



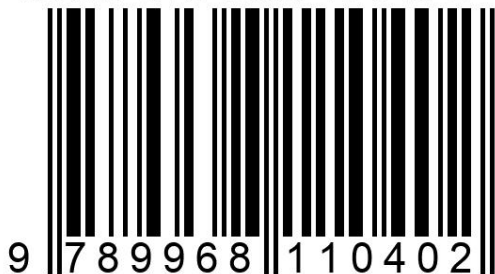
Guías y Scouts
de Costa Rica
INSTITUCIÓN EDUCATIVA



ACTÍVATE

Manual de Reuniones para sección Comunidad
MODALIDAD DUAL

ISBN: 978-9968-11-040-2



DERECHOS DE AUTOR Y DE USO

Todos los contenidos de este documento (incluyendo pero no limitado a texto, logotipos, contenidos, fotografías) están sujetos a derechos de propiedad por las leyes de Derechos de Autor.

En ningún caso se entenderá que se concede licencia o se efectúa alguna renuncia, transmisión total, cesión total o parcial de dichos derechos, ni se confiere ningún derecho, en especial de alteración, explotación, reproducción, distribución o comunicación pública sobre dicho contenido sin la previa autorización expresa de la Asociación de Guías y Scouts de Costa Rica.

Queda prohibido copiar, reproducir, distribuir, publicar, transmitir, difundir, o en cualquier otro modo explotar cualquier parte de este documento sin la previa autorización por escrito. Sin embargo usted puede descargar el material en su computadora para uso exclusivamente personal o educacional no comercial limitado a una copia por página. El usuario no podrá remover o alterar de la copia ninguna leyenda de Derechos de Autor a lo que manifieste la autoría del material.



Tabla de Contenido

Presentación	4
Introducción	5
Actividades Educativas	6
Reunión #1	7
Reunión #2	27
Reunión #3	40
Reunión #4	46
Reunión #5	51
Reunión #6	56
Reunión #7	60
Reunión #8	70
Créditos	76

Presentación

“Actívate” es una guía que busca brindar apoyo a la dirigencia y a las personas protagonistas de programa, por medio de una serie de sugerencias e ideas que pueden ser de utilidad, según las realidades de cada grupo.

“Actívate” es justo eso, una invitación a activarse y continuar con la vivencia del Programa Educativo desde cada uno de los grupos del país, mediante reuniones atractivas tanto presenciales (sin contacto físico) como virtuales. Todo esto sin perder nuestra esencia Guía y Scout y promoviendo la continuidad de la progresión personal en los ciclos de programa, sin dejar de reunirse, a pesar de las circunstancias.

“Si la vida fuera siempre fácil, sería insípida y si tenéis el hábito de tomar las cosas con alegría, rara vez os encontraréis en circunstancias difíciles”

Baden Powell y Silwell

Introducción

Esta guía va dirigida, en especial, a personas dirigentes que están iniciando en la sección, como apoyo para la planificación de las reuniones por los próximos meses tanto en la presencialidad como en la virtualidad y de acuerdo con las realidades de cada grupo.

Es importante tener presente que estas reuniones son solo sugerencias de ayuda al programa para trabajar en la Comunidad y las propuestas se pueden modificar acorde con las necesidades de los y las Guías Mayores y Rovers, siempre tomando en cuenta el protocolo, las normativas para el distanciamiento social y desinfección de espacios, o bien bajo la metodología de una reunión virtual. Recomendamos buscar más actividades sin contacto físico para cuando las circunstancias permitan realizar reuniones presenciales, así como ideas creativas para actividades virtuales.

Actividades Educativas

Las actividades educativas son todas las acciones que las personas jóvenes realizan durante su vida cotidiana y su vivencia como guías y scouts y que, de alguna forma, les proporcionan conocimientos o experiencias que les ayudarán al desarrollo integral de sus vidas.

