

# **CARÁCTER**

---

**Valores propios**

# Valores propios

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

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

# EL GLOBO PRISIONERO

Área de desarrollo  
**CARÁCTER**



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

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

## LUGAR

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

## DURACIÓN

Alrededor de dos horas.

## PARTICIPANTES

La Unidad Scout, trabajando en patrullas y como Unidad.

## OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

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

## CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

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

13 a 15 años

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



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

## MATERIALES

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

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

### Con anterioridad a la actividad

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

### El día de la actividad

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



# GLOBO AEROSTÁTICO DE PAPEL

## ANEXO TÉCNICO

### Materiales

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

### Instrucciones

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

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

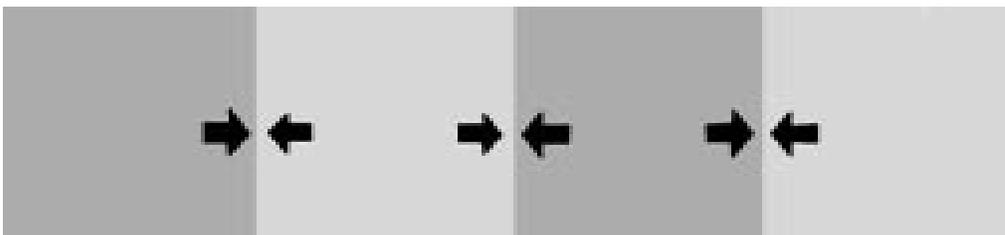


figura 1

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

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

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



fig. 2

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

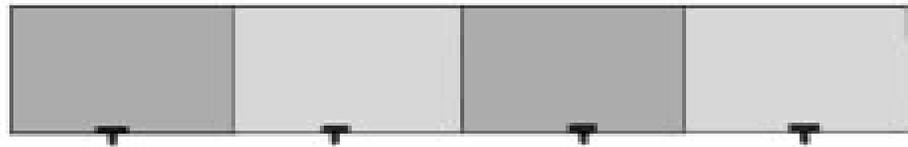


fig. 3

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

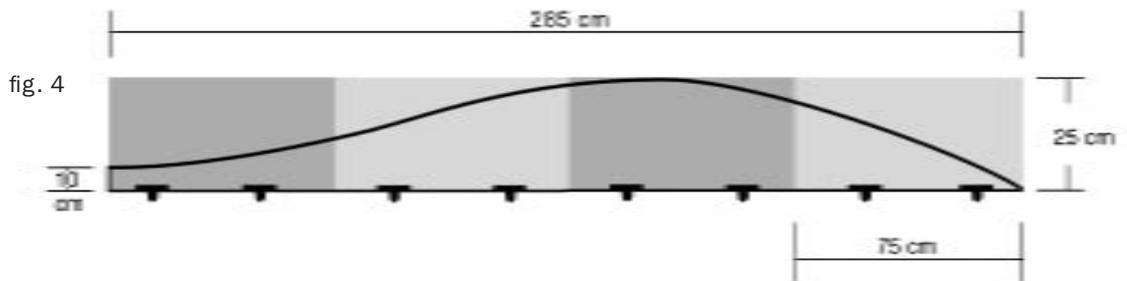


fig. 4

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

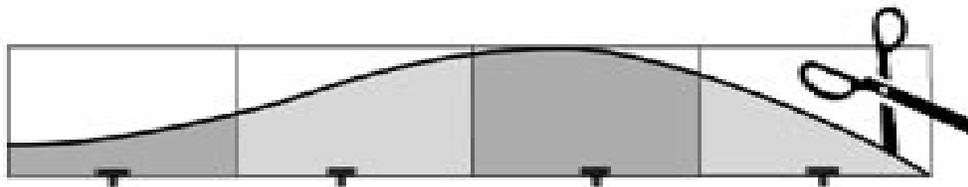


fig. 5

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

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

fig. 6

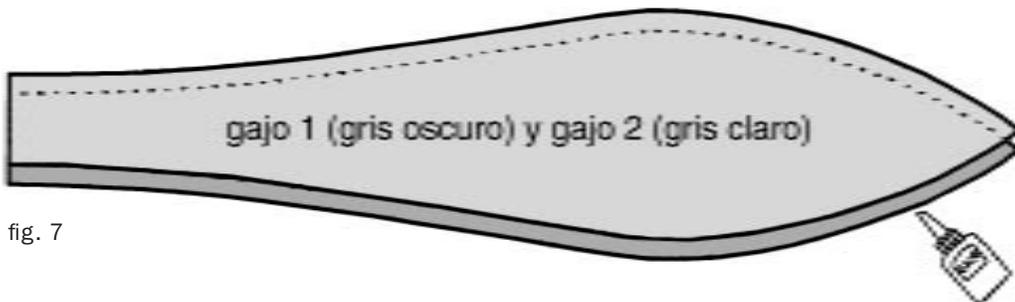
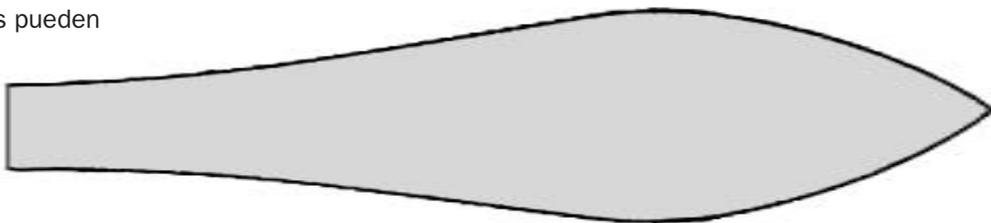


fig. 7

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

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

Visto desde el extremo o en corte

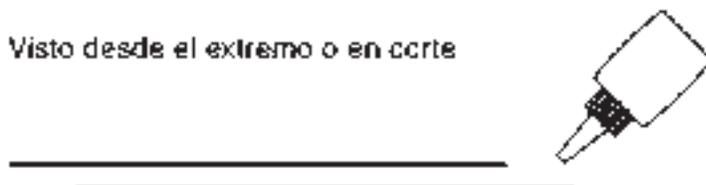


fig. 8

Visto desde el extremo o en corte



fig. 9

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

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

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

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

Visto en corte, los gajos lucen como un acordeón

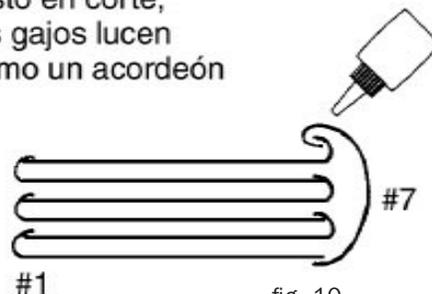
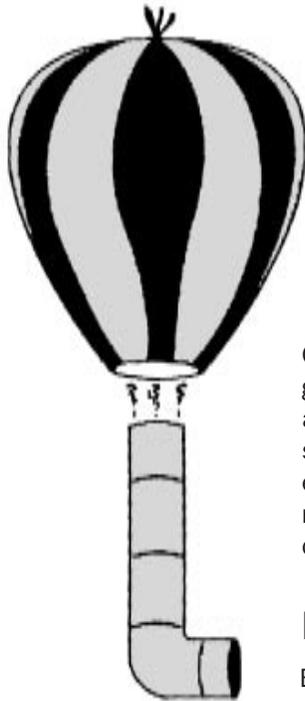


fig. 10

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



alambre en el cuello

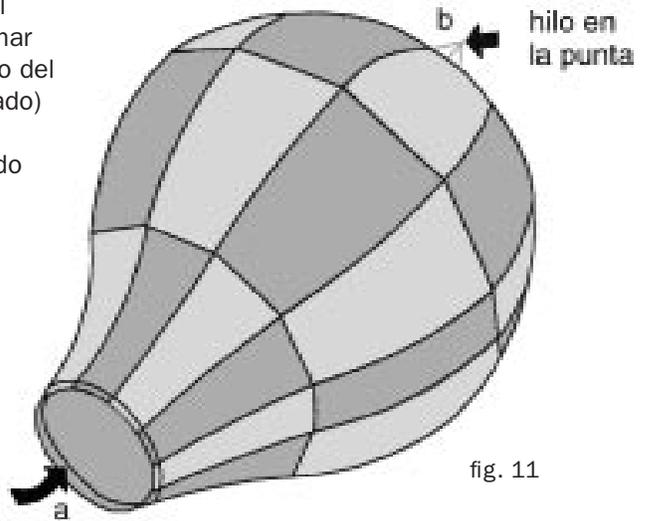


fig. 11

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

## El quemador

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

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

## Para lanzar el globo

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

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

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

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

# TEATRO DE LA AVENTURA

Área de desarrollo  
**CARÁCTER**



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

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

## LUGAR

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

## DURACIÓN

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

## PARTICIPANTES

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

## OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

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

## CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

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

13 a 15 años

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



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

## MATERIALES

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

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

### En reunión del Consejo de Unidad

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

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

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

### El trabajo de las patrullas

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

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

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

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

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

### El día de la presentación

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

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

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

# OPERACIÓN PATCH ADAMS

Área de desarrollo  
**CARÁCTER**



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

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

## LUGAR

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

## DURACIÓN

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

## PARTICIPANTES

La Unidad Scout.

## OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

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

## CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

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

13 a 15 años

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



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

## MATERIALES

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

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

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

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

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

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

### **Durante las siguientes semanas**

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

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

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

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

### **“Sonreír es contagioso”**

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

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

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

# LA FIESTA DEL FUEGO

Área de desarrollo  
**CARÁCTER**



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

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

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

## LUGAR

En el local de la Unidad y en campamento.

## DURACIÓN

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

## PARTICIPANTES

Todas las patrullas de la Unidad Scout.

## OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

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

## CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

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

13 a 15 años

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



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

## MATERIALES

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

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

### Con anterioridad al campamento

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### En campamento

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

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

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

### Durante el Fogón

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

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

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



# HISTORIA DE LAS FALLAS DE VALENCIA

## ANEXO TÉCNICO

### La fiesta de las fallas de Valencia

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### ¿Cómo surgió esta fiesta?

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

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



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

Las primeras constancias de esta fiesta datan de la segunda mitad del siglo XVII cuando, a la luz de los documentos encontrados, la fiesta ya estaba consolidada puesto que los documentos constituyen diversas leyes municipales que regulan la ubicación de los monumentos para evitar incendios. Es a partir del siglo XIX que los documentos sobre fallas se hacen más numerosos.

De todas maneras, la fiesta fallera de aquella época no era igual a la actual. La fiesta era considerada como una fiesta de la víspera de San José; las figuras se plantaban la mañana del 18 de marzo y se quemaban esa misma noche; los “ninots” de entonces eran una estructura de madera vestida con ropa auténtica y máscaras de cartón. La estructura de la fiesta también era diferente: una tarima de madera sobre la que se ponían varios “ninots” que representaban una escena, la que además se acompañaba con carteles explicativos. Era mucho más parecido a un teatro.

La fiesta comenzó a ampliarse a partir del último tercio del siglo XIX. El número de fallas crece, de una en 1852 a 16 en 1872; la pirotecnia cobra mayor importancia a partir de 1866; se implantan los “despertaes”; aparecen algunos “llibrets”, publicación que edita cada falla; los grupos de vecinos que hacen fallas evolucionan y surgen las primeras comisiones falleras con cargos directivos; a partir de 1873 se implantó la “cremà” el día 19 de marzo por la noche, pero la “plantà” no se trasladó por lo que la fiesta comenzó a durar dos días. Todos estos cambios se producen no obstante que hacia 1851 el Ayuntamiento obligaba a pedir permiso para levantar un monumento, exigía el pago de impuestos especiales e instauraba censura sobre las fallas para controlar la crítica política, social y moral de los monumentos. Estas imposiciones lograron que en 1866 no se presentara ningún monumento. Fue la fuerza de los vecinos, que lograron la rebaja de los impuestos, y la instauración por parte de la revista “El Traca” de un premio a la mejor falla lo que hizo que en 1877 la tradición reapareciera con potencia y se presentaran... ¡29 fallas!

Hacia finales del siglo XIX, esta era la fiesta más popular de Valencia. El número de fallas creció, así como los pueblos donde éstas se plantaban. Los monumentos eran ahora más grandes, más acabados y utilizaban nuevos materiales.

Es a partir de los años 30 que las fallas alcanzan notoriedad nacional e internacional. En 1927 la Asamblea Pro-Fiestas para San José determinó coordinar y fomentar la fiesta. El consistorio incrementó el dinero de los premios a las fallas y las dividió en dos categorías según su costo. En 1928 la semana fallera se amplió y se adelantó la “plantà” a la noche del 16 de marzo. Ese mismo año se creó el Comité Central Fallero, prelude de la actual Junta Central Fallera. Entre otras acciones, dicho Comité constituyó actos como la “Cridà”, la Exposición del “ninot”, la “Nit del Foc” (noche del fuego), las cabalgatas y la elección de once Bellezas Falleras y una Reina de las Fallas, antecedentes de la Fallera Mayor de Valencia y su Corte de Honor.

La Guerra Civil Española (1936-1939) trastocó completamente la fiesta. Al acabar el conflicto el nuevo consistorio decidió reconstituirla y, reuniendo a los presidentes y secretarios de las comisiones falleras supervivientes, fundó en 1939 la Junta Central Fallera. Aquí comenzó un nuevo período de censura en los temas falleros, especialmente sobre aquellos que tocaban el ámbito de la política. El Ayuntamiento incorporó nuevos actos como la Fiesta de la Clavariesa, precedente de la Ofrenda a la Virgen. Hacia los años 40 se montaron las primeras comisiones falleras modernas, con presidente, directivos, fallera mayor, estandarte y demarcación. Los falleros, que antes se reunían en bares o locales, ahora lo hacían en barracas especialmente preparadas para su trabajo. La Junta Central Fallera crea la sección especial para los premios y la delegación de infantiles, obligando a que toda infantil esté ligada a una grande.

A partir de los años 50 las fallas crecen espectacularmente en número de visitantes y volumen económico. La “Nit del Foc” pasa del 16 al 19 de marzo y la Junta Central Fallera crea el actual traje negro de fallero.

En los años 60 las comisiones falleras ya usan el “casal” como lugar de reunión. En 1969 el número de comisiones llega a superar las 200. Se consolidan la sección infantil y la femenina dentro de las comisiones y los falleros pasan de ser unos 6.000 en 1959 a unos 28.000 en 1970. Las dimensiones de las construcciones son cada vez más grandes y comienzan a destacarse las fallas de Na Jordana, el Pilar, la Merced y Convento Jersusalén-Matemático Marzal, entre otras.

Luego de la muerte de Francisco Franco y con la llegada de la democracia, los políticos pasaron a ser tema recurrente de los “ninots”. Los castillos de fuegos de artificio comenzaron a hacerse sobre el cauce del Río Túria. La “plantà” pasó a realizarse la noche del 15 de marzo y la “Nit del Foc” la del 18.

El resto de la historia de las fallas la siguen haciendo, día a día, los falleros.

Si quieres ver fotografías de las fallas más importantes, saber cómo se organiza la Junta Central Fallera (la reunión de todas las fallas) y obtener más información sobre esta interesante fiesta, te recomendamos visitar la página web oficial de las fallas de Valencia: <http://www.fallas.com>



Fuente: Página web oficial de las fallas de Valencia.



# PAELLAS

## ANEXO TÉCNICO

### El arroz

Así como el trigo ha sido el cereal más utilizado en Europa y el maíz el grano clásico de las culturas precolombinas americanas, el arroz es la gramínea básica en los países asiáticos; durante milenios ha constituido el componente fundamental, a veces único, de la alimentación de una gran parte de la población de Asia.

El arroz -la mayor parte de cuyas variedades están dentro de la especie *Oryza sativa*, pertenece a la familia de las gramíneas, que agrupa a los cereales. Las distintas variedades difieren en la semilla y en la altura que alcanza la planta, y casi todas ellas se cultivan en llanuras aluviales que pueden inundarse durante el periodo de crecimiento del vegetal.

El arroz es una planta herbácea anual que alcanza una altura de 1,8 m. Tiene una sola flor de espiga, y las dos hojas interiores que protegen la flor se unen para envolver por completo el fruto, que recibe el nombre de carióspside.

