equipo de dirigentes realizó el diagnóstico, o bien delegarse parcialmente entre sus miembros para ser efectuada inmediatamente después de dicha sesión.

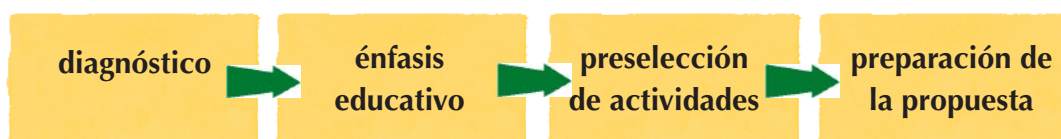


Si se sigue la sugerencia que hemos hecho para empalmar ciclos, esta tarea debe ser efectuada a comienzos de la semana que media entre la reunión de Manada en que se hizo la fiesta de celebración de los reconocimientos entregados y la reunión de Manada en que se hará la selección de las actividades.

Si la sesión de diagnóstico ha podido ser adelantada para la semana anterior a la fiesta, entonces se dispone de un poco más de tiempo para entregar el énfasis a los niños y formularles la propuesta de actividades.

En todo caso, en esta etapa del ciclo hay que **operar rápido** y mantener la **continuidad de las actividades** sin que se produzcan interrupciones o lagunas en el programa.

Y operar con rapidez es perfectamente posible, ya que se debe tener presente que la sucesión que se produce en esta fase entre...



...es sólo un ejercicio teórico que hacemos para identificar los diversos componentes de un proceso que en la práctica funciona como un todo: al detectar logros y deficiencias es habitual pensar simultáneamente en lo que haremos para consolidar unos y eliminar otras; y al pensar en las actividades que propondremos a los niños, naturalmente estamos discuriendo la forma en que las presentaremos para que ellos se entusiasmen.

Es un proceso que no ofrece dificultades, porque naturalmente lo realizamos como si fuera un solo acto.

Las actividades se preseleccionan de acuerdo a ciertos

criterios

Las actividades que se preseleccionen deben ser **apropiadas a la edad de los niños**.

Deben guardar **coherencia con el énfasis que se ha fijado**, lo que se verifica estableciendo o revisando sus objetivos, como se detalla más adelante al hablar del diseño de las actividades.

El conjunto de actividades propuesto debe contribuir al logro de objetivos **en todas las áreas de crecimiento**, aun cuando el énfasis fijado para el ciclo privilegie las actividades en una o varias áreas.

Sólo se preseleccionan actividades variables y posiblemente algunos aspectos de las fijas, como por ejemplo, el lugar al cual se irá de campamento. En la gran mayoría de los casos carece de sentido que las actividades fijas se sometan a un proceso de selección por parte de los niños, por lo que no es necesario preseleccionarlas. Ellas son incorporadas por los dirigentes en el calendario al momento de la organización de actividades, como veremos en el capítulo respectivo.

Salvo algunas excepciones, **no es conveniente repetir actividades variables realizadas recientemente**; y cuando se propongan actividades similares a las efectuadas en otro ciclo, es recomendable que estas nuevas actividades presenten mayores atractivos, sean más desafiantes que las anteriores o se refieran a grupos temáticos distintos.

Es necesario **preseleccionar al menos un 50% más que la cantidad de actividades que se estima posible realizar durante el ciclo**, con el objeto que los niños dispongan de una cierta variedad para escoger aun cuando ellos no aporten ninguna idea.

Es conveniente **preseleccionar actividades de duraciones variadas**, proponiendo excepcionalmente actividades de larga duración.

No está de más recordar que las actividades variables deben ser **desafiantes, útiles, recompensantes y atractivas**, como se detalló en el capítulo 10.

Para responder a todos los criterios anteriores, es necesario que el equipo de dirigentes no confíe sólo en su capacidad de inventiva, sino que enriquezca también sus iniciativas con el amplio repertorio de **fichas de actividades y anexos técnicos** editados por la Asociación, donde se recogen las mejores ideas y las experiencias más valiosas de dirigentes que sirven en ambientes muy diversos.

Fijado el énfasis y preseleccionadas las actividades, se prepara la forma en que ambos **serán presentados a los niños**

¿Por qué se presenta el énfasis a los niños?

Porque si ellos no lo conocen, no saben en qué dirección hay que idear y proponer actividades. Sería absurdo motivar a los niños para que piensen en lo que podemos hacer en los próximos meses y luego desestimar sus propuestas porque están fuera del marco creado por el énfasis.

Ahora bien, **a los niños sólo se transmite la parte del énfasis que dice relación con las actividades**, ya que no aportaría ninguna utilidad comunicarles la visión de los dirigentes sobre la aplicación del método o sobre la forma en que se evalúa su crecimiento personal.

¿Cómo se redacta el énfasis?

En un lenguaje comprensible y motivante para los niños, distinto de aquel en que los dirigentes lo formularon para tenerlo presente ellos mismos.

**En el caso del primer ejemplo de diagnóstico que se puso antes,
el énfasis en "aumentar las actividades
que ayuden a mejorar la actitud de los niños hacia los demás",
podría ser expresado de alguna de las siguientes maneras:**

¡Sabemos muy poco
de las otras personas!
Necesitamos hacer algo
para conocer a los demás.

En la Manada estamos juntos
pero nos conocemos poco.
¿A quién se le ocurre algo
que podamos hacer?

¡Hagamos cosas
para descubrir gente nueva!

En más de alguna parte
hay personas que nos necesitan.
¿Qué podemos hacer
para encontrarlas?

**Hay mucha gente interesante
que vive en nuestro vecindario.
¡Necesitamos ideas
para salir a conocerla!**

**Si estamos solos
es poco lo que podemos crecer:
busquemos a los demás
para ser cada vez mejores.**

**¡Hagamos cosas para ser
cada día más amigos!
¿Por dónde podemos empezar?**

**Para ser feliz
hay que hacer felices a los otros.
¿Hay alguien cerca nuestro a quien
podríamos ayudar a ser feliz?**

A tu equipo de dirigentes se le ocurrirán muchas expresiones atractivas para presentar a la Manada los énfasis que establezca, para lo cual podrá utilizar palabras, imágenes, giros y hasta el humor propio de los niños.

**¿Es conveniente hacer lo mismo
con las actividades que se preseleccionaron?**

Por supuesto que sí, ya que no basta preparar la propuesta poniendo nombre a las actividades y ordenándolas numéricamente. ¡Hay que hacer algo más! ¡Nadie presenta una propuesta como si se tratara de una lista de supermercado!



La forma en que la propuesta de actividades sea redactada influirá en la adhesión y entusiasmo de los niños y, lo que más nos importa, excitará su imaginación para proponer otras cosas que hacer.

Con ese mismo propósito, es conveniente que la propuesta enuncie claramente la actividad que se propone, que la motive suficientemente, pero que no lo diga todo, dejando al niño y a la niña la oportunidad de completar, hacer agregados y proponer cambios. De esta forma, los niños participarán en la generación de la actividad aun cuando no se les haya ocurrido ninguna idea original.

Si un niño o niña logra aportar una "pequeña parte" de una idea, aunque sea sólo una vez, y es reconocido por eso, sentirá satisfacción por haberlo hecho, buscará hacerlo en otras ocasiones, progresivamente mejorará sus aportes y sin duda llegará un momento en que nos sorprenderá con algo enteramente novedoso.

En el caso del segundo ejemplo de diagnóstico antes puesto, el énfasis consistió en "acentuar fuertemente las actividades que contribuyan a descubrir la vida en la naturaleza", por lo que la respectiva propuesta de actividades podría formularse más o menos así:

En los próximos meses trataremos de hacer cosas al aire libre y conocer lugares nuevos.

¿Qué les parece si vamos de campamento unos 3 días? ¿Vamos en carpa o a una casa? ¿3 días es mucho tiempo? ¿Y si mejor salimos dos veces y cada vez por un fin de semana? Claro que si vamos por 3 días alcanzamos a construir un horno y preparar nuestro propio pan.

Podríamos hacer un rally de bicicletas. Los que no tienen, la piden prestada. Vamos cerca y llevamos las carpas en camioneta. ¿Se imaginan lo que podríamos hacer en bicicleta? Tendríamos que aprender a repararlas. ¿Alguien entiende de eso?

Cada seisena puede llevar una cámara fotográfica y desde el campamento salimos de safari fotográfico. ¡Podemos hacer una competencia de fotografías!

Es una buena oportunidad para armar el herbario de la Manada. ¿Juntaremos unas 15 hojas diferentes? Y después ¿dónde las ponemos? Podríamos armar el herbario sobre papel hecho por nosotros mismos.

Quizás sea mejor hacer un insectario. ¡En esta época hay lugares que se llenan de insectos impresionantes!

¿Y si hay huellas de animales? ¡Podríamos tomarles un molde!

Hay muchas otras cosas que se nos ocurren, así que tenemos que ponernos de acuerdo en lo que vamos a hacer.

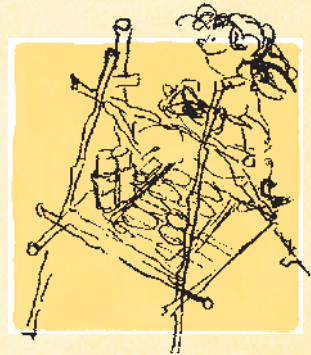
Al igual que en la presentación del énfasis, estamos seguros que tu equipo de dirigentes podrá presentar a los niños su propia propuesta de actividades de una manera muy motivante para ellos. Desde luego que les será más fácil que lo que ha sido para nosotros redactar el ejemplo anterior y camuflar en él casi nueve actividades diferentes, ya que ustedes están en presencia de situaciones concretas a las cuales referirse, de lugares reales que pueden ser mencionados por sus nombres y de niños que existen, cuyos intereses, necesidades, gustos y forma de expresarse ustedes conocen muy bien.

En el capítulo siguiente veremos cómo se comunican el énfasis y la propuesta; al igual que las distintas maneras en que los niños seleccionan finalmente las actividades.



capítulo **10**

Las actividades



educativas

Para lograr los objetivos realizamos actividades

En el Movimiento Scout niños y jóvenes *aprenden haciendo*, por lo que en la Manada todo se realiza bajo la forma de *actividades*.

En esas actividades los niños asumen un papel de protagonistas, ya que muchas veces las proponen y siempre las eligen y participan activamente en su preparación, desarrollo y evaluación.

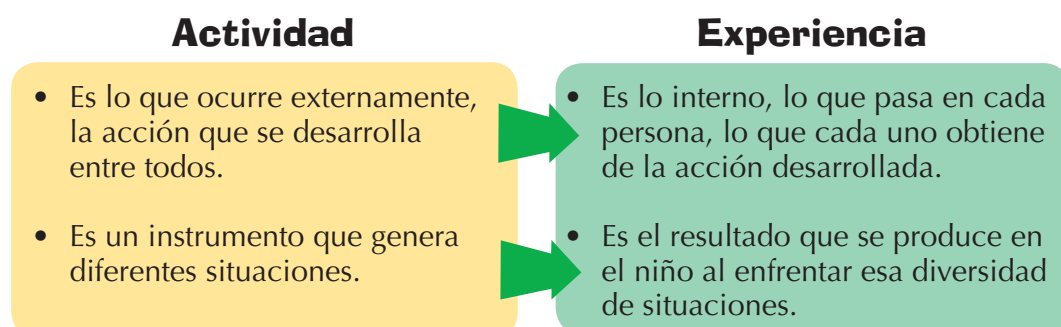
Las actividades contribuyen a que los niños tengan experiencias personales, que les permiten incorporar en su comportamiento las conductas deseables contenidas en los objetivos.

No hay mejor forma de valorar la naturaleza que ayudar a crecer a un árbol plantado por uno mismo, ni manera más profunda de aprender la solidaridad que compartiendo lo que se tiene con los demás compañeros.

Esta *pedagogía del descubrimiento* permite un aprendizaje más profundo y permanente, a la vez que motiva a los niños con más efectividad para que se interesen en su autoeducación.

Los niños aprenden a través de las experiencias que obtienen en las actividades

Las actividades permiten que los niños tengan experiencias personales. Entonces, una cosa es *la actividad* que se realiza entre todos y otra es *la experiencia* que cada uno tiene durante esa actividad.



**Lo verdaderamente educativo es la experiencia,
ya que es una relación personal del niño con la realidad
que le permite adquirir y practicar la conducta prevista en el objetivo.**

De esta distinción resultan varias consideraciones importantes:



Dependiendo de una amplia variedad de circunstancias, que en general dicen relación con el modo de ser de cada uno, una misma actividad puede generar diferentes experiencias en los niños que participan en ella.



Una actividad puede ejecutarse de manera impecable y ser colectivamente muy exitosa, pero puede que para algunos niños o niñas no produzca los resultados previstos.



Por otra parte, puede que una actividad no sea evaluada como exitosa y sin embargo haya producido experiencias que contribuyen a la adquisición de la conducta deseable.



Como la experiencia es una relación personal del niño con la realidad, los dirigentes no podemos intervenirla, manipularla ni preverla con certeza; pero sí podemos actuar sobre las actividades, para que éstas susciten o permitan experiencias conducentes a la obtención de las conductas previstas en los objetivos.

¿Qué importancia tiene esta distinción para nuestra labor de dirigentes?



