



12 ^{El} **Ciclo** ^{de} PROGRAMA



CONTENIDO

CONCEPTOS GENERALES

- El ciclo de programa es la forma en que se articulan las actividades
- Un ciclo de programa tiene 4 fases sucesivas
- En un año se realizan alrededor de 3 ciclos
- El ciclo de programa es un instrumento educativo que convierte en sistema la consulta a los jóvenes

DIAGNÓSTICO DE LA UNIDAD

- El diagnóstico se hace en los Consejos de Patrulla y en el Consejo de Unidad
- El diagnóstico de las patrullas es diferente al diagnóstico del Consejo de Unidad
- El diagnóstico tiene un carácter general
- El diagnóstico se refiere a la vida de grupo, a objetivos y actividades, y al desempeño de los dirigentes
- Concluido el diagnóstico se fija un énfasis para el ciclo que se inicia
- Una vez fijado el énfasis se preseleccionan actividades

PROPUESTA Y SELECCIÓN DE ACTIVIDADES

- La propuesta contiene el énfasis, algunas actividades de patrulla y todas las actividades de Unidad
- La propuesta es analizada en los Consejos de Patrulla
- La Asamblea de Unidad selecciona las actividades comunes a todas las patrullas
- Los juegos democráticos son una actividad más y permiten que se exprese la voluntad de la mayoría
- Muchas actividades pueden ser utilizadas como juego democrático
- El resultado del juego democrático determina las actividades de Unidad

ORGANIZACIÓN, DISEÑO Y PREPARACIÓN DE ACTIVIDADES

- Las actividades se organizan en un calendario
- La Asamblea de Unidad aprueba el calendario
- Aprobado el calendario se diseñan las actividades
- Definir los objetivos de la actividad es un elemento esencial del diseño
- Definidos los objetivos se ajustan los demás elementos del diseño
- Diseñada la actividad, ésta se prepara para ser realizada en una fecha determinada

DESARROLLO Y EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

- Se desarrollan al mismo tiempo actividades de patrulla y de Unidad
- La motivación de las actividades siempre es necesaria
- El desarrollo de las actividades necesita producir emociones
- Los responsables mantienen el ritmo de las actividades
- El desarrollo de las actividades permite crear el hábito de la responsabilidad
- Las actividades deben minimizar el riesgo implícito
- Las actividades se evalúan según el nivel de cumplimiento de los objetivos previamente determinados
- Las actividades se evalúan por observación
- Las actividades se evalúan durante su desarrollo y a su término con la intervención de distintos actores
- La evaluación de las actividades alimenta la evaluación de la progresión personal



CONCEPTOS GENERALES

EL CICLO DE PROGRAMA ES LA FORMA EN QUE SE ARTICULAN LAS ACTIVIDADES



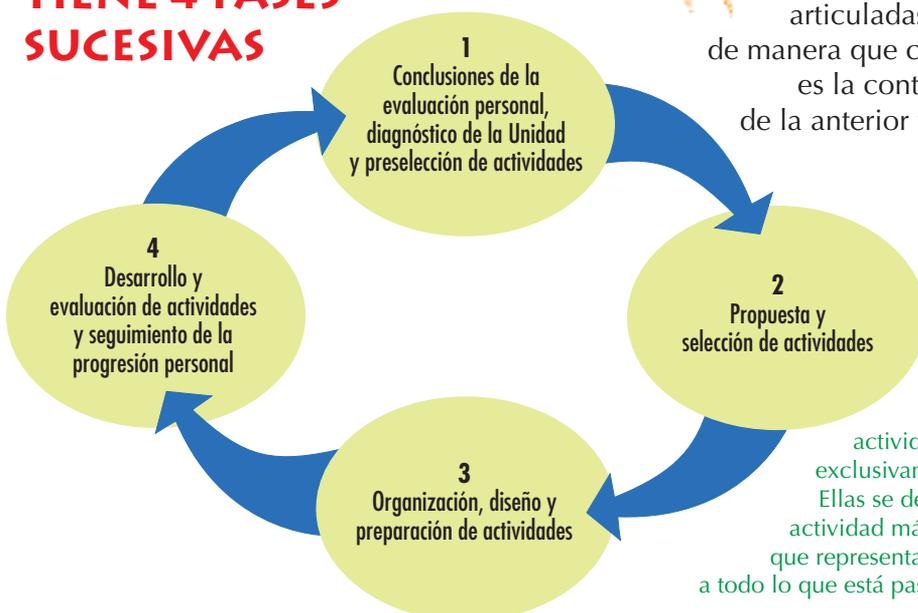
El ciclo de programa es un período en que a través de fases sucesivas se prepara, desarrolla y evalúa un conjunto de actividades, al mismo tiempo que se analiza la forma en que se aplica el método scout y se observa y reconoce el crecimiento personal de los jóvenes.

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

Es un instrumento de planificación, ya que por su intermedio se diagnostica el estado actual de la Unidad, se programan cambios y ajustes para el futuro, se ejecuta ese programa y se evalúan sus resultados.

Es un instrumento de planificación participativa, ya que todo eso se hace con la participación activa de los jóvenes y sus patrullas.

UN CICLO DE PROGRAMA TIENE 4 FASES SUCESIVAS



Las fases de un ciclo están articuladas unas con otras, de manera que cada una de ellas es la continuación natural de la anterior y se prolonga en la siguiente.

La fase 4 ocupa el mayor tiempo disponible de un ciclo y las fases 1, 2 y 3 no implican una interrupción en el desarrollo de las

actividades para dedicarse exclusivamente "a planificar".

Elas se desarrollan como una actividad más, en una secuencia que representa *un continuo* ligado a todo lo que está pasando en la Unidad.



EN UN AÑO SE REALIZAN ALREDEDOR DE 3 CICLOS

La duración del ciclo de programa es variable, pudiendo comprender de 3 a 4 meses, por lo que en un año se desarrollan alrededor de 3 ciclos.

Sin embargo, es el Consejo de Unidad el que determina la duración de cada ciclo de acuerdo a su experiencia, a la realidad de la Unidad y al tipo de actividades seleccionadas por los jóvenes, siendo este último factor el que más influye en su duración.



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



En cualquier caso, es recomendable que el ciclo no dure menos del mínimo sugerido, ya que:

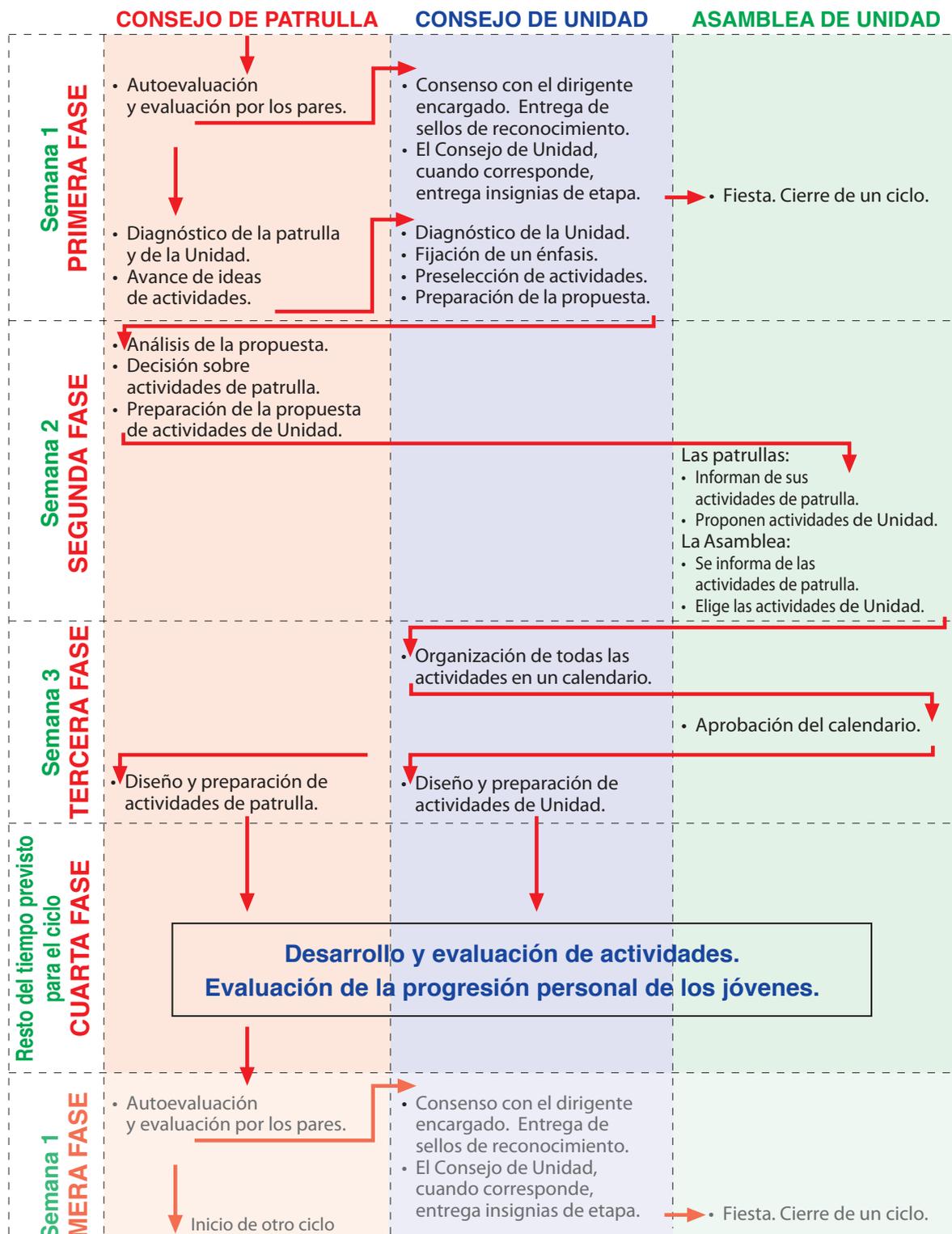
- La realización entrelazada de actividades de patrulla y de Unidad requiere tiempo para organizarse y para que ambos tipos de actividades se ejecuten con fluidez.
- Los adolescentes tienden a seleccionar con preferencia actividades de mediana y larga duración, las que no se organizan con comodidad en un ciclo demasiado corto.
- La apreciación sobre si los jóvenes han logrado o no las conductas contenidas en los objetivos demanda tiempo, ya que en esa evaluación intervienen varios actores, como lo vimos en el capítulo anterior.