El método educativo se fortalece por el “aprender haciendo”, donde las actividades canalizan el desarrollo del proceso educativo. Las actividades permiten que los y las jóvenes tengan experiencias personales que contribuyen a incorporar en su comportamiento las conductas deseables propuestas por los objetivos. Estas se adaptan a la edad y condiciones de las personas jóvenes a las que se destina.

Las actividades deben ser:



REUNIÓN #1

Tema: ¿Quiénes conformamos una Comunidad y cómo nos organizamos?

Objetivos:

1. Presentar conceptos generales que se utilizan en la Comunidad.
2. Presentar la ruta de un joven en su paso por la Comunidad.

Materiales:

- Oración de Comunidad (una por cada participante).
- Tarjetas de términos y definiciones.
- Reflexión: Fábula de los erizos.

Responsable:

Duración: 100 min.

PLAN DE LA REUNIÓN

Tiempo	Actividad	Materiales	Encargado
10 min.	Ruta inicial: • Bienvenida. • Oración de la sección. • Saludo a la bandera.	Oraciones.	
5 min.	Vamos de campamento.		
20 min.	Estructura de la Comunidad.	Tarjetas términos y definiciones.	
15 min.	Botes en tinieblas/laberinto.		
25 min.	Ruta de la Comunidad.		
10 min.	Reflexión: Fábula de los erizos.		
10 min.	Evaluación.		
5 min.	Ruta final: • Oración. • Saludo a la bandera. • Despedida.		

Recordatorios: Invitar a otros y otras jóvenes a participar en la Comunidad.

Evaluación:

Descripción de Actividades

1. Rutina inicial

A esta rutina también se le conoce como rutina de inicio y está compuesta por la oración, el saludo a la bandera y la bienvenida que realiza la persona encargada a los y las participantes de la reunión.

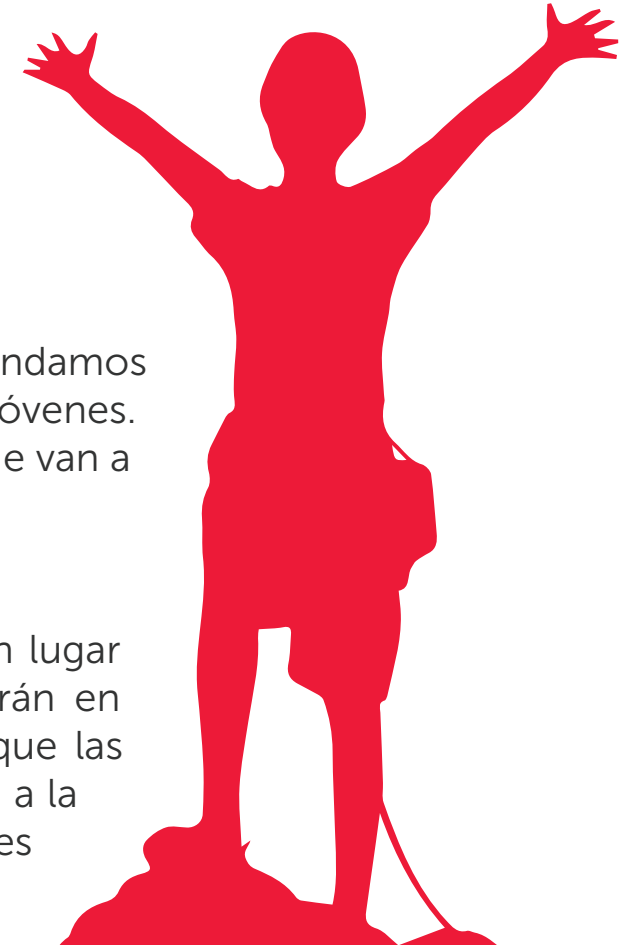
Bienvenida:

Por ser esta la primera reunión de una nueva Comunidad, les recomendamos iniciar la reunión con unas palabras de bienvenida y motivación a los y las jóvenes. Se les explican cuáles son los objetivos de esta reunión y la forma en la que van a trabajar en esta.