El programa de la Manada debe comprender una gran variedad de actividades.



Las actividades no pueden improvisarse. Ellas deben ser seleccionadas, preparadas, desarrolladas y evaluadas adecuadamente.



No basta realizar actividades ni que éstas sean exitosas. Es necesario además estar atentos a las experiencias personales que obtiene cada niño o niña, lo que se realiza a través del seguimiento de su progresión personal.

Las actividades contribuyen al logro de los objetivos educativos de una manera indirecta y progresiva

Entre las actividades y los objetivos educativos de la Manada no existe una relación directa e inmediata, esto es, la realización de una actividad no produce automáticamente el logro de un determinado objetivo.

Es el conjunto de actividades que realiza la Manada, a través de las sucesivas y múltiples experiencias que genera en los niños, el que contribuye progresivamente a que ellos logren sus objetivos personales.

Esto significa que al término de una actividad lo único que podemos evaluar es la actividad misma.



La evaluación del crecimiento personal de los niños, es decir, de su progresión, sólo será posible cada cierto tiempo.

Actividades internas y externas

En el capítulo anterior señalamos que los objetivos personales consideran la totalidad de la vida de los niños, la que comprende una gran variedad de actividades, muchas de las cuales no están conectadas con la Manada.

Esto permite distinguir entre actividades *internas* y *externas*.

Se entiende por **internas** aquellas que se realizan en la Manada o fuera de ella, pero por iniciativa de su programa de actividades.

Externas son todas las que los niños efectúan fuera de la Manada y sin una vinculación directa con ella.

La acción de los dirigentes scouts se refiere fundamentalmente a las actividades internas, pero sería un error pensar que pueden desentenderse de las externas.

Los niños de la Manada, además de ser lobatos o lobeznas, son alumnos de una escuela, hijos de una familia, miembros de una Iglesia, practican un deporte, interpretan algún instrumento, son uno más en el grupo de sus amigos y muchas cosas más.

Como los dirigentes motivan el avance, orientan el desarrollo y contribuyen a la evaluación de todos los objetivos planteados, deberán estar atentos a las actividades que lobatos y lobeznas desarrollan en razón de esos papeles, ya que ellas están influyendo en su personalidad.

Por supuesto que no se trata de evaluar cada una de las actividades que los niños desarrollan fuera del Movimiento, ni mucho menos de intervenir o interferir en ellas; pero los efectos que producen en los niños y la forma en que éstos se proyectan en ellas, deben ser considerados de un modo general en la evaluación de su progresión.

Actividades fijas y variables

Hemos dicho que el conjunto de actividades que realizan los niños les permite tener experiencias que contribuyen al logro de sus objetivos; y anteriormente habíamos señalado que las actividades crean el ambiente que se vive en la Manada y que llamamos *vida de grupo*.

Esto significa que no sólo los objetivos se logran a través de actividades, sino que también los distintos elementos que componen el método scout se concretan en la práctica en actividades.

Esta doble función de las actividades permite clasificarlas en **fijas** y **variables**.

Una actividad fija es aquella que

utiliza una misma forma y generalmente dice relación con un mismo contenido;

necesitamos realizarla constantemente para crear el ambiente deseado por el método scout; y

contribuye de manera genérica al logro de los objetivos.

Las actividades variables, en cambio,

utilizan formas variadas y se refieren a contenidos muy diversos, según las inquietudes expresadas por los niños;

no se repiten continuamente, salvo que los niños deseen hacerlo y después de transcurrido cierto tiempo; y

contribuyen a la obtención de uno o más objetivos claramente individualizados.

Actividades fijas son, por ejemplo, las distintas ceremonias que realizamos en la Manada. Según el motivo que celebran, su contenido siempre es similar; su realización constante contribuye a crear la atmósfera que se vive en la Manada; y no están dirigidas al logro específico de un objetivo o grupo de objetivos educativos de los niños, pero como dicen relación con varios aspectos de su personalidad, contribuyen de un modo general al logro de los objetivos en las distintas áreas de crecimiento.

Lo dicho sobre las ceremonias es válido para todas las otras actividades fijas de la Manada, como las reuniones, las excursiones, el funcionamiento de las seisenas, la mantención del cubil, los cantos, los juegos, las danzas, las narraciones y tantas otras.

Actividades variables, por ejemplo, podrían ser una representación en base a las técnicas del cine mudo, un recorrido por un mercado de la ciudad fotografiando escenas pintorescas o el montaje de un lumbricario. El contenido de estas actividades es totalmente distinto en una y otra, ninguna de ellas puede ser repetida constantemente y cada una contribuye al logro de objetivos educativos diferentes y claramente individualizados.

Estas actividades variables, como su nombre lo indica, pueden referirse a los contenidos más diversos y, en general, dependen de aquello que los niños quieren hacer y de las necesidades de la comunidad en que actúa la Manada.



Para que una actividad variable pueda ser incorporada al programa de la Manada, basta que ella cumpla los requisitos de ser desafiante, útil, atractiva y recompensante. Toda posibilidad de acción que constituya un desafío, sea útil para el crecimiento personal de los niños, les atraiga y tenga para ellos el sentido de obtención de un logro, es una actividad educativa y por lo tanto le interesa a la Manada.

¿Qué importancia tiene la distinción entre actividades fijas y variables?

Actividades fijas

- Ayudan a "administrar el método".
- Contribuyen a crear la atmósfera propia de la Manada y producen vivencias de sabor típicamente scout.

Actividades variables

- Atienden los múltiples intereses de los niños y los proyectan sobre la diversidad del mundo y de la vida.
- Responden a las necesidades de la comunidad.



La clave de la riqueza del programa de actividades de una Manada reside en construir, con la participación activa de los niños, un programa de actividades que mantenga un adecuado equilibrio entre estos dos tipos de actividades educativas.

Este equilibrio se planifica al inicio de un ciclo de programa, primero al preseleccionar y luego al organizar las actividades, como veremos en los capítulos siguientes.

Un programa concentrado en actividades fijas, en perjuicio de las variables,

puede conducir a una Manada "cerrada", centrada sobre sí misma, aislada de los acontecimientos de su entorno, que no prepara a los niños para la vida sino para el propio Movimiento Scout;

podría afectar el desarrollo armónico de los niños, impidiendo evaluar su avance en relación a las distintas áreas de crecimiento de su personalidad, lo que se obtiene muy concretamente a través de las experiencias generadas por las actividades variables.

Por el contrario, un programa recargado de actividades variables

corre el riesgo de desperfilar la Manada, convirtiéndola probablemente en una comunidad infantil atractiva y servicial, pero con escaso "estilo scout", lo que afectará la cohesión del grupo y el sentido de pertenencia de los niños;

disminuirá el efecto educativo global producido por la aplicación de todos los elementos del método en su conjunto, ya que le faltará la atmósfera sustentadora creada por la continuidad de las actividades fijas.

Las principales actividades fijas en la Manada

En la práctica, las actividades fijas tienden a ser realizadas de una manera bastante estandarizada y sus pormenores no varían mucho de una Manada a otra.

Sin embargo, ellas admiten variaciones en su forma de aplicación, por lo que es conveniente revisar continuamente la manera en que las hacemos, preguntarnos si no podríamos mejorarlas, introducirles variantes y así evitar que se conviertan en rutina, pierdan su atractivo para los niños o disminuyan su valor educativo.

A continuación nos referiremos a las principales. De otras actividades fijas, como las ceremonias o algunas tareas administrativas, hablaremos al final de esta Guía.

La reunión o encuentro semanal

Una vez por semana, durante un tiempo aproximado de 3 horas, la Manada se encuentra en el cubil o en un lugar facilitado por alguna institución de la comunidad, concentrando en esa reunión buena parte de las actividades "urbanas" que realiza.



Normalmente, este encuentro semanal se inicia y cierra con un "saludo" o gesto simbólico breve: izar la bandera, elevar una oración, entonar una canción, encontrarse con las otras Unidades del Grupo, festejar una fecha especial, dar a conocer las principales novedades u otra actividad similar.

Durante la mayor cantidad del tiempo destinado a su desarrollo se preparan, realizan o evalúan algunas de las actividades fijas o variables previstas en el calendario de actividades del respectivo ciclo de programa.

Además se cumplen ciertas tareas rutinarias o administrativas, tales como limpiar y arreglar el cubil, escribir en el Libro de Caza, poner al día las cuotas y otras similares.

Para que el encuentro semanal no pierda su sentido, recomendamos tener presente las siguientes orientaciones:

Este encuentro no siempre debe durar 3 horas. Cada cierto tiempo -idealmente, cada 5 ó 6 semanas- se puede desarrollar durante todo un día, coincidiendo con una actividad variable que requiere más tiempo.

En algunas ocasiones -por ejemplo, cuando se realiza una actividad variable de larga duración- se ocupará casi todo el tiempo disponible en desarrollar una parte de dicha actividad.

También por exigencias derivadas de las actividades variables de que se trate, a veces la reunión no se desarrollará en el cubil sino en otra parte del vecindario o de la ciudad. Y no siempre será actuando toda la Manada como un solo grupo, ya que habrá ocasiones en que, según la actividad, se reunirá por grupos de trabajo, siempre actuando un dirigente junto a cada uno de ellos.

No siempre tiene lugar en la ciudad. Algunas veces puede desarrollarse en un sector de naturaleza cercano.

Durante el encuentro es conveniente combinar las actividades y las tareas administrativas, evitando separarlas en dos bloques, lo que dividiría la reunión en dos partes: una interesante y otra aburrida.

En cualquier caso, los encuentros semanales siempre deben ser muy activos, evitando largos intervalos o reuniones pasivas que aburren a los niños.

Y por último, hay que recordar que los encuentros no deben reducirse a la reunión de Manada del fin de semana. En ocasiones los niños pueden encontrarse durante la semana, ya sea por seisenas o grupos de trabajo formados para una actividad. Es lo que normalmente los niños hacen con sus amigos y amigas.

Campamentos y “cacerías”

Una Manada suele acampar de 3 a 5 veces al año durante un total aproximado de quince días. La duración de cada campamento oscila entre 2 y 5 días, con excepción del campamento final de un año de actividades, que puede durar una semana.

En atención a la edad de los niños, los campamentos de Manada tienen algunas características propias que los diferencian de las otras Ramas del Movimiento:

Todos los niños acampan juntos, ya sea en una gran casa ubicada en el campo -lo que algunas Manadas llaman "acantonamiento"- en una gran carpa o en carpas pequeñas ubicadas unas muy cercanas a otras. La distribución de los espacios de alojamiento entre lobatos y lobeznas dependerá de las costumbres de la Manada y de la experiencia que al respecto tengan los dirigentes.

Los niños no realizan actividades al aire libre en los alrededores del lugar de campamento sin la presencia de los dirigentes.

La alimentación debe ser preparada por un equipo especial, formado por padres de familia o miembros de las Ramas Mayores del mismo Grupo Scout.



Las "cacerías" son excursiones de un día de duración. Algunas Manadas, imitando las incursiones de caza de los lobos, acostumbran dar también este nombre a toda salida del cubil, aun cuando no se realice al aire libre. La duración y frecuencia de las cacerías dependerá de las actividades planificadas en el respectivo ciclo de programa.

Ni en campamentos ni en cacerías se realiza ninguna actividad que, bajo el pretexto de incentivar destrezas o el dominio de sí mismo, pueda poner en riesgo la salud o la seguridad de los niños o pudiera generar en ellos inhibiciones o temores.



Campamentos y cacerías constituyen la forma en que se desarrolla la vida al aire libre en la Manada, la que tiene un impacto educativo que no puede ser sustituido por ningún otro medio.

La vida al aire libre permite que lobatos y lobeznas se reencuentren con los ritmos naturales, pongan en juego todos sus sentidos, desarrollen su imaginación, pierdan el temor a lo desconocido, descubran la importancia de ser solidarios, experimenten la vida en condiciones simples y rudimentarias, tengan la oportunidad de maravillarse ante la Creación, se encuentren con ellos mismos y aprendan cosas nuevas que están muy lejanas de quien vive en las ciudades, especialmente en aquellas excesivamente urbanizadas.

Nada reemplaza la experiencia de una noche bajo las estrellas, del canto de los pájaros en la madrugada o del viento sonando en el bosque; y ninguna actividad genera tantas experiencias como un fin de semana en campamento.

Los juegos



La Manada siempre juega por el simple placer de jugar. Ya sea que se estructure con objetivos previamente definidos, surja espontáneamente o tenga una finalidad deportiva, el juego es la actividad natural de los niños y como instrumento educativo sintetiza un gran número de emociones y formas de relacionarse con el mundo.

