

Las actividades EDUCATIVAS

10





CONTENIDO

OBJETIVOS, ACTIVIDADES Y EXPERIENCIAS

- Para lograr los objetivos realizamos actividades
- Los jóvenes aprenden a través de las experiencias que obtienen en las actividades
- Las experiencias son personales
- Las actividades contribuyen al logro de los objetivos educativos de manera paulatina, secuencial y acumulativa

TIPOS DE ACTIVIDADES

- Las actividades pueden ser internas y externas
- La principal distinción es entre actividades fijas y variables
- El programa equilibra actividades fijas y variables
- Las actividades variables pueden ser de patrulla, de Unidad y proyectos

LAS ACTIVIDADES FIJAS

- Las actividades fijas tienden a realizarse de una misma manera
- Las reuniones de patrulla
- La reunión de Unidad
- Campamentos y excursiones
- Los juegos
- Historias, anécdotas, cuentos y relatos
- El canto, la danza y el baile
- La fogata

LAS ACTIVIDADES VARIABLES

- Las actividades variables deben ser desafiantes, útiles, recompensantes y atractivas
- Las fichas de actividades ayudan a encontrar y a imaginar actividades
- Las actividades variables tienen distinta duración
- Las actividades variables pueden ser sucesivas y simultáneas
- Las actividades son colectivas y excepcionalmente individuales

LAS ESPECIALIDADES

- Las especialidades desarrollan aptitudes innatas
- La especialidad es voluntaria, individual y apoyada por un monitor
- Los objetivos, acciones y requisitos de una especialidad son flexibles
- Las especialidades permiten explorar, conocer, hacer y servir
- Las especialidades complementan la progresión personal
- Las especialidades aumentan la necesidad de atención personal a los jóvenes
- Las especialidades se agrupan en conjuntos
 - * Ciencia y tecnología
 - * Arte, expresión y cultura
 - * Deportes
 - * Servicio a los demás
 - * Vida en la naturaleza

OBJETIVOS, ACTIVIDADES Y EXPERIENCIAS



En el Movimiento Scout los jóvenes *aprenden haciendo*, ya que todo se realiza bajo la forma de *actividades*.



**PARA LOGRAR
LOS OBJETIVOS
REALIZAMOS
ACTIVIDADES**

En las patrullas y en la Unidad los jóvenes son los protagonistas de las actividades. Las proponen y las eligen por sí mismos y las preparan, desarrollan y evalúan con el apoyo de los dirigentes adultos.

Las actividades permiten que los jóvenes tengan experiencias personales que contribuyen a incorporar en su comportamiento las conductas deseables propuestas por los objetivos.

Levantar una construcción en campamento es una buena forma de entender ciertas leyes físicas; plantar un árbol y ayudarlo a crecer es la mejor manera de valorar la naturaleza; compartir lo que se tiene enseña a vivir la solidaridad; cocinar los propios alimentos y limpiar las ollas incorpora en la personalidad habilidades elementales de uso cotidiano.

El *aprendizaje por la acción* permite un *aprendizaje por descubrimiento*, que hace que los conocimientos, actitudes o habilidades aprendidas se “encarnen” de manera profunda y permanente. A la vez, ha demostrado ser más efectivo que otros sistemas para interesar a los jóvenes en su autoeducación.



LOS JÓVENES APRENDEN A TRAVÉS DE LAS EXPERIENCIAS QUE OBTIENEN EN LAS ACTIVIDADES

Si las actividades suscitan en los jóvenes experiencias personales, debemos distinguir la *actividad* que se realiza entre todos y la *experiencia* que cada joven adquiere durante la actividad.

ACTIVIDAD

- Es lo que ocurre externamente, la acción que se desarrolla entre todos.
- Es un instrumento que genera diferentes situaciones.

EXPERIENCIA

- Es lo interno, lo que pasa en cada persona, lo que cada uno obtiene de la acción desarrollada.
- Es el resultado que se produce en el joven al enfrentar esa diversidad de situaciones.

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

LAS EXPERIENCIAS SON PERSONALES



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 jóvenes que participan en ella.

Una actividad puede ejecutarse de manera impecable y ser colectivamente muy exitosa, pero en algunos jóvenes podría no producir los resultados previstos.

A la inversa, puede que una actividad no sea evaluada como exitosa y sin embargo haya producido, en algunos o varios participantes, experiencias que contribuyen a la adquisición de conductas deseables.

**Como la experiencia es una relación personal del joven 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 favorezcan experiencias conducentes
a la obtención de las conductas previstas en los objetivos.**

¿Cómo influye esto en el programa de actividades de nuestra Unidad?

- ➡ El programa de cada una de las patrullas y el de la Unidad Scout deben 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 joven, lo que se realiza a través del seguimiento de su progresión personal.



Entre las actividades y los objetivos educativos no existe

una relación directa e inmediata, esto es, la realización de una actividad no produce automáticamente el logro de un determinado objetivo.

**LAS ACTIVIDADES
CONTRIBUYEN AL LOGRO
DE LOS OBJETIVOS EDUCATIVOS
DE MANERA PAULATINA,
SECUENCIAL Y ACUMULATIVA**

Las actividades que realizan las patrullas y la Unidad, a través de las sucesivas y variadas experiencias que generan en los jóvenes, contribuyen 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 desarrollo personal de los jóvenes, es decir, de su progresión, sólo será posible cada cierto tiempo. Al evaluar objetivos de crecimiento se está midiendo madurez y la madurez de la persona es un estado de plenitud al que se llega por medio de un proceso de desarrollo paulatino, secuencial y acumulativo.



TIPOS DE ACTIVIDADES



LAS ACTIVIDADES PUEDEN SER INTERNAS Y EXTERNAS

En el capítulo anterior hemos señalado que los objetivos personales consideran la totalidad de la vida de los jóvenes, la que comprende una gran variedad de actividades, muchas de las cuales no están conectadas con la patrulla o la Unidad. Esto permite distinguir entre actividades internas y externas.

Se entiende por **internas** aquellas que se realizan en las patrullas, la Unidad Scout o fuera de ellas, pero por iniciativa de su programa de actividades. **Externas** son todas las que los jóvenes efectúan fuera de sus patrullas y de la Unidad Scout y sin vinculación directa con ellas.

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

Los jóvenes, además de participar en el Movimiento Scout, son alumnos de una escuela, hijos de una familia, miembros de una Iglesia, practican un deporte, interpretan algún instrumento, tienen amigos no scouts, se vinculan a diferentes grupos sociales.



Como se trata de motivar el avance, orientar el desarrollo y evaluar todos los objetivos educativos asumidos por los jóvenes, su patrulla y los dirigentes deberán tener en cuenta la variedad de actividades que los scouts realizan en los distintos ambientes en que actúan, ya que todas ellas están influyendo en su personalidad.

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

LA PRINCIPAL DISTINCIÓN ES ENTRE ACTIVIDADES FIJAS Y VARIABLES



Según su forma, su frecuencia y la manera en que contribuyen a la aplicación del método y al logro de los objetivos, las actividades pueden clasificarse en **fijas** y **variables**.