Tampoco es conveniente que dure más del máximo sugerido, ya que:

- Un ciclo muy largo no se aviene con los intereses cambiantes de los jóvenes, especialmente de los menores.
- Los jóvenes necesitan estímulos constantes para avanzar en su progresión -entrega de sellos de reconocimiento e insignias de progresión- lo que, como se produce sólo al término de un ciclo, distanciaría mucho una motivación de otra.



Desarrollo de un Ciclo de Programa ESQUEMA



EL CICLO DE PROGRAMA ES UN INSTRUMENTO EDUCATIVO QUE CONVIERTE EN SISTEMA LA CONSULTA A LOS JÓVENES



El ciclo de programa no sólo es una manera de organizar todo lo que pasa

en la Unidad. Es también un instrumento educativo que permite practicar el tipo de aprendizaje postulado por el método scout. Por su intermedio los jóvenes:

- Aprenden a tener una opinión, a expresarla y a tomar decisiones que concuerdan con esa opinión.
- Ejercitan mecanismos de participación que consideran su opinión y que también les enseñan a respetar y valorar la opinión ajena.
- Aprenden a elaborar un proyecto, a presentarlo y a defenderlo.
- Adquieren capacidad de organización y desarrollan habilidades de negociación.



Las distintas fases de un ciclo de programa -especialmente las 3 primeras, que habitualmente ocupan igual número de semanas- articulan distintos momentos e instancias que permiten a los jóvenes participar y ejercitar la vida democrática.

Puede que en un principio esos distintos “pasos” parezcan una tarea compleja respecto de aquello que algunas Unidades Scouts realizan habitualmente, pero sólo se trata de una secuencia que ordena y pone nombre a lo que se necesita hacer para materializar la participación de los jóvenes.

Baden-Powell decía que “el sistema de patrullas permite a los scouts comprender gradualmente que tienen considerable capacidad de decisión sobre lo que hace su Unidad Scout. Este sistema es el que permite que la Unidad Scout, y por ende todo el Movimiento Scout, sea un esfuerzo genuinamente cooperativo”. (*Orientaciones para la tarea del dirigente scout*, 1919).

Para que haya “cooperación genuina” hay que tomarse un cierto tiempo. Tiempo para ver lo que está pasando, escuchar a todos y buscar la manera de hacerlo mejor. En el mismo libro citado anteriormente, Baden-Powell recomendaba: “Cuando un dirigente scout se encuentra en la oscuridad con respecto a su conocimiento de la preferencia o carácter de los jóvenes, puede hacerse bastante luz sabiendo escuchar. Oyendo, podrá descubrir lo más profundo del carácter de cada joven y percatarse de la manera en que más pueda interesarle”.

El ciclo de programa es un eficiente mecanismo para escuchar y para que los jóvenes aprendan a incorporar esa actitud en su modo de ser. Escuchando aparecen nuevas ideas y cuando no hay nuevas ideas se corre el riesgo de “imponer a los scouts actividades que a uno le parece que les han de agradar” (Baden-Powell, obra citada, 1919).

El fundador reitera esta preocupación en diferentes textos e incluso en su discurso de despedida en la Conferencia Mundial de La Haya en 1937, donde señaló que “...siempre antes de tomar cualquier decisión de esta índole (elección de actividades), consulto a la autoridad que considero mejor: el mismo joven”.

El ciclo de programa es una manera apropiada de hacer esa consulta.

DIAGNÓSTICO DE LA UNIDAD



Mientras culmina un ciclo con las conclusiones de la evaluación de la progresión personal de los jóvenes y se entregan reconocimientos, se da inicio a otro mediante el diagnóstico de la Unidad, que además comprende la fijación de un énfasis, la preselección de actividades y la preparación de la propuesta que se hará a las patrullas.

Como de la evaluación personal de los jóvenes se habló en el capítulo anterior, en este capítulo iniciaremos el análisis del ciclo de programa a partir del diagnóstico de la Unidad.

EL DIAGNÓSTICO SE HACE EN LOS CONSEJOS DE PATRULLA Y EN EL CONSEJO DE UNIDAD



El diagnóstico se inicia durante una o varias reuniones de los Consejos de Patrulla. Puede ser en la misma reunión en que cada Consejo escuchó la autoevaluación de sus miembros y opinó sobre ella, o en la siguiente.

El Consejo de Patrulla hace un **diagnóstico** de la marcha de la patrulla y de la Unidad en el ciclo que está terminando; y **avanza ideas** sobre las actividades de patrulla y de Unidad que a sus integrantes les gustaría realizar en el próximo ciclo.

Los Consejos de Patrulla continúan con un Consejo de Unidad, en el cual:

-  Se analizan los diagnósticos de las patrullas y se completa un **diagnóstico general** de la Unidad, que comprende los aspectos que señalaremos más adelante.
-  De acuerdo con el énfasis y las ideas de actividades formuladas por las patrullas, se hace una **preselección** de ideas de actividades que se podrían realizar, tanto de patrulla como de Unidad.
-  En base al diagnóstico se define un **énfasis** para el ciclo que se inicia, especialmente en relación con las áreas de crecimiento que es necesario reforzar.
-  Preseleccionadas las actividades, se prepara la **propuesta** que se hará a las patrullas.

Estos pasos se recorren y concretan en términos simples y no es conveniente que el proceso se prolongue innecesariamente.



Debido a un determinado diagnóstico de la Unidad, surge espontáneamente el énfasis que se necesita poner en el ciclo siguiente. Definido el énfasis, hay que imaginar las actividades que lo hacen posible; y luego de idear actividades, hay que pensar en la forma de proponerlas a los jóvenes. Desde el punto de vista del Consejo de Unidad, basta una reunión bien llevada: en la conversación los pasos se encadenan y se suceden naturalmente unos a otros.

EL DIAGNÓSTICO DE LAS PATRULLAS ES DIFERENTE AL DIAGNÓSTICO DEL CONSEJO DE UNIDAD



Los diagnósticos de las patrullas tenderán a centrarse más en su patrulla que en la Unidad y se referirán a temas más cercanos a los jóvenes, tales como actividades futuras, ambiente existente en la patrulla, relaciones entre ellos, roles internos, avances logrados, problemas que se arrastran, tareas pendientes. No es necesario que estos diagnósticos sigan pauta de ningún tipo. La experiencia indica que da mejor resultado que los jóvenes compartan opiniones sin sujeción a esquemas. Naturalmente, de sus evaluaciones surgirán inquietudes que darán pistas valiosas sobre la forma en que marcha la Unidad.