Ya en el año 3.000 a.C. se cultivaba el arroz en China y en la India. Durante mucho tiempo su ámbito de cultivo estuvo restringido a las llanuras y a las desembocaduras de los ríos del Asia monzónica, donde la abundante mano de obra campesina permitía satisfacer las necesidades de una densa población tanto en China como en Indochina, Malasia y la meseta de la India. Con el tiempo, el cultivo arraigó fuera de Asia.

Gracias a su tallo hueco, que hace posible la aireación de las raíces, el arroz crece en zonas inundadas. No obstante, determinadas variedades se desarrollan en zonas de secano. En los países asiáticos, las semillas se siembran en viveros y las plántulas se llevan después a los arrozales cubiertos por una capa de agua no muy alta. Una característica de numerosas regiones es el paisaje arrocero en terrazas: tal es el caso de las laderas de las colinas de Java. Semanas antes de la cosecha se procede al drenaje del suelo, con objeto de permitir el secado de las espigas y la maduración del grano. En los países occidentales, dotados de técnicas agrícolas más avanzadas, se recurre a la maquinaria para realizar la siembra y la cosecha, en tanto que en los menos avanzados las operaciones se efectúan aún en gran parte a mano.

En occidente, la cáscara externa del arroz suele eliminarse; por ello casi todo el consumo en esta área corresponde al arroz blanco o perlado, si bien en los últimos años la demanda de arroz integral ha experimentado un notable incremento en algunos países. En Asia, donde el arroz constituye en muchas regiones el alimento casi exclusivo, no ocurre lo mismo: el grano se consume allí con cascarilla, ya que es en ésta donde se encuentran las vitaminas, proteínas y minerales que hacen del arroz uno de los alimentos más complejos. En algunos lugares de Asia la introducción de la costumbre de eliminar la cascarilla motivó la aparición de epidemias de una enfermedad denominada beriberi, debida a la carencia de tiamina (vitamina B1).

El contenido en gluten -mezcla de proteínas de los granos de las gramíneas- del arroz es bajo, razón por la que éste no se utiliza en la elaboración de pan. En ciertos países de Asia, como Japón, la paja de arroz se usa como material de construcción de esteras, objetos de cestería y calzado. También es de origen japonés el sake o vino de arroz, bebida alcohólica de elevada graduación.

Los principales países productores son China e India, que recolectan aproximadamente el 50% de la producción mundial. Son seguidos a gran distancia por Indonesia, Bangladesh, Japón y países de la península indochina, como Tailandia y Vietnam. En Latinoamérica, Brasil es el productor más destacado.

# La llegada del arroz a la península Ibérica

Existen datos que señalan que el cultivo del arroz se inició en el sudeste de la península Ibérica a partir del s. VI. La gran expansión del cultivo se debió a los árabes quienes, hacia el s. VIII, lo cultivaron en los alrededores pantanosos de la Albufera valenciana. A partir de allí, se extendió por la costa mediterránea hacia el norte, hacia el delta del Ebro y hacia el sur, donde localidades como Calasparra en Murcia producen un arroz de excelente calidad.

Más recientemente, se implantó en algunas zonas de Extremadura, en Mallorca y en las marismas del Guadalquivir, en donde su producción ha llegado a superar la de las zonas arroceras del levante.

Actualmente, el arroz es uno de los elementos básicos de la cocina española, tanto de la costa como del interior. Acompañado de pescados, mariscos, carnes y verduras da lugar a una innumerable cantidad de deliciosos platos.

Una de esas exquisitas combinaciones, originaria de la región de Valencia y famosa en todo el mundo, es la paella. Cada localidad y cocinero español tiene su propia receta de paella. En este anexo hemos recogido tres propuestas: paella valenciana, paella de mariscos y paella vegetariana. En todos los casos los ingredientes señalados son los necesarios para una persona. Para calcular el total hay que multiplicar las cantidades por el número de comensales.

En todos los países los productos adquieren nombres diferentes, por lo que hemos preferido mantener los nombres originales en el caso de los ingredientes. Les recomendamos que, antes de comenzar, lean cuidadosamente las instrucciones, se tomen un tiempo para averiguar cómo se llama cada ingrediente en su país (esto pueden hacerlo con la ayuda de un profesional culinario) y, en caso que no pudieran obtenerlo, busquen otro producto de similares características que pudiera reemplazarlo. También es posible encontrar recetas de paellas que ya han sido “transformadas” a la realidad nacional, en este caso las dificultades con los ingredientes se reducen notablemente. No desechen esta posibilidad y, si lo desean, comiencen por allí y dejen las recetas entregadas en este anexo para utilizarlas en caso que no pudieran encontrar una receta de paella “nacionalizada”.

La paella se cocina en un recipiente de hierro similar a una sartén, de poco fondo y con dos asas, que recibe el nombre de paella o paellera. Con certeza podrán encontrarla en alguna casa comercial dedicada a la venta de artículos para el hogar.

Recuerden siempre que lo más complicado en cualquier receta de paella es encontrar el punto exacto de la cocción del arroz. La única fórmula es aprender haciendo, así que no se desanimen hasta lograr los resultados esperados y... ¡buen apetito!

## Paella valenciana

---

### Ingredientes

- Arroz (100-120 g)
- Pimentón rojo dulce molido
- Azafrán de flor
- Azafrán colorante
- Pollo (100 g)
- Conejo (100 g)
- 1/4 de tomate natural
- Judía verde ancha (60 g)
- Judía blanca (30 g)
- Garrofón o algarroba (30 g)
- Agua (tres litros y medio para toda la cocción)
- Aceite de oliva virgen (4 cucharadas soperas)
- Sal a gusto

## Preparación

1. Poner la paella sobre el fuego, agregar el aceite y un poco de sal. Mover para mezclar bien el aceite con la sal. Dejar calentar. Cuidado con pasarse y que el aceite se queme. Para probar, se puede incorporar a la paella un trozo muy pequeño de carne de pollo o conejo; si éste comienza a freírse, el aceite está listo.
2. Agregar el pollo y el conejo cortados en trozos, repartirlo bien por la paella y sofreírlos cuidadosamente a fuego medio hasta que tomen un color levemente dorado.
3. En un recipiente aparte, rallar el tomate.
4. Añadir a la paella la judía verde, la judía blanca y el garrafón. Remover bien para que se mezcle con la carne.
5. Con la cuchara hacer un hueco en el centro de la paella colocando las verduras y moviendo la carne hacia la orilla. Agregar el tomate rallado y sofreír.
6. Cuando el tomate comience a oscurecerse, agregar el pimentón. Revolver junto al tomate teniendo mucho cuidado con que el pimentón se queme o se pegue a la paella. Si esto ocurre, la paella tomará un sabor amargo. Por lo tanto, vertido el pimentón, revolver todos los productos de la paella (también aquellos dejados en el borde) y agregar agua hasta el borde de la paella.
7. Dejar cocer durante 30 minutos, rectificando la sal.
8. Añadir el arroz y las hebras de azafrán (o el colorante de azafrán). Repartir bien. Dejar cocer a fuego alto hasta que el arroz esté en su punto y el caldo se evapore por completo.
9. Dejar reposar unos minutos. Servir.

## Paella de mariscos

### Ingredientes

- Calamares (40 g)
- Sepia, jibia u otro molusco (40 g)
- 2 gambas, mientras más gordas mejor
- 1 cigala, tan grande o más que las gambas
- 3 cloxtinas, mejillones, almejas u otro bivalvo.
- Pimentón dulce, 1/4 de cucharada
- Aceite de oliva virgen (4 cucharadas soperas)
- Tomate rallado o triturado, 2 cucharadas
- Azafrán o colorante alimentario amarillo
- 1 ó 2 dientes de ajo (depende del tamaño)
- Caldo de pescado, aproximadamente el doble de caldo que de arroz.

## Preparación

1. Trozar la sepia y los calamares en cuadrados de unos 2 cm.
2. Poner el aceite a calentar en la paella. Cuando esté listo, saltear las gambas y las cigalas durante alrededor de 1 minuto. Sacar y reservar.
3. Añadir a la paella la sepia y los calamares y sofreírlos hasta que empiecen a tomar un ligero color dorado.
4. Añadir el tomate y los ajos picados muy finos. Sofreír hasta que el tomate empiece a oscurecer.
5. Agregar el pimentón dulce, revolver todo e incorporar el arroz.
6. Agregar el caldo de pescado (debe estar hirviendo, por lo que hay que ponerlo a calentar con anterioridad). Dejar cocer a fuego vivo.
7. A los 10 minutos de cocción, agregar las gambas, las cigalas y las cloxtinas por encima. No revolver.
8. Dejar cocer hasta que el arroz esté en su punto.

