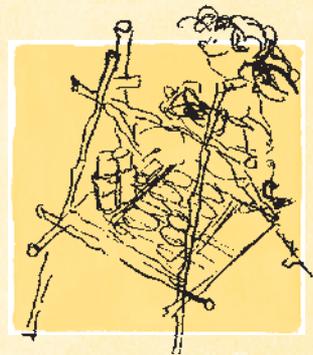


capítulo **10**

Las actividades



eeducativas

Para lograr los objetivos

realizamos actividades

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

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

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

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

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

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

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

Actividad

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

Experiencia

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

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

De esta distinción resultan varias consideraciones importantes:



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



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



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



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

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



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



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



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

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

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

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

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



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

Actividades internas y externas

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

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

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

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

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

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

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

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

Actividades fijas y variables

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

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

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

Una actividad fija es aquella que

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

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

contribuye de manera genérica al logro de los objetivos.

Las actividades variables, en cambio,

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

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

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

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

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

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

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



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

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

Actividades fijas

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

Actividades variables

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



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

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

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

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

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

Por el contrario, un programa recargado de actividades variables

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

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

Las principales actividades fijas en la Manada

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

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

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

La reunión o encuentro semanal

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Campamentos y “cacerías”

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

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



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



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



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



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

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



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

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

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

Los juegos



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

Para que los juegos tengan éxito, es necesario:



-  **Conocer juegos variados o disponer de suficiente material de consulta.**
-  **Elegir bien el juego de acuerdo a la ocasión.**
-  **Preparar con anticipación el material necesario.**
-  **Establecer reglas sencillas y explicarlas con claridad en el momento oportuno: debe conocerse con anticipación cómo se juega y por qué se gana o se pierde.**
-  **Animar constantemente el juego sin que los dirigentes se conviertan en jugadores.**
-  **Dar continuidad al juego y no interrumpirlo sin motivo válido.**
-  **No dejar a ningún niño fuera del juego, salvo que haya debido salir en virtud de las reglas del propio juego, las que, si su mecánica lo permite, debieran considerar su pronto reingreso.**
-  **Dar término al juego antes que empiece a decaer el interés, siempre que su finalización sea regulable, ya que hay juegos en que la solución de la trama exige ir hasta el final y no se puede concluir anticipadamente sin que el objetivo se frustre. Un juego que terminó en un buen momento será bien recordado y dejará deseos de volverlo a jugar.**
-  **Hacer respetar al perdedor y reconocer el mérito al ganador.**
-  **No repetir un juego con demasiada frecuencia.**
-  **Evaluar el juego y el cumplimiento de las tareas asignadas a los dirigentes.**

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

Los únicos juegos no recomendables son:



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



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



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

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

Las narraciones

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

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



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



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



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

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

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

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

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

El canto y la danza

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

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

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



La Flor Roja



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

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

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

Sobre el contenido de la Flor Roja recomendamos lo siguiente:

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

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

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

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

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

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

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

Hablemos ahora de las actividades variables.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

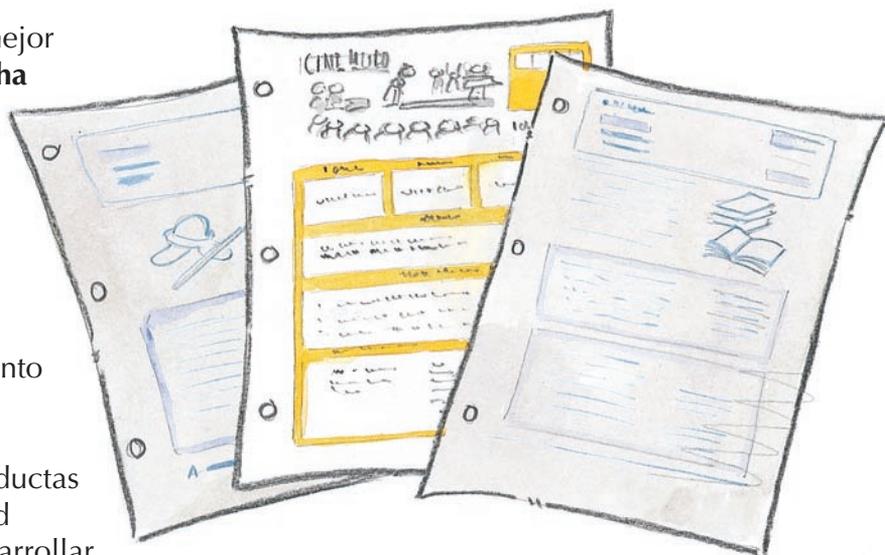
Que sean **atractivas** significa que cada actividad debe despertar en los niños su interés y deseo de realizarla, ya sea porque es de su agrado, o por la originalidad que contiene o debido a que se sienten comprometidos con el valor implícito en ella.

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

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

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

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



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

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

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

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

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

Duración de las actividades variables

La duración de las actividades variables es muy relativa:

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

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

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

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

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

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

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



Las actividades variables pueden ser sucesivas y también simultáneas

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

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

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

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

Las actividades son colectivas y excepcionalmente individuales

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



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



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



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



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



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

Las especialidades

desarrollan aptitudes innatas

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

Las especialidades permiten conocer, hacer y servir

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

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

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



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

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

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

Las especialidades complementan la progresión personal

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

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

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

Las especialidades incrementan la necesidad de atención personal a los niños

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

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

Según los campos del conocimiento las especialidades se agrupan en conjuntos

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

Ciencia y Tecnología

Carpintería

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

Fotografía

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

Computación

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



Arte, Expresión y Cultura



Dibujo y Pintura

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

Folclor

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

Actuación

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

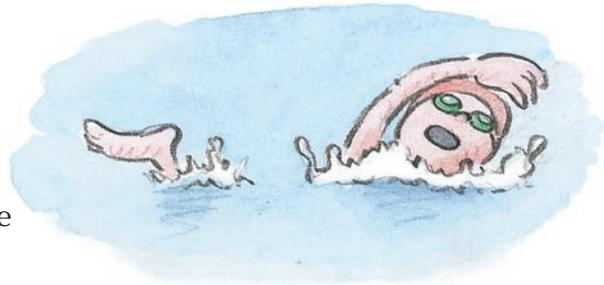
Deportes

Ciclismo

Motivar la habilidad para trasladarse en forma segura en bicicleta.

Atletismo

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



Natación

Promover la capacidad para desempeñarse con autonomía en el agua.

Servicio a los demás

Primeros Auxilios

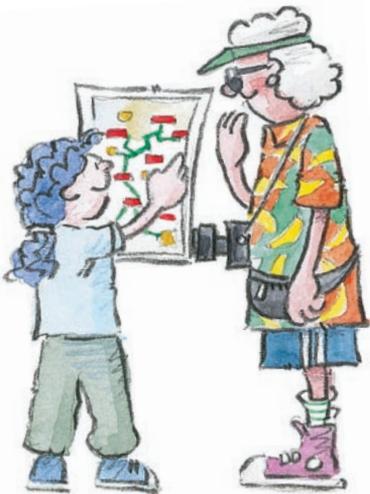
Desarrollar la habilidad para asistir a otras personas en situaciones de pequeños accidentes.

Seguridad

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

Orientación

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



Vida en la Naturaleza

Jardinería

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

Cuidado de mascotas

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

Colección de insectos

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