El diagnóstico hecho por el Consejo de Unidad recoge esos diagnósticos, pero tiene en cambio un carácter marcadamente educativo, que se refiere a la aplicación del método, al desarrollo de las actividades, al logro de objetivos personales por parte de los jóvenes y al desempeño de los dirigentes.

La diferencia entre ambos diagnósticos es consecuencia del hecho que a los jóvenes les interesa organizar la aventura con su grupo de amigos, mientras que el acento en los resultados educativos es una preocupación del Consejo de Unidad y de los dirigentes.

El diagnóstico del Consejo de Unidad examina las patrullas y la Unidad

como un conjunto, tratando de averiguar cuánto se avanzó en el ciclo anterior y qué se debería hacer en el futuro inmediato. No se analizan los resultados de una determinada actividad ni la situación personal de cada joven, no obstante que el análisis general se nutre de las conclusiones de esas evaluaciones efectuadas en su oportunidad.



EL DIAGNÓSTICO TIENE UN CARÁCTER GENERAL

EL DIAGNÓSTICO SE REFIERE A LA VIDA DE GRUPO, A OBJETIVOS Y ACTIVIDADES, Y AL DESEMPEÑO DE LOS DIRIGENTES



De acuerdo a su carácter educativo, el diagnóstico del Consejo de Unidad debe responder ciertas preguntas básicas:

-  **¿Se refleja en la vida de las patrullas y de la Unidad que se aplican todos los elementos del método scout?**
 -  **¿Se mantiene un equilibrio entre actividades fijas y variables?**
 -  **Las actividades fijas, ¿son significativas para los jóvenes?**
 -  **Las actividades variables que se han realizado en las patrullas y en la Unidad, ¿han demostrado ser atractivas, desafiantes, útiles y recompensantes?**
- 
-  **Las actividades realizadas, ¿ofrecen oportunidades de desarrollo equilibrado de los jóvenes en las distintas áreas de crecimiento?**
 -  **¿Se atiende al crecimiento personal de cada joven?**
 -  **¿Se observa en los jóvenes que éstos logran progresivamente los comportamientos previstos en los objetivos?**
 -  **Los dirigentes, ¿desempeñan con eficacia el papel que les corresponde?**

En cada una de las preguntas señaladas es posible encontrar varios aspectos que pueden ser considerados o no, dependiendo de la extensión y profundidad que se desee dar al diagnóstico.

Cada Consejo de Unidad se formulará estas preguntas de la manera que le parezca más adecuada, como también podrá modificarlas o agregar otras, ya que no existe una fórmula única para hacer este diagnóstico. Sin embargo, el contenido no variará mucho, por cuanto un diagnóstico educativo dice relación con la misión misma de la Unidad.

CONCLUIDO EL DIAGNÓSTICO SE FIJA UN ÉNFASIS PARA EL CICLO QUE SE INICIA



El énfasis es un cierto realce o entonación que se dará al nuevo ciclo, que resulta de una confrontación entre el diagnóstico efectuado y los objetivos que la Unidad se ha fijado para ese año. Como los objetivos del año concretan la visión que la Unidad tiene de su futuro, el énfasis es una aproximación a la visión por la vía de fortalecer los aspectos positivos que se detectaron, tratar de reducir o eliminar los negativos y orientar las acciones correctoras que se desarrollarán durante el ciclo que comienza.

El énfasis fija un marco dentro del cual se desarrollará el ciclo de programa. Las patrullas intervienen en su fijación a través de Guías y Subguías, quienes son miembros del Consejo de Unidad.



Ejemplos de diagnóstico y de su énfasis correlativo

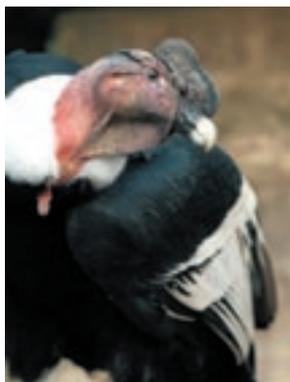
DIAGNÓSTICO

- Las actividades atraen a los jóvenes. Hay equilibrio entre actividades fijas y variables. Se cubren todas las áreas de crecimiento.
- Hay demasiadas actividades de Unidad y pocas de patrulla.
- La vida de las patrullas es poco intensa.
- El seguimiento individual no es constante.
- No hay contacto con otros agentes educativos.

ÉNFASIS

- Mantener el atractivo e incrementar la variedad de las actividades.
- Reducir las actividades de Unidad y promover actividades de patrulla.
- Fortalecer la cultura interna de las patrullas y acentuar la formación de Guías y Subguías.
- Cada dirigente reforzará el contacto personal con los jóvenes cuya progresión acompaña.
- Establecer vínculos con la familia y los profesores de los jóvenes.

En la Unidad del ejemplo anterior las actividades funcionan bien, pero el sistema de patrullas demuestra debilidades y el seguimiento personal es deficitario. Ambas carencias son delicadas y el énfasis se apresura a fijar orientaciones correctoras.



DIAGNÓSTICO

La Unidad marcha bien, pero las patrullas realizan demasiadas actividades en el local y en la ciudad; y se aprecia en la progresión de los jóvenes que han tenido pocas experiencias de vida en la naturaleza.

ÉNFASIS

Promover durante el ciclo que se inicia un incremento de las actividades de patrulla al aire libre.

En este otro ejemplo, menos descriptivo que el anterior, la Unidad ha constatado que vive “urbanizada” y se ha propuesto corregir esa situación en el próximo ciclo. El hecho que el diagnóstico sea más escueto no le quita validez. Podría tratarse de una Unidad nueva que ha limitado su diagnóstico al tema de la vida en naturaleza. También podría ser muy experimentada y ha decidido reducir los demás aspectos del diagnóstico a la expresión “la Unidad marcha bien”, concentrándose en el único tema que considera deficitario.

UNA VEZ FIJADO EL ÉNFASIS SE PRESELECCIONAN ACTIVIDADES



Establecido un énfasis para el ciclo que se inicia, se procede a preseleccionar las actividades que se

propondrán a las patrullas, tanto para ser efectuadas por ellas mismas (actividades de patrulla), como para ser consideradas por las patrullas en su propuesta a la Asamblea de Unidad (actividades de Unidad). En esta preselección se recogerá el mayor número de ideas que avanzaron las patrullas en sus Consejos, siempre que ellas no contradigan el énfasis o impliquen un riesgo considerando la edad de los jóvenes, a juicio del Consejo de Unidad.

Sólo se preseleccionan actividades variables y, excepcionalmente, algunos aspectos de las actividades fijas, como por ejemplo, el lugar al cual se irá de campamento. Las actividades fijas se incorporan al calendario al momento de organizar las actividades, como veremos más adelante.

En la preselección de actividades es conveniente considerar ciertos criterios:

- Las actividades deben guardar coherencia con el énfasis y contribuir al logro de objetivos en todas las áreas de crecimiento, aun cuando el énfasis privilegie una o varias áreas.
- Deben seleccionarse más actividades de patrulla que de Unidad.
- Las actividades de patrulla deben ser apropiadas a la edad de sus integrantes.
- La preselección debe ser variada y no repetir actividades realizadas recientemente.
- Las actividades escogidas deben ser de distinta duración.
- Es recomendable preseleccionar alrededor del doble de la cantidad de actividades que se estima factible realizar durante el ciclo. Esto incrementa la posibilidad de opción y promueve el surgimiento de otras ideas.



**Una vez preseleccionadas las actividades,
se prepara la propuesta que se hará a las patrullas.**

PROPUESTA Y SELECCIÓN DE ACTIVIDADES



El énfasis es presentado a las patrullas junto con la propuesta de actividades preseleccionadas por el Consejo de Unidad.

Cada patrulla selecciona las actividades de patrulla que realizará y prepara una propuesta de actividades comunes para todas las patrullas.

Las patrullas informan a la Unidad de las actividades de patrulla que realizarán y presentan su propuesta de actividades de Unidad, las que se seleccionan utilizando distintos juegos democráticos.

Para lograr estos propósitos se realiza una nueva ronda de reuniones de los Consejos de Patrulla y una Asamblea de Unidad.

LA PROPUESTA CONTIENE EL ÉNFASIS, ALGUNAS ACTIVIDADES DE PATRULLA Y TODAS LAS ACTIVIDADES DE UNIDAD



El énfasis se da a conocer a las patrullas, ya que si éstas lo desconocen no sabrán en qué dirección decidir y proponer actividades. Es contraproducente hacer que las patrullas generen actividades que luego se desestiman por estar fuera del marco creado por el énfasis.