Para que los juegos tengan éxito, es necesario:



 **Conocer juegos variados o disponer de suficiente material de consulta.**

 **Elegir bien el juego de acuerdo a la ocasión.**

 **Preparar con anticipación el material necesario.**

 **Establecer reglas sencillas y explicarlas con claridad en el momento oportuno: debe conocerse con anticipación cómo se juega y por qué se gana o se pierde.**

 **Animar constantemente el juego sin que los dirigentes se conviertan en jugadores.**

 **Dar continuidad al juego y no interrumpirlo sin motivo válido.**

 **No dejar a ningún niño fuera del juego, salvo que haya debido salir en virtud de las reglas del propio juego, las que, si su mecánica lo permite, debieran considerar su pronto reingreso.**

 **Dar término al juego antes que empiece a decaer el interés, siempre que su finalización sea regulable, ya que hay juegos en que la solución de la trama exige ir hasta el final y no se puede concluir anticipadamente sin que el objetivo se frustre. Un juego que terminó en un buen momento será bien recordado y dejará deseos de volverlo a jugar.**

 **Hacer respetar al perdedor y reconocer el mérito al ganador.**

 **No repetir un juego con demasiada frecuencia.**

 **Evaluar el juego y el cumplimiento de las tareas asignadas a los dirigentes.**

_____ Todos los tipos de juegos conocidos son posibles de desarrollar en la Manada: juegos de interior y de exterior, pequeños y grandes juegos, ya sea que los propongan los dirigentes o que los inventen los propios niños.

Los únicos juegos no recomendables son:



los llamados "juegos de ciudad", que suponen una autonomía para desplazarse, relacionarse y enfrentar situaciones que los niños no tienen a esta edad;



los juegos nocturnos en campamento que requieran capacidad para medir riesgos y habilidades motrices que en este período están aún en proceso de adquisición; y



aquellos juegos de destreza física que implican un desafío superior al que pueden enfrentar con posibilidades de éxito y sin riesgos.

Existen muchos manuales y publicaciones que contienen diferentes tipos de juegos para lobatos y lobeznas. Pero ninguno de ellos podrá reemplazar tu *cuaderno personal de juegos*, donde se describen los mejores que has recogido durante tu experiencia como dirigente.

Las narraciones

Una actividad muy propia de la Manada es la narración de cuentos e historias, ya sea que provengan de "El Libro de las Tierras Vírgenes" o de otras fuentes.

Para *contar cuentos* a lobatos y lobeznas es conveniente seguir algunas recomendaciones:



Debes dominar la historia que vas a narrar o tener agilidad para inventar en la marcha los detalles que tu memoria olvide. Vacilar en un episodio o interrumpir el relato romperá la magia del cuento.



Necesitas conocer muchas historias. A esta edad, a diferencia de los niños más pequeños, las historias repetidas hacen perder el interés.



Hay que poner en la narración el mismo entusiasmo que los niños tendrán en ella. No existe nada más aburrido que un adulto relatando una historia a niños como si estuviera contándosela a otros adultos. Gestos, movimientos, tonos de voz, puesta en escena, son parte importante del atractivo de un relato bien hecho.

Para tener éxito, las narraciones requieren de un lugar y de un momento adecuado. El mejor momento es al atardecer o en la noche y... en campamento. También puede ser en el cubil, al final de un encuentro semanal, cuando los niños han gastado bastante energía, necesitan descansar y están dispuestos a escuchar en silencio.

Para captar la atención de los niños no es necesario adornar la historia con sucesos morbosos o truculentos. Lo único que se conseguiría es que no duerman bien.

Las enseñanzas de una historia se explican por sí mismas. Si la moraleja está implícita, hay que dejar que actúe en los niños sin agregar explicaciones una vez finalizado el relato. La intención de manipular las conclusiones no es bien percibida por los niños.

Proyectando la narración, al día siguiente o en otra oportunidad, los niños pueden representar la historia que han escuchado, o hacer dibujos, inventar cantos y juegos o disfrazarse en relación con ella.

El canto y la danza

El canto y la danza contribuyen de manera importante a crear la *atmósfera* de la Manada. Y lobatos y lobeznas están siempre dispuestos a cantar.

En las Manadas más cercanas a la tuya, en la Asociación y a través de dirigentes más experimentados, podrás conocer muchas danzas y cantos propios de lobatos y lobeznas. Existen además varios cancioneros que te ayudarán a enriquecer tu repertorio personal. Un dirigente debe conocer muchos cantos que proponer a los niños en todo momento.

Los cantos no necesitan ser necesariamente "scouts". Tu región y nuestro país poseen un rico material folclórico al cual siempre es conveniente recurrir.



La Flor Roja



_____En la Manada la fogata se llama Flor Roja y del origen de su nombre y símbolo hablamos en el capítulo 3. Veamos ahora la forma en que se realiza.

Consiste básicamente en un encuentro artístico en torno al fuego, de una duración aproximada de una hora de "diversión planificada", en el que se mezclan canciones, pequeñas representaciones, narraciones, danzas y otras actividades artísticas presentadas por los niños.

Habitualmente se organiza una Flor Roja con ocasión de la última noche de un campamento, con motivo de un aniversario importante para todos, al final de un ciclo de programa, para el día de Francisco de Asís o en otras ocasiones similares.

Sobre el contenido de la Flor Roja recomendamos lo siguiente:

El programa debe ser preparado previamente con la participación de todos los niños bajo la orientación y supervisión de los dirigentes.

El ritmo de la fiesta va de la alegría expansiva al recogimiento. De ahí que las actividades más festivas se ubican al comienzo y las más reposadas al final, hasta concluir en un momento de reflexión y de oración.

En campamento, el término de la Flor Roja coincide con el momento en que los niños se van a dormir, salvo que se introduzca un breve intervalo en que se sirve una bebida caliente o un refresco y se comparte un rato junto a las brasas de la fogata.

Cuando se realiza en la ciudad, puede invitarse a padres y familiares, aunque no siempre, ya que hay veces en que la Manada necesita celebrar privadamente esta fiesta.

La Flor Roja puede tener un tema central en torno al cual giran las distintas representaciones: el mar, la vida en el campo, el lejano Oeste, el pueblo libre de Seonee, el circo, los astronautas y muchos otros.

Como se puede apreciar, la Flor Roja se realiza en una ocasión especial y tiene un cierto ritual. De ahí que cuando lobatos y lobeznas sólo desean pasar un buen rato juntos, basta con organizar una *velada*, la que no tiene exigencias de ritmo, no necesita la presencia del fuego y hasta puede servir de actividad preparatoria de una Flor Roja.

Las actividades variables deben ser **desafiantes, útiles, recompensantes y atractivas**

Hablemos ahora de las actividades variables.

Ya hemos dicho que ellas pueden referirse a los contenidos más diversos, dependiendo fundamentalmente de los intereses de los niños y de las necesidades de la comunidad en que actúa la Manada.

Los temas que con más frecuencia se observan entre las actividades variables de las Manadas son las técnicas y habilidades manuales, los deportes, la expresión artística en sus distintas formas, el conocimiento y protección de la naturaleza, el servicio a la comunidad, la reflexión, la vida familiar, la comprensión intercultural, los derechos humanos y el aprendizaje de la paz y la democracia.

Que estos temas se desarrollen con mayor frecuencia, no descarta que se consideren otros que pueden surgir de los intereses de los niños.

La única exigencia consiste en que las actividades propuestas o diseñadas sean **desafiantes, recompensantes, útiles y atractivas**.



Que sean **desafiantes** significa que deben contener un desafío proporcionado a las capacidades de los niños, que los estimule a superarse.

Una actividad que imponga un esfuerzo por debajo de las condiciones personales de un lobato o lobeza, no incrementará sus capacidades ni promoverá el desarrollo de nuevos conocimientos, actitudes o habilidades.

Si por el contrario, el desafío está muy lejos de sus posibilidades y nivel de madurez, los niños se desanimarán y no alcanzarán las conductas deseadas.



Que sean **útiles** implica poner énfasis en que las actividades deben generar experiencias que den lugar a un aprendizaje efectivo.

Para ser considerada educativa no basta una actividad espontánea, entretenida, repetitiva o con mucha acción. Es preciso que apunte al perfeccionamiento del niño, es decir, que ofrezca la oportunidad de practicar alguna de las conductas contenidas en sus objetivos personales.

Que sean **recompensantes** significa que deben producir en lobatos y lobeznas la percepción de que lograrán algo al realizarlas, ya sea porque obtendrán un provecho o lograrán la satisfacción de un anhelo.

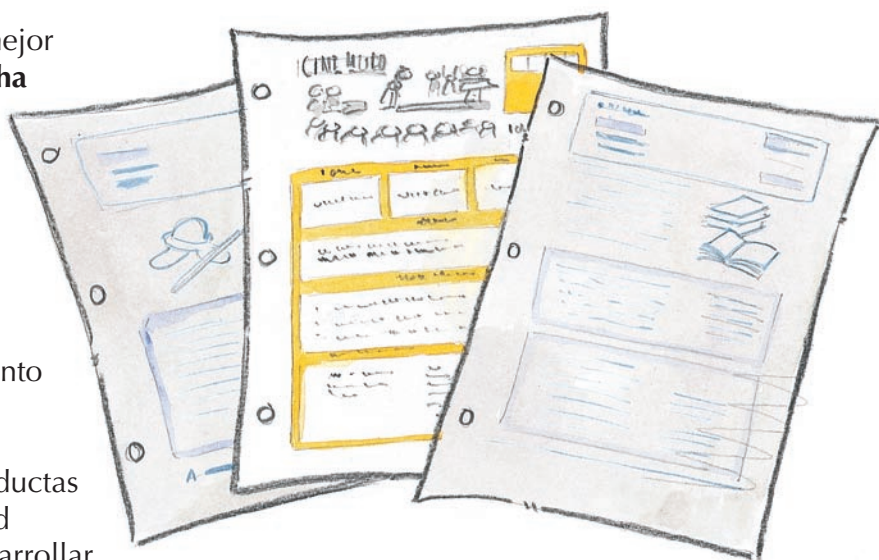
Que sean **atractivas** significa que cada actividad debe despertar en los niños su interés y deseo de realizarla, ya sea porque es de su agrado, o por la originalidad que contiene o debido a que se sienten comprometidos con el valor implícito en ella.

Estas cuatro condiciones de las actividades variables deben ser evaluadas al momento de preseleccionar y seleccionar las actividades, como veremos en los capítulos siguientes.

Las **fichas de actividades** **y anexos técnicos** son muy útiles para los dirigentes

Con el propósito de ayudar a encontrar ideas de actividades variables que reúnan los requisitos anteriores, la Asociación ha editado y está renovando constantemente un amplio repertorio de **fichas de actividades** y **anexos técnicos**.

Para su mejor ubicación, la **ficha de actividad** tiene un número y a la actividad se le ha dado un nombre, indicándose al mismo tiempo el área de crecimiento donde se puede ubicar la mayor cantidad de conductas que esa actividad contribuye a desarrollar.



Luego precisa el lugar donde es más adecuado desarrollar la actividad, su duración, el número de participantes, la forma de participación y los materiales que se necesitan para realizarla.

Indica también los objetivos que persigue la actividad y los objetivos educativos a cuyo logro pudiera contribuir. Concluye describiendo el desarrollo de la actividad y dando recomendaciones para su mejor aplicación.

Cuando la actividad requiere de un cierto conocimiento técnico que normalmente no está a disposición de los dirigentes, la ficha se acompaña de uno o varios **anexos técnicos** en que esa información se resume y se hace asequible a los dirigentes, evitando que éstos pierdan tiempo consultando bibliografía o investigando en diferentes partes.

Fichas y anexos son instrumentos de apoyo que estimulan la imaginación y muestran distintas alternativas posibles. En ningún caso pretenden anular la creatividad de niños y dirigentes, los que nunca deben dejar de generar actividades a partir de su propia realidad. Por lo demás, las personas que son más creativas saben que para producir productos nuevos es imprescindible disponer de abundante información previa.

La utilización de fichas y anexos se reitera más adelante al hablar de la preselección y del diseño de actividades.

Duración de las actividades variables

La duración de las actividades variables es muy relativa:

Hay actividades *espontáneas* o *instantáneas*, casi siempre "actividades sorpresa", que pretenden atraer la atención de los niños, generar un momento de diversión u ocupar un tiempo muerto que se produjo sin preverlo. Todos los dirigentes siempre manejan una *reserva* de actividades de este tipo ya que la experiencia les ha enseñado que siempre son necesarias.

Las actividades *de corta duración* generalmente se desarrollan durante una reunión; y las *de mediana duración* pueden durar de 2 a 3 semanas. Estos dos tipos de actividades son las más frecuentes en la Manada.

También hay actividades *de larga duración*, que pueden extenderse más allá de un mes e incluso durante todo un ciclo de programa. Debido a que los niños en esta edad no logran mantener su interés en un mismo tema durante un tiempo prolongado, en la Manada estas actividades se programan muy de vez en cuando.

La importancia de la duración de una actividad dice relación con su planificación y con la participación de los niños en su propuesta y selección:

Las espontáneas, por ejemplo, no requieren ser planificadas ni consideradas en el calendario de actividades y la participación de los niños en su selección es naturalmente muy baja.

Las de corta duración debieran ser consideradas en la planificación del ciclo de programa, pero también puede ocurrir que una actividad de este tipo deba montarse en reemplazo de otra que no se pudo realizar por circunstancias imprevistas. En el primer caso la participación de los niños en su selección será mayor que en el segundo.

Las de mediana y larga duración requieren una planificación cuidadosa y en su propuesta o selección siempre intervienen los niños.



Las actividades variables pueden ser sucesivas y también simultáneas

Puede que las actividades variables sean *sucesivas*, esto es, que no se inicie una actividad mientras no se haya concluido la anterior. Pero dada la naturaleza de algunas actividades de mediana o larga duración, perfectamente pueden realizarse dos o más actividades variables al mismo tiempo.