LAS ACTIVIDADES FIJAS

- Utilizan una misma forma y generalmente dicen relación con un mismo contenido.
- Se necesita realizarlas continuamente para crear el ambiente deseado por el método scout.
- Contribuyen de manera genérica al logro de los objetivos educativos.

LAS ACTIVIDADES VARIABLES

- Utilizan formas variadas y se refieren a contenidos muy diversos, según las inquietudes expresadas por los jóvenes.
- No se repiten continuamente, salvo que los jóvenes deseen hacerlo y después de transcurrido cierto tiempo.
- Contribuyen a la obtención de determinados objetivos educativos claramente individualizados.

Actividades fijas son, por ejemplo, las distintas celebraciones que se realizan en la Unidad. Según el motivo que celebran, su contenido siempre es similar; su realización frecuente contribuye a crear la atmósfera propia de la vida de grupo en la Unidad; y no están dirigidas al logro específico de un objetivo o grupo de objetivos educativos de los jóvenes. Sin embargo, 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 celebraciones es igualmente válido para todas las otras actividades fijas que se realizan en las patrullas y en la Unidad, como las reuniones, las excursiones y campamentos, la mantención y mejoramiento del rincón de patrulla y del local de la Unidad, los juegos, los cantos, la animación del sistema de patrullas y tantas otras.



Actividades variables, por ejemplo, podrían ser el aprendizaje de la técnica del reciclado de papel, la mantención de un cultivo hidropónico, el montaje de un teatro de títeres para un centro infantil, la elaboración de un audiovisual, un reportaje fotográfico o un campamento itinerante en distintos sectores rurales culturalmente atractivos.



Para que una actividad variable pueda incorporarse al programa de las patrullas o de la Unidad, basta que ella sea:

- desafiante,
- útil,
- atractiva y
- recompensante.



Toda posibilidad de acción que constituya un desafío, sea útil para el crecimiento personal de los jóvenes, les atraiga y tenga para ellos el sentido de obtención de un logro, es una actividad educativa y por lo tanto entra en el campo de interés de las patrullas y de la Unidad.

EL PROGRAMA EQUILIBRA ACTIVIDADES FIJAS Y VARIABLES



Una de las claves para enriquecer la *vida de grupo* en la Unidad es construir, con la participación activa y responsable de los jóvenes, un programa de actividades que mantenga un adecuado equilibrio entre estos dos tipos de actividades educativas.



LAS ACTIVIDADES FIJAS

- Fortalecen el método, asegurando la participación juvenil, la toma de decisiones colectivas y la vigencia de los valores.
- Contribuyen a crear la atmósfera de la Unidad y producen vivencias propiamente scouts.

LAS ACTIVIDADES VARIABLES

- Aseguran que el programa responda a las inquietudes e intereses de los jóvenes y los proyecte sobre la diversidad del entorno.
- Se relacionan directamente con las necesidades de la comunidad.

El equilibrio entre estas actividades se planifica, primero al preseleccionar y luego al organizar las actividades, como veremos al hablar del ciclo de programa.

De hecho, las actividades fijas y las variables no son antagónicas ni separadas. Se conectan entre sí, pudiendo una misma actividad reunir a ambos tipos. Es el caso de un campamento, que siendo básicamente una actividad fija, comprende habitualmente la realización de varias actividades variables.

UN PROGRAMA CONCENTRADO EN ACTIVIDADES FIJAS, EN PERJUICIO DE LAS VARIABLES

Puede conducir a una Unidad “cerrada”, centrada sobre sí misma, aislada de los acontecimientos de su entorno, que no prepara a los jóvenes para la vida sino para el propio Movimiento Scout. Un “programa scout para scouts” y no un “programa scout para jóvenes”.

Podría afectar el desarrollo armónico de los jóvenes, 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.

Puede convertir al programa en algo muy aburrido y con tendencia a la obsolescencia.

UN PROGRAMA RECARGADO DE ACTIVIDADES VARIABLES, CON ESCASAS ACTIVIDADES FIJAS

Corre el riesgo de desperfilar la Unidad, convirtiéndola probablemente en un “grupo juvenil” atractivo y servicial, pero con escaso “estilo scout”, lo que afectará su cohesión y el sentido de pertenencia de los jóvenes.

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.

Puede convertir al programa en activismo sin sentido, impidiendo que los jóvenes reflexionen y el grupo logre estabilidad.

LAS ACTIVIDADES VARIABLES PUEDEN SER DE PATRULLA, DE UNIDAD Y PROYECTOS



Las *actividades de patrulla* son las realizadas por una patrulla sin tener necesariamente relación con las otras patrullas.

Las actividades *de Unidad* son las comunes a toda la Unidad, ya sea porque todas las patrullas han decidido realizar la misma actividad en paralelo o porque asumen tareas específicas dentro de una actividad que las involucra a todas. Las actividades de Unidad o *comunes* deben tener una frecuencia que no interfiera con las actividades de patrulla, que son prioritarias.

Los *proyectos*, son un conjunto de actividades que conforman una iniciativa de mayor envergadura, generalmente de larga duración, asumiendo las patrullas diferentes actividades que se complementan entre sí para el logro de un objetivo común.



**Esta distinción es importante para el equilibrio
entre vida interna de la patrulla e interacción con las otras.**

También lo es para los efectos de selección y evaluación de las actividades.

**Las actividades de patrulla son seleccionadas
y evaluadas por la propia patrulla.**

**Las actividades de Unidad, al igual que los proyectos,
son preseleccionadas por el Consejo de Unidad,
luego son seleccionadas por la Asamblea de Unidad
y finalmente se evalúan entre todos.**

LAS ACTIVIDADES FIJAS



LAS ACTIVIDADES FIJAS TIENDEN A REALIZARSE DE UNA MISMA MANERA

En la práctica, las actividades fijas tienden a ser realizadas de una manera bastante estandarizada. Sin embargo, ellas admiten variaciones en su aplicación, por lo que es conveniente revisar continuamente la forma en que las hacemos, preguntarnos si no podríamos mejorarlas, introducirles variantes y así evitar que se conviertan en rutina, pierdan su atractivo para los jóvenes o disminuyan su valor educativo.

A continuación nos referiremos a las principales actividades fijas.

LAS REUNIONES DE PATRULLA



Las patrullas se reúnen al menos una o dos veces a la semana y no sólo los fines de semana, ya que los scouts se encuentran de acuerdo a sus intereses personales y a las necesidades de cada actividad. Una de esas oportunidades generalmente coincide con la reunión de Unidad.

Las reuniones pueden realizarse en el “rincón” propio, en el local de Unidad, en la casa de alguno de los integrantes, en la escuela, en la parroquia, en el lugar en que se desarrolla una actividad, en campamento o en otro lugar que los jóvenes escojan o que las circunstancias hagan apropiado.