El énfasis se da a conocer sólo en la parte que dice relación con las actividades, ya que no tiene utilidad comunicar a la totalidad de los jóvenes la opinión del Consejo de Unidad sobre la aplicación del método o sobre la forma en que se evalúa su crecimiento personal.

Las actividades de patrulla que fueron preseleccionadas y que se originaron en los jóvenes, podrían volver a las mismas patrullas que las idearon, a menos que hayan sido propuestas para ser realizadas por todas. Las actividades de patrulla ideadas por el Consejo de Unidad pueden ser presentadas a todas las patrullas o sólo a algunas, según las características y necesidades de cada una.

Las actividades de Unidad preseleccionadas son propuestas a todas las patrullas sin excepción, cualquiera sea su origen.



LA PROPUESTA ES ANALIZADA EN LOS CONSEJOS DE PATRULLA



Formulada la propuesta se realiza una nueva ronda de reuniones de los Consejos de Patrulla. En estas reuniones ocurren los siguientes hechos:

-  Guía y Subguía presentan el énfasis acordado por el Consejo de Unidad, explicando sus fundamentos.
-  Dan a conocer las actividades preseleccionadas.
-  Motivan un intercambio de opiniones sobre las distintas ideas de actividades de patrulla que están circulando: las sugeridas por los propios jóvenes en el Consejo anterior, las propuestas por el Consejo de Unidad y otras que pueden surgir en ese momento como resultado de la consideración del énfasis fijado.
-  El intercambio anterior culmina en una decisión sobre las actividades que la patrulla realizará en el próximo ciclo.
-  Por último, la patrulla prepara su propia propuesta de actividades de Unidad que presentará ante la Asamblea.

LA ASAMBLEA DE UNIDAD SELECCIONA LAS ACTIVIDADES COMUNES A TODAS LAS PATRULLAS



En una Asamblea de Unidad, que culmina esta segunda fase, tienen lugar los siguientes hechos:

-  Cada patrulla presenta las actividades de patrulla que ha decidido realizar, incluyendo el orden de prioridad que les ha fijado y la duración estimada de cada una de ellas.
-  A continuación las patrullas, utilizando un juego democrático que previamente se ha determinado, presentan su propuesta de actividades de Unidad.
-  Siguiendo la dinámica del mismo juego democrático, la Unidad elige las actividades que desea realizar, las que se priorizan de acuerdo a las preferencias recibidas.

LOS JUEGOS DEMOCRÁTICOS SON UNA ACTIVIDAD MÁS Y PERMITEN QUE SE EXPRESE LA VOLUNTAD DE LA MAYORÍA



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

Se les llama de esta forma ya que permiten que a la manera de un *juego de desempeño de roles* se exprese la voluntad de la mayoría, aun cuando en dichas simulaciones no siempre se representa una institución o actividad privativa de la vida democrática.

A través del juego los jóvenes presentan sus ideas, defienden posiciones, aprenden a argumentar, toman opciones y desarrollan muchas otras habilidades y actitudes que son propias de un proceso democrático de toma de decisiones.

De esta manera, la selección de actividades, al igual que las demás fases del ciclo de programa, resulta ser una actividad más, que se funde con todas las otras que habitualmente realiza la Unidad.



MUCHAS ACTIVIDADES PUEDEN SER UTILIZADAS COMO JUEGO DEMOCRÁTICO

El juego democrático puede consistir en un debate parlamentario, un proceso electoral, un alegato ante un tribunal, una subasta pública, un recorrido de compras en el mercado, una rueda de intercambios en la bolsa de valores, una reunión de gabinete de ministros o cualquier otra situación similar.





JUEGOS DEMOCRÁTICOS

CONTENIDO

FORMA EN QUE SE REPRESENTAN LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS

VARIABLE QUE DETERMINA LA ELECCIÓN

UN DÍA DE ELECCIONES

Hay que elegir los miembros de un organismo de la comunidad: cada patrulla presenta sus candidatos y les hace campaña.

Cada idea es un candidato que se disputa el favor del electorado.

La cantidad de votos obtenida por cada candidato.

¡SE ABRE LA SESIÓN!

Una reunión del Parlamento en que cada patrulla representa a la bancada de un partido político imaginario.

Proyectos de ley presentados por las bancadas y cuya aprobación se trata de obtener.

La cantidad de votos obtenida determina la aprobación y el orden de prioridad entre los proyectos.

CONTENIDO

FORMA EN QUE SE REPRESENTAN LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS

VARIABLE QUE DETERMINA LA ELECCIÓN

ARRIESGANDO EN LA BOLSA

Provistos de un cierto capital, los scouts se convierten en inversionistas que compran y venden acciones.

Las ideas de actividades son acciones que se transan a distintos precios.

Las acciones que en las transacciones obtuvieron mayores utilidades.



¿QUIÉN DA MÁS?

Una subasta en que las patrullas, que han sido dotadas de un pequeño capital, compran y venden.

Cuadros u objetos de arte que se subastan.

Los objetos se priorizan por su valor, según el monto que se pagó por cada uno de ellos.

CONSEJO DE GABINETE

El Presidente y sus ministros analizan diferentes proyectos que pudieran poner en marcha.

Las ideas de actividades se transforman en proyectos de desarrollo para el país (la Unidad Scout).

Los proyectos que recibieron más votos de parte de los ministros (todos los jóvenes).

CONTENIDO

FORMA EN QUE SE REPRESENTAN LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS

VARIABLE QUE DETERMINA LA ELECCIÓN

UNA MAÑANA EN EL MERCADO

Los scouts, provistos de algunos billetes especialmente confeccionados, se transforman en comerciantes y clientes de un improvisado mercado.

Las ideas de actividades se convierten en productos típicos de un mercado popular que se venden y compran.

Los productos más vendidos.

JUICIO EN LA CORTE

La Unidad Scout se convierte en un tribunal de justicia.

Las ideas de actividades son sometidas a proceso y defensores y acusadores argumentan a favor o en contra.

Número de votos por el cual la Corte de Justicia (la Asamblea de Unidad) declaró inocente a una idea.



Entre las fichas de actividades disponibles en la Asociación se encuentran aquellas que describen en detalle el desarrollo de estas simulaciones y otras cuya dinámica permite convertirlas en un juego democrático. Según el juego escogido se pueden introducir complementos que se refieren a la ambientación, los materiales empleados y la vestimenta de los personajes que intervienen. Se trata de obtener el máximo provecho de la simulación, tanto en términos del ejercicio de la participación como del atractivo de la actividad en sí misma.

EL RESULTADO DEL JUEGO DEMOCRÁTICO DETERMINA LAS ACTIVIDADES DE UNIDAD



El juego democrático, que constituye una Asamblea de Unidad, define las actividades que se desarrollarán durante el ciclo, las que se ordenan con una prioridad que depende de las preferencias obtenidas. Los dirigentes facilitan la dinámica del juego, asumiendo tareas de apoyo que varían según el juego elegido. En ningún caso intervienen favoreciendo determinadas alternativas. Aun cuando el resultado no constituyera la mejor opción, es preciso mantener el respeto por la decisión tomada. Si sus determinaciones se desconocen, los jóvenes nunca ganarán la experiencia de enfrentar las consecuencias de sus propias decisiones, dentro de márgenes de seguridad razonables. Si al organizar las actividades en un calendario, tarea que corresponde al Consejo de Unidad, fuere necesario posponer o agregar algunas actividades de Unidad, esa intervención requiere acuerdo de la Asamblea de Unidad, como se analizará más adelante.

AL ZAPADORES



ORGANIZACIÓN, DISEÑO Y PREPARACIÓN DE ACTIVIDADES



En esta fase se organizan en un calendario las actividades de patrulla y de Unidad que han sido seleccionadas.

Aprobado el calendario por la Asamblea de Unidad se diseña y prepara cada actividad.

LAS ACTIVIDADES SE ORGANIZAN EN UN CALENDARIO



Todas las actividades seleccionadas, ya sea de patrulla o de Unidad, se disponen y articulan en un calendario del ciclo de programa.

Hacer un calendario es una tarea que supone una cierta habilidad para ensamblar con armonía actividades diferentes, de distinta duración, resolviendo las variables de tiempo, recursos disponibles y equilibrio entre actividades de patrulla y de Unidad y entre actividades fijas y variables.