Esto podría ocurrir, por ejemplo, si la Manada está experimentando con cultivos hidropónicos, los que requieren de un cierto tiempo para brotar. Durante las semanas que se necesitan para mantener dichos cultivos, es perfectamente posible desarrollar otras actividades en forma simultánea.

La coexistencia de actividades variables *simultáneas* durante un mismo o varios ciclos de programa, le da diversidad y continuidad al trabajo y es parte del atractivo de la Manada, donde siempre están "pasando cosas", lo que reduce la posibilidad de que los niños se aburran y no tengan en qué emplear su energía.

La única dificultad de este sistema reside en la mayor atención que los dirigentes deberán poner en el proceso de planificación. De ahí la importancia del *ciclo de programa*.

Las actividades son colectivas y excepcionalmente individuales

Mientras la obtención de experiencias y el logro de los objetivos personales son esencialmente individuales, las actividades, tanto fijas como variables, son casi siempre colectivas e incorporan a toda la Manada como conjunto.



Sin embargo hay ciertas *actividades fijas que se realizan de manera individual*, tales como el ingreso a la Manada, la Promesa, la entrega de la insignia de una etapa de progresión, la buena acción, el mantenimiento de la Cartilla, el paso a la Rama siguiente y otras pocas de las cuales ya hemos hablado o hablaremos en las páginas siguientes.



Igualmente, hay ciertas *actividades variables que se realizan de manera individual*, como es el caso de las actividades de refuerzo, las tareas personales que se desarrollan dentro de una actividad colectiva y las especialidades.



Las *actividades de refuerzo* son tareas específicas dentro o fuera de la Manada, que se sugieren a un niño o niña por parte del dirigente encargado de su seguimiento y evaluación, con el propósito de que adquiera experiencias que le permitan *reforzar* una determinada conducta que le ha sido difícil lograr. Normalmente estas actividades no se vinculan con el resto de las actividades de la Manada ni requieren ser planificadas ni efectuadas dentro de un determinado ciclo de programa. Ellas surgen del diálogo que un dirigente mantiene constantemente con los niños cuyo avance sigue y evalúa.



Las *tareas personales dentro de una actividad común*, son pequeños trabajos que cada niño debe realizar como pasos hacia el logro de un objetivo buscado por todos los niños involucrados en una actividad, y no requieren de mayor explicación.



Las *especialidades*, dada su importancia, requieren ser analizadas con mayor detención.

Las especialidades

desarrollan aptitudes innatas

Una *especialidad* es un conocimiento o habilidad particular que se posee sobre una determinada materia.

Para llegar a ser *un especialista* se necesita tiempo, estudio y dedicación, pero por algo se comienza, generalmente gracias a que alguna persona o circunstancia nos estimulan en una determinada dirección. Desgraciadamente, no todos los jóvenes tienen esa ocasión o pueden aprovecharla, y es común escuchar a algunas personas decir que en su vida les habría gustado ser tal o cual cosa, pero que nunca tuvieron la oportunidad o dispusieron de las condiciones para hacerlo.

Las *especialidades* que proponemos a los niños pretenden ser ese punto de partida, fomentando la adquisición y ejercicio de habilidades en torno a un tema específico, desarrollando aptitudes innatas, motivando la exploración de nuevas aficiones y, como consecuencia, mejorando su autoestima gracias a la seguridad que comporta el manejo de una destreza.

La especialidad es voluntaria, individual y se realiza de manera flexible

En la Manada se incentiva a los niños para que desarrollen y adquieran especialidades, pero la decisión de hacerlo es enteramente voluntaria. Lo mismo respecto de la elección del tema específico, el que es propuesto por los niños o seleccionado por ellos de una lista existente en la Asociación o en la Manada.

La especialidad se desarrolla individualmente, en distintos momentos, en un tiempo adicional a aquel destinado a los encuentros semanales habituales y en un período muy variable, cuya duración, dependiendo del tema escogido, puede oscilar entre 2 y 6 meses. Este período no necesita guardar correlación con el ciclo de programa, del que hablaremos en el capítulo siguiente.

Un monitor apoya el desarrollo de la especialidad, función que puede cumplir algún miembro del equipo de dirigentes -no necesariamente aquel que sigue y evalúa la progresión personal de ese niño, a menos que domine el tema de la especialidad respectiva- o una persona externa capacitada y nombrada por dicho equipo. Los dirigentes deben disponer de información confiable sobre la idoneidad profesional e integridad moral de las personas externas que nominen para esta tarea, ya que ellas mantendrán una relación directa con el niño o niña y se debe tener la total seguridad de que esa relación será una oportunidad educativa.



Elegido el tema y el monitor, éste último se pone de acuerdo con el niño o niña y con el dirigente encargado de su seguimiento, respecto de los *objetivos* que tendrá la especialidad, de las *acciones* que se desarrollarán y de los *requisitos* que se establecerán para considerarla aprobada.

Aun cuando una especialidad se hubiese escogido de una lista previa, donde esos componentes se encuentran definidos, es conveniente repasarlos pensando en la situación particular del niño que la eligió. Los *objetivos*, *acciones* y *requisitos* establecidos en esas listas, que delimitan el nivel de aprendizaje que se espera lograr por parte del niño, deben ser considerados como una referencia. Ellos pueden adaptarse teniendo en cuenta las diferencias geográficas, culturales, sociales, económicas y otras propias del medio en que se desenvuelven los niños.

El buen criterio del dirigente y del monitor que orientan la especialidad, distinguirá entre lo que es posible o imposible de alcanzar para un niño o niña en un determinado momento y lugar.

El logro de la especialidad se reconoce mediante la entrega de un distintivo especial, generalmente una insignia, que puede ser específica para esa especialidad o genérica para un conjunto de especialidades, para lo cual es conveniente utilizar las que proporciona la Asociación o las que se suministran a nivel internacional.

Las especialidades permiten conocer, hacer y servir

A través de una especialidad se obtiene información sobre el tema elegido, se hacen cosas relacionadas con él y se presta algún servicio en el cual se aplica el aprendizaje adquirido, pero de todo ello lo más importante es tener la oportunidad de hacer cosas, aprendiendo por la experiencia lograda a través de las cosas que se hacen.

Como para hacer cosas se requiere un mínimo de información previa, se deberá estimular en primer lugar la búsqueda de información por parte del propio niño o niña, procurando que las cosas que se hacen, o se van a hacer, motiven a aprender por sí mismo.

El monitor promoverá esa búsqueda de información introduciendo en el tema, estimulando para que se produzcan nuevos descubrimientos y ayudando a sacar conclusiones de las acciones desarrolladas. Excepcionalmente, sólo cuando la autoinformación ha sido insuficiente, entregará directamente conocimientos.



Por el mismo motivo, el cumplimiento de los requisitos de la especialidad debe ser evaluado a través de las acciones del niño o niña. Un *fotógrafo* que presenta las fotografías tomadas por él mismo o una *actriz* que danza en una Flor Roja, dicen mucho más sobre el resultado de la especialidad que las respuestas correctas sobre la medición de la luz o sobre las técnicas del lenguaje corporal.

La evaluación será aún mejor si el niño o niña, además de dar a conocer que su especialidad le ha permitido hacer cosas, demuestra cómo esas cosas que hizo constituyeron un servicio útil para otras personas: el *fotógrafo* ilustró con sus fotografías el problema de la basura en su sector; y la *actriz* participó en una representación artística en el hogar de ancianos.

Esto permite que desde esta edad los niños experimenten que se aprende para sí y para los demás.

Las especialidades complementan la progresión personal

Los objetivos educativos personales de cada niño o niña representan un eje central a lo largo del cual se desarrolla su personalidad, mientras que las especialidades operan como una línea envolvente que circula alrededor de ese eje. En cualquier punto del eje en que pueda ubicarse, la especialidad implica una profundización, un esfuerzo adicional del niño o niña que complementa y enriquece su proceso educativo global.

Como la variedad de especialidades imaginables casi no tiene límite, éstas pueden ayudar a reforzar los objetivos educativos en todas las áreas de crecimiento, sin dejar de mencionar que la mayoría de las especialidades desarrollan actitudes y habilidades que atraviesan transversalmente varias áreas.

Por ejemplo, motivada por una actividad que ha destacado el valor de la vida vegetal, una niña ha decidido hacer un esfuerzo adicional para obtener la especialidad de "jardinería". Al adquirir destrezas propias de esta especialidad, está ahondando en los objetivos educativos del área sociabilidad que dicen relación con la conservación del medio ambiente; pero también la especialidad le exigirá una dedicación que influirá en su carácter y una permanencia al aire libre que será positiva para el desarrollo de su cuerpo.

Las especialidades incrementan la necesidad de atención personal a los niños

Para orientar en la búsqueda y desarrollo de una especialidad, los dirigentes necesitan conocer más sobre los intereses, aptitudes y posibilidades de cada niño, lo que significa compartir con ellos, escucharlos con más frecuencia que la habitual e intensificar los contactos cercanos con su familia y los adultos que intervienen en su educación.

Al mismo tiempo, el hecho que una buena parte de los niños esté desarrollando especialidades, aumentará los requerimientos de seguimiento personalizado y la necesidad de aprovechar al máximo el tiempo de los dirigentes, todo lo cual obliga a planificar adecuadamente.

Según los campos del conocimiento las especialidades se agrupan en conjuntos

Dada la naturaleza objetiva de los temas de las especialidades, éstas se pueden agrupar en conjuntos, cada uno de los cuales se refiere a un campo del conocimiento o de la actividad humana. A manera de ejemplo señalamos tres especialidades posibles en cada uno de los conjuntos propuestos, indicando en cada caso el contenido general que podrían tener esas especialidades.

Ciencia y Tecnología

Carpintería

Estimular la capacidad para fabricar o reparar, con los elementos y herramientas más comunes de este oficio, juguetes u objetos simples de madera.

Fotografía

Motivar la destreza para utilizar aparatos fotográficos y tomar fotografías sobre distintos temas y en situaciones diversas.

Computación

Promover la habilidad para operar un computador con programas sencillos, que permitan dibujar o procesar textos y explorar en redes de información tipo "Internet".





Dibujo y Pintura

Estimular la destreza para expresarse por medio del dibujo o la pintura.

Arte, Expresión y Cultura

Folclor

Fomentar la capacidad para practicar expresiones de la cultura popular del lugar donde se vive, tales como ejecutar un instrumento tradicional, bailar ritmos folclóricos y preparar artesanías, trajes o comidas típicas.

Actuación

Desarrollar la habilidad para actuar, representar, hacer mímica, recitar, hacer "magia" y otras habilidades artísticas similares.

Deportes

Ciclismo

Motivar la habilidad para trasladarse en forma segura en bicicleta.

Atletismo

Fomentar destrezas que permitan participar en carreras, saltos o lanzamientos.



Natación

Promover la capacidad para desempeñarse con autonomía en el agua.

Servicio a los demás

Primeros Auxilios

Desarrollar la habilidad para asistir a otras personas en situaciones de pequeños accidentes.

Seguridad

Fomentar la capacidad para identificar situaciones de riesgo en el hogar y en la escuela, promover conductas preventivas y actuar en situaciones de emergencia.

Orientación

Estimular la habilidad para colaborar con otras personas en la ubicación de lugares, servicios públicos y direcciones diversas.



Vida en la Naturaleza

Jardinería

Motivar la capacidad para cuidar un jardín y desarrollar vida vegetal.

Cuidado de mascotas

Desarrollar habilidades para proteger a los animales y durante un cierto período tomar a su cargo una mascota que dependa de los cuidados del niño.

Colección de insectos

Desarrollar la destreza para recolectar, identificar y clasificar insectos, pudiendo describir su papel en el medio natural.



capítulo 11

El Ciclo



de programa

El ciclo de programa es la forma en que la Manada organiza la vida de grupo

El *ciclo de programa* es un período durante el cual -a través de una serie de fases que se suceden ordenadamente- se prepara, desarrolla y evalúa un conjunto de actividades, al mismo tiempo que se observa y reconoce el crecimiento personal de los niños.

A la vez, es una forma de integrar y organizar los demás componentes de la vida de grupo. De ahí que también se puede decir que el ciclo de programa es la manera en que la *vida de grupo* se proyecta, desarrolla y evalúa en un período determinado.

Entre vida de grupo y ciclo de programa existe una estrecha relación: mientras la vida de grupo es el resultado de todo lo que pasa en la Manada, el ciclo de programa es la manera en que se organiza todo lo que pasa.



Es un *instrumento de planificación*, ya que por su intermedio se diagnostica el estado actual, se prepara el futuro, se desarrolla el presente, se evalúa lo ocurrido y se pronostica lo que pasará en el futuro si se mantiene el rumbo.

Y es, además, un *instrumento de planificación participativa*, ya que todo eso se hace con la participación activa de los niños y niñas que forman parte de la Manada.

El ciclo de programa ayuda a los dirigentes a organizarse, pero los niños no necesitan conocer cómo operan sus componentes

No obstante que los niños participan activamente en las diferentes fases del ciclo de programa y posiblemente conozcan sus nombres, el hecho de que esas fases forman parte de un sistema de planificación, es una situación conocida y manejada por los dirigentes, pero no necesariamente por los niños.