Oración de la sección:

La persona encargada de la reunión debe convocar a los asistentes a un lugar cómodo y donde puedan estar sin ruido u otras molestias. Se colocarán en semicírculo y se les dará la bienvenida, luego de lo cual, se explicará que las reuniones del movimiento Guía y Scout inician con la oración y el saludo a la bandera, en correspondencia con el orden de nuestros principios: deberes para con Dios y deberes para con los y las demás.

Estando todos y todas de pie y colocando su mano derecha sobre su mano izquierda, procederán a repetir, después del encargado o la encargada, la oración de la sección línea tras línea. La idea es que quien realice la oración sea un voluntario o voluntaria, y puede hacer la oración de la sección o alguna de invención propia.



Oración de la Comunidad

Dame, Señor:
Un corazón vigilante,
que ningún pensamiento vano aleje
de Ti.
Un corazón noble,
que ningún afecto indigno rebaje.
Un corazón recto,
que ninguna maldad desvíe.
Un corazón fuerte,
que ninguna pasión esclavice.
Y un corazón generoso,
para servir.
Así sea.

Saludo a la bandera:

Luego de la oración, se mantiene la formación y se anuncia que se realizará el saludo a la bandera. Puede ser que se ice o se realice en dirección a una bandera ya colocada. En caso de no contar con una bandera, se hará el saludo en dirección al norte.

El saludo Guía y Scout se realiza con la palma de la mano vuelta hacia el frente, el pulgar sobre el dedo meñique, que representa que el fuerte protege al débil y los otros tres dedos juntos señalando hacia arriba, recordando las tres partes de la Promesa Guía y Scout.



2. Dinámica de presentación: Vamos de campamento

Se pide a las personas asistentes que formen un círculo. La persona a cargo de la actividad explicará al resto que el grupo quiere salir de campamento, pero, para esto, todos y todas deben llevar un objeto. La persona que inicia dirá su nombre y el artículo que llevará al campamento. La idea es que el artículo que llevan al campamento debe iniciar con la misma letra que el nombre de los participantes, por ejemplo, si la persona se llama Carlos, puede llevar cuerda.

Una vez que el primer participante dice su nombre y su artículo, el siguiente deberá hacer lo mismo, además de repetir el de su compañero anterior, de manera que el último deberá decir el nombre y artículo de todos los participantes.

Para realizar la actividad de manera virtual, se pueden utilizar varias herramientas, una de ellas es la wiki, la cual permite que cada uno de los participantes de esta vaya agregando sus propias ideas y se construya entre todo el grupo la lista de implementos necesarios para ir de campamento. Esta actividad puede realizarse también de forma oral, mediante una videollamada.

3. Estructura de la Comunidad

En la pared, se colocan tarjetas que contienen un término o una definición de la estructura de la sección que se encuentran en los materiales de la presente reunión. El objetivo del juego es que, uno por uno, deberán tomar una tarjeta y formar parejas, manteniendo la debida distancia, asociando cada término con su definición, pero sin que los y las jóvenes puedan hablar.

Una vez formadas las parejas, estas deben leer y comentar sobre la información recibida. Luego, en plenaria, se deberán presentar los términos y el encargado podrá ampliar lo que considere necesario de acuerdo con la información que se presenta a continuación.

De manera virtual, se propone que el encargado de la reunión le otorgue a cada participante (de forma privada) las palabras y definiciones. Los y las participantes que tienen las palabras deberán, por medio de mímica, tratar de representar la palabra y las demás personas adivinarla, se le otorgarán 30 segundos a cada participante, si la palabra no es adivinada, el participante deberá decir su palabra y quien crea tener la definición, leerla.

Otra opción de técnica virtual que se puede utilizar es, mediante alguna herramienta gratuita disponible en internet, crear un juego de memoria, mediante el cual se puedan asociar las definiciones con los significados.

Una vez adivinadas todas las palabras, el encargado o la encargada podrá ampliar lo que considere necesario, de acuerdo con la información que se presenta a continuación.