Las actividades las organiza el Consejo de Unidad, donde todos los jóvenes están representados a través de Guías y Subguías de Patrulla. La forma en que se organice el calendario determinará la duración del ciclo.



Recomendaciones para la elaboración del calendario

-  Se consideran todas las actividades seleccionadas, ya sean de patrulla o de Unidad. Es probable que la articulación de todas las actividades requiera posponer o modificar algunas actividades seleccionadas, especialmente de Unidad, para lo cual se debe actuar considerando la prioridad establecida en la selección y los cambios deben ser aprobados por la Asamblea de Unidad.
-  Sin afectar el énfasis fijado, es conveniente incluir actividades que permitan a los jóvenes avanzar en las distintas áreas de crecimiento.
-  En todo lo posible se debe mantener diversidad entre los temas a que se refieren las actividades y equilibrio entre actividades fijas y variables y actividades de patrulla y de Unidad.
-  Para lograr diversidad y equilibrio, lo que por cualquier causa pudo perderse durante el proceso de selección, el Consejo de Unidad puede incorporar algunas actividades de Unidad con ese propósito, siempre que no alteren sustancialmente la selección efectuada por los jóvenes. Incorporar actividades de patrulla con este objeto requiere previo consentimiento del Consejo de Patrulla respectivo.
-  Es conveniente comenzar ubicando en el calendario las diferentes actividades fijas. Se debe considerar que algunas de ellas deben ser efectuadas en una fecha determinada (aniversario del Grupo Scout) y otras se prolongan durante varios días seguidos (un campamento).
-  Luego se ubican las actividades variables, teniendo en cuenta que muchas de ellas pueden realizarse de manera simultánea y que durante algunas actividades fijas (reuniones, campamentos) se desarrollan varias actividades variables. Es recomendable programar primero las de mayor duración, ya que aquellas que demandan menos tiempo es más fácil ajustarlas al final.
-  La variedad de actividades fijas de corta duración (juegos, cantos, relatos, danzas y otras espontáneas) no necesitan considerarse en el calendario. Basta que las reuniones, campamentos y actividades de larga y mediana duración, se realicen con suficiente holgura para intercalarlas cuando corresponda.
-  Lo mismo ocurre con las actividades de refuerzo y las especialidades, cuyo carácter individual impide programarlas en el calendario. Sólo se deben prever tiempos que permitan desarrollarlas en distintos momentos.
-  Hay que planificar la ejecución de una actividad y también considerar el tiempo necesario para su diseño y preparación. En la medida que el equilibrio entre actividades lo permita, es recomendable programar para la segunda parte del ciclo las actividades que requieren mayor preparación y calendarizar para el comienzo las de diseño más simple.
-  Sin dejar de hacer actividades, debe estimarse un tiempo al final del ciclo para las conclusiones del proceso de evaluación de la progresión personal de los jóvenes.
-  Junto con calendarizar se debe evaluar si el equipo de dirigentes de que se dispone es suficiente para desarrollar la tarea al ritmo deseado. De lo contrario, se tendrá que tomar una opción entre varias posibilidades: reducir las actividades, disminuir la velocidad de ejecución o reforzar el equipo.
-  El calendario debe ser flexible, permitiendo redistribuir o sustituir actividades ante situaciones imprevistas.



LA ASAMBLEA DE UNIDAD APRUEBA EL CALENDARIO



Concluido el calendario, el Consejo de Unidad lo somete a la consideración de la Asamblea de Unidad, que le da la aprobación final. Es conveniente que el calendario esté en conocimiento de las patrullas unos días antes de que se reúna la Asamblea, especialmente cuando se han introducido modificaciones a la selección o se han agregado actividades.



APROBADO EL CALENDARIO SE DISEÑAN LAS ACTIVIDADES

Entendemos por
diseño de una actividad

la determinación de sus componentes y el análisis de la interacción que existe entre ellos. El diseño de las actividades de patrulla lo hace la patrulla con el apoyo de algún dirigente, si es necesario; y el de las actividades de Unidad lo hace el Consejo de Unidad o un equipo especial que éste designa, con el apoyo de las patrullas.

Este trabajo se simplifica, aunque no se evita, cuando la actividad ha sido realizada antes o ha sido tomada de las fichas disponibles en la Asociación, ya que en estos casos se dispone de experiencias o sugerencias sobre cómo proceder. Más aún si proviene de una ficha, cuyas variantes han sido pensadas y experimentadas por un equipo especializado.



Pero la circunstancia anterior no ocurrirá siempre y en la mayoría de las oportunidades las actividades seleccionadas serán ideas de contornos gruesos, faltando detalles que afinar. Incluso cuando proviene de una ficha es necesario repensar la actividad, adaptando o creando en función de las particularidades de los jóvenes, de las características de las patrullas y de las condiciones en que opera la Unidad Scout.

El diseño puede comenzar por las actividades que se realizarán al inicio del ciclo, por cuanto las que se desarrollarán más adelante pueden ser diseñadas a medida que se aproxima la fecha en que se deberán ejecutar, sin dejar la tarea para el último minuto.

Lo habitual será diseñar en diversos momentos del ciclo de programa, conforme se acercan las fechas previstas. Se debe tener presente que las actividades de larga duración requerirán una anticipación mayor que las de corta duración, igual que las más complejas con relación a las más simples, las que necesitan muchos materiales respecto de las que no los necesitan, las que emplean recursos humanos externos en relación con aquellas que no los emplean y las que se hacen por primera vez respecto de las que se repiten.

DEFINIR LOS OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD ES UN ELEMENTO ESENCIAL DEL DISEÑO



Es probable que la actividad haya sido seleccionada y puesta en el calendario teniéndose un concepto implícito o muy general de lo que se pretende con ella. Eso no es suficiente, por lo que se deben definir con exactitud los objetivos que se persiguen al realizarla.



Esta definición, que necesariamente debe ser formulada por escrito, es fundamental para evaluar posteriormente la actividad, ya que evaluar es tratar de saber si se lograron los objetivos propuestos. Si esos objetivos no existen, la evaluación será impracticable; y si están sobrentendidos, la evaluación será confusa y ambigua.

Los objetivos de una actividad son los resultados que esperamos lograr en el grupo de participantes al término de una actividad.

EJEMPLOS DE OBJETIVOS DE UNA ACTIVIDAD

LA PATRULLA CON RITMO

Escoger una melodía, crear una canción, confeccionar los instrumentos necesarios para ejecutarla, organizar un festival, presentar las canciones y elegir la ganadora, son algunos de los desafíos que esta actividad presenta, poniendo a prueba las aptitudes musicales, la creatividad y el humor de los jóvenes.

OBJETIVOS

- Conocer y aprender a fabricar instrumentos musicales simples.
- Desarrollar habilidades de expresión artística y musical.
- Desarrollar la capacidad de trabajo en equipo.

LA FIESTA DEL FUEGO

Los integrantes de cada patrulla analizan las dificultades que han tenido como grupo. Las “fallas” son creativamente representadas en figuras de cartón, que serán quemadas una noche junto al fuego, al mismo tiempo que las patrullas formularán compromisos para corregir sus errores.

OBJETIVOS

- Expresar su punto de vista de una manera creativa.
- Tener una evaluación crítica de los aspectos mejorables de la vida de patrulla.
- Conocer y practicar la confección de muñecos de cartón.
- Revalorizar la tradición del fogón de campamento.