No sólo se producen juntándose toda la patrulla. También pueden ser encuentros de 2 ó 3 jóvenes para tareas específicas. Es lo que normalmente los jóvenes hacen con sus amigos y amigas.



Las reuniones de patrulla varían mucho de contenido entre una y otra. Pueden tener por objeto preseleccionar, seleccionar, preparar o evaluar actividades; ejecutar una actividad o una parte de ella, trabajar en la etapa de un proyecto, celebrar un Consejo de Patrulla, evaluar la progresión, arreglar el rincón, mantener el Libro de Patrulla, arreglar dificultades internas o simplemente estar juntos por el placer de compartir, hablando de todo un poco sin la formalidad de una agenda, como ocurre en cualquier grupo informal.

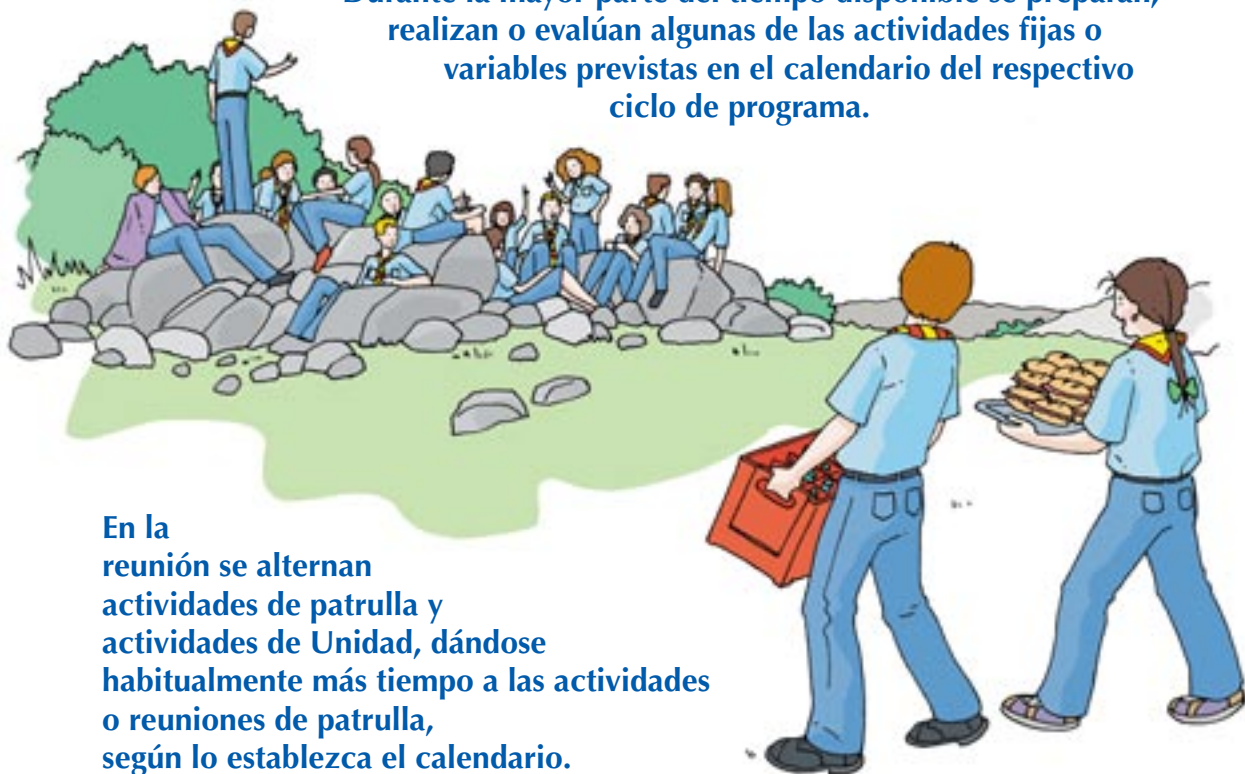
LA REUNIÓN DE UNIDAD



La reunión de la Unidad Scout se realiza generalmente los fines de semana durante un tiempo no inferior a 3 ó 4 horas. Tiene lugar en el local de la Unidad o del Grupo o, si no se dispone de locales, en el lugar facilitado por alguna institución de la comunidad.

Se inicia puntualmente con un “saludo” o algunos gestos simbólicos breves: izar banderas, elevar una oración, entonar una canción, proclamar los “gritos” de las patrullas. A continuación se dan a conocer las principales novedades y se recuerda el programa de actividades a las cuales se dedicará la reunión.

Durante la mayor parte del tiempo disponible se preparan, realizan o evalúan algunas de las actividades fijas o variables previstas en el calendario del respectivo ciclo de programa.



En la reunión se alternan actividades de patrulla y actividades de Unidad, dándose habitualmente más tiempo a las actividades o reuniones de patrulla, según lo establezca el calendario.

En el tiempo destinado a reuniones o actividades de patrulla, los dirigentes deben estar disponibles para el apoyo y acompañamiento personal y colectivo de los jóvenes. En algunos casos participan en las actividades junto a ellos.

Como las patrullas son diferentes en experiencia, desarrollo, número de integrantes, edades y probablemente sexo, sus actividades pueden ser muy diversas y tener distintos tiempos y ritmos. De ahí que es posible, por ejemplo, que en alguna ocasión una patrulla no asista a la reunión de Unidad porque ese fin de semana está realizando una excursión. También puede ocurrir que iniciada la reunión se retire a completar una actividad que está desarrollando en otro lugar de la comunidad.

Los dirigentes deben resistir la tentación de uniformar o estructurar excesivamente estos encuentros, para lo cual es preciso recordar que la Unidad es esencialmente una organización de respaldo del sistema de patrullas. El estilo de animación apropiado para una Unidad Scout dista mucho de ser un encuentro en que los pequeños grupos operan todos al unísono, bajo la mirada escrutadora de un dirigente y mucho menos siguiendo el ritmo impuesto por un silbato.

Esto no significa que en estas reuniones cada cual hace lo que quiere, ni que los dirigentes se eximen de supervisar, dar su apoyo estimulante o velar por la seguridad. Lo que tratamos de explicar es que su estructura es flexible y se adapta al calendario de actividades aprobado por la Asamblea de Unidad para el respectivo ciclo de programa.

Terminadas las actividades y antes del cierre, se destina cierto tiempo al cumplimiento de tareas rutinarias y administrativas, tales como limpiar el local, actualizar el diario mural o poner al día registros y cuotas. El cierre del encuentro puede adoptar una forma similar a su apertura.