Recordemos que una parte importante de los conceptos utilizados por el método scout tiene como único objeto ayudar a los dirigentes en la animación de la Manada, pero los niños no necesitan saber en qué consiste cada uno de esos elementos ni mucho menos conocer las relaciones que se establecen entre todos ellos.

Los niños juegan, participan espontáneamente y viven las experiencias que les proporcionan las actividades que continuamente se suceden unas a otras. Que todas esas cosas ocurren ordenadas por medio de ciclos, es una noticia que para ellos carece de interés e importancia.

Sin embargo, participando en las diferentes fases del ciclo, niños y niñas aprenden a tener una opinión de sí mismos, a formular juicios críticos, a sacar conclusiones, a proyectar soluciones, a asumir responsabilidades, a desarrollar tareas.

El ciclo de programa tiene una duración variable

La duración de cada ciclo de programa es variable, pero en general comprende de dos a cuatro meses. De ahí que en un año se desarrollan alrededor de 3 ciclos de programa. Sin embargo, es el equipo de dirigentes de la Manada el que debe determinar la duración de cada ciclo de acuerdo a su experiencia, a la realidad de la Manada y, muy particularmente, al tipo de actividades seleccionadas por los niños, que es el factor que más influye en su duración.

Además, la duración prevista inicialmente puede ser alterada durante su transcurso, lo que depende de la flexibilidad del ciclo: uno que contiene muchas actividades de corta duración es más flexible que otro que contiene pocas actividades de mediana o larga duración.

En cualquier caso, en la Manada es recomendable un ciclo corto, ya que:



En esta edad niños y niñas requieren ser estimulados continuamente, lo que ocurre al final de un ciclo cuando se reconocen los objetivos logrados y las etapas de progresión alcanzadas;



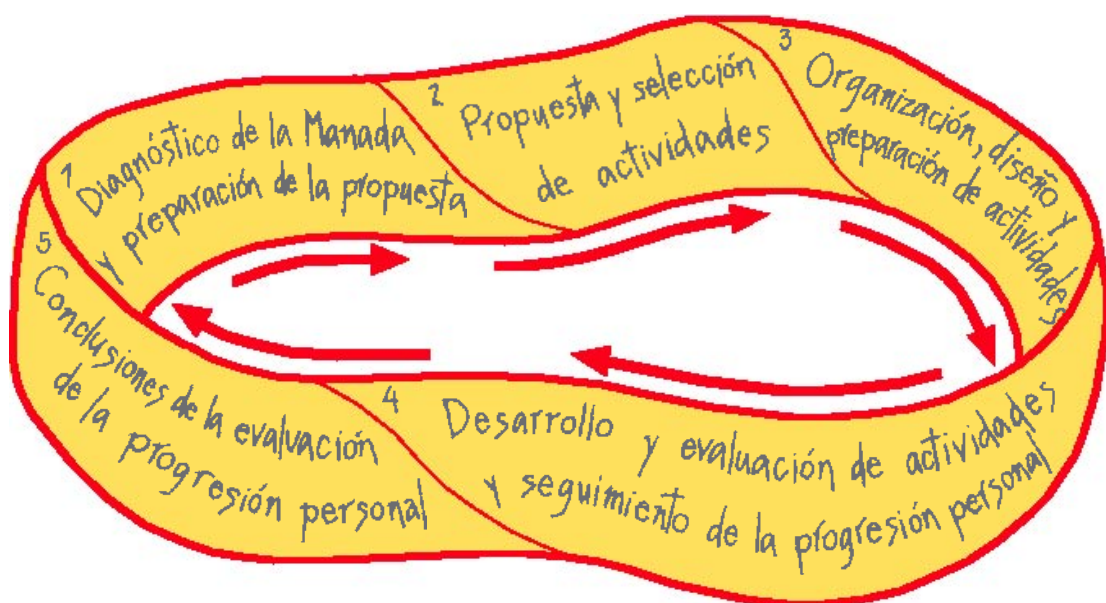
las conductas contenidas en los objetivos pueden ser logradas en plazos relativamente cortos; y



esas mismas conductas son más fáciles de observar que en otras edades.

En un ciclo de programa se distinguen 5 fases sucesivas

Las fases de un ciclo están articuladas unas con otras, de manera que cada una de ellas es la continuación natural de la anterior y prepara el camino para la siguiente. Tanto así, que la última fase de un ciclo se prolonga inevitablemente en la primera fase del que sigue, como se describe gráficamente en la cinta que se muestra a continuación:



Primero,

diagnóstico de la Manada y preparación de la propuesta de actividades

Debido a la estrecha conexión que existe entre los ciclos, esta fase culmina uno de ellos mediante el diagnóstico de la Manada y da inmediato inicio a otro por medio de la fijación del énfasis, de la preselección de actividades y de la preparación de la propuesta que se hará a los niños.

Es así como en esta fase los dirigentes analizan primero los resultados del ciclo que recién termina y establecen un **diagnóstico** general de la Manada en lo que dice relación con la aplicación del método, el desarrollo de las actividades y el avance general de niñas y niños en el logro de los objetivos educativos.

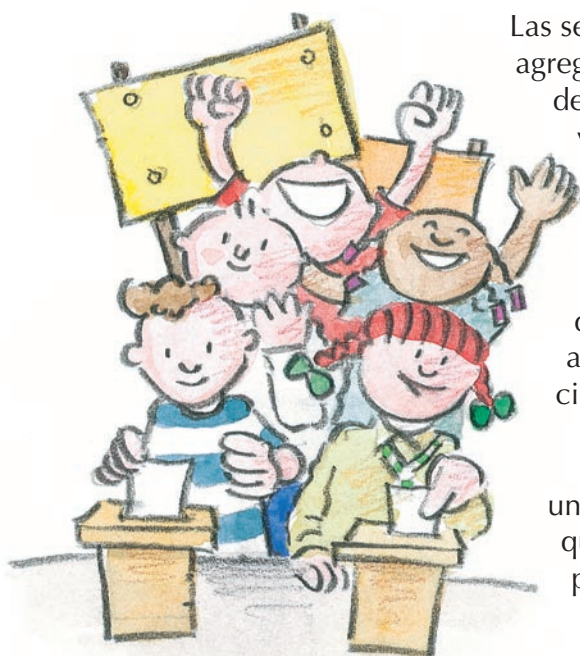
Este diagnóstico permite marcar el **énfasis** que deberá tener el ciclo que se inicia, especialmente en relación con el tipo de actividades y las áreas de crecimiento.

Ese énfasis determinará a su vez algunos aspectos de las actividades fijas, y todas las actividades variables que los dirigentes **preseleccionarán** en las distintas áreas de crecimiento y que luego harán llegar a los niños a través de la propuesta de actividades.



Segundo, propuesta y selección de actividades

Las actividades preseleccionadas son **propuestas** por los dirigentes a niños y niñas bajo diferentes formas que tienen por objeto motivar su creatividad y provocar el intercambio de opiniones entre ellos.



Las seisenas reaccionan ante esa propuesta agregando otras actividades que resulten de sus iniciativas, introduciéndole variantes o asumiéndola tal cual.

Todas las actividades que surgen de este proceso de propuestas sucesivas, se someten finalmente a la decisión de la Manada, la que **selecciona** las actividades que desarrollará durante el ciclo.

Para efectuar esa selección se utiliza uno de varios *juegos democráticos*, que tienen por objeto que los niños participen activamente en las decisiones y aprendan a tomar opciones sin dejar de jugar.

Simulando un debate parlamentario, un proceso electoral, un alegato ante un tribunal, una subasta pública, un día de compras en el mercado o cualquier otra situación similar, los niños se enfrentan a la alternativa de presentar sus ideas, defender posiciones, aprender a argumentar, tomar opciones y desarrollar muchas otras habilidades y actitudes que son propias de un proceso democrático de toma de decisiones.

De esta manera, la selección de actividades, al igual que las demás fases del ciclo de programa, resulta ser una actividad más, que se funde con todas las otras que habitualmente realiza la Manada. Otra nueva aventura para los niños que constituye un paso más hacia su crecimiento.

Tercero, organización, diseño y preparación de actividades

Luego que niños y niñas han expresado su decisión sobre las actividades que desean desarrollar durante el ciclo, corresponde al equipo de dirigentes **organizar** esas actividades en un calendario que comprenda tanto los encuentros semanales habituales como los campamentos y cacerías que será necesario realizar.



Esta es una fase que supone una cierta habilidad para ensamblar con armonía actividades diferentes, de distinta duración, en un atractivo calendario que resuelva las variables de tiempo y recursos disponibles.

Como es obvio, la organización de las actividades debe efectuarse antes de iniciar la ejecución de cualquiera de ellas; pero en cuanto al **diseño** y a la **preparación**, en esta fase sólo será necesario hacerlos respecto de las actividades que se realizan al inicio del ciclo, ya que las que continúan más adelante se pueden diseñar y preparar a medida que se aproxima la fecha en que se realizarán, en unos casos con más anticipación que en otros.

Una vez terminado el calendario de actividades, éste se somete formalmente al conocimiento y decisión del Consejo de la Roca. Después que éste lo aprueba, se inicia de inmediato su desarrollo.

desarrollo y evaluación de actividades; y seguimiento de la progresión personal

Esta es la fase que comprende la mayor parte del tiempo disponible en un ciclo de programa y así es como debe ser, ya que se trata de lo que más atrae a los niños: hacer cosas; y de lo que más interesa a los dirigentes: contribuir a que los niños crezcan a través de las cosas que hacen. En las fases anteriores hemos ocupado con calma un cierto tiempo en tomar decisiones y organizarnos, pero en ésta, la más extensa, entramos rápidamente en acción ¡haciendo las cosas que hemos decidido hacer!



En esta fase hay que distinguir entre **desarrollo y evaluación de actividades**; y **seguimiento de la progresión personal**.

Las actividades se entrelazan y ensamblan unas con otras como las piezas de un rompecabezas de variadas formas y colores, que aisladas es poco lo que parecen, pero que en su conjunto revelan la imagen que entre todas forman y que no sería la misma si alguna de esas piezas faltara.

Las actividades se evalúan, tanto por los niños como por los dirigentes, durante su desarrollo, a su término e incluso un tiempo después.

La situación con la progresión personal es diferente. Durante toda esta fase los dirigentes, mientras comparten naturalmente con los niños, observan la manera en que ellos se aproximan al logro de las conductas establecidas en los objetivos, pero las conclusiones de esta evaluación las obtienen al final de un ciclo de programa, en su última fase, ya que sólo transcurrido un cierto tiempo se puede determinar si las actividades desarrolladas entre todos han servido para que un niño logre determinados comportamientos.

Quinto,

conclusiones de la evaluación de la progresión personal

En esta fase final, cada niño llega a un **acuerdo** con el dirigente que sigue y evalúa su progresión sobre cuáles son los objetivos personales que pueden considerarse logrados durante el ciclo que termina.

En estas conclusiones pueden intervenir también los demás niños y, según las circunstancias, los padres y profesores del niño o de la niña.

Cuando corresponda, se entregará además la insignia de una nueva etapa de progresión.



En cualquier circunstancia, siempre habrá una fiesta que culminará el ciclo y festejará los objetivos logrados y las etapas reconocidas.

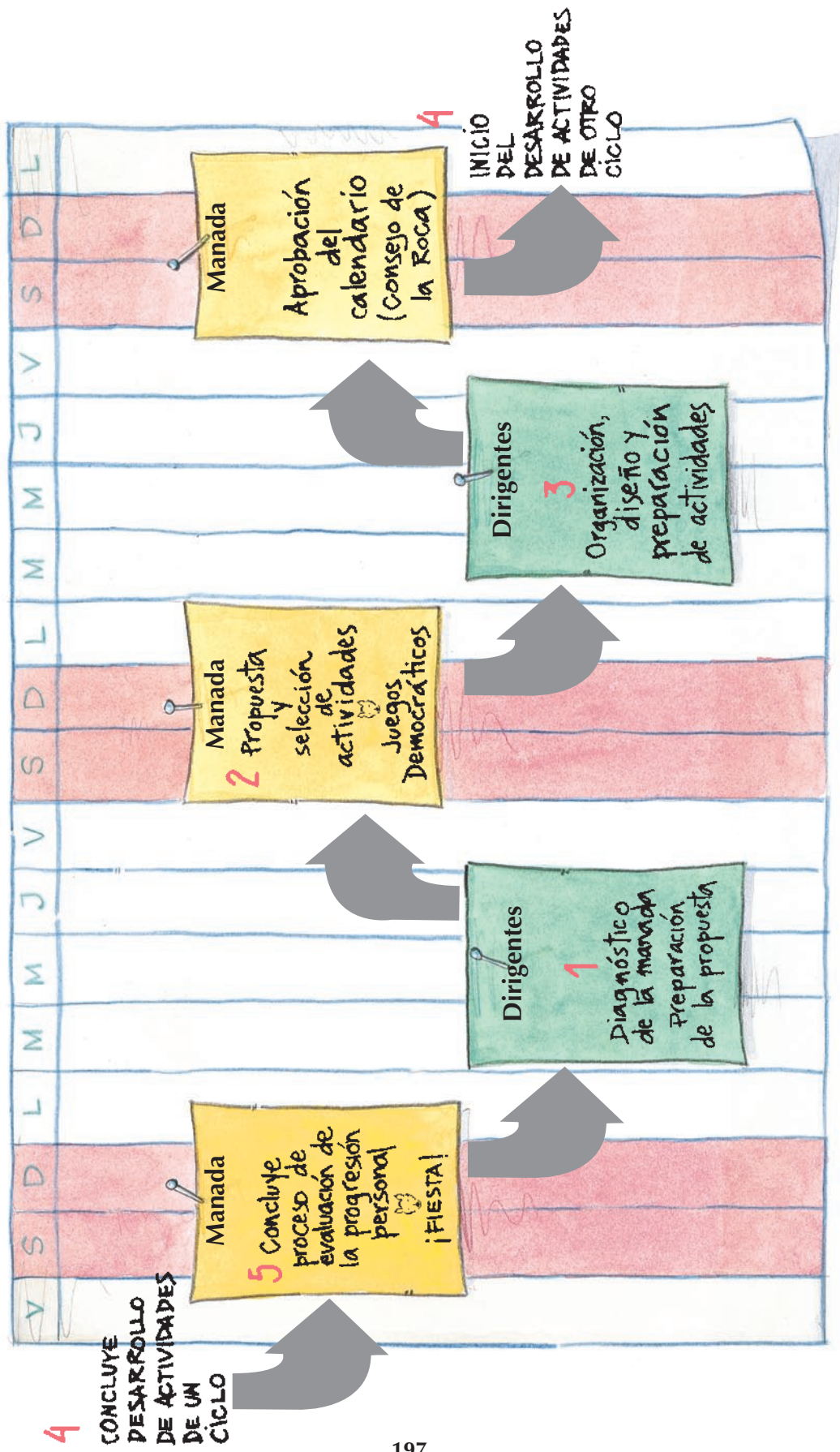
La vida de la Manada es una

continua sucesión de ciclos de programa

La articulación que existe entre las fases de un ciclo, incluso entre la última de ellas y la primera del ciclo siguiente, hace que la organización de la vida de la Manada sea para los dirigentes una continua sucesión de ciclos de programa.