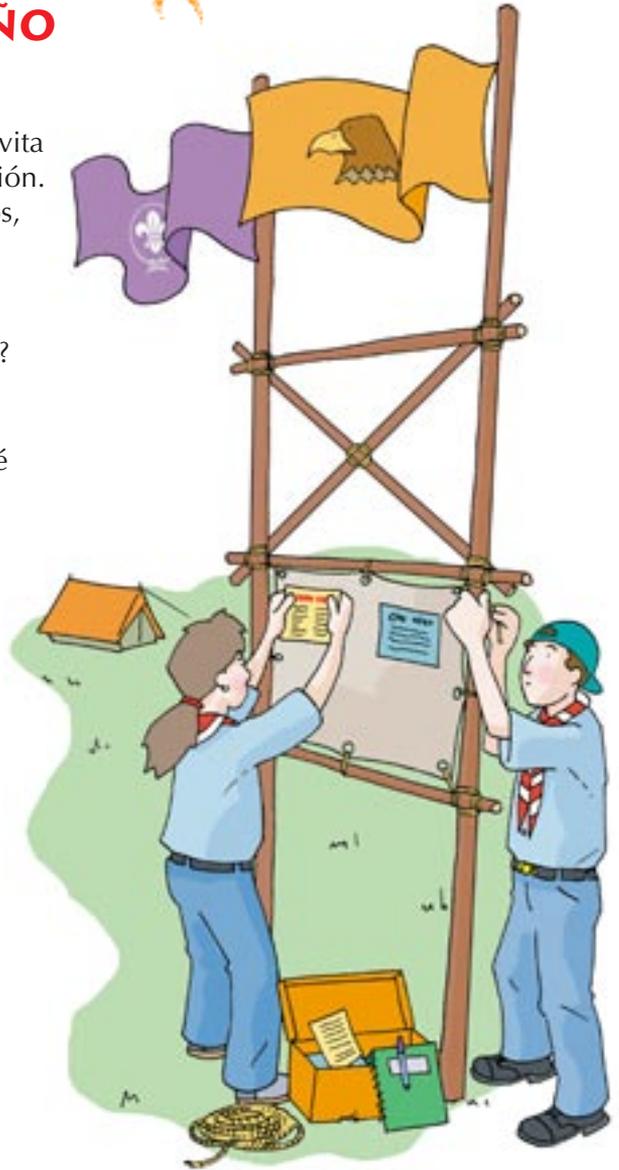


DEFINIDOS LOS OBJETIVOS SE AJUSTAN LOS DEMÁS ELEMENTOS DEL DISEÑO



Diseñar una actividad permite esperar un mejor nivel de resultados y evita las sorpresas al momento de su realización. Junto a la determinación de sus objetivos, otros elementos del diseño son los siguientes:

- ¿Dónde sería óptimo desarrollarla?
- ¿Cuánto tiempo va a durar?
- Si es actividad de Unidad, ¿en qué forma participan las patrullas? Y si es de patrulla, ¿cómo participan los jóvenes?
- ¿De qué tipo y cuántos son los recursos humanos y materiales que se necesitan?
- ¿Cuánto cuestan y dónde se obtienen esos recursos?
- ¿Se desarrolla de una sola vez o tiene varias fases?
- ¿Ofrece riesgos que es necesario prevenir?
- ¿Admite variantes?
- ¿Cómo se evalúa?
- ¿Qué criterios se aplicarán para evaluar?



DISEÑADA LA ACTIVIDAD, ÉSTA SE PREPARA PARA SER REALIZADA EN UNA FECHA DETERMINADA



Las tareas de preparación varían según la actividad de que se trate: es distinto preparar una actividad de una hora de duración que un campamento de 7 días.

En cualquier caso, será muy útil repasar la “hoja de ruta” que proponemos a continuación:

HOJA DE RUTA

Aunque en la preparación de una actividad intervienen varios dirigentes, jóvenes e incluso especialistas externos, siempre debe existir un **responsable** de la actividad, ante quien todos reportan.

Toda actividad, por muy atractiva que sea, necesita de una **motivación** que es necesario preparar anticipadamente.

El **lugar** en que se desarrollará la actividad es determinante para su éxito. Tamaño, privacidad, entorno apropiado, orden y limpieza, nivel de ruido, son factores que influirán en el resultado. Más determinante es el lugar cuando la actividad se desarrolla fuera del local. En el caso de campamentos y excursiones se debe visitar el lugar con suficiente anticipación y verificar si permite desarrollar las actividades previstas.

Algunas actividades cortas se desarrollan de una vez, pero otras, especialmente las de mayor duración, tienen diferentes **fases**, con duración y exigencias distintas.

¿Sabén todos quién dirige la actividad?

**¿Cómo se motivará la actividad?
¿Quién lo hará?
¿Qué elementos se emplearán?
¿Quién los obtendrá o confeccionará?**

**¿Se ha definido el lugar y la persona responsable de obtenerlo y prepararlo?
¿Se ha visitado el lugar y se ha constatado que reúne las condiciones apropiadas?
¿Se obtuvo la autorización para usarlo?**

¿Se han repasado las diversas fases de la actividad y se ha designado a sus responsables?



Casi todas las actividades admiten **variantes**, ya sea en forma sucesiva o simultánea.

¿Se han preparado los materiales necesarios para las distintas variantes previstas?

Las actividades de patrulla las preparan los jóvenes; y las de Unidad, el Consejo de Unidad con **participación** de los jóvenes.

¿Participan los jóvenes en la preparación de la actividad en la forma que corresponde?

Cuando se requiere la participación de **recursos humanos externos** se necesita motivarlos y comprometerlos con anticipación. No podríamos tener una madrugada de pesca sin un pescador experto, o un curso de fotografía sin el apoyo de un técnico.

¿Está comprometida y garantizada la participación de las personas externas que se necesitan?



Una noche oscura en una colina cercana a la ciudad, en que está todo listo para observar las estrellas, el responsable de conseguir el telescopio, que llegó atrasado, recuerda en ese momento que era él quien tenía que pasar a buscarlo. Quien ha vivido esta experiencia no se olvidará jamás de la importancia de los **materiales de apoyo**.

¿Se verificó si se obtuvieron o confeccionaron los materiales que necesita la actividad?



Muchas actividades no implican **costo**, pero otras, que duran más o que emplean muchos materiales, como los campamentos o las actividades variables de larga duración, necesitan que se reúnan ciertos recursos financieros y que éstos se administren adecuadamente.

¿Se hizo el presupuesto de la actividad?
¿Se obtuvieron los recursos necesarios?
¿Se designó al responsable de administrarlos?
¿Se fijaron normas para su rendición?

El responsable de la actividad debe efectuar una **supervisión** continua, verificando que se hayan cumplido las tareas asignadas, hasta lograr la total preparación de la actividad.

¿Se ha verificado, antes de iniciar la actividad, que todo está listo?

Al preparar una actividad se pueden producir modificaciones en el calendario original, ya que en esos momentos se establece finalmente el tiempo efectivo requerido por cada actividad. Si el calendario es flexible no habrá problemas en introducir ajustes.



DESARROLLO Y EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES



Después que la Unidad ha destinado tiempo a tomar decisiones y a organizarse, entra en la fase central del ciclo, que ocupa la mayor parte del tiempo disponible.

**La fase comprende lo que más estimula a los jóvenes:
¡la emoción de hacer cosas!**

**También comprende lo que más interesa a los dirigentes:
contribuir a que los scouts crezcan
a través de las cosas que hacen.**

**Por eso en esta fase hay que distinguir entre
desarrollo y evaluación de actividades
y seguimiento de la progresión personal.**



Como en el capítulo anterior se habló del seguimiento de la progresión personal, sólo analizaremos el desarrollo y la evaluación de las actividades.

SE DESARROLLAN AL MISMO TIEMPO ACTIVIDADES DE PATRULLA Y DE UNIDAD



Conforme al calendario establecido, cada patrulla realiza sus actividades con autonomía bajo la coordinación del Guía de Patrulla, con el apoyo de los dirigentes cuando es solicitado y la supervisión del Consejo de Unidad.

Las actividades de patrulla se articulan con actividades de Unidad, las que a veces son sucesivas y en otras ocasiones simultáneas. Estas actividades son coordinadas por el Consejo de Unidad, quien lo hace directamente, a través de algunos dirigentes o designando equipos especiales formados por dirigentes y Guías o Subguías de Patrulla. Estos equipos nacen con motivo de una actividad y se disuelven a su término.

Las actividades de patrulla y de Unidad, fijas y variables, cualquiera sea su duración, se desarrollan ensamblándose unas con otras como las piezas de un rompecabezas, que aisladas es poco lo que parecen, pero que en su conjunto revelan la imagen que entre todas forman y que no sería la misma si algunas de esas piezas faltasen. El ensamble entre estas actividades es responsabilidad del Consejo de Unidad, el que hace seguimiento semanal al desarrollo del programa previsto en el calendario.

LA MOTIVACIÓN DE LAS ACTIVIDADES SIEMPRE ES NECESARIA



Aun cuando fueron seleccionadas por los jóvenes, las actividades siempre requieren ser motivadas, ya que entre el momento en que se efectuó la selección y aquel en que se inicia la actividad, los intereses de los jóvenes pueden variar. La motivación determina la fuerza con que los jóvenes se entregan a la acción y se comprometen en los resultados de la actividad.



La motivación no sólo procede en los instantes o días previos al inicio de una actividad sino también antes, de distintas formas, creando un ambiente expectante en espera del día o momento en que se desarrollará. También es necesaria durante la actividad, reforzando la confianza y el entusiasmo, los que pueden decaer cuando surgen dificultades y el resultado se ve más dudoso que al principio.