Para que las reuniones de Unidad mantengan su sentido, recomendamos tener presente las siguientes orientaciones:



- La reunión de Unidad no siempre dura de 3 a 4 horas. Cada cierto tiempo -idealmente una vez al mes- 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 o un proyecto- se ocupará casi todo el tiempo disponible en avanzar en dicha actividad. Más que una reunión, será un día de trabajo.
- También por exigencias derivadas de las actividades variables de que se trate, a veces las reuniones no se desarrollarán en el local sino en un sector de naturaleza cercano, o en otra parte del vecindario o de la ciudad, actuando las patrullas de manera autónoma o toda la Unidad en conjunto, según sean las necesidades del calendario de actividades.
- Durante las reuniones habituales de Unidad es conveniente combinar actividades y tareas administrativas, evitando separarlas en dos bloques, lo que dividiría la reunión en dos partes: una interesante y otra aburrida.
- En cualquier caso, las reuniones de Unidad deben ser activas, evitando largos intervalos o reuniones pasivas que hagan perder el interés de los participantes.
- La Unidad no sólo se reúne los fines de semana, también puede programar una actividad en días feriados. Las Unidades patrocinadas por escuelas deben evitar reunirse exclusivamente en el colegio, al término de las clases e incluso en horas de clase, dando la falsa impresión de que el Movimiento es un deber escolar o una asignatura más.

Las reuniones, como todas las actividades scouts, nunca deben perder la emoción. Ellas necesitan producir en el ánimo de los jóvenes una “resonancia” que pueda prolongarse hasta la próxima reunión o encuentro.

CAMPAMENTOS Y EXCURSIONES



El *campamento* es la actividad fija más importante de un programa scout de actividades, ya que el método no es comprensible sin la vida al aire libre.

Los scouts suelen acampar entre 3 y 6 veces al año, tratando de lograr un total de no menos de 15 días de campamento. Dependiendo de la temporada, la duración de los campamentos varía entre 2 y 5 días, con excepción del campamento final de un año de actividades, que puede durar alrededor de 10 días.

A manera de ejemplo, una distribución de los campamentos durante un año podría ser la siguiente:



Un campamento o excursión de 2 días de duración, en cada ciclo de programa.



Un campamento de 3 a 5 días de duración, que puede ser en alguno de los períodos intermedios de vacaciones que los scouts tengan en el año. Puede coincidir con un cambio de ciclo de programa.



Un campamento de alrededor de 10 días de duración, durante el verano o período más largo de vacaciones de que dispongan los jóvenes. Se debe tener presente que este es un campamento que finaliza el “año scout”, por lo que cierra un ciclo de programa y debe contemplar tiempo para las diferentes tareas de evaluación.



El campamento es una actividad que comprende otras actividades: durante su transcurso se realizan las actividades variables y fijas que hayan sido previstas en el calendario del respectivo ciclo de programa, tales como grandes juegos, veladas, fogatas, celebraciones, acciones de servicio, actividades de exploración y muchas otras.



Un campamento no es una reunión de ciudad ampliada. Tampoco debe ser recargado con un apretado programa de actividades. Debe dar oportunidad para el silencio y para el contacto con la naturaleza; con tiempo suficiente para observar, descansar y hasta flojear. Es una oportunidad para vivir realmente.

Las *excursiones*, por su parte, son salidas de corta duración -1 ó 2 días- por lo que en el lenguaje scout no llegan a ser consideradas como “campamento” propiamente tal. Se realizan generalmente por patrulla y en cualquier momento del año, según lo acordado en el calendario del respectivo ciclo de programa.

Campamentos y excursiones:

- Se realizan en un ambiente natural que renueva la vivencia del marco simbólico: *explorar nuevos territorios con un grupo de amigos*. Los jóvenes viven aventuras que los ponen en contacto con dimensiones antes desconocidas para ellos.
- Contribuyen a que los jóvenes desarrollen su autonomía personal, ejerciendo responsabilidades y superando dificultades en un ambiente diferente al de su familia o de su entorno habitual.
- Fortalecen la cohesión interna de las patrullas.
- Crean un ambiente especial que facilita el logro de los objetivos personales de cada joven en todas las áreas de crecimiento.

Los campamentos permiten practicar la vida al aire libre, un elemento fundamental del método scout.

La vida al aire libre tiene tal impacto educativo en los jóvenes que los campamentos no pueden ser reemplazados por ningún otro medio. A través de ellos, los scouts:

- Se reencuentran con los ritmos naturales.
- Ponen en juego sus sentidos y desarrollan su imaginación.
- Pierden el temor a lo desconocido.
- Descubren la importancia de ser solidarios y trabajar en equipo en un medio con pocos recursos.
- Experimentan la vida en condiciones simples y rudimentarias.
- Tienen experiencias que están muy lejanas de quien vive en las ciudades, especialmente de aquellas excesivamente urbanizadas.
- Se encuentran con ellos mismos.
- Se maravillan ante la Creación y renuevan sus preguntas o certezas sobre Dios.



Nada reemplaza la experiencia de una noche bajo las estrellas, del turno de vigilancia junto al fuego, del canto de los pájaros en la madrugada, de la observación de la vida silvestre, del descanso abrigado en la carpa de la patrulla o del viento sonando en el bosque.

El campamento de Unidad se organiza de manera que favorezca la autonomía de las patrullas



Las patrullas acampan en un mismo lugar, pero en condiciones de distancia y espacio que les permitan desarrollar sus actividades con independencia. Las patrullas habilitan, ambientan y mantienen sus sectores de campamento, preparan su alimentación y realizan sus actividades particulares en los tiempos asignados para ellas.

Sobre la ubicación de las patrullas en un campamento de Unidad, Baden-Powell aconsejó enfáticamente que las patrullas deben estar “cada una en carpas separadas y en sitios distintos, de modo que los scouts no se sientan como parte de un gran rebaño, sino como miembros de pequeños grupos responsables e independientes. Las patrullas deben permanecer intactas bajo cualquier circunstancia”. (*Gaceta de la Oficina Nacional*, junio de 1910).



Por esta razón, la elección del lugar de campamento es una de las condiciones de su éxito. Debe ser un lugar que ofrezca espacios independientes y seguros, que invite a descubrir, que haga posible jugar a la aventura, en medio de una naturaleza rica y variada que estimule la exploración.



El equipo de dirigentes acampa en un sector propio, idealmente equidistante de los sectores en que acampan las patrullas. Para su alimentación, sus integrantes se alternan aceptando las invitaciones de las patrullas. En los campamentos de larga duración, el equipo de dirigentes también atiende aspectos relativos al suministro central de ingredientes para la preparación de la alimentación en las patrullas.



Durante el desarrollo de un campamento de larga duración, al menos una vez, cada patrulla realiza una excursión fuera del lugar en que acampa toda la Unidad. Esta salida puede durar entre 24 y 48 horas. Ella no consiste en un paseo, por lo que debe tener un fuerte contenido de exploración de la naturaleza y observación del medio ambiente, conocimiento de la región y de sus habitantes y, evidentemente, una cuota de esfuerzo físico.

Este desafío implica preparación por parte de cada miembro de la patrulla y aplicación de conocimientos y técnicas. La planificación y realización de la excursión deben ser supervisadas cuidadosamente por los dirigentes, quienes minimizan el riesgo y acompañan su desarrollo, especialmente en patrullas con poca experiencia o formadas por jóvenes de menor edad.