Para el caldo, lo ideal son espinas y cabeza de rape, pescado de roca y pescado de playa, galeras y cangrejos. Con 30 minutos de cocción es suficiente. Al preparar el caldo, se le puede añadir una cebolla y un tomate, o una hoja de laurel. Mientras más sabroso sea el caldo, más sabrosa será la paella.

# Paella vegetariana

## Ingredientes

- 1/2 cebolla
- 1 diente de ajo
- guisantes (50 g)
- judías verdes (50 g)
- 2 corazones de alcachofa
- arroz integral (100 g)
- 1/2 kg de tomates
- 1 cucharada de aceite de oliva virgen
- azafrán (1 pizca)
- tomillo (1 pizca)
- orégano (1 pizca)
- perejil (1 pizca)
- sal a gusto o salsa de soja

## Preparación

1. Cortar en trozos finos la cebolla y los dientes de ajo.
2. Dorar en aceite durante unos minutos.
3. Añadir los guisantes, las judías, los corazones de alcachofa. Remover y mezclar bien.
4. Dejar cocer durante cinco minutos a fuego lento.
5. Añadir el arroz y dejar dorar durante algunos minutos. Remover con frecuencia.
6. Aparte, hervir en una olla (durante unos cinco minutos) 1 litro y medio de agua junto con la pizca de azafrán.
7. Verter el agua hirviendo en la paellera.
8. Añadir los tomates.
9. Llevar a ebullición y dejar cocer a fuego lento durante unos 30 minutos. Remover de vez en cuando.
10. Si el arroz estuviera demasiado seco se puede añadir un poco de agua caliente.
11. Para terminar, añadir la sal o bien salsa de soja.

## Algunos consejos para la cocción del arroz en la paella

- Aproximadamente debe haber el doble de agua que de arroz a la hora de incorporarlo a la paella.
- A más fuego, mayor evaporación del caldo. Si ven que va a quedar duro el arroz, bajen el fuego y si ven que va a sobrar caldo, aumentenlo.
- Mas vale pasarse con el agua que quedarse corto, siempre se puede retirar algo de caldo si vemos que va a sobrar. Además, un arroz con exceso de caldo es comestible, uno duro nadie lo querrá.
- Si el arroz queda un poco duro, se puede arreglar tapando la paella con papel de aluminio y dejando que repose algunos minutos.
- De cualquier forma, el mejor consejo es la experiencia. Practiquen con frecuencia y verán cómo obtendrán una paella muy sabrosa.
- En el caso de la paella valenciana, algunas personas añaden una ramita de romero a mitad de cocción del arroz. Le da un sabor muy agradable. Pero sólo una ramita o de lo contrario “mataría” los demás sabores.

**Fuente:** Las recetas de Marita <<http://www.acocinar.com>>. La chacarrería <<http://www.geocities.com/NapaValley/6783/Recetas/Arroces>>. Enciclopedia Hispánica, tomo 2:112, a.



# PAPEL MACHÉ

## ANEXO TÉCNICO

Existe una clasificación general del trabajo con papel que lo divide en papel seco y papel mojado. Entre las técnicas con papel seco se encuentran el plegado de papel (origami) y aquellas que emplean tijeras para dar variadas formas y confeccionar una enorme cantidad de preciosos objetos decorativos y de utilidad práctica.

Pero la materia del presente anexo técnico es la descripción de las técnicas de papel mojado o papel maché, que básicamente consiste en la preparación y utilización de una pasta de papel, agua y pegamento que al secar adquiere la solidez necesaria como para confeccionar con ella toda clase de objetos. La ductilidad del material y la facilidad con que puede prepararse y manipularse, permite a cualquier interesado en aprender esta técnica con un mínimo de buena disposición y paciencia, confeccionar todo lo que la imaginación le dicte de manera rápida y con resultados sobresalientes y verdaderamente originales.

### Un poco de historia

Los primeros hallazgos de objetos confeccionados con papel maché en occidente son anteriores al siglo III d. C. Sin embargo, los antecedentes sobre la producción de papel en China y los objetos de papel maché allí conservados hasta hoy, permiten suponer que esta técnica ya era conocida en esa región con mucha anterioridad a la fecha antes mencionada.

Es sólo a mediados del siglo XVII d. C., primero en Francia y luego en Inglaterra, que el papel maché comienza a emplearse en la confección de objetos prácticos y decorativos.

La primera fábrica conocida de papel maché fue fundada en Alemania en 1765, durante el reinado de Federico II, el Grande. Su producción estaba orientada fundamentalmente a la elaboración de tabaqueras que alcanzaron fama mundial por la delicadeza y refinamiento de su trabajo. Más tarde, en el siglo XIX, la industria alemana de papel maché se hizo famosa por la fabricación de cabezas de muñecas, e incluso se tiene noticias de cómo en 1883 un relojero de la ciudad de Dresden fabricó el primer reloj empleando papel maché, construyendo algunos años después nada menos que una iglesia con el mismo material, en la ciudad de Noruega. Posteriormente, a mediados del siglo XIX, la producción de objetos de papel maché se extendería y alcanzaría su máximo esplendor en Inglaterra y América.

En casi todo el mundo se mantiene la tradición de fabricar objetos de papel maché, tanto de uso práctico como decorativo, lo que incluso ha promovido la aparición de tiendas especializadas que sólo ofrecen productos confeccionados con esta técnica.

### ¡A trabajar!

Con papel maché es posible confeccionar desde una pequeña joya hasta un mueble para el hogar; desde un plato hasta una preciosa muñeca; desde una maceta hasta un original marco para fotografías.

Para iniciarse en el arte del papel maché es necesario adquirir nociones básicas de la técnica, independientemente de los objetos que se desee confeccionar. De modo general, es necesario considerar que existen dos formas para trabajar con papel maché: en pasta o en tiras.

# Papel maché en pasta

- Materiales:
- papel de periódico
  - cola blanca o engrudo
  - agua
  - aceite de linaza
  - cuchara de madera
  - colador
  - recipiente amplio

## Instrucciones:

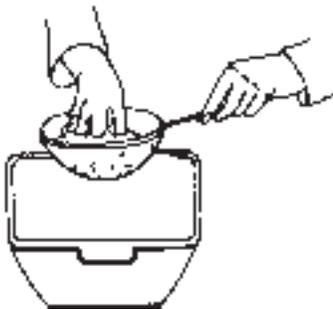
1. Cortar el papel de periódico en trozos pequeños de aproximadamente 1 x 1 cm.



2. Dejar los trozos de papel así cortados en un poco de agua durante una noche. Hay que recordar que más blanca será la pasta cuanto menos tinta tenga el papel.



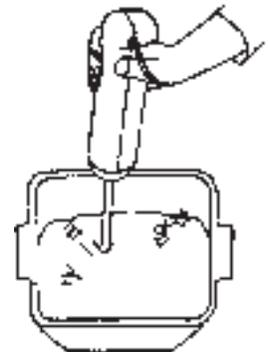
4. Eliminar el exceso de agua utilizando un colador pero sin dejar la pasta demasiado seca. Ponerla luego en un recipiente.



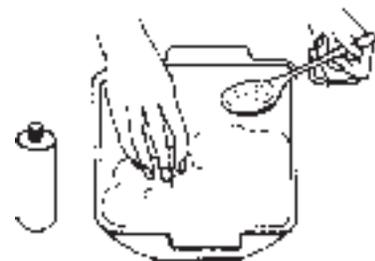
5. Añadir un poco del pegamento escogido (cola blanca o engrudo), en cantidad suficiente como para obtener una mezcla homogénea. Si no se va a usar toda la pasta y se pretende guardar parte de ella por unos días, es mejor dejarla aparte y no echar la cola en este momento.



3. Al día siguiente, triturar con un molinillo manual o eléctrico para que el papel se reduzca aún más. También es posible usar una licuadora.



6. Mezclar amasando con las manos o revolviendo con la cuchara de palo. Si se quiere, puede agregarse una cucharada de aceite de linaza.