¿Qué es una Comunidad de Rovers y Guías Mayores?

Es un grupo de jóvenes (hombres y mujeres) en la última etapa del proceso educativo del Movimiento de Guías y Scout de Costa Rica, que forman una hermandad de reto, servicio y vida al aire libre. “La Comunidad de Guías Mayores y Rovers se concibe como un grupo de personas entre los 17 y los 20 años, que a la luz de la Ley y la Promesa Guía y Scout, comparten procesos formativos; los cuales permiten diseñar los grandes pilares de su Plan de Vida” (Manual del Consejero, 2016)

¿Qué es una Comunidad de Rovers y Guías Mayores?

Ser Guía Mayor o Rover convierte a los muchachos y las muchachas en personas especiales. Lo que significa que han elegido ser personas dispuestas a descubrir las últimas fronteras de sus posibilidades, a divertirse y a realizarse en un compromiso de servicio, para consigo mismo y para los demás.

En la Comunidad, se encontrarán verdaderas personas hermanas dispuestas a ayudarse en los momentos difíciles y a compartir sus alegrías.

Pero ¿qué hace diferente a la Comunidad de otros grupos de jóvenes? Pues bien, ser miembro de una Comunidad implica Compromiso: compromiso con Dios, compromiso consigo mismos o consigo mismas y compromiso con la sociedad. Ser miembro de una Comunidad requiere adoptar en forma voluntaria un código de valores: la Ley Guía y Scout, y comprometerse a cumplir con la Carta de la Comunidad. Ser miembro de una Comunidad permite a la persona joven aprender a realizar sus sueños y superar sus retos y miedos.

En la Comunidad, la medida del crecimiento está dada por el compromiso propio y las posibilidades de aventura y servicio están limitadas únicamente por los muchachos y las muchachas.

Ser Guía Mayor o Rover se convierte en una forma de vida, los y las jóvenes se acostumbran a sonreír en las dificultades, a hacer las cosas en orden y completas, a ser hermano o hermana de cada ser humano por medio del servicio, a descubrir sus potencialidades y a crecer en ellas.

Durante la vida en una Comunidad, el Rover y la Guía Mayor desarrollarán sus propios planes y proyectos y habrá muchos momentos especiales asociados: ceremonias, actividades de reto y aventura, campamentos, caminatas, proyectos de servicio... pero un día, llegará el momento de enfrentarse individualmente al destino y dejar campo para los más jóvenes.



¿Cómo se organiza la Comunidad?

La Sección Mayor se compone por todas y cada una de las personas que hayan tomado la Decisión de pertenecer a la Comunidad. Son un grupo de jóvenes que están apoyados mutuamente en el desarrollo de sus proyectos por sus compañeros o compañeras y sus Consejeros o Consejeras, quienes fungen como Hermanos o Hermanas Mayores.

La Comunidad se organiza con miras a satisfacer tanto las necesidades grupales como, de manera muy especial, las necesidades individuales de cada uno de sus integrantes.

Cada una de las personas integrantes de la Comunidad es la célula básica de esta, pero ello no significa que trabajen del todo solos y solas, existen diferentes estructuras dentro de la Sección: al igual que en una comunidad civil, estas estructuras permiten lograr un mejor desarrollo de habilidades personales, con el fin de facilitar su integración a la sociedad como un ciudadano o ciudadana de bien.

Dichas estructuras son:

- La Asamblea: esta es un espacio de deliberación y toma de decisiones. Está integrada por todas las personas miembros de la Comunidad.
- El Consejo: encargado de las funciones administrativas, mantiene los registros necesarios para el control y funcionamiento de la tesorería y la secretaría, así como la intendencia de los bienes de la Comunidad.
- Los equipos de trabajo: según las necesidades, se dedican a ejecutar proyectos o actividades especiales. Estos equipos no son permanentes, los y las jóvenes se integrarán a ellos, de acuerdo con sus necesidades o intereses.
- Existen también Equipos Asesores de la Progresión Personal de cada integrante de la Comunidad, su tarea es orientar y facilitar el desarrollo de los planes de trabajo individual de cada miembro de la Comunidad (Manual del Consejero, 2016).