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



LOS JUEGOS

El juego puede ser visto desde dos perspectivas.

La primera considera al juego como una actitud. Desde este ángulo el juego es una disposición de la voluntad, un estilo de ser y de hacer, un punto de vista desde el cual observar y juzgar los hechos sin demasiada gravedad, con optimismo y humor, dejándose sorprender por la vida.

Comprendiendo que esta actitud es natural en los jóvenes, el método scout está concebido como un gran juego y éste es su mayor atractivo para ellos, quienes lo asumen como propio. Esta “actitud de juego” hace que el joven y la joven se muestren sin temores, permitiendo a los dirigentes conocerlos mejor e identificar la forma de apoyarlos.

En segundo lugar, el juego puede ser visto como una actividad, como un medio espontáneo de exploración de sí mismo, de los demás y del mundo. Jugar implica experimentar, probar hasta dónde se puede llegar, aventurar, esforzarse, celebrar. Jugar con otros incluye compartir, ayudarse, organizarse, saber ganar y saber perder. Desde este ángulo el juego es un factor de introducción a la vida social, ya que al igual que en la vida cotidiana, existen reglas que todos deben respetar.

Los juegos organizados son los que más atraen a los jóvenes y los que mejor facilitan el aprendizaje. En ellos cada participante desempeña una función, aportando inteligencia y destrezas. Cada participante debe concentrarse en lo que hace, ya que su distracción puede perjudicar a su equipo.



Por el juego los jóvenes aprenden que no siempre pueden ganar, que es necesario ponerse en el lugar del otro, gobernar sus impulsos físicos, contenerse y dominar la tendencia a interpretar las reglas para su provecho. Asimismo, los más hábiles comparten con aquellos que lo son menos y éstos, a su vez, aprenden de ellos. El juego permite que hasta los menos diestros se destaquen en algo en particular.

En la adolescencia el juego demanda despliegue físico y requiere cierta elaboración que permita a los jóvenes reflexionar y decidir por sí mismos. Por eso es frecuente el juego que desarrolla un tema, ya que junto a la actividad física considera destrezas técnicas y aspectos tácticos que permiten idear y aplicar un plan.

Para elevar su resultado educativo, el juego debe proveer alternativamente la sensación de éxito y de pérdida, por lo cual la variedad de estilos y demandas de los juegos asegurará a todos la oportunidad de experimentar la emoción de triunfar.



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, que no den margen a interpretaciones, y explicarlas con claridad en el momento oportuno: debe conocerse con anticipación cómo se juega y, si corresponde, por qué se gana o se pierde.
- Animar constantemente el juego sin que los dirigentes se conviertan en jugadores.
- No dejar a ningún joven fuera del juego, salvo que alguno haya debido salir en virtud de las reglas del propio juego, las que, si su mecánica lo permite, debieran considerar su pronto reingreso.
- Dar continuidad al juego y no interrumpirlo sin motivo válido.
- Terminar el juego antes de que empiece a decaer el interés, siempre que su finalización sea regulable, ya que hay juegos en que la solución de la trama requiere ir hasta el final y no se pueden 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, el desempeño de sus participantes y el cumplimiento de las tareas asignadas a quienes lo condujeron.

Existen muchos manuales y publicaciones que contienen diferentes tipos de juego para jóvenes y que pueden ser realizados por los scouts: de interior y de exterior, breves y extensos, de ingenio o de despliegue físico, grandes juegos “de ciudad” o juegos nocturnos al aire libre.

No obstante, nada podrá reemplazar el *cuaderno personal de juegos*, donde se describen los mejores que uno haya recogido durante su experiencia como dirigente o como Guía de Patrulla.



HISTORIAS, ANÉCDOTAS, CUENTOS Y RELATOS



No hay un momento particular para dedicarse a “narrar” con adolescentes. Pero el deseo de aventurar, la curiosidad, el placer

de adentrarse en lo desconocido y misterioso están presentes con intensidad en los jóvenes de 11 a 15 años. Siempre apreciarán un relato histórico, una anécdota sabrosa, una leyenda impactante, sobre todo si refuerzan elementos que rondan en sus mentes gracias al marco simbólico.

Los relatos son como los condimentos en un buen guiso, se nota tanto su ausencia como su exceso. Por eso lo mejor es prestar atención a las oportunidades que ofrece la cotidianidad de la vida de grupo: al comenzar o cerrar una reunión, antes de salir de excursión, en campamento antes de retirarse a dormir, en el descanso de una larga caminata, durante un prolongado viaje en bus o en tren.

Hay múltiples ocasiones en que un amplio repertorio de historias, anécdotas, cuentos y hechos vividos permitirán a un dirigente hábil estimular la imaginación de los jóvenes y presentarles valores mediante testimonios, modelos sociales y situaciones para imitar o rechazar.

Forman parte de este repertorio las historias que los propios jóvenes puedan inventar, fomentando así la práctica creativa de idear situaciones y adentrarse en la magia. Los testimonios de exploradores, inventores y científicos son casi siempre tomados de la realidad, pero nada impide recurrir a la ficción, contenida en el amplio tesoro de la buena literatura universal, especialmente de la destinada a los jóvenes.

Por último, sugerimos repasar lo que se dijo sobre “contar” relatos al final de los capítulos 2 y 8, relativos respectivamente a Marco Simbólico y Áreas de Crecimiento.

EL CANTO, LA DANZA Y EL BAILE



El canto, la danza y el baile contribuyen de manera importante al desarrollo de las aptitudes artísticas de los jóvenes, al manejo de su cuerpo y al aprendizaje de compartir en grupo. Cantar y

bailar son actividades que unen, que ayudan a superar inhibiciones y que despiertan la alegría. Además, en esta edad es habitual encontrar quien interprete un instrumento musical y acompañe la canción de todos.

En Unidades Scouts cercanas a la tuya, en actividades de la Asociación y a través de dirigentes más experimentados, podrás conocer muchas danzas y cantos propios de los scouts. Existen además varios cancioneros que te ayudarán a enriquecer tu repertorio personal.

Un dirigente que en el momento más inesperado inicia una canción, favorece que en su Unidad se cante en todo momento.

A la inversa, una Unidad que no canta es porque sus dirigentes no cantan.



Los cantos y las danzas no requieren ser necesariamente “scouts”. Tu región y nuestro país poseen un rico material folclórico al cual siempre es conveniente recurrir. Los propios jóvenes, de manera espontánea, entonan canciones populares que expresan lo que les interesa y lo que sienten. Al compartir con ellos, los dirigentes pueden aportar orientaciones que les permitan valorar la música y el contenido de esos temas.

La edad adolescente es una época particularmente favorable a “festivales” y “concursos”, por lo cual siempre será posible promover actividades con Unidades cercanas o a nivel distrital, donde distintas Unidades se presenten y compitan en la ejecución de canciones y danzas.