La pasta se puede guardar tapada o en una bolsa plástica por varios días en la nevera, siempre que no se le haya incorporado el pegamento. Es muy apropiada para rellenar el interior de un molde escogido (por ejemplo un plato o taza) o uno construido especialmente para este propósito (en arcilla, yeso o tela metálica) y también sirve para realizar pequeños objetos macizos a mano libre. Se puede trabajar y prensar con moldes de repostería y también es posible mezclar esta técnica con el trabajo de papel en tiras.

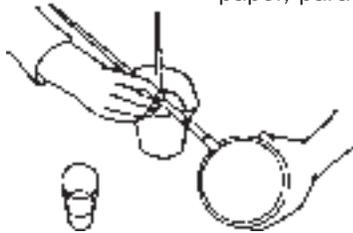
# Papel maché en tiras

El papel maché en tiras es una técnica muy común y se utiliza generalmente para recubrir una estructura previamente construida o para reproducir la forma de un molde (exterior o interior).

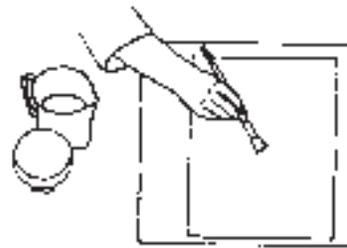
- Materiales:
- objeto o molde de arcilla, yeso o tela metálica
  - jabón líquido, vaselina, aceite comestible o plástico de cocina (film)
  - papel de periódico
  - cola blanca o engrudo
  - pincel
  - tijeras o cuchillo para cartón

## Instrucciones:

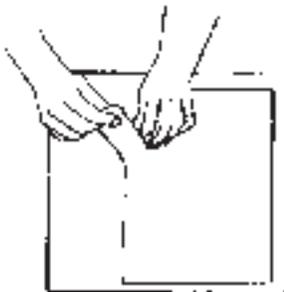
1. Revestir el molde que se va a utilizar con aceite, plástico de cocina, jabón líquido o vaselina antes de aplicarle las tiras de papel, para luego poder retirarlo con facilidad.



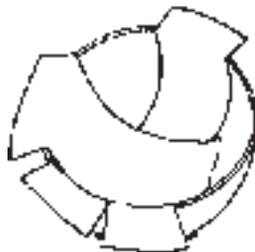
2. Remojar las hojas completas de papel de periódico durante unos 5 minutos y escurrir el agua sin retorcer. Dejarlas en la mesa de trabajo para extender con pincel una capa de pegamento sobre ellas a medida que se van usando.



3. Arrancar tiras de aproximadamente 2 cm de ancho en el sentido de la fibra del papel (ver Recomendaciones).



4. Las tiras encoladas tienen que ser adaptadas perfectamente a la forma o el relieve, haciendo presión con los dedos. La primera capa se coloca con el pegamento hacia arriba.

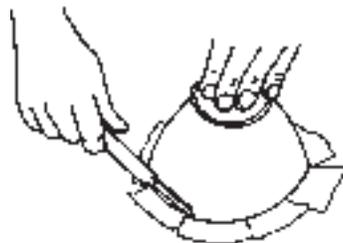
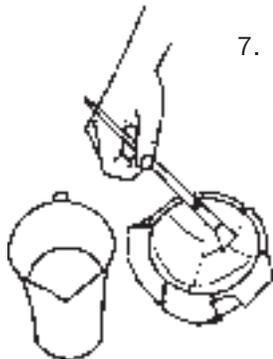


5. Es conveniente aplicar al menos unas diez capas de tiras de papel, asegurándose de haber cubierto totalmente el molde cada vez.

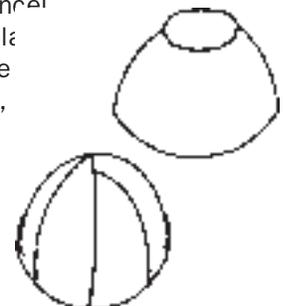


6. Entre capa y capa hay que extender una mano de pegamento con el pincel, lo que le dará mayor firmeza y lo mantendrá húmedo.

7. Cuando el papel en capas está completamente seco, se extrae el molde y, con la ayuda de un cuchillo para cartón o unas tijeras, se corta el papel sobrante en los cantos de la pieza.



8. Para fortalecer el objeto realizado y disimular las rugosidades, se puede extender con un pincel una capa de cola blanca diluida en agua. Se deja secar y se lija, repitiendo la operación una segunda vez. Ahora la pieza estará lista para pintarla.



## Recomendaciones

- Cualquier papel sirve para preparar papel maché, aunque es recomendable emplear aquellos que no tienen demasiada tinta.
- Para elaborar papel maché es posible emplear distintas clases de pegamentos:
  - cola blanca: (cola vinílica o “cola fría”) comúnmente utilizada para pegar papel y madera, su aspecto es líquido y su consistencia muy elástica.
  - cola celulósica: (de empapelar) es la comúnmente usada para adherir el papel mural; generalmente se vende en forma de polvo al que se le agrega agua para obtener una pasta de consistencia gelatinosa muy pegajosa al tacto. Este tipo de cola puede descomponerse con facilidad si no es usada inmediatamente, por lo que se recomienda botar lo que no se utiliza; sin embargo posee la ventaja de adquirir una gran rigidez una vez que está seca. Al momento de su preparación es necesario batirla muy bien para deshacer los grumos.
  - engrudo: es un tipo de cola casera hecha a base de agua y harina. Puede utilizarse para la preparación de papel maché y es muy fácil de hacer, sólo debe tenerse cuidado de utilizarla en cuanto está preparada pues se descompone con rapidez:

Hervir agua y al mismo tiempo poner un poco de harina en un recipiente. Agregar un poco de agua y mezclar con una brocha o un pincel. Cuando el agua hierve, inmediatamente se vierte sobre la harina, mezclando bien con el pincel. Se deja reposar unos minutos y la cola ya está lista; la consistencia óptima es la de una crema. Se puede guardar de un día para otro, y se conservará mejor cuanto más líquida sea.

- La fibra del papel está siempre dispuesta a lo largo respecto de la máquina que lo fabricó, de manera que al romper una hoja en el sentido de la fibra se obtiene un corte recto y relativamente parejo, mientras que si lo hacemos en el otro sentido, el corte será irregular. Una vez definido el papel con el que se va a trabajar, es conveniente hacer algunas pruebas para determinar el sentido en el que está dispuesta la fibra en cada caso.
- Durante la confección del papel maché, las manos, los recipientes y los utensilios se teñirán de negro. Para limpiarlos se puede utilizar cualquier líquido de limpieza de uso común.

## Formas y modelado en pasta

### Papel maché macizo

Una forma de trabajar el papel maché es utilizarlo a la vez como molde y cubierta del objeto a crear. El único inconveniente es que su secado es más lento, por lo que se recomienda esta opción para la elaboración de objetos pequeños.

La técnica consiste en trabajar la pasta de papel maché como si fuera arcilla. En este caso, y para obtener una pasta de consistencia más firme, es posible agregarle un poco de aserrín (serrín) al momento de preparar la masa.

## Revestimiento

Es la forma más simple de uso de la técnica de papel maché y consiste en escoger un objeto en desuso y revestirlo de una capa de pasta de papel maché de entre 0,5 y 1 cm de espesor, al menos por su parte externa. De este modo se reciclan objetos que habían sido “dados de baja” dando origen a nuevos objetos de uso práctico u ornamental. Por ejemplo, se pueden convertir viejas latas de refresco o de alimentos en conserva en portalápices, floreros o ceniceros. Del mismo modo se puede emplear un plato trizado para revestirlo y obtener un hermoso plato decorativo. Lo mismo ocurre con tazas y otros objetos de loza.

## Estampado

El estampado es otra técnica muy simple para la creación de objetos tales como vasijas, bandejas y platos. La superficie de una de las caras del objeto escogido se recubre con dos capas de trozos pequeños de papel de periódico mojado en agua y pincelado con engrudo. Luego se recubre esta base con una capa de pasta de papel maché de aproximadamente 1 cm de espesor. Se desprende con cuidado cuando aún está húmedo y se deja secar.

## El globo

Apropiada para la confección de objetos de forma semi esférica, esta técnica consiste simplemente en inflar un globo hasta el tamaño deseado para el objeto y luego recubrirlo con papel de periódico del mismo modo que en la técnica de estampado ya descrita. Cuando está seco, el globo se rompe y se retira cuidadosamente. Si se desea confeccionar una vasija o florero con esta forma, basta con achatar ligeramente la parte de la esfera que servirá como base, cuando la pasta aún está húmeda.