5) Botes en tinieblas

Cada miembro de la Comunidad se vendará los ojos. La persona coordinadora, por medio de direcciones verbales, tratará de guiar sus botes a través de un campo donde deberá recolectar las diferentes tarjetas que contiene la ruta de vida del muchacho o muchacha, cada joven deberá ser guiado de manera individual, de forma tal que no haya contacto entre los y las participantes. La persona coordinadora no usará nombres, al dirigirse a su equipo, sino que tendrá que valerse de sonidos previamente acordados o señales en clave.

Las tarjetas tienen las siguientes leyendas (al final de la descripción de la reunión podrá encontrar los materiales para esta reunión):

Tarjetas elementos de la ruta con uno de los siguientes textos en cada una:

- Ceremonia de bienvenida e investidura.
- Ceremonia de Comprimiso.
- Ceremonia Confirmación.
- Ceremonia entrega de Insignia de Servicio.
- Ceremonia entrega Rosa de los Vientos.
- Ceremonia Frente a la Vida.

Tarjetas elementos de la ruta con una imagen en cada una:

- Pin PPA.
- Campamento en soledad.
- Pin Reto.
- Pin Padrino/Madrina.
- Decisión.
- Compromiso.
- Anillo de Confirmación.
- Servicio.
- Rosa de los vientos.
- Frente a la vida.

Los y las participantes, una vez recolectados todos los elementos, deben intentar descifrar el orden adecuado de la ruta de vida de un joven que pertenezca a la Comunidad. La intención es promover el análisis y la discusión.

Una variante virtual de este mismo juego es crear un juego de mesa virtual, en el cual, al lanzar los dados, se avance en las casillas y en el momento en que se alcance alguna casilla que tenga un elemento utilizado en la ceremonia, se puedan avanzar varios espacios (una variante de serpientes y escaleras). Una vez que se recojan todas las tarjetas, se coloca la ruta en orden y se brindan las explicaciones del caso.

Presentación de ruta de vida

De acuerdo con las observaciones de los y las jóvenes (ver propuesta en el juego anterior) y el conocimiento adquirido del tema, se presenta la ruta de vida del Rover y la Guía Mayor. Se debe considerar, al momento de la exposición del tema, elementos del uniforme como:

- Número de Grupo.
- Insignia Nacional.
- Insignia Institucional.
- Insignia de Promesa.
- Insignia de Sección.
- Insignia de Anualidad.
- Insignia de Eventos.

Se presenta la ruta (ver imagen adjunta) y se explica cada punto de esta. Este detalle se presenta a continuación.



Insignias de Progresión Personal de la Comunidad

Las insignias que simbolizan la progresión personal en la Comunidad de Guías Mayores y Rovers están íntimamente relacionadas con su marco simbólico. Se reúnen en ellas elementos representativos al compromiso, al servicio, a la necesidad, a la capacidad de decidir y a la elección de un rumbo.

Asimismo, el concepto de integración del ser y crecer como guía y scout, con la totalidad del individuo, está representada en el uso de insignias que trascienden el uniforme, en este caso, los anillos de Confirmación y Rosa de los Vientos, que están destinados a un uso permanente, como recordatorio del compromiso establecido con los valores y la realización del propio proyecto de vida.

Virtualmente, colocar una imagen de fondo de la vestimenta Guía y Scout y poner al lado los elementos que lleva dicha vestimenta, de manera que estos se arrastren hacia una posición que se considera puede ser la correcta. Una vez que se coloquen en el lugar debido, se recibe una realimentación al respecto (para esto, se sugiere que la Asociación genere el gif o juego), el cual brinde esa realimentación y, como parte de las actividades, se entregue el enlace donde se encuentra esta. Otra variante puede ser elaborar un rompecabezas virtual que contenga la imagen correcta de cómo deben ir colocados los elementos de la vestimenta. También, puede crearse una asociación con imagen de fondo e íconos de cada elemento, utilizando, por ejemplo, una herramienta como Educaplay.