LA FOGATA



La *fogata* o *fogón* de Unidad consiste básicamente en un encuentro artístico en torno al fuego, con una duración que oscila entre una hora y noventa minutos de “diversión planificada”, en el que se mezclan canciones, pequeñas representaciones, breves historias, bailes y otras actividades artísticas presentadas por los jóvenes.



Habitualmente se organiza una fogata con motivo de un aniversario importante para todos, al final de un ciclo de programa, con ocasión de la última noche de un campamento -en campamentos de larga duración puede realizarse más de una- o en otras ocasiones similares.

Sobre el contenido de la fogata recomendamos lo siguiente:

- El programa debe ser preparado previamente con la participación de todos los jóvenes y sus patrullas, siguiendo las orientaciones acordadas en el Consejo de Unidad.
- En el desarrollo de la fogata cada joven tiene un rol que cumplir, ya sea en los detalles organizativos, en la mantención del ambiente general o en los números artísticos presentados por su patrulla.
- Los números artísticos de las patrullas deben ser cortos, variados y de buen gusto.
- Para convocar a los participantes, encender el fuego y dar inicio al fogón, cada Unidad suele adoptar un ritual propio, lo que añade sabor, tradición y sentido de pertenencia a la celebración. En algunas Unidades estos rituales varían cada vez.
- Como el ritmo del día, que se inicia lleno de alegría y movimiento para luego reposar y entrar en la noche, el ritmo de la fogata 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 fogata coincide con el momento en que los jóvenes se retiran a sus sectores de patrulla a dormir, salvo que se introduzca un breve intervalo en que se comparte junto a las brasas mientras se disfruta de una bebida caliente o de un refresco.
- Cuando se realiza en la ciudad, puede invitarse a padres y familiares, aunque no siempre es conveniente, ya que la Unidad también necesita celebrar privadamente esta fiesta.
- La fogata puede tener un tema central en torno al cual giran las distintas representaciones: una leyenda, un hecho histórico, el recuento de las anécdotas del campamento y muchos otros.



Como se dijo, la fogata se realiza en una ocasión especial y tiene un cierto ritual. De ahí que cuando sólo se desea pasar un buen rato juntos, basta con organizar una *velada*, que al igual que la fogata, puede ser por patrulla o Unidad. La velada no tiene exigencias de ritmo, no necesita la presencia del fuego y hasta puede servir de actividad preparatoria de una fogata.

SEGÚN LO SEÑALÓ BADEN-POWELL, MARCHAS Y DESFILES NO SON ACTIVIDADES SCOUTS

Es posible que a algunos lectores les llame la atención que aquí no se mencionen ciertas actividades fijas que algunos Grupos Scouts acostumbran. Tal es el caso de las marchas y desfiles que fueron usuales en una época.



El fundador de los scouts, ya en 1935, había prevenido claramente a los dirigentes sobre estas actividades. El siguiente texto de Baden-Powell refleja que él recomendaba un programa de actividades centrado en las aspiraciones de los jóvenes y en su educación.

“Frecuentemente me han pedido los dirigentes, no los jóvenes, introducir más entrenamiento para marcha y desfile en el programa de los scouts; pero a pesar que, tras 34 años de experiencia militar, reconozco su valor disciplinario, veo también muy claramente sus defectos. Brevemente son:

El entrenamiento para marcha y desfile da a un dirigente flojo y carente de imaginación algo en qué ocupar a los jóvenes, sin considerar si a éstos les gusta o los beneficia. Le ahorra a él un mundo de trabajo.

El entrenamiento para desfiles es un asunto de instrucción, de “martillar” sobre los jóvenes, y de ninguna manera un asunto de educación que puedan adquirir por sí mismos.

La marcha militar tiende a destruir la individualidad, mientras que en los scouts queremos desarrollar la personalidad. Cuando se ha aprendido a marchar, esta actividad aburre al joven que añora estar haciendo otras cosas, opaca sus ambiciones”.

(Tomado de *Notas para dirigentes*, anexo a la 17ª edición británica de *Scouting for boys*, 1935)

LAS ACTIVIDADES VARIABLES



LAS ACTIVIDADES VARIABLES DEBEN SER DESAFIANTES, ÚTILES, RECOMPENSANTES Y ATRACTIVAS

Hemos dicho que las actividades variables pueden referirse a los contenidos más diversos, dependiendo fundamentalmente de los intereses de los jóvenes y de las necesidades de la comunidad en que actúa la Unidad Scout. Los temas, o grupos de temas, que con más frecuencia surgen entre las actividades variables de las Unidades Scouts son:

- Técnicas y habilidades manuales
- Reflexión, conocimiento de sí mismo y de los demás
- Deportes
- Expresión artística en sus distintas formas
- Conocimiento y protección de la naturaleza
- Servicio a la comunidad
- Vida familiar
- Comprensión intercultural
- Derechos humanos y democracia
- Educación para la paz y el desarrollo

Que las actividades variables se desarrollen con mayor frecuencia en torno a estos temas, no descarta que se consideren otros que pueden surgir de los intereses de los jóvenes o de la realidad social en que viven. Sin perjuicio de lo anterior, de acuerdo a su método el Movimiento Scout privilegia las que se relacionan con el juego, el servicio y la naturaleza.



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



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

Una actividad que imponga un esfuerzo por debajo de las condiciones personales de un joven o una joven, 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 jóvenes 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 joven, 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 los jóvenes la percepción de que lograrán algo al realizarlas, ya sea porque obtendrán un provecho o alcanzarán la satisfacción de un anhelo.



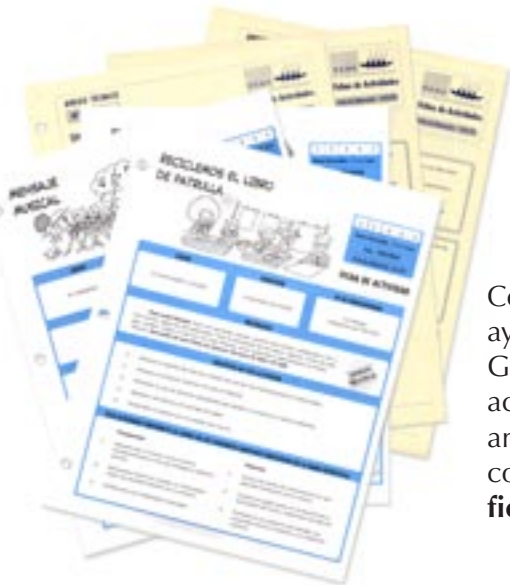
Que sean **atractivas** significa que cada actividad debe despertar en los jóvenes el deseo de realizarla, ya sea porque es de su agrado, o por la originalidad que contiene o debido a que se sienten vinculados con el valor implícito en ella.