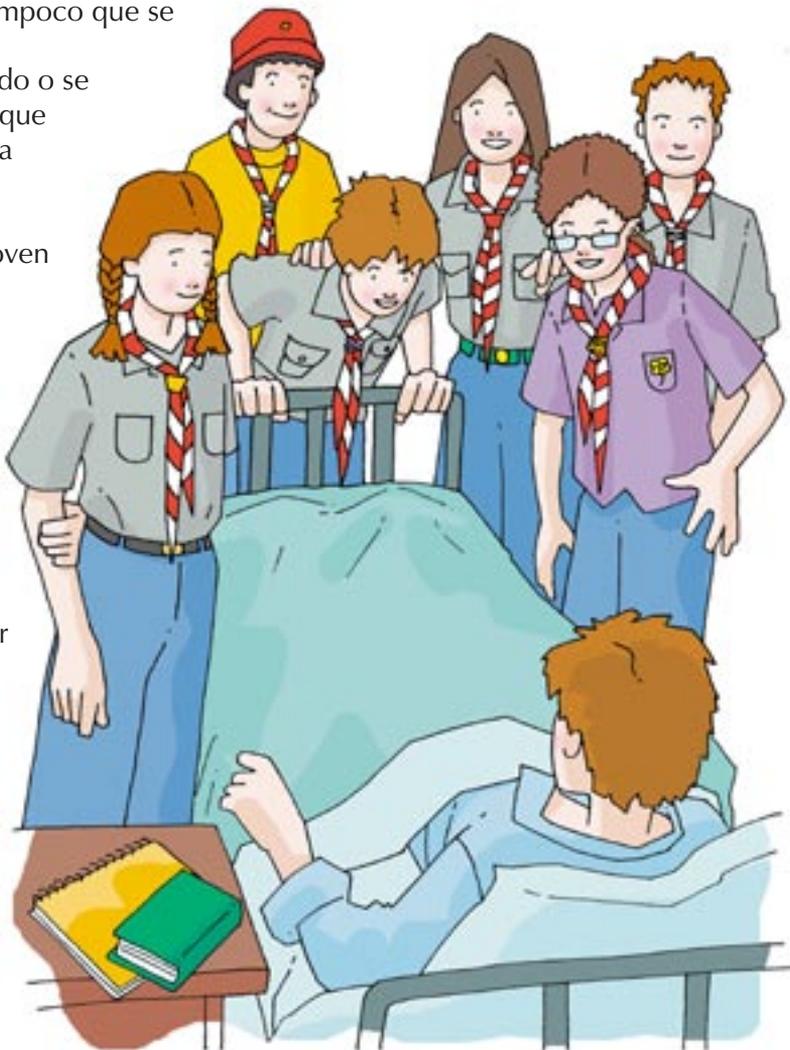
EL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES NECESITA PRODUCIR EMOCIONES



La actividad debe ser una fiesta para los jóvenes, creando una *resonancia* emocional que los estimule a incorporarse en la próxima actividad con renovado entusiasmo. Si un joven o una joven no sitúa las actividades scouts entre sus primeras prioridades, difícilmente éstas producirán las experiencias que influirán en su crecimiento y en el logro de sus objetivos.

Para resguardar este aspecto es necesario considerar, entre otras, las siguientes sugerencias:

- Todos los jóvenes deben tener algo interesante que hacer en la actividad. Una actividad tiene actores y no espectadores.
- Las tareas que implica una actividad deben ser distribuidas por igual, teniendo sólo en cuenta las posibilidades personales de los participantes.
- No hay que dejarse influir por los estereotipos culturales relacionados con el género, asignando tareas desafiantes a los jóvenes y más pasivas a las jóvenes.
- Aunque el resultado de la actividad es importante, los dirigentes deben promover el interés por vivir y disfrutar el proceso, con independencia del resultado que se obtenga. Esto ayuda a desarrollar una cierta estabilidad emocional que no depende sólo de éxitos y fracasos.
- Hay que tener cuidado en que no se humille a quienes no logran los resultados esperados, como tampoco que se postergue a los de ritmo más pausado o se margine a aquellos que la mayoría considera menos simpáticos.
- Si un joven o una joven no desea participar o continuar en una actividad, su voluntad debe respetarse. Sería conveniente observar su conducta con mayor atención y dialogar con él o ella para averiguar qué está pasando y darle el apoyo que necesita. Este acompañamiento puede producirse en la patrulla o por medio del dirigente encargado del seguimiento.



LOS RESPONSABLES MANTIENEN EL RITMO DE LAS ACTIVIDADES



Las actividades se desarrollan de acuerdo a un determinado “ritmo”. Los dirigentes que están a cargo de la actividad -Guía y Subguía de Patrulla en el caso de las actividades de patrulla- son los responsables de *mantener el ritmo*.

La experiencia demuestra que hay ciertas situaciones que alteran “el ritmo”. Veamos algunas:

- Una actividad puede comenzar un poco fría o lenta, pero a medida que se obtienen resultados y la acción produce nuevas experiencias, el entusiasmo y el interés van aumentando. Un responsable cuyo entusiasmo no decae termina contagiando a todos.
- Para entusiasmar, el responsable no necesita armar bullicio ni convertirse en una atracción de primer plano. Impulsa la acción como si no estuviera presente, desapareciendo y reapareciendo cada vez que sea necesario.
- El responsable no soluciona todos los problemas. Hay que evitar el exceso de instrucciones o recomendaciones, dejando que los participantes resuelvan por sí mismos los obstáculos, piensen alternativas e inventen soluciones.



- Hay que evitar los espacios muertos, los que generalmente se producen por falta de preparación. Cuando obedecen a circunstancias imprevistas, hay que introducir modificaciones y refuerzos que permitan recuperar el ritmo. En las actividades de corta duración siempre es conveniente tener a la mano alternativas de reemplazo, como una actividad sorpresa, un juego de evaluación, una variante de la misma actividad o simplemente otra actividad.

-  En las actividades que son más pasivas es recomendable intercalar cantos, danzas, pequeños juegos u otras actividades menores que impliquen movimiento.
-  La intervención de terceros ajenos a la Unidad debe tener lugar en el momento previsto e insertarse en el contexto, evitando interrumpir el ritmo de la actividad. Para eso, las personas que prestan esta colaboración deben conocer con anterioridad su papel y no convertirse en un espectáculo aparte.
-  Los responsables son los primeros en llegar y estar preparados para la actividad, especialmente en las reuniones habituales. La presencia anticipada del responsable disminuye la ansiedad, permite verificar que todo esté preparado y ofrece una oportunidad para motivar.

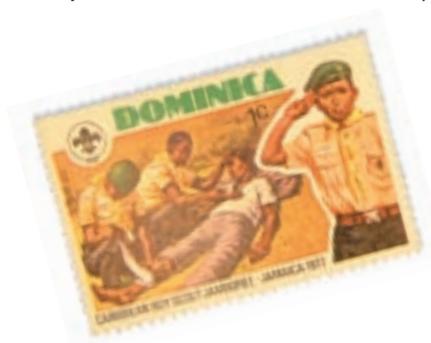
EL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES PERMITE CREAR EL HÁBITO DE LA RESPONSABILIDAD



Una actividad scout no es un encuentro circunstancial en la plaza del barrio y los responsables tienen que hacerlo sentir a los scouts. La actividad es una oportunidad privilegiada para crear hábitos que fortalezcan la responsabilidad.

Llegar a la hora acordada, cuidar el lugar que se recibió en préstamo y entregarlo más limpio de lo que estaba, devolver equipos facilitados en la fecha convenida, mantener en buen estado los implementos de la Unidad y de las patrullas, cumplir las tareas encomendadas y hacerlas exigibles son actitudes que forman hábitos y habilidades sociales muy importantes para el desarrollo de la personalidad.

Para quienes no cumplen estas condiciones las puertas se cierran. Los que son cumplidores ganarán un prestigio que será su mayor capital y su mejor tarjeta de presentación, en los scouts y fuera del Movimiento.



LAS ACTIVIDADES DEBEN MINIMIZAR EL RIESGO IMPLÍCITO

Todas las actividades que hacemos tienen riesgos implícitos. Es tarea de los responsables evitar que las actividades scouts produzcan accidentes.