Para conocer el significado de los elementos que componen la vestimenta, hay algunos recursos interesantes, como, por ejemplo, Kahoot, juegos de memoria, crucigramas virtuales y juegos de asociación de elementos.

- **Insignia de Decisión**

La primera de estas insignias es la de Decisión, que demuestra que nos encontramos en dicha etapa. Esta insignia se entrega durante la Ceremonia de Bienvenida a la Comunidad, a cada nuevo miembro. Cuando este nuevo o esta nueva joven no ha sido antes miembro del movimiento, se le entrega en su Ceremonia de Investidura y se coloca sobre la manga izquierda de su camisa o blusa.

Es una insignia rectangular de fondo negro con un triángulo rojo en la esquina superior izquierda y con cinco brazos sostenidos unos con otros de cinco colores: blanco, amarillo, verde, azul y rojo. El amarillo representa a la sección menor, las Lobatas y los Lobatos, el verde representa a los y las Guías y Scouts de la sección intermedia, el azul está en representación de los y las Tsurís. Para todos ellos, somos sus hermanos o hermanas mayores y, como tal, debemos darles siempre buen ejemplo de nuestra vivencia de Ley y Promesa. El brazo rojo representa a los y las Guías Mayores y Rovers de la sección mayor con los que podemos disfrutar de una gran experiencia Guía y Scout, quienes también necesitan de nuestro apoyo y ayuda. Por su parte, el brazo blanco representa a todos aquellos y aquellas jóvenes que se incorporan a la vivencia del movimiento, a partir de la sección Comunidad.



- **Insignia de Compromiso**

La segunda insignia es la de Compromiso, que se lleva al lado de la de Decisión, pues es complementaria a esta y se utiliza a partir de la Ceremonia de Compromiso en la que renovamos nuestra promesa o en la que, por primera vez, alguien que no ha pertenecido al Movimiento promete hacer vida la Ley Guía y Scout.

Es menos larga que la Insignia de Decisión, pero, al igual que la anterior, tiene fondo negro con un triángulo rojo en la esquina inferior derecha. En la parte izquierda de la insignia, está representado el saludo Guía y Scout que realizamos cuando nos saludamos o al realizar nuestra promesa. También están bordados cuatro círculos de cuatro colores, rojo, azul, verde y amarillo para recordarnos el compromiso que también adquirimos con nuestros hermanos y nuestras hermanas Guías y Scouts de todas las secciones.



- **Campamento en Soledad**

Constituye un campamento realizado y planificado por el miembro de la Comunidad que se prepara para asumir su confirmación en la Comunidad. La actividad se formula y ejecuta según lo planteado en la agenda de actividades de la reunión, la cual debe ser aprobada por la persona consejera. Es obligación de esta acompañar al o la joven en esta actividad no así acampar de manera conjunta con el muchacho o la muchacha. Se debe coordinar entre el o la joven y la persona consejera para realizar la actividad. Por otra parte, el Consejero o la Consejera puede aportar lecturas de reflexión que motiven al o la joven a analizar temas de su vida referente a temas que considere por mejorar. Se busca y promueve que la persona joven realice un análisis de su vivencia de Ley y Promesa y tome decisiones atinentes a su proyecto de vida.

- **Insignia de Servicio**

El servicio es una actitud que debe estar siempre presente en una Guía Mayor o Rover. A aquellos que hacen vida esta actitud se les entrega la insignia de Servicio. Se trata de una insignia redonda con colores negro y azul que tiene bordada una mano sosteniendo una vara en señal de trabajo. Tiene también cuatro círculos pequeños de colores rojo, azul, verde y amarillo, representando las cuatro secciones que forman nuestros grupos Guías y Scouts y sobre ellos se puede leer la palabra SERVICIO.