Por eso es conveniente prestar atención al empalme entre un ciclo y otro, para que transcurra de manera fluida, no ocupe demasiado tiempo y no interrumpa para los niños la continuidad del juego.

En el cuadro que sigue se sugiere una alternativa para programar el empalme entre dos ciclos en un período de dos semanas y en una forma que refuerza la continuidad del juego.





El cuadro anterior muestra una manera de programar el empalme de ciclos, pero como se trata de un asunto flexible, los dirigentes pueden hacerlo de la forma que más se acomode a su realidad.

Ahora tienes una visión completa, aunque general, de las distintas fases del ciclo de programa, desde el diagnóstico de la Manada hasta la evaluación de la progresión personal de los niños.

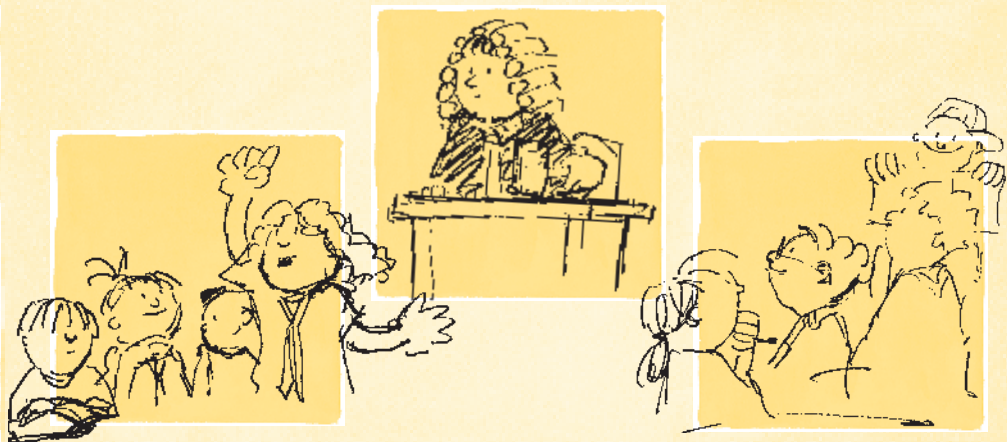
Si tu equipo está acostumbrado a planificar, es probable que la información entregada en este capítulo sea suficiente. Pero como siempre es posible hacerlo mejor, en los cinco capítulos que siguen se abordan detalladamente cada una de esas fases, explicando en profundidad, con ejemplos y recomendaciones, los pasos a seguir en todas ellas.

Puede que en principio te parezca una tarea más compleja que aquella que realizas habitualmente, pero a medida que avances te darás cuenta que sólo se trata de una secuencia minuciosa, que ordena y pone nombre a las cosas que naturalmente hacemos cuando programamos nuestro trabajo en la Manada, o al menos, cuando nos proponemos programarlo bien.



capítulo **13**

Propuesta y Selección



de actividades

El énfasis fija un marco

y la propuesta representa una oferta dentro de ese marco

El énfasis educativo fija un marco dentro del cual se desarrollará el ciclo de programa. Reiteramos que los niños no intervienen en su fijación, ya que se trata de una decisión de carácter educativo que corresponde a los dirigentes. A los niños sólo se presenta la parte del énfasis relativa a las actividades para que sepan en qué dirección se espera que formulen propuestas.

Por medio de la propuesta el equipo de dirigentes ofrece a los niños un conjunto de actividades a realizar de acuerdo a ese énfasis; y les consulta si desean hacer esas actividades o si prefieren hacer otras. Como vimos en el ejemplo puesto al final del capítulo anterior, la propuesta entusiasma, ofrece actividades interesantes, sugiere ideas, pero no impone las actividades que se desarrollarán.

En consecuencia, el *énfasis* marca el terreno en que se jugará y la *propuesta* es un desafío a jugar un determinado juego o a proponer otro.

Generalmente el énfasis se presenta junto con la propuesta de actividades, pero también podría hacerse por separado. Todo depende del momento en que se hizo el diagnóstico y se preparó la propuesta y del tiempo de que se dispone para presentar ambos a los niños.

Énfasis y propuesta se presentan a los niños de manera motivante

Hemos dicho antes que a los niños sólo se presenta la parte del énfasis que dice relación con las actividades y que eso se hace en un lenguaje comprensible y motivante. También dijimos que lo mismo vale para la propuesta de actividades, la que tiene que despertar el entusiasmo y la adhesión de los niños, junto con darles la oportunidad de hacer cambios, sugerir complementos o proponer nuevas ideas.

Con base en las situaciones que en el mismo capítulo se simularon, pusimos también algunos ejemplos del lenguaje en que se pueden expresar el énfasis y la propuesta de actividades.

Ahora bien

¿cómo se entregan el énfasis y la propuesta a los niños?

Utilizando una gran variedad de alternativas, cuya única condición es que provoquen su curiosidad, susciten su interés y animen el debate que después sostendrán entre ellos. **Algunas ideas te servirán:**



El énfasis y la propuesta se escriben en tarjetas del tamaño de un sobre común y se entrega por lo menos una de ellas a cada uno de los niños de la Manada.



En esas tarjetas se insinúan y describen en forma breve y comprensible las actividades propuestas. Mucho mejor si las tarjetas están animadas: colores, dibujos, caricaturas.



Sugerimos poner las tarjetas en sobres individuales dirigidos a cada lobato y lobeza y entregarlos por mano o dejarlos personalmente en su casa. Puede ocurrir también que al terminar las clases de un día, el profesor sorprenda a un alumno entregándole su correspondencia, el que aumenta su asombro cuando en la noche una de sus compañeras de seña lo llama por teléfono para decirle que, justo cuando iba a sacar su pijama, encontró una carta debajo de la almohada. El "misterio en la entrega" es parte del juego.



No todas las tarjetas deben decir lo mismo: unas pueden contener el énfasis y otras la propuesta; algunas presentan toda la propuesta y otras detallan una parte de ella; algunas promueven una actividad y otras resaltan sus exigencias. Se trata de llegar a cada niño sólo con algunos aspectos del énfasis y de la propuesta, procurando que el debate posterior que ellos tendrán en su seña se enriquezca desde diversos ángulos.



A cada niño se pueden entregar una o varias tarjetas, en una misma ocasión o en distintos momentos. Si la propuesta se ha preparado antes de la fiesta que termina un ciclo, al término de esa fiesta se pueden distribuir los primeros sobres y en la semana siguiente llegarán a las casas de los niños algunos otros... ojalá por conductos más originales que una simple distribución. Si la propuesta se ha preparado durante la semana que antecede a la reunión de selección de actividades, puede que el día anterior a dicha reunión, o quizás la noche antes, lobatos y lobezas reciban una misteriosa carta con membrete "confidencial".

También es posible entregar las tarjetas sin sobre, sin animación y sin misterio al inicio de la reunión en que se seleccionarán las actividades del ciclo, lo que también entusiasmará a los niños. Pero ¿para qué hacerlo así, existiendo tantas posibilidades de convertir la propuesta en un juego entretenido que deleitará a los niños?

La propuesta de los dirigentes se discute en seisenas

**y cada una de ellas decide
lo que propondrá a la Manada**

La reunión habitual de Manada en que se proponen y seleccionan actividades se inicia rápidamente con reuniones paralelas de seisena, cada una de ellas acompañada por un dirigente.

En estas reuniones los niños comparten espontáneamente con su seisena la correspondencia que han recibido. Una primera parte será bastante anecdótica, motivada por la mayor o menor originalidad utilizada en la distribución de la propuesta; y luego el dirigente que está presente explicará el énfasis y las razones por las cuales se fijó para los próximos meses.

A continuación los niños expresan libremente sus opiniones sobre la propuesta recibida y las actividades que desean hacer. Es el momento para aclarar dudas, proponer cambios, descartar algunas ideas y sugerir otras. El único límite es hacerlo dentro del énfasis fijado, el que se ha explicado claramente. Si se trata de una seisena experimentada, es mejor que el dirigente abandone la reunión y deje a los niños discutir solos. Al término de este intercambio de opiniones, se debiera tener una decisión sobre lo que la seisena quiere hacer.

La reunión culmina preparando la forma en que la decisión tomada se presentará a la Manada y la estrategia que se seguirá para conseguir que los demás apoyen la proposición de la seisena. ¿Se presentarán todas las ideas o se concentrará la fuerza sólo en aquellas que más los entusiasman? ¿qué argumentos se usarán? ¿se apoyarán actividades propuestas por otras seisenas? ¿cómo reaccionarán y se pondrán de acuerdo si las proposiciones de las otras seisenas los sorprenden o entusiasman más que las propias?

Puede que en esta parte el dirigente se reincorpore a la reunión para ayudar a obtener los materiales que requiere "la logística" decidida por la seisena: cartones y marcadores para hacer letreros, materiales para una pequeña construcción u otros que requieran las ideas que surjan de los niños. Los dirigentes, por supuesto, se han preparado para suministrar este apoyo.

La forma en que la seisena hará su propuesta cuando se reúna la Manada, varía según el *juego democrático* que se implemente para tomar la decisión, el cual se ha comunicado a lobatos y lobeznas en la reunión anterior, en las tarjetas o al inicio de esta sesión.

Los juegos democráticos

Los juegos democráticos son simulaciones en que los niños representan un determinado papel y, actuando de acuerdo a las reglas del ambiente simulado, tratan de obtener el apoyo de la Manada para su propuesta.

Se les llama de esta forma ya que permiten que a la manera de un juego se exprese la voluntad de la mayoría, aun cuando en todos los casos no se trata de instituciones o actividades privativas de la vida democrática.

Entre las fichas de actividades editadas por la Asociación se encuentran varias cuya dinámica permite utilizarlas como *juego democrático* para seleccionar actividades. Algunas de ellas, y el papel que cumplen en la selección de actividades, se resumen en el cuadro siguiente:

Contenido	Forma en que se representan las actividades propuestas	Variable que determina la elección
¡Se abre la sesión! Una reunión del Parlamento en que cada seisena representa a la bancada de un partido político imaginario.	Proyectos de ley presentados por las bancadas y cuya aprobación se trata de obtener.	La cantidad de votos obtenida determina la aprobación y el orden de prioridad entre los proyectos.
¿Quién da más? Una subasta en que las seisenas, que han sido dotadas de un pequeño capital, compran y venden.	Cuadros u objetos de arte que se subastan.	Los objetos se priorizan por su valor, según la cantidad de dinero que se pagó por cada uno de ellos.

Contenido	Forma en que se representan las actividades propuestas	Variable que determina la elección
Juicio en la Corte La Manada se convierte en un tribunal de justicia.	Las ideas son sometidas a proceso y defensores y acusadores argumentan en su favor o en su contra.	Número de votos por el cual la Corte de Justicia -toda la Manada- declaró inocente a una idea.
Una mañana en el mercado Lobatos y lobeznas, provistos de algunos billetes, se transforman en comerciantes y clientes de un improvisado mercado.	Las ideas de actividades se convierten en productos que se venden y se compran.	Los productos más vendidos.
Un día de elecciones Hay que elegir los miembros de un determinado organismo de la comunidad y cada seisena presenta sus candidatos y les hace campaña.	Cada idea es un candidato que se disputa el favor del electorado.	La cantidad de votos obtenida por cada candidato.

Estos cinco juegos democráticos se examinan con más detalle en las páginas siguientes.