**Estas cuatro condiciones de las actividades variables
deben ser evaluadas al momento de preseleccionar
y seleccionar las actividades, como veremos en el capítulo 12.**



**LAS FICHAS
DE ACTIVIDADES
AYUDAN A ENCONTRAR
Y A IMAGINAR
ACTIVIDADES**

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



Para su mejor ubicación, en la **ficha** se le ha dado un nombre a la actividad, 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 recomendada, 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 principales 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. Cada cierto tiempo una publicación agrupa un cierto número de fichas y anexos con el objeto de disponer en un solo lugar de un repertorio amplio de actividades a desarrollar.

En ningún caso pretenden anular la creatividad de jóvenes 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.



LAS ACTIVIDADES VARIABLES TIENEN DISTINTA DURACIÓN



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 jóvenes, generar un momento de diversión u ocupar un tiempo muerto que se produjo sin preverlo. Todos los Guías de Patrulla y los dirigentes manejan una reserva de actividades de este tipo, ya que la experiencia les ha enseñado que siempre son necesarias. Algunas se presentan en forma de juego o van acompañadas de música.





Las actividades de *corta duración* generalmente se desarrollan durante una reunión de patrulla o de Unidad (ejemplo: que cada patrulla produzca un comercial de televisión que promocioe un artículo de la Ley, y que lo actúe “en vivo” a través de una gran pantalla simulada); y las de *mediana duración* pueden durar de dos a tres semanas (ejemplo: luego de aprender la técnica de reciclado de papel, los jóvenes elaboran el Libro de Patrulla con hojas confeccionadas por ellos mismos).



También hay actividades de *larga duración*, que pueden extenderse más allá de un mes e incluso durante todo un ciclo de programa o que pueden abarcar varios días durante un campamento (ejemplo: escoger una melodía, crear una canción, confeccionar los instrumentos necesarios para ejecutarla, organizar un festival, presentar las canciones y elegir la ganadora). En este caso, todas las patrullas realizan la misma actividad por separado.



Los *proyectos* son un tipo de actividad de mediana o larga duración que comprende un conjunto de actividades complementarias que se asumen por las patrullas en búsqueda de un objetivo común (ejemplo: preparar una fiesta de Navidad en un hogar de ancianos, lo que supone confeccionar regalos, preparar actividades artísticas, ornamentar el lugar, coordinar la acción con las autoridades del establecimiento, conseguir recursos y muchas otras). En este caso, las patrullas realizan diferentes actividades que contribuyen al éxito de un mismo propósito.

La duración de una actividad es importante en relación con su planificación y con la participación de jóvenes y dirigentes en su propuesta, selección y planificación



Las **espontáneas** no requieren ser planificadas ni consideradas en el calendario de actividades. Normalmente surgen propuestas por el Guía o Subguía de Patrulla o por el dirigente que conduce la reunión.



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 jóvenes en su propuesta y selección será mayor que en el segundo, en que el Guía o Subguía de Patrulla o el dirigente a cargo habrán aportado la actividad de su “reserva” para estas situaciones.



Las de **mediana y larga duración** son las más frecuentes en la Unidad Scout, se originan de las propuestas de los jóvenes a través de sus patrullas y requieren de apoyo de los dirigentes en su planificación, la que debe ser muy cuidadosa.



Las actividades de mediana y larga duración son las que pueden convertirse en **proyectos**, al exigir la combinación de diversas actividades



LAS ACTIVIDADES VARIABLES PUEDEN SER SUCESIVAS Y SIMULTÁNEAS



Es posible 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, lo más frecuente será que se realicen dos o más actividades variables al mismo tiempo.

Esto podría ocurrir si la patrulla está desarrollando una actividad que requiere acciones previas o paralelas que deben ser realizadas por otras patrullas o por terceros. También cuando la actividad requiere de un cierto tiempo entre una y otra fase, lo que ocurre, por ejemplo, si se experimenta con cultivos hidropónicos,

ya que durante el tiempo que se necesita para que esos cultivos broten, es perfectamente posible desarrollar otras actividades en forma simultánea.



La coexistencia de actividades variables *simultáneas* durante un ciclo de programa, otorga diversidad y continuidad al trabajo y es parte del atractivo de la vida de grupo en la Unidad, donde siempre están “pasando cosas”. Esto reduce la posibilidad de que los jóvenes se aburran y no tengan en qué emplear su tiempo y energía.

La única dificultad de este sistema reside en la mayor atención que los dirigentes y los Guías de Patrulla deben dar al 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 fijas y variables en su gran mayoría son colectivas e incorporan a toda la patrulla o a la Unidad en su conjunto.



Sin embargo, hay ciertas *actividades fijas* que se realizan de manera individual, como el ingreso a la Unidad, el desempeño de un cargo de patrulla, la Promesa, la entrega de la insignia de una etapa de progresión, la buena acción personal, el mantenimiento de la bitácora, el paso a la siguiente Rama 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 patrulla, que se sugieren a un joven o a una joven por parte de su patrulla o del dirigente encargado del seguimiento de la progresión personal, 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 patrulla o de la Unidad ni requieren ser planificadas ni efectuadas dentro de un determinado ciclo de programa. Ellas surgen del diálogo que los miembros de la patrulla, el Guía de Patrulla o el dirigente encargado del seguimiento, mantienen constantemente con la joven o el joven.



Las *tareas personales dentro de una actividad colectiva*, son aquellos trabajos que cada joven asume como contribución al logro de un objetivo común y no requieren de mayor explicación.



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

LAS ESPECIALIDADES



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



**LAS ESPECIALIDADES
DESARROLLAN
APTITUDES INNATAS**

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 jóvenes pretenden ser ese punto de partida, fomentando la adquisición y el 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
APOYADA POR
UN MONITOR**



En la Unidad Scout se incentiva a los jóvenes 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 jóvenes de acuerdo a sus intereses o seleccionado por ellos de una lista existente en la Asociación o en la Unidad.



La especialidad se desarrolla individualmente, en distintos momentos, en un tiempo adicional a aquel destinado a las reuniones habituales y en un período muy variable, cuya duración, dependiendo del tema escogido, puede oscilar entre 2 y 6 meses. Este período es independiente del ciclo de programa que la Unidad esté desarrollando y no guarda relación con él.

Un monitor apoya al joven en el desarrollo de la especialidad. Esta función puede ser desempeñada por algún miembro del equipo de dirigentes que domine el tema respectivo o por una persona 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 joven o la joven y se debe tener la total seguridad de que esa relación será una oportunidad educativa.

LOS OBJETIVOS, ACCIONES Y REQUISITOS DE UNA ESPECIALIDAD SON FLEXIBLES



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

Aun cuando una especialidad se hubiese escogido de una lista previa donde esos tres componentes se encuentran definidos, es conveniente repasarlos pensando en la situación particular del joven 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 joven, deben ser considerados sólo como una referencia. Ellos pueden adaptarse teniendo en cuenta las diferencias geográficas, culturales, sociales, económicas y otras propias del medio en que actúan los jóvenes.

El buen criterio del equipo de dirigentes y del monitor que orientan la especialidad, distinguirá entre lo que es posible o imposible de alcanzar para un joven o una joven en un determinado momento o lugar.