Esta insignia la debemos portar en la manga izquierda de nuestra blusa o camisa, buscando la parte inferior de esta.



- **Pin PPA**

Los y las Guías Mayores y Rovers construimos nuestro proyecto de vida, así como desarrollamos nuestro plan de progresión personal, a través de nuestros PPA. Este logro se denota por medio del uso del pin de PPA. Luego de nuestra Ceremonia de Compromiso, al comenzar el primer PPA, colocamos sobre la bolsa derecha del uniforme, sobre nuestra Insignia de Promesa, el pin, en una Asamblea de Comunidad.

Se trata de un pin redondo de fondo color gris en el que está dibujada una horquilla de color rojo como símbolo de las decisiones que debemos tomar en nuestra vida y que tiene escrito las siglas PPA. Si logramos concluir nuestro primer PPA, mantenemos el pin en nuestro uniforme, de lo contrario, debemos retirarlo y tendremos derecho de volverlo a colocar hasta lograr con éxito nuestro siguiente PPA.



- **Pin de Madrina o Padrino**

Una oportunidad de servir a nuestros compañeros la podemos vivir si aceptamos ser su madrina o padrino. Se trata de un trabajo que debemos desempeñar con gusto, tratando de que nuestro ahijado o ahijada vea en nosotros y nosotras un ejemplo a seguir, alguien que se preocupa por trabajar en su PPA y que, al mismo tiempo, disfruta de acompañar a sus compañeros y compañeros en procesos de progresión.

Se trata de un pin que se coloca a la derecha del pin de PPA, sobre la bolsa derecha del uniforme. Podemos portarlo mientras tengamos en nuestra Comunidad a un ahijado o ahijada al que estemos acompañando. Al igual que el pin de PPA, es un pin redondo de fondo gris con cuatro manos dibujadas en señal de apoyo, similar a las que aparecen en la Insignia de Decisión.



- **Pin de Reto**

Una vez que hemos alcanzado un reto en nuestro proceso de progresión, tenemos derecho a portar nuestro pin de Reto. A diferencia de los anteriores, este pin tiene una forma cuadrada y su fondo es de color azul. Tiene dibujado una mano alcanzando una cumbre y en él se puede leer la palabra Reto. Este pin lo colocamos a la derecha del pin de PPA o, si somos madrinas o padrinos, a la derecha de este otro pin.



- **Anillo de Confirmación**

Al realizar la Ceremonia de Confirmación, un o una Guía Mayor o Rover se hace acreedor del anillo. Este anillo se utiliza siempre, con o sin uniforme, y representa el compromiso firme de un o una joven de vivir el resto de su vida, de acuerdo con la Ley, los Principios y la Promesa.

Este anillo tiene en la parte inferior la silueta de una persona que camina y, al lado derecho e izquierdo de esta, están dibujadas la Flor de Liz y el Trébol Mundiales y se puede leer en él la palabra Confirmación en la parte superior. Se da durante la etapa de Compromiso y se recomienda que sea posterior a un Campamento en Soledad.

- **Máximo Reconocimiento**

El Máximo Reconocimiento está representado por la Rosa de los Vientos en un anillo complementario al anillo de Confirmación. Al igual que en el caso anterior, este anillo se porta siempre, con o sin uniforme, y podrá portarlo la persona aún después de haber celebrado su Ceremonia de Frente a la Vida.



• Frente a la vida

Esta ceremonia marca el inicio de una nueva etapa en la vida del o la joven, en la que aprovecha el bagaje adquirido en el Movimiento para seguir adelante en pos de sus sueños, mientras sirve a Dios y a los y las demás; sin embargo, también señala el fin de su vida como protagonista del Programa.

Se denomina “Frente a la Vida” para puntualizar que ha llegado el momento para el cual se han preparado la Guía y el Scout, el objetivo de todo el proceso que se ha llevado a cabo en el paso por el Movimiento: el desarrollo de sus capacidades para valerse por sí mismo