El equipo, los materiales, el itinerario de una excursión, los medios de transporte, el tipo de actividad, el lugar en que se desarrolla, la ubicación de la cocina, el manejo del fuego, los alimentos que se consumen, la vestimenta, la ubicación de las carpas, todo lo que hacemos y todos los medios que utilizamos contienen un riesgo y pueden ser causa de enfermedad o accidente, por lo que deben recibir una atención cuidadosa, coincidente con nuestra preocupación por la seguridad de los jóvenes.

Algunas recomendaciones claves, útiles en cualquier situación y ambiente, deben ser conocidas y seguidas por los responsables de una actividad:



Prevenir: se debe emplear un tiempo en imaginar y detectar las potenciales situaciones de riesgo que están implícitas en todas las acciones que se desarrollan, identificando las conductas que minimizan ese riesgo y estableciendo claramente los límites.



Informar: todos deben conocer los riesgos existentes de una manera clara y directa, inhibiendo las conductas peligrosas. Cuando corresponda, debe agregarse un sistema de anuncios y señales.



Mantener la prevención y la información: la actitud de prevención debe ser constante, la información sobre el riesgo debe reiterarse continuamente y la señalización debe conservarse en buen estado.



Estar preparado para socorrer con efectividad: si a pesar que se mantuvieron constantes las medidas de prevención e información, se produce un accidente o situación de riesgo, hay que estar preparado con anterioridad para:

- saber qué se hará en ese caso;
- disponer

en el lugar de los elementos que se necesitan para socorrer; y

- conocer con anticipación qué medidas se tomarán para que la acción de socorro sea oportuna y no deje al descubierto otras áreas potencialmente peligrosas.





LAS ACTIVIDADES SE EVALÚAN SEGÚN EL NIVEL DE CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS PREVIAMENTE DETERMINADOS



Evaluar una actividad consiste en:



Observar su desarrollo para saber si se puede mejorar su ejecución, es decir, acompañar la acción para tratar que se optimicen sus resultados; y



Analizar sus resultados para saber si se lograron los objetivos que se fijaron antes de realizarla, esto es, si se consiguió en el grupo de participantes lo que se esperaba obtener.

Para cumplir ambos aspectos de la evaluación de una actividad es necesario que sus objetivos se hayan fijado con anterioridad y que consten por escrito. Si no hay objetivos, no hay evaluación posible; y si los objetivos no están escritos, la evaluación será ambigua, ya que cada cual entenderá cosas distintas de lo que se esperaba lograr con la actividad.

Si los objetivos están difusos, será inevitable la tendencia a reducir la distancia que los separa de los resultados efectivamente logrados, exagerando ficticiamente el nivel de logro y favoreciendo evaluaciones autocomplacientes.

Las *actividades variables*, debido a su diversidad de propósitos y contenidos, siempre deben tener sus objetivos por escrito. Se exceptúan:



Las *actividades instantáneas*, que dado su carácter sorpresivo carece de sentido escribir sus objetivos.



Las *actividades individuales de refuerzo*, ya que son sugerencias hechas a un joven por el dirigente que sigue y evalúa su progresión, cuyos objetivos no se justifica poner por escrito.



Las *tareas personales dentro de una actividad común*, que sólo constituyen división de funciones.



Las *especialidades*, en que los objetivos pueden o no ponerse por escrito, dependiendo del criterio del respectivo dirigente y del monitor; y del acuerdo a que hayan llegado con el joven o la joven.

Las *actividades fijas*, en cambio, debido a su contenido casi siempre homogéneo y a su realización bastante estandarizada, en su mayoría no necesitan que sus objetivos se formulen por escrito. Es el caso de las reuniones semanales habituales, los juegos, las narraciones, los cantos, las danzas, las ceremonias y otros similares.

Sin embargo, algunas actividades fijas, como *campamentos* y *excursiones*, que se realizan con contenidos diversos e incorporan actividades variables, debieran expresar sus objetivos por escrito.

LAS ACTIVIDADES SE EVALÚAN POR OBSERVACIÓN



La manera de evaluar las actividades es por observación. Jóvenes, dirigentes, padres y otras personas que participan en la evaluación de una actividad, observan de la manera en que todos lo hacemos: miran, escuchan, experimentan, perciben, analizan, comparan y se forman opinión. En el capítulo anterior explicamos que de la misma manera se hacía respecto de la evaluación del logro de los objetivos. Es una buena costumbre anotar las observaciones en una libreta personal, ya que es natural que tiendan a olvidarse.



La evaluación *por medición*, tan propia de la educación formal y que a través de tests permite medir con relativa exactitud el aprendizaje logrado sobre determinados conocimientos o habilidades, es poco aplicable en las actividades scouts, ya que éstas tienen una incidencia relativa en la adquisición de conocimientos formales. Es la persona como un todo la que interesa y eso nos sitúa con prioridad en el terreno de las actitudes. Excepcionalmente, podrían evaluarse por medición algunas manualidades y técnicas específicas.

LAS ACTIVIDADES SE EVALÚAN DURANTE SU DESARROLLO Y A SU TÉRMINO CON LA INTERVENCIÓN DE DISTINTOS ACTORES



DURANTE SU DESARROLLO

Es recomendable evaluar durante su desarrollo aquellas actividades de larga y mediana duración que comprenden varias fases. Lo más frecuente es que estas actividades sean *actividades de Unidad*, por lo que intervendrán en su evaluación los jóvenes, los dirigentes y otros agentes, según los casos.



En el caso de estas actividades, la evaluación durante su desarrollo determina si es necesario introducir correcciones o refuerzos. Si no todos los jóvenes están participando, se deberá encontrar la forma en que todos participen; si se está alargando demasiado, habrá que apurar su desarrollo; si no se observa mucho interés, se diseñarán motivaciones adicionales; si está derivando a otros intereses no previstos, habrá que volverla a su cauce o convertirla en dos actividades paralelas.

Para que operen las rectificaciones sugeridas por esta evaluación, los responsables de la actividad deben tener flexibilidad y capacidad de reinventar.

AL TÉRMINO DE LA ACTIVIDAD

Todas las actividades deben ser evaluadas a su término. Incluso las más breves pueden tener una evaluación tan breve como la actividad misma.

Las *actividades de patrulla* se evalúan por el Consejo de Patrulla y los resultados de la evaluación son comunicados al Consejo de Unidad a través del Guía y del Subguía.

Las *actividades de Unidad* se evalúan primero en las patrullas y luego en el Consejo de Unidad. Una Asamblea de Unidad sólo podría convocarse excepcionalmente para concluir la evaluación de una actividad que ha sido muy significativa para todos, o cuando a su término se necesita establecer normas de convivencia derivadas de la misma actividad.

Los padres intervendrán en la evaluación en la medida en que participaron o colaboraron en la actividad. También cuando han sido testigos de su impacto, lo que ocurre cuando los jóvenes han debido realizar parte de la actividad en sus hogares y los padres han tenido la ocasión de ver lo que hacen; o cuando observaron la forma en que su hijo o hija se ha involucrado en una actividad de larga duración; o al regreso de un campamento de larga duración; o al inicio de un año con respecto a las actividades del período anterior.



Al igual que los padres, la evaluación de otros agentes es posible cuando han intervenido en la actividad o están en condiciones de medir impacto. Tal es el caso de un especialista que participó en una actividad que tenía por objetivo el aprendizaje de una determinada habilidad; o de los profesores, cuando la actividad involucra a la escuela.

El equipo de dirigentes siempre evalúa las actividades, durante su desarrollo y a su término, con posterioridad a las otras evaluaciones. Su evaluación tiene como objetivos sacar conclusiones sobre la aplicación del programa y examinarse a sí mismos, determinando si cumplieron las funciones que de ellos se esperaban.

LA EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES ALIMENTA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRESIÓN PERSONAL



En esta Guía hemos subrayado la diferencia que existe entre la evaluación de una actividad y la evaluación del crecimiento personal de los jóvenes. Sin embargo, aunque tienen objetivos diferentes, es necesario decir que ambas evaluaciones se nutren de una misma observación.

Al observar el desarrollo de una actividad, es imposible no ver al mismo tiempo la forma en que se desempeña un joven o una joven y comprobar los cambios que ha experimentado. De ahí que al observar una actividad se acumula información sobre la progresión de los jóvenes.

Al final de un ciclo de programa, luego de algunos meses y después de transcurridas varias actividades, esta información permite llegar a una conclusión sobre el avance de un joven o una joven en el logro de sus objetivos personales, la que el dirigente encargado de su seguimiento compartirá con él o ella al momento del consenso, como se ha explicado en el capítulo anterior.

