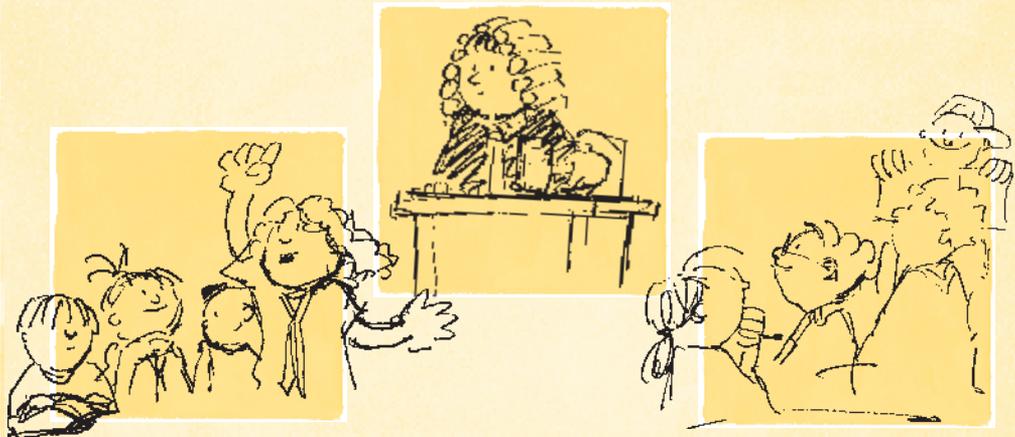


capítulo **13**

Propuesta y Selección



de actividades

El énfasis fija un marco

y la propuesta representa una oferta dentro de ese marco

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

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

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

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

Énfasis y propuesta se presentan a los niños de manera motivante

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

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

Ahora bien

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

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



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



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



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



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



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

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

La propuesta de los dirigentes se discute en seisenas

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

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

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

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

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

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

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

Los juegos democráticos

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

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

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

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

Contenido

Forma en que se representan las actividades propuestas

Variable que determina la elección

Juicio en la Corte

La Manada se convierte en un tribunal de justicia.

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

Número de votos por el cual la Corte de Justicia -toda la Manada- declaró inocente a una idea.

Una mañana en el mercado

Lobatos y lobeznas, provistos de algunos billetes, se transforman en comerciantes y clientes de un improvisado mercado.

Las ideas de actividades se convierten en productos que se venden y se compran.

Los productos más vendidos.

Un día de elecciones

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

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

La cantidad de votos obtenida por cada candidato.

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



¡Se abre la sesión!



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

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

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

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

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

¿Quién da más?



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

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

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

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

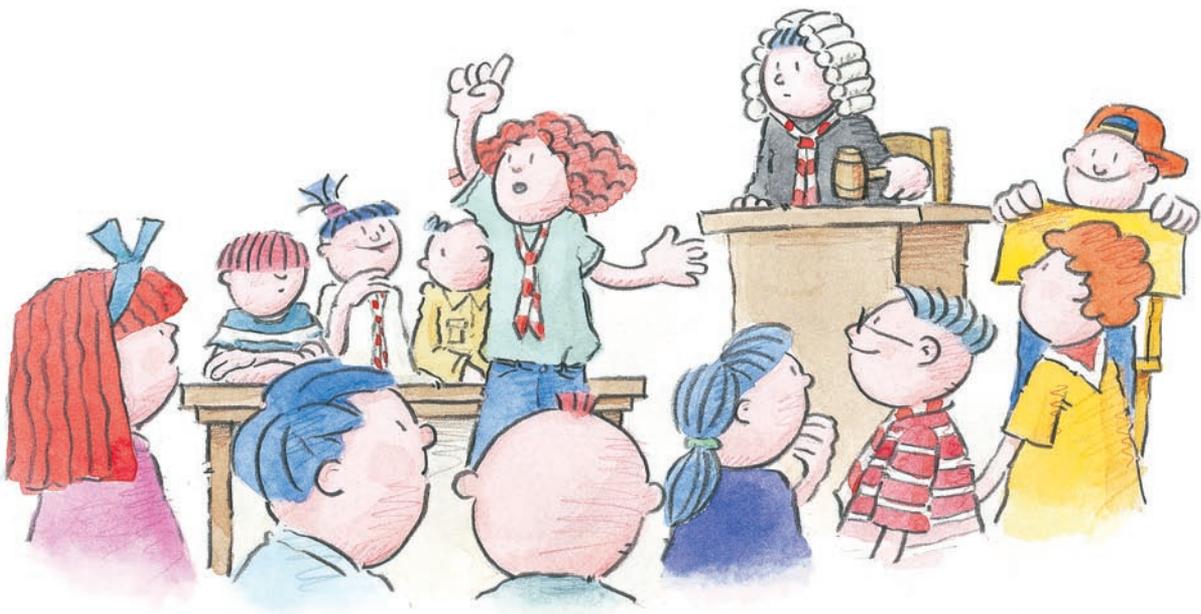
Es fundamental que los martilleros sepan vender bien su mercadería: *“Invito a los señores a admirar las ideas que les propone la seisena gris. ¡Verdaderas obras de arte! Comenzaremos por esta visita de dos horas a la fábrica de helados “El pingüino alegre”, incluyendo la agradable degustación que se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

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

Juicio en la Corte

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

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



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

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

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

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

Una mañana en el mercado

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

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



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

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

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

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

Un día de elecciones

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

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

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

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

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



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

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

El resultado del juego democrático debe ser respetado

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

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

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

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

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