La forma obtenida sirve para confeccionar pequeños globos aerostáticos para decoración, cascos o sombreros, vasijas o floreros, etc.

## La tela metálica

Aunque esta técnica demanda de un esfuerzo mayor, resulta muy apropiada para la confección de objetos de mayor tamaño y de forma libre, lo que requiere de materiales adicionales a los ya descritos:

- tela metálica delgada, en lo posible de agujeros no superiores a 1 cm de diámetro.
- alicates
- alambre no muy grueso

Una vez que se ha decidido el objeto a confeccionar, es conveniente hacer un dibujo a modo de esquema para determinar las proporciones que deberá tener. A continuación se comienza a modelar la tela metálica hasta obtener la forma deseada, realizando los cortes y uniones necesarios con los alicates y el alambre. Sólo debe realizarse la forma básica sin detalles, ya que estos se harán con la pasta de papel.

Una vez que la forma está definida, se comienza a pegar sobre ella tiras de papel de periódico mojadas, si es posible por la cara interior y exterior el modelo. Si es un modelo cerrado, sólo podrán pegarse las tiras por su cara externa. Una vez que está todo el modelo recubierto de una capa de tiras de papel, se extiende una capa delgada de engrudo con un pincel y se deja secar. Cuando la capa está seca, se extienden de la misma manera dos capas más y cuando todo está seco es posible aplicar una capa de 1 cm de pasta de papel maché, dando la forma y detalles definitivos.

## Terminaciones, pintura y decoración

El resultado obtenido con papel maché es generalmente de aspecto tosco y áspero al tacto, por lo que es recomendable pulirlo cuidadosamente con papel de lija para maderas una vez que esté bien seco.

Para pintar los objetos de papel maché es posible usar prácticamente cualquier tipo de pintura, pero para corregir posibles imperfecciones o errores y abaratar costos, es recomendable usar pintura al agua (tipo témpera) y luego acabar con un barniz ligero o una capa delgada de cola vinílica, la que al secar dejará el objeto brillante y luminoso.

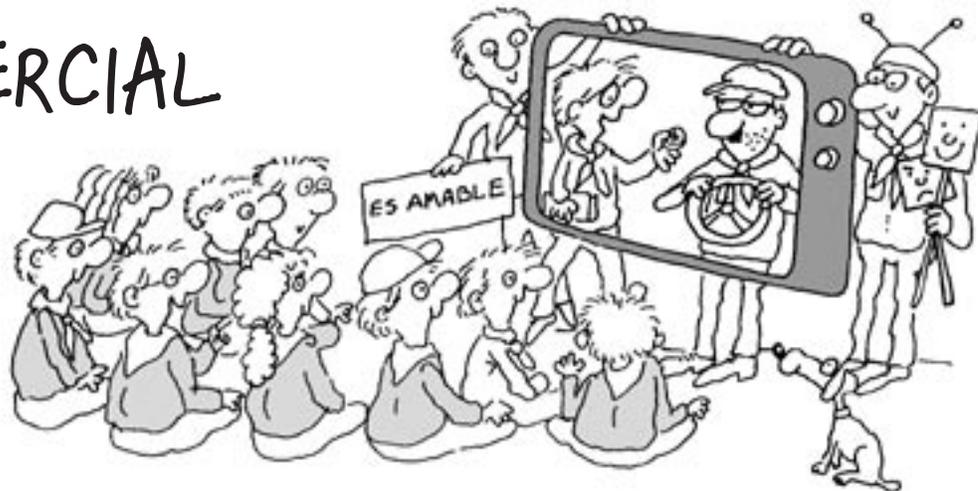
Para el caso de floreros, maceteros u otros objetos que pueden estar en contacto con humedad, es necesario aplicar una capa gruesa de impermeabilizante en aerosol en la parte que estará en contacto directo con el agua.

Cuando el objeto ya está seco es posible decorarlo con trozos de papel maché en forma de hojas, flores, peces, formas abstractas, etc.

Fuente: Papel Maché, Colección Tiempo Libre, Ed. Parramón  
y Papel Maché Creativo, Birgitta Jetzek-Berkenhaus, Ed. Ceac.

# HAGAMOS UN COMERCIAL

Área de desarrollo  
**CARÁCTER**



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Cada una de las patrullas escoge un artículo de la Ley y mediante una actuación en directo a través de una gran pantalla, simula un comercial de televisión destinado a promocionar dicho artículo ante un público determinado, el cual se supone que necesita de ese mensaje. La actividad culmina con la exhibición ante la Unidad Scout de los comerciales preparados por cada una de las patrullas.

## LUGAR

El local de reunión habitual o una sala con capacidad para 40 personas.

## DURACIÓN

Parte de dos reuniones habituales.

## PARTICIPANTES

Todas las patrullas de la Unidad Scout.

## OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Apreciar las ventajas y dificultades del lenguaje televisivo en la comunicación de valores.
2. Desarrollar la capacidad de expresión y la creatividad.
3. Reflexionar sobre la forma en que otras personas consideran los valores que apreciamos.
4. Examinar la propia vivencia de los valores contenidos en la Ley Scout.

## CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Conozco y comprendo la Ley y la Promesa Scout.
2. He prometido esforzarme por vivir la Ley y la Promesa Scout.

13 a 15 años

1. Comprendo que lo que me piden la Ley y la Promesa Scout es importante para mi vida.
2. Me esfuerzo por vivir la Ley y la Promesa Scout.



Idea original:  
Luis Felipe Fantini, Chile.

## MATERIALES

Madera y cartón para construir una gran pantalla simulada de televisión. Los otros materiales dependerán de las características de las presentaciones de cada patrulla.

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

### Primera reunión

El Equipo de Unidad recuerda a los participantes las características de la actividad que se desarrollará y que ellos mismos seleccionaron al iniciar el ciclo de programa. En el Consejo de Unidad previo a esta reunión, los dirigentes podrán reforzar junto a los Guías y Subguías el trabajo que deberán llevar adelante al interior de cada patrulla.

Para facilitar el trabajo de las patrullas, un dirigente previamente preparado o un experto invitado pueden dar orientaciones generales sobre la forma en que se elabora un comercial. Es importante recordar que el desafío de esta actividad reside en utilizar una técnica generalmente usada con fines comerciales, para transmitir un concepto abstracto y no un producto concreto.

Una vez que todos los participantes tienen claros todos los pasos que deberán realizarse en relación con la actividad, cada patrulla comienza su trabajo.

En un primer momento, analizan los artículos de la Ley Scout, escogen uno e identifican un tipo de público que claramente tenga tendencia a actuar en contradicción con el valor contenido en dicho artículo. Por ejemplo, el artículo “es amable” bien podría orientarse a los choferes de la movilización colectiva, y aquel que dice “protege la vida y la naturaleza” a los empresarios de las grandes madereras o de los barcos factoría.

### Durante la semana

La patrulla se organiza de modo que sus integrantes piensen en los conceptos que sobre el artículo escogido podrían comunicar al público previamente identificado. Con el mismo objeto, podrán observar las características de los comerciales de televisión: imágenes y situaciones que utilizan, tipo de texto, música, movimiento escénico, relación entre el producto que se promociona y la acción presentada, etc. Para la próxima reunión podrán traer ideas para diseñar un aviso televisivo que “venda” el artículo seleccionado ante el público escogido.

Durante la semana, o el mismo día de la actividad, un equipo especial, con el apoyo del Equipo de Unidad, construye con elementos sencillos una pantalla simulada de TV, de dimensiones adecuadas para presentar el comercial con actores en vivo. Si bien la confección de la pantalla puede realizarse en este momento, las patrullas deberán conocer desde un principio las dimensiones de dicha pantalla pues esta información será relevante al momento de producir su comercial.

### Segunda reunión

Las patrullas se reúnen por separado y ordenan el o los conceptos que desean transmitir sobre el artículo escogido. Analizan también las distintas ideas aportadas por sus integrantes sobre cómo hacerlo. Arman la historia o dramatización que formará parte del comercial. Culminan afinando un pequeño guión de imágenes y texto que tenga coherencia y que no dure más de dos minutos.