¡Se abre la sesión!



Se simula una sesión del Parlamento, con "bancadas", oradores y una mesa que preside, ordena el debate y ofrece la palabra. Para que el juego sea completo, los dirigentes explican previamente cómo funciona el sistema parlamentario en nuestro país, con lo cual esta actividad cumple el doble propósito de ayudar a seleccionar actividades y de dar a conocer el funcionamiento de esta importante institución democrática.

Cada seisena, convertida en bancada de un partido político imaginario y siguiendo el turno establecido, presenta su proyecto de ley como un todo o desagregado según las distintas actividades que propone, usando para ello la sola elocuencia de sus miembros o apoyándose en medios audiovisuales sencillos... *"como corresponde, honorables colegas, a un partido político de modestos recursos como el nuestro"*.

Iniciado el debate, los parlamentarios consultan por los aspectos confusos de las otras propuestas, responden las preguntas de sus contradictores, argumentan a favor de sus proyectos y negocian acuerdos. Como parlamentarios preocupados del bien común más que del interés particular de su partido político, reconocen y aprueban las buenas ideas que provienen de otras bancadas y que mejorarán la calidad de vida de la Manada.

Los dirigentes, que están presentes representando al poder ejecutivo como Ministros informantes, podrán "vetar" aquellas actividades que excedan las posibilidades de la Manada, que pongan en peligro la seguridad de sus integrantes o que se aparten del énfasis fijado. También podrán promover la búsqueda de acuerdos entre bancadas, lo que permitirá a los niños experimentar el diálogo y el consenso democrático.

Las ideas se votan por separado y cada parlamentario tendrá derecho a varios votos, divididos por partes iguales en dos colores diferentes: con los votos de uno de los colores sólo se puede apoyar proyectos de otras bancadas. Este sistema promoverá que los niños premien con sus votos las buenas ideas de otras seisenas, facilitará los acuerdos entre bancadas... *"e impedirá que la tentación del partidismo ciego nos conduzca a empates irreductibles, lo que felizmente será impedido, señor Presidente, gracias a la generosidad de los votos de nuestra bancada. He dicho."*

**¿Quién
da más?**



Las seisenas preparan carteles que presentan y describen las actividades que proponen, simulando obras de arte que se exponen ante la Manada antes de ser subastadas. Lobatos y lobeznas disponen de un cierto tiempo para circular por las diferentes exposiciones, haciendo consultas y formándose una opinión.

Todos los miembros de la Manada reciben una misma cantidad de dinero en billetes de dos colores en proporciones diferentes: con los billetes recibidos en una cantidad mayor, sólo se pueden adquirir obras de arte de otras seisenas; los billetes recibidos en una proporción menor pueden ser destinados totalmente, si así se desea, a la adquisición de las propias ideas.

Las seisenas y sus miembros pueden programar la cantidad de dinero que invertirán en las diferentes actividades que se subastan. Como todo el dinero ofrecido por una obra se debe entregar al martillero, quien lo suma y proclama la cantidad pagada en total por esa actividad, lobatos y lobeznas deben tener mucha precaución de no gastarse todo el dinero en una oferta.

Una vez que todo está preparado ¡comienza la subasta! Cada seisena aporta el martillero que dirigirá el remate de sus propias actividades, que no necesariamente es el mismo siempre, y la Manada va rotando por los stands de las diferentes seisenas, cada vez poniendo a remate una o dos obras de arte hasta concluir con todas.

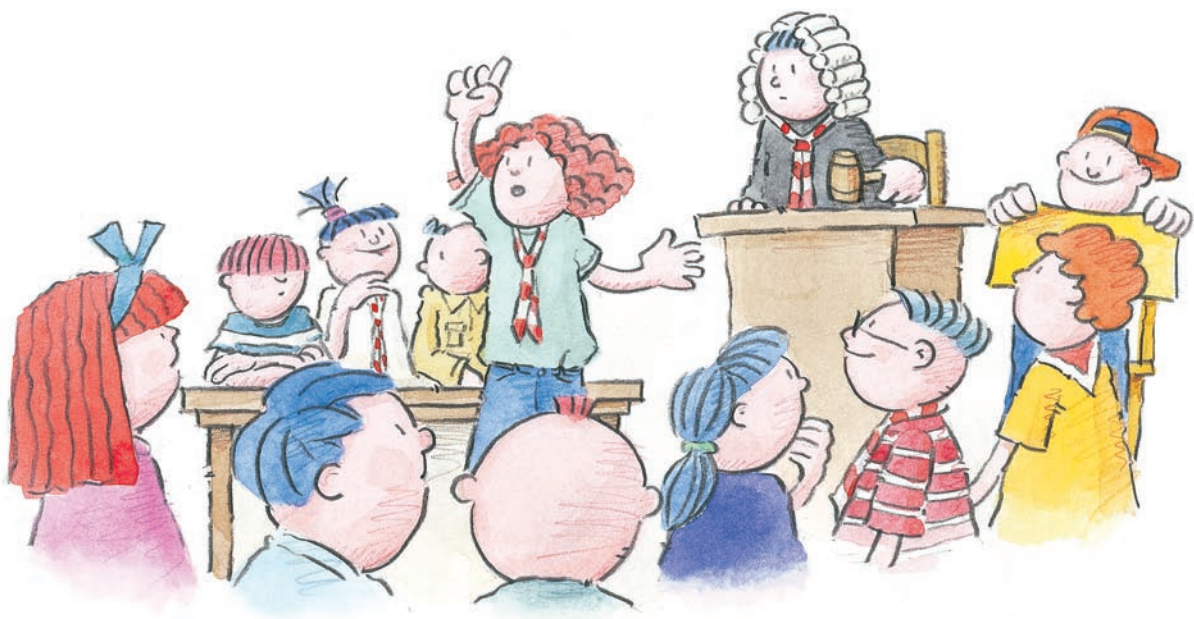
Es fundamental que los martilleros sepan vender bien su mercadería: *“Invito a los señores a admirar las ideas que les propone la seisena gris. ¡Verdaderas obras de arte! Comenzaremos por esta visita de dos horas a la fábrica de helados “El pingüino alegre”, incluyendo la agradable degustación que se ofrecerá a su término... ¿quiénes desean conocer este refrescante aspecto de la industria nacional? El joven gordito al fondo ¿cuánto dijo que ofrecía?”*

Terminada la subasta se ordenan las actividades por su valor, según la cantidad de dinero que se pagó por cada una de ellas.

Juicio en la Corte

Las actividades propuestas por las seisenas son llevadas a juicio para establecer si merecen ser realizadas en los próximos meses. Si una actividad reúne a su favor la mitad más uno de los votos de la Corte de Justicia, es declarada inocente, lo que significa que quedó seleccionada para ser realizada. Las actividades seleccionadas se priorizan según el número de votos obtenidos. Las que no obtienen la mitad más uno son declaradas culpables y no se considera su realización.

El tribunal está conformado por todos los miembros de la Corte de Justicia, es decir, todos los lobatos y lobeznas de la Manada. Uno de ellos, que para los efectos de este juego es considerado el *Juez*, da la palabra y pone orden en la sala.



Cada actividad es presentada imparcialmente por un *Relator*, sus desventajas son destacadas por el *Fiscal* y a éste le replica un *Abogado Defensor* que pertenece a la seisena que presenta la actividad. El Relator puede ser alguien imparcial e incluso un dirigente, mientras que el Fiscal, por cierto, es un lobato o lobezna de otra seisena que no está de acuerdo con realizar esa actividad o a quien se le ha encomendado que haga ver sus inconvenientes. Para alcanzar a enjuiciar a todas las actividades será necesario fijar tiempos límites y evitar largos alegatos. Uno de los dirigentes puede oficiar de *Secretario*, con el solo objeto de hacer respetar las decisiones del Juez.

Los abogados pueden acompañar pruebas escritas -"¡este que ven aquí es el último boletín de la Asociación y dice que esta actividad ha resultado excelente en muchas Manadas!"- como también citar testigos -"¿tiene usted algo que declarar? ¡sí, señor Fiscal! ...en la Manada en que estaba antes hicimos una actividad muy parecida a ésta y resultó tan aburrida que nunca pudimos terminarla y nadie pidió siquiera saber por qué..."

A quienes les perjudique la decisión de primera instancia, pueden presentar un recurso de apelación, el que se conocerá al final del juicio por el mismo tribunal, es decir, ¡todos los miembros de la Manada!

Como seguramente ya se habrá advertido, la forma en que está constituida esta Corte de Justicia viola varios principios fundamentales del derecho, como aquel que dice que nadie puede ser juez y parte a la vez; y es muy probable que tu Manada, al ponerla en práctica, le falte el respeto a otras tantas reglas procesales, pero... "los autores de esta Guía, señor Juez, declaramos bajo juramento que muchas veces hemos aplicado esta actividad para seleccionar actividades y ha resultado genial. ¡Plena prueba! ¡Archívese!"

Una mañana en el mercado

En este caso las actividades propuestas se convierten en atractivos productos que se transan en medio del bullicio y del encanto de un mercado de abasto. Cada seisena instala y decora un sencillo stand, donde presenta, da a conocer y vocea sus productos por distintos medios. *“Pasen señores a ver esta hermosa actividad que les ofrecemos: ¿no les gustaría comer en campamento un rico pan hecho por nosotros mismos? ¡En medio día se aprende!”*

Por turnos, para no abandonar el negocio, los miembros de la seisena salen de su stand a darle una mirada a la mercadería de la competencia y a proyectar sus propias compras.



Esta modalidad se presta para desarrollar las habilidades publicitarias y comerciales y la capacidad de competir de los niños. Los que proponen la actividad de confección de pan, por ejemplo, bien podrían agregarle a su propaganda la degustación de un pequeño trozo de pan casero, horneado ese mismo día por alguna de sus mamás.

Como en la subasta, todos los niños reciben igual cantidad de dinero en billetes de un mismo valor, pero que se confeccionan en dos colores y se entregan en proporciones diferentes: con los billetes recibidos en una cantidad mayor, sólo pueden adquirir productos vendidos por otras seisenas, mientras que con los billetes recibidos en una proporción menor, pueden comprarse a sí mismos todo lo que quieran.

Al comprar un determinado "producto", se anota su nombre en el billete antes de entregarlo al vendedor. Así, al cierre del mercado, cuando los vendedores cuenten sus ingresos, se sabrá efectivamente cuánto dinero reunió cada actividad. Según el número de actividades variables que se necesitan para el ciclo, se consideran seleccionadas las más vendidas.

Los dirigentes pueden constituirse en un *Comité de Defensa del Consumidor*, autorizado incluso para retirar de la venta algún producto peligroso o inconveniente para los jóvenes consumidores, tarea en que deberá usar toda su prudencia y persuasión, ya que en este mercado no está permitido el uso de la fuerza pública.

Un día de elecciones

Se simula una elección de candidatos al Parlamento o al organismo de gobierno local, en la cual no pueden faltar, como corresponde a toda elección que se precia de tal, la campaña electoral, la propaganda y, por supuesto, las concentraciones políticas. Para que el juego sea más real, los dirigentes explican previamente la forma en que se realizan las elecciones en nuestro país, aprovechando para dar a conocer a los niños el proceso electoral como parte importante del sistema democrático, con sus virtudes y también con sus defectos.

Cada seisena, convertida esta vez en secretaría electoral, presenta carteles, distribuye folletos, conversa persona a persona y hace todo tipo de propaganda, tratando de convencer a los integrantes de la Manada de las bondades de su propuesta, presentada como un conjunto de "candidatos" que se disputan el favor del electorado... *"porque yo les aseguro, compañeros lobatos y lobeznas, que mientras más excursiones realicemos, menos reuniones tendremos"*.

Como en toda elección, las seisenas tendrán un plazo para realizar la campaña, promover sus ideas y celebrar pactos, culminando en una concentración final en la que se entregarán los últimos argumentos y se cerrará la campaña. A continuación, los electores suspenderán la actividad proselitista, se dirigirán a las urnas y cada lobato y lobezna manifestará sus preferencias.

Para propiciar el interés por valorar y reconocer lo positivo que existe en las iniciativas de las otras personas, se establece que cada niño o niña sólo puede votar en secreto por actividades propuestas por las demás seisenas. Si las ideas de la propia seisena son atractivas e interesan a la Manada, los demás lobatos y lobeznas votarán por ellas. Para hacer posible esta modalidad, cada elector recibe una papeleta en la que se ha puesto un número o símbolo que distingue a su seisena. Se puede votar hasta un máximo de actividades previamente determinado por los dirigentes, el que debiera ser ligeramente superior al número de actividades que se estima que se podrán realizar durante el ciclo de programa.

En cada papeleta personal los niños escriben el nombre de las actividades de su preferencia o las identifican por el número que a cada una se le ha asignado en una lista que previamente se ubica a la vista de todos. Son nulos completamente los votos que manifiestan un número de preferencias superior al máximo y los que votan por actividades de su propia seisena, lo que se reconoce confrontando las actividades elegidas con el número o símbolo puesto en la papeleta.



Los dirigentes actuarán como *Tribunal Calificador de Elecciones*, asegurando que las actividades propuestas respondan al énfasis establecido, no pongan en peligro la seguridad de los niños y correspondan a lo que la Manada efectivamente es capaz de hacer. Este Tribunal será el encargado de velar por la transparencia de la elección, supervisar el recuento de votos y proclamar finalmente a los candidatos electos, es decir, las actividades que obtuvieron las mayores preferencias.