El logro 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 se pueden utilizar las que proporciona la Asociación o las que se suministran a nivel internacional.



LAS ESPECIALIDADES PERMITEN EXPLORAR, CONOCER, HACER Y SERVIR



A través de una especialidad se explora un campo novedoso para el

joven, 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. 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 joven, 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 joven o de la joven. Un *fotógrafo* que presenta las fotografías tomadas por él mismo o una *actriz* que hace una representación en una fogata, 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 joven o la joven, 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 un hogar de ancianos. Esto ayuda a que los adolescentes experimenten que se aprende para sí y para los demás, contribuyendo a su integración social. La insignia de especialidad es testimonio permanente de la actitud de servicio del especialista en el campo de su especialidad.



LAS ESPECIALIDADES COMPLEMENTAN LA PROGRESIÓN PERSONAL



Los objetivos educativos personales de cada joven 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 joven o la joven 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 joven 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 AUMENTAN LA NECESIDAD DE ATENCIÓN PERSONAL A LOS JÓVENES

Para orientar en la búsqueda y desarrollo de una especialidad, los dirigentes necesitan conocer más sobre los intereses, aptitudes y posibilidades de cada joven, 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. La cercanía con una patrulla por parte del dirigente encargado de seguir el crecimiento personal de sus integrantes, será clave para ampliar este conocimiento sobre cada joven.

Al mismo tiempo, el hecho que una buena parte de los scouts de la Unidad 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.

LAS ESPECIALIDADES SE AGRUPAN EN CONJUNTOS



se pueden agrupar en conjuntos, cada uno de los cuales se refiere a un campo del conocimiento o de la actividad humana.

Dada la naturaleza objetiva de los temas de las especialidades, éstas

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. En cada conjunto mencionamos adicionalmente otras especialidades posibles.

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

ELECTRÓNICA

Estimular y desarrollar la capacidad para armar o reparar, con los elementos, herramientas e instrumentos más comunes de esta ciencia, equipos electrónicos de uso habitual, musicales, de fotografía, de video, de computación, de medición o de control remoto.

ENCUADERNACIÓN

Motivar la adquisición de destrezas para encuadernar libros, folletos o documentos y restaurar libros deteriorados, utilizando las herramientas y elementos más comunes de este oficio y empleando diferentes sistemas.



REPOSTERÍA

Promover la adquisición de habilidades para desarrollar una receta y preparar, tanto en su casa como en campamento, postres y golosinas para situaciones diversas.

OTRAS POSIBILIDADES

Albañilería, astronomía, carpintería, computación, electricidad, fotografía, geología, imprenta, mecánica del automotor, mantenimiento de embarcaciones, mineralogía, modelismo, plomería, química, reparaciones caseras, talabartería, trabajo en vidrio.

ARTE, EXPRESIÓN Y CULTURA

INTERPRETACIÓN MUSICAL

Adquirir la habilidad para ejecutar un instrumento musical, disponer de un repertorio variado de temas y utilizando esta destreza animar actividades en la Unidad y en otros ambientes.

TALLADO EN MADERA

Desarrollar la destreza para expresarse mediante el tallado de objetos que tengan volumen o que empleen la técnica del alto o bajo relieve, utilizando las herramientas más comunes de este arte y contribuyendo a la ornamentación de los lugares que el joven ocupa.

VIDEO

Estimular la habilidad para producir, grabar, editar y presentar a un público juvenil documentales o historias simples que utilicen este medio de expresión.

OTRAS POSIBILIDADES

Alfarería, arte religioso, canto, cestería, dibujo y pintura, diseño gráfico, escultura, folclor, filatelia, lectura, locución, modelismo arquitectónico, numismática, oratoria, periodismo, teatro y actuación, tejido y bordado.



DEPORTES

AEROMODELISMO

Motivar la adquisición de destrezas para construir modelos de aeronaves a escala reducida, operarlos y presentarlos en exposiciones o actividades competitivas.

MONTAÑISMO

Promover la capacidad para realizar excursiones en medios montañosos o en terrenos rocosos, boscosos, nevados o helados; y participar en recorridos de media montaña y escalamientos simples, aplicando las normas de seguridad.

PESCA

Adquirir la habilidad para utilizar los elementos propios de este deporte y pescar diversas especies propias de la región en que vive, aplicando reglas de seguridad personal y de conservación del medio natural.

OTRAS POSIBILIDADES

Arquería, atletismo, basquetbol, béisbol, bolos, ciclismo, equitación, esgrima, esquí, fútbol, balonmano, natación, navegación, patinaje, remo, tenis, voleibol.

SERVICIO A LOS DEMÁS

ATENCIÓN DE PÁRVULOS

Desarrollar la capacidad para cuidar niños pequeños en diferentes situaciones, atendiendo a sus necesidades básicas de alimentación, higiene, abrigo y recreación.

HILO Y AGUJA

Adquirir la destreza para colaborar en su casa y en su patrulla, utilizando herramientas y materiales empleados en la costura para fabricar o reparar artículos de tela de uso cotidiano.

SEGURIDAD EN EL TRÁNSITO

Formar la habilidad para prevenir situaciones de riesgo en los desplazamientos a pie o en bicicleta y para ayudar en circunstancias de congestión o riesgo.

OTRAS

POSIBILIDADES

Alfabetización, animación religiosa, atención de ancianos, atención a personas con discapacidades, cuidado de parques naturales, higiene y salud pública, interpretación, orientación urbana, prevención y combate de incendios, primeros auxilios, reciclaje, salvamento acuático, socorrismo, seguridad, seguridad en la montaña, señalización y transmisiones, turismo.

VIDA EN LA NATURALEZA

COCINA

Adquirir la destreza para preparar, especialmente en excursiones y campamentos, comidas nutritivas, sencillas y sabrosas para la alimentación de su patrulla.

ORIENTACIÓN EN LA NATURALEZA

Desarrollar la habilidad para encontrar la ubicación y la ruta en excursiones mediante el uso de mapas, brújula y medios naturales de orientación.

CRÍA DE ESPECIES DIVERSAS

Fomentar la capacidad para atender la alimentación y el cuidado de algunas especies que pueden ser criadas en espacios pequeños; y durante un cierto tiempo tomar a su cargo las tareas de cría de algunos ejemplares de una de estas especies.

OTRAS POSIBILIDADES

Acecho y rastreo, apicultura, avicultura, botánica, campismo, conservación, cuidado de mascotas, entomología, forestación, horticultura, jardinería, lechería, ornitología, pionerismo, vida marina, vida silvestre, zoología.

En los párrafos anteriores se han mencionado 100 especialidades posibles, las que sólo deben considerarse como alternativas. Podrás encontrar otras ideas en la lista de especialidades publicada por la Asociación. En todo caso, cualquier lista puede incrementarse y adaptarse dependiendo de los intereses, necesidades y posibilidades de los jóvenes; como también de las condiciones geográficas, culturales y sociales en que ellos se desenvuelven.