Si bien los comerciales pueden contener una nota de humor, hay que evitar que se conviertan en representaciones grotescas cuyo único objeto sea motivar la risa fácil. Por ello es importante que, sin interferir en el trabajo de las patrullas, el Equipo de Unidad esté siempre disponible para orientar el trabajo de los jóvenes y ayudarlos a profundizar en el tema sin perder de vista los objetivos de la actividad.

Luego se distribuyen los diferentes papeles entre ellos y ejercitan las distintas actuaciones que forman parte del guión. Preparan los elementos complementarios, tales como letreros con textos alusivos, dibujos, gráficos, música, sonidos, efectos especiales, parlamentos en off, etc.

Ensayan el comercial tantas veces como sea necesario, corrigiendo, cortando, agregando formas nuevas, hasta que queden satisfechos con el resultado obtenido.

Una vez terminada la preparación de los comerciales se procede a su exhibición ante la Unidad. Naturalmente, no podrán representarse todos los artículos de la Ley. De todas maneras, y si la actividad resulta interesante, puede repetirse más adelante incorporando aquellos artículos que no hayan sido seleccionados en esta oportunidad.

Finalizadas las exhibiciones, los dirigentes motivan un diálogo general para evaluar las presentaciones, tanto respecto de la técnica utilizada como de su contenido. Será interesante observar, por ejemplo, la identificación que cada patrulla realizó de los valores contenidos en el artículo seleccionado y el grado de convencimiento mostrado con dichos valores. En caso que dicha identificación haya sido errónea o incompleta, esta será una buena oportunidad para que el Equipo de Unidad refuerce la comprensión de este artículo por parte de los jóvenes. Para este efecto, el Equipo de Unidad puede ayudarse con el apartado “Reflexiones sobre la Ley Scout” contenido en la Guía para dirigentes de la Rama Scout (páginas 127 a 136), publicada en septiembre de 2001 por la Organización Mundial del Movimiento Scout.

Otros aspectos interesantes de observar y comentar con los participantes: la calidad y claridad del discurso entregado, la eventual receptividad del público al que se destinó, el trabajo realizado por los miembros de la patrulla, el apoyo recibido por parte del Equipo de Unidad durante la realización del trabajo.

# OTRAS IDEAS

IDEAS

IDEAS



OTRAS IDEAS

## ¿QUÉ DICE TU MÁSCARA?

Idea original: Vera Lucia Silva, Equipo REME Brasil.

Cada participante fabrica una máscara de sí mismo donde represente algún rasgo de su personalidad o estilo que considere que lo define.

En una primera etapa, cada joven reflexionará sobre su manera de ser y elegirá una característica de su personalidad que desee resaltar. A continuación, con la ayuda de un especialista o de material escrito de apoyo, los participantes conocerán una técnica de confección de máscaras, pensarán en un diseño para la propia (que dé cuenta de la característica seleccionada) y confeccionarán su máscara. Existen en librerías diversas publicaciones conteniendo manualidades entre las que se pueden encontrar técnicas de confección de máscaras, aún así es conveniente contar con la asesoría de un especialista que puede ser, por ejemplo, un estudiante de teatro, un profesor de técnicas manuales o un artesano. Si no fuera posible que algún profesional asesore directamente el trabajo de los y las jóvenes, el equipo de Unidad podrá reunirse previamente con dicho especialista y aprender de él o ella la técnica necesaria.

Una vez que las máscaras estén confeccionadas, cada participante se presentará con ella, dará a conocer la característica que ha seleccionado y comentará con los demás las razones que lo llevaron a realizar dicha elección. Finalizada la presentación de cada joven, los demás pueden comentar con él o ella como ellos lo perciben y proponerle metas para orientar, superar o incrementar el rasgo presentado. Las máscaras pueden presentarse a toda la Unidad o sólo a los integrantes de su patrulla. La elección de una u otra forma dependerá de variados factores como, por ejemplo, el grado de confianza o el número de participantes.

La duración de la actividad dependerá en gran parte de la técnica escogida para la confección de las máscaras. Si fuera imposible contactar un especialista u obtener material escrito de apoyo, puede trabajarse sobre máscaras blancas obtenidas en el comercio y pedir a los participantes que pinten sobre ellas. Ciertamente que ésta puede ser una alternativa, pero recomendamos hacer todos los esfuerzos posibles para que los jóvenes vivan la experiencia de modelar sus propias máscaras pues esta técnica les permite realizar un trabajo mucho mejor de la expresión y, por lo tanto, facilita la comunicación de lo que desean representar.

### CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Me gusta participar en actividades que me ayudan a conocerme.
2. Escucho las críticas que me hacen los demás y reflexiono sobre ellas.
3. Sé que puedo ser cada día mejor.
4. Me propongo metas para ser mejor.
5. Hago cosas que me ayudan a cumplir mis metas.
6. Aprecio los consejos que me dan en mi patrulla.

13 a 15 años

1. Pienso sobre mi manera de ser y trato cada día de mejorar.
2. Soy capaz de criticarme.
3. Me esfuerzo cada vez más en superar mis defectos.
4. Soy constante en mis propósitos.
5. Ayudo a mis compañeros de patrulla a superarse.

# DAME UNA MANO

La propuesta que a continuación les presentamos constituye una actividad variable que refuerza una actividad fija: la confrontación entre la autoevaluación y la evaluación por los pares que se produce dentro del Consejo de Patrulla.

Tal como se señala en la Guía para dirigentes de la Rama Scout (septiembre de 2001, Organización Mundial del Movimiento Scout), el Consejo de Unidad fija los criterios para concluir la evaluación de la progresión personal durante un ciclo de programa y, fijados los criterios que enmarcarán dichas conclusiones, los Guías convocan a reunión de los Consejos de Patrulla con el propósito de intercambiar opiniones sobre el avance de sus integrantes. Es en esta reunión, entonces, donde se evalúan individualmente los avances de los jóvenes a partir de la autoevaluación de cada uno de los miembros de la patrulla. Dependiendo de la cultura interna de la patrulla, la modalidad bajo la cual se realiza esta reunión será diferente y particular de ese grupo de amigos.

Desde esta perspectiva, esta propuesta constituye una manera gráfica de representar y recordar la evaluación que realiza el Consejo de Patrulla, hace patente las ayudas que unos a otros se dan naturalmente y aporta simbolismo

Idea original: Gustavo H. Anzil, Equipo REME Argentina

a una actividad fija. Su realización, tal y como aquí se propone, no es obligatoria y, como recomendación de trabajo, el Equipo de Unidad puede proponerla a los Guías durante el Consejo de Unidad.

Al finalizar el Consejo de Patrulla en el que se comparten opiniones en relación a la progresión personal de sus miembros, cada participante escribe sobre un trozo de cartulina sus principales logros y aquellos aspectos en lo que aún no se siente satisfecho con el progreso obtenido, en otras palabras, deja constancia por escrito de aquello que ha sido conversado entre todos en relación al avance en su progresión personal. Cada uno de los trozos se pega en un panel o en un sector del local de patrulla especialmente dispuesto para ello y, como una forma de simbolizar el compromiso de mutua colaboración que existe al interior de la patrulla, todos los jóvenes pintan la palma de su mano con témpera y la estampan en las cartulinas. El panel se mantendrá en el mismo lugar durante el siguiente ciclo de programa y permitirá a los jóvenes, cada cierto tiempo o al momento de finalizar este nuevo ciclo y realizar nuevamente la confrontación en torno a la progresión personal, recordar lo conversado y los compromisos adquiridos en aquella oportunidad.

## CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Escucho las críticas que me hacen los demás y reflexiono sobre ellas.
2. Sé que puedo ser cada día mejor.
3. Me propongo metas para ser mejor.
4. Hago cosas que me ayudan a cumplir mis metas.
5. Aprecio los consejos que me dan en mi patrulla.

13 a 15 años

1. Pienso sobre mi manera de ser y trato cada día de mejorar.
2. Soy capaz de criticarme.
3. Me esfuerzo cada vez más en superar mis defectos.
4. Soy constante en mis propósitos.
5. Ayudo a mis compañeros de patrulla a superarse.

# DETECTIVES DE ESPERANZAS

El Equipo de Unidad pide a los participantes que escriban en un papel una aspiración no lograda, un sueño no cumplido, algo que a cada uno de ellos le gustaría hacer y todavía no ha hecho. Una vez entregados todos los papeles, el equipo los transcribe en fichas o tarjetas de cartulina y los pega en un panel, un pizarrón o una pared.

A continuación, se lee en voz alta la primera tarjeta y se pide a los participantes que digan a quién creen que pertenece ese deseo. Los nombres propuestos se apuntan en la misma tarjeta. Se hace el mismo ejercicio con la segunda tarjeta y así sucesivamente con todas las del panel.

Realizado lo anterior, la Unidad Scout se acerca y lee en silencio las tarjetas. Luego de unos minutos, el dirigente encargado de conducir la actividad lee la primera tarjeta y pregunta a quién corresponde realmente, el propietario o propietaria del deseo se presenta y entre todos comparten y comentan el hecho: ¿lo habían descubierto? ¿sabían

Idea original: Central de Coordinación REME

que esa persona tenía ese deseo? ¿se imaginaban que podría tener ese deseo?, etc. Luego se realiza lo mismo con la segunda tarjeta y así sucesivamente hasta la última.

Todos los participantes tienen que poner un deseo... tal vez los responsables de Unidad Scout también pueden hacerlo.

Este juego permite de una manera entretenida develar ideas erróneas sobre los demás y profundizar en el conocimiento de cada uno de los miembros de la Unidad Scout. Al mismo tiempo, le permite al Consejo de Unidad obtener información sobre lo que pasa con cada uno de los y las jóvenes, así como ideas para futuras actividades y proyectos. Sería muy hermoso si, dentro de las posibilidades de la Unidad Scout, algunos de estos deseos se traducen en acciones concretas que ayuden a los participantes a lograr estos anhelos.

## CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Me gusta participar en actividades que me ayudan a conocerme.
2. Escucho las críticas que me hacen los demás y reflexiono sobre ellas.
3. Sé que puedo ser cada día mejor.

13 a 15 años

1. Pienso sobre mi manera de ser y trato cada día de mejorar.
2. Soy capaz de criticarme.
3. Sé que soy capaz de hacer cosas y de hacerlas bien.

# EL BAZAR DEL CAMBIO

Idea original: Central de Coordinación REME

El “bazar del cambio” es un lugar en el que cada joven puede tomar un valor que le permita desarrollar una característica de su personalidad y dejar a cambio otra que no le guste.

El lugar en el que se realice la actividad debe contar con dos paneles y una mesa. Uno de los paneles estará vacío y en él cada participante dejará una tarjeta de cartulina en la que ha escrito la característica que no le gusta; el otro, tendrá adheridas tarjetas de cartulina con nombres de diferentes valores positivos y se irá vaciando a medida que se desarrolla la actividad. Algunos de los valores que pueden contener las tarjetas de este segundo panel son alegría, responsabilidad, solidaridad, generosidad, comunicación, puntualidad, trabajo, perseverancia, voluntad, confianza, simpatía, humildad, amabilidad, seguridad, lealtad, sensibilidad, orden, optimismo, esfuerzo, coherencia, rectitud, franqueza, honestidad, tolerancia... Cada valor deberá estar repetido varias veces pues perfectamente pueden los participantes tomar el mismo valor.

Las cartulinas deben poder pegarse y desprenderse con facilidad, por lo que recomendamos que como paneles se usen franelógrafos (en cuyo caso las cartulinas deberán tener en la parte posterior un trozo de velcro), pizarras blancas (pudiendo utilizarse imanes o cinta engomada de doble contacto para pegar las cartulinas); o láminas de corcho o poliestireno expandido (en cuyo caso las cartulinas se podrán prender con alfileres).

Sobre la mesa deberá haber tarjetas de cartulinas sin texto y rotuladores o plumones para que cada joven escriba la característica que desea dejar o el valor que desee tomar en caso que éste no esté registrado entre las tarjetas del panel correspondiente.

Cuando todo esté dispuesto, se reúne la Unidad Scout alrededor de los paneles. Luego de una breve motivación realizada por el Equipo de Unidad, cada participante pensará en su forma de ser y seleccionará una característica de su personalidad que no le guste. Tomada la decisión, escribirá dicha característica en una tarjeta en blanco y la pegará en el panel respectivo. A continuación, se acercará al otro panel y seleccionará de allí un valor. Lo que se deja y lo que se saca de cada panel no están necesariamente relacionados.

Cuando todos han finalizado, el Equipo de Unidad invita a cada participante, uno a uno, a contar a los demás la característica que ha dejado y el valor que ha tomado, señalando en ambos casos las razones que tuvo para ello. Una vez que el joven ha explicado su decisión, le pide a los demás que comenten (reforzando o criticando) la decisión tomada por su compañero o compañera. En otras palabras, habrá un momento de autoevaluación (la evaluación que hace el propio joven) y luego uno de heteroevaluación (la que de él hacen los demás).

Para finalizar, quien dirige la actividad invitará a que quienes lo deseen regalen a alguno de sus compañeras o compañeros una característica o un valor que crean que no fue mencionado y que consideran importante que ella o él supere o incremente.

Es importante para el desarrollo de la actividad que en todo momento exista un clima cálido y afectuoso y que, aunque es importante que todos participen, nadie sea obligado a hablar si se niega a hacerlo. Dependiendo de las características de la Unidad Scout, habrá que evaluar si es conveniente que esta actividad se desarrolle como actividad de patrulla o constituya una actividad de Unidad. La decisión final dependerá de en cuál de ellas se logrará una mayor y más profunda participación. Para ambos casos la actividad es igualmente adecuada.

## CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Me gusta participar en actividades que me ayudan a conocerme.
2. Escucho las críticas que me hacen los demás y reflexiono sobre ellas.
3. Sé que puedo ser cada día mejor.
4. Me propongo metas para ser mejor.
5. Hago cosas que me ayudan a cumplir mis metas.
6. Enfrento y resuelvo mis dificultades con alegría.

13 a 15 años

1. Pienso sobre mi manera de ser y trato cada día de mejorar.
2. Soy capaz de criticarme.
3. Sé que soy capaz de hacer cosas y de hacerlas bien.
4. Me esfuerzo cada vez más en superar mis defectos.
5. Soy constante en mis propósitos.
6. Ayudo a mis compañeros de patrulla a superarse.

# DESFILE DE MODELOS

Idea original: Vania D'Angelo, Equipo REME Brasil.

Cada patrulla buscará en su comunidad cercana una persona o institución que, por el trabajo que realizan en beneficio de los demás, sea un ejemplo digno de imitar.

Realizada la elección cada patrulla entrevistará, conocerá más a fondo el trabajo que su "modelo" realiza, preparará una pequeña presentación de su labor y lo invitará a una reunión de la Unidad Scout para que comparta con las demás patrullas. Esta reunión no debe ser, necesariamente, la misma para todas las patrullas. A medida que avanzan la investigación y los contactos, las patrullas -teniendo en cuenta la planificación de actividades de la Unidad Scout y previa consulta al Equipo o al Consejo de Unidad-, convocará a esta reunión. Para

la reunión a la que su "modelo" ha sido invitado, la patrulla mostrará la presentación que ha preparado y abrirá un debate o conversación en el que las demás patrullas tengan la oportunidad de compartir con dicha persona o institución. Todo el proceso, incluida la conversación final, será organizado y dirigido por cada una de las patrullas.

Para cerrar cada presentación, la patrulla y su invitado motivarán a la Unidad Scout a realizar algún proyecto o actividad en común (naturalmente relacionado con el trabajo que dicho invitado realiza). Si esta actividad de Unidad no fuera posible, la patrulla podrá coordinar con su invitado un proyecto o actividad que juntos puedan llevar adelante.

## CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 años

1. Me propongo metas para ser mejor.
2. Hago cosas que me ayudan a cumplir mis metas.
3. Me ofrezco para ayudar en mi patrulla y en mi casa.
4. Conozco y comprendo la Ley y la Promesa Scout.
5. He prometido esforzarme por vivir la Ley y la Promesa Scout.

13 a 15 años

1. Pienso sobre mi manera de ser y trato cada día de mejorar.
2. Cumpló las responsabilidades que asumo.
3. Comprendo que lo que me piden la Ley y la Promesa Scout es importante para mi vida.
4. Me esfuerzo por vivir la Ley y la Promesa Scout.
5. Contribuyo para que en mi patrulla nos comprometamos con lo que creemos.

## Aquí anoto otras ideas de actividades para la Unidad Scout