Te prometemos que usando este juego democrático obtendrás muy buenos resultados. ¡Palabra de candidato! De candidato que cumple... por supuesto.

El resultado del juego democrático debe ser respetado

El juego democrático que se use -que puede ser alguno de los antes mencionados u otro inventado por tu Manada- es para los niños una actividad más, tan atractiva como cualquier otra y que forma parte natural de la continuidad de actividades de la Manada. Los dirigentes sabemos que *es algo más que una actividad más*, ya que permite que los niños, sin dejar de jugar, expresen de manera clara y concreta lo que quieren hacer, sin espacios para dudas ni interpretaciones de los adultos.

Progresivamente, a medida que crecen, los niños descubrirán su valor y, sin dejar de disfrutarlo como un juego, le asignarán la importancia que tiene, ya que entenderán que es una de las formas en que contribuyen al gobierno de la Manada.

De ahí la importancia de que el equipo de dirigentes respete rigurosamente los resultados entregados por el juego democrático. Si por cualquier causa al organizar las actividades es preciso posponer o agregar algunas, esa intervención requiere acuerdo del Consejo de la Roca, como se reitera en el capítulo siguiente. Sólo actuando de esa forma niños y niñas reconocerán que su opinión es valiosa y considerada.

Y si a pesar de la intervención de los dirigentes promoviendo el énfasis, proponiendo actividades y estableciendo márgenes razonables -lo que ocurre tanto en la propuesta como durante el mismo juego democrático- la voluntad de la mayoría de los niños se hubiese equivocado en la elección, es preciso mantener el respeto por su determinación y realizar con igual interés las actividades elegidas, ya que si corregimos sus opciones, nunca ganarán la experiencia de tener que enfrentar las consecuencias de sus propias decisiones.

Ya sabemos qué actividades quieren hacer los niños y también la importancia que esta decisión tiene. Ahora los dirigentes tenemos que organizar y diseñar esas actividades y, con la ayuda de los propios niños, prepararlas.



14

capítulo

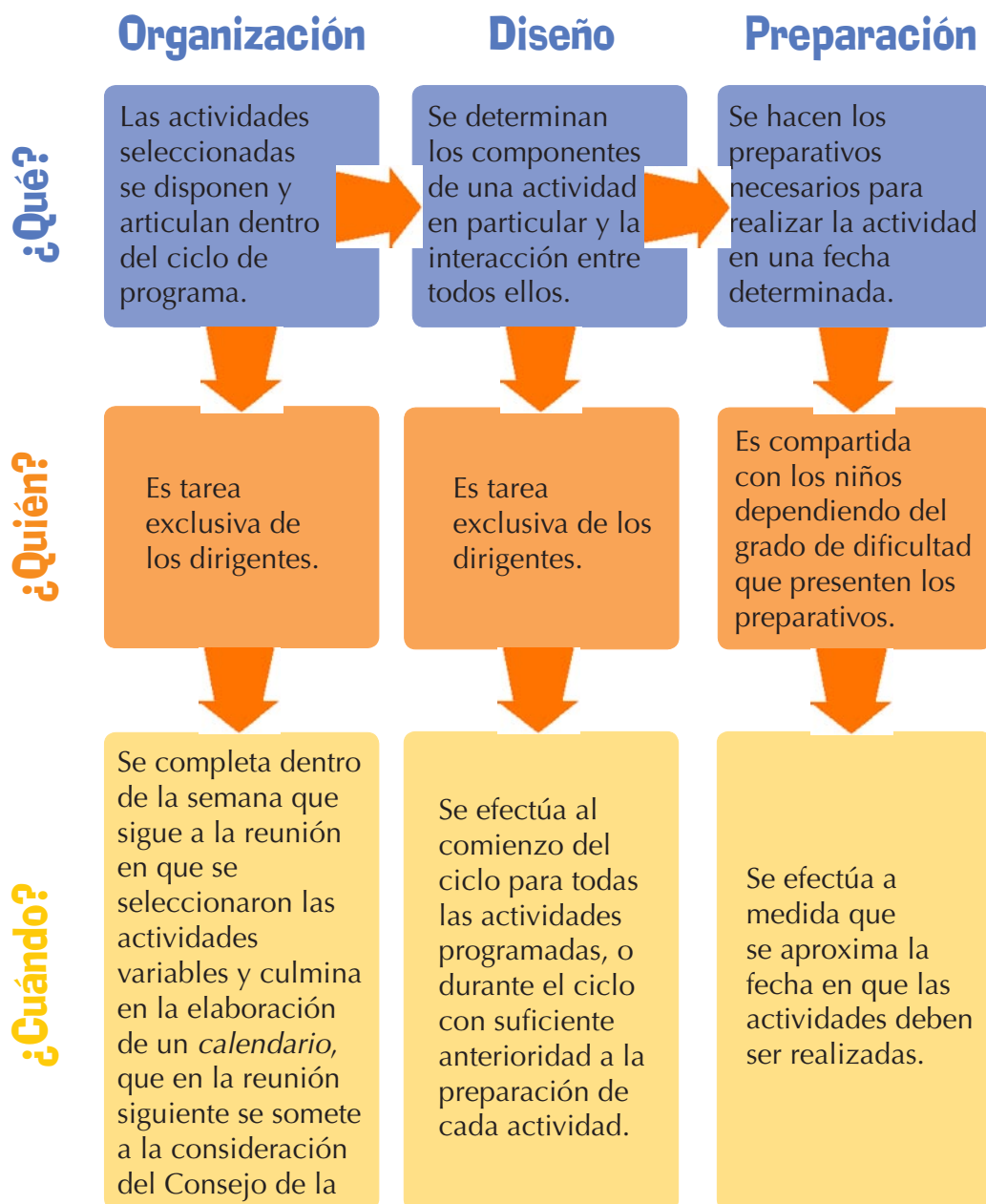
Organización, diseño y



p de actividades

Las actividades se organizan, se diseñan y se preparan

El éxito de las actividades depende mucho de la habilidad con que se organicen, diseñen y preparen.



Criterios de organización

Las actividades se organizan por los dirigentes de acuerdo a ciertos criterios, algunos de los cuales refuerzan conceptos mencionados al hablar de la preselección de actividades:

-  **Se deben considerar todas las actividades seleccionadas por niños y niñas.** El respeto a sus decisiones les indicará que su participación es valorada, mejorará su autoimagen y estimulará su confianza en el sistema democrático.
-  Si por causas razonables no es posible desarrollar todas las actividades seleccionadas por los niños y es inevitable posponer algunas, se debe actuar considerando la prioridad establecida por los resultados de la selección y **los cambios deben ser aprobados por el Consejo de la Roca.**
-  No obstante que se haya fijado un énfasis en determinadas áreas de crecimiento, es conveniente que durante un ciclo **se incluyan actividades que permitan a los niños avanzar en las distintas áreas**, aunque en algunas más pausadamente que en otras. Estas diferentes intensidades no afectan el desarrollo armónico de los niños, ya que entre uno y otro ciclo la atención a las diferentes dimensiones de la personalidad se compensa y equilibra.
-  Es fundamental **mantener un equilibrio entre actividades fijas y variables** y, dentro de estas últimas, entre las de menor y las de mayor duración.
-  Aunque se refirieran a una misma área de crecimiento, **debe existir diversidad entre los tipos de actividad**, evitando realizar sucesivamente actividades relativas a un mismo tema o grupo temático. Por ejemplo, para lograr desarrollo corporal no es necesario programar una caminata tras otra, ya que con el mismo objeto pueden practicarse deportes variados y alternarlos con las caminatas.
-  Para lograr entre las distintas actividades el equilibrio y la diversidad a que nos hemos referido antes -lo que por cualquier causa pudo perderse o no lograrse durante el proceso de selección- **los dirigentes pueden incorporar en esta fase algunas actividades destinadas a esos propósitos, siempre que estas variaciones sean menores y no alteren de modo sustancial la selección efectuada por los niños.** Al final de la fase de organización, cuando el Consejo de la Roca apruebe el calendario, **los niños tendrán la oportunidad de dar su opinión sobre esas variaciones.**

Las actividades se **organizan** siguiendo **una determinada secuencia**



¿Cómo organizar las actividades para aplicar los criterios anteriores y aprovechar el tiempo al máximo?

Esta tarea puede parecer compleja, pero luego de organizar las actividades de 2 ó 3 ciclos de programa, un equipo de dirigentes habrá adquirido la destreza suficiente para hacerlo con fluidez y, lo que es más importante, habrá encontrado la manera de hacerlo que más se acomoda a su estilo, ya que en esto, como en casi todo, hay muchas formas de hacer las cosas.

Por el momento, sugerimos una secuencia que será útil verificar cada vez que se organiza un ciclo:

- Identificar los fines de semana, feriados, parte de días hábiles y ocasiones especiales en que es posible realizar actividades dentro de los próximos 2 a 4 meses. 
- Determinar a continuación las principales actividades fijas que se debieran realizar durante el ciclo de acuerdo al énfasis establecido: campamentos, cacerías, celebraciones, sesiones del Consejo de la Roca y ocasiones en que la Manada se reunirá en torno a la Flor Roja. No es necesario considerar en este momento las actividades fijas cortas, las de refuerzo y las especialidades, ya que ellas se programan de otra manera, como explicaremos más adelante. 

- Distribuir tentativamente, en un *calendario* previamente preparado con este objeto, las principales actividades fijas antes determinadas, teniendo en cuenta que algunas de ellas deben ser efectuadas en fecha fija y otras se prolongan durante un fin de semana o varios días seguidos, como es el caso, por ejemplo, de la celebración de un aniversario y de los campamentos. En los fines de semana que han quedado libres se ubican las reuniones o encuentros habituales de la Manada, según el día y hora en que se acostumbra hacerlo. 
- Analizar luego las actividades variables -y los aspectos de las fijas que se incluyeron en la consulta- que han sido seleccionadas por los niños y estimar el tiempo que se necesita para realizarlas todas. 
- Agregar el tiempo anterior al que se necesita para hacer las actividades fijas que se distribuyeron tentativamente y observar si el resultado es compatible con la duración recomendada para un ciclo de programa: si falta tiempo, hay que suprimir o posponer actividades o extender ligeramente la duración del ciclo; si sobra tiempo, hay que agregar actividades de acuerdo al énfasis establecido o reducir ligeramente la duración del ciclo. 
- Determinada dicha duración, se procede a completar el calendario programando las diferentes actividades variables. Se recordará que ciertas actividades variables pueden realizarse en forma simultánea; y que en algunas actividades fijas -tales como los encuentros habituales de fin de semana, los campamentos y las cacerías- pueden realizarse varias actividades variables. 
- Al programar las actividades variables, seguramente habrá que introducir sucesivos cambios y ajustes entre estas actividades y algunas de las que se distribuyeron inicialmente, hasta lograr un calendario bien articulado. 
- Entre las actividades variables, recomendamos distribuir primero las de mayor duración, ya que si se procede a la inversa, probablemente habrá que reordenar varias de las de menor duración cuando posteriormente se quiera ubicar las más extensas. 
- **En la próxima reunión habitual de Manada, el calendario terminado se presenta al Consejo de la Roca para su aprobación. En el caso que se haya postergado alguna actividad seleccionada por los niños o se haya agregado otra como refuerzo, se explicarán las razones que se tuvieron para hacer esos cambios.** 

Recomendaciones

para la **disposición y articulación** de actividades en el calendario



Al momento de fijar una actividad en el calendario, ésta no ha sido aún diseñada, por lo que -salvo que se origine en una ficha de actividad o que se haya practicado antes- no se conocen completamente los pormenores que exigirá su preparación.



Sin embargo, algunos de esos pormenores -que seguramente se conocieron al momento de su preselección- deberán manejarse en estos momentos: para fijarla en el calendario se necesita conocer su duración aproximada; y al articularla con otras hay que saber además el material que ocupa, los conocimientos técnicos que se necesitan y la participación de terceros que requiere y así se podrá programar el tiempo necesario para adquirir esos conocimientos, obtener esos materiales y lograr la participación de las personas apropiadas.



También es necesario tener una idea aproximada de su costo, ya que una actividad que no tiene financiamiento necesita que con anticipación se programe otra que permita recaudar los fondos necesarios para financiarla.



La gran variedad de actividades fijas de corta duración -juegos, cantos, danzas, narraciones, representaciones y otras generalmente espontáneas- no puede ser planificada en detalle. Basta que las reuniones, los campamentos y las actividades variables, especialmente las de larga y mediana duración, se realicen con suficiente holgura para intercalarlas cuando corresponda.



Algo similar ocurre con las actividades de refuerzo y las especialidades, cuyo carácter individual impide programarlas en detalle en el calendario del ciclo, no obstante que se deben prever espacios que permitan desarrollarlas en distintos momentos.



Igualmente se debe considerar el tiempo que al final del ciclo necesitarán los dirigentes para concluir el proceso de evaluación de la progresión personal de los niños.



También debe preverse tiempo para que los dirigentes diseñen las actividades y, junto con los niños, las preparen, como luego se verá. No basta planificar actividades, es necesario también programar las acciones preparatorias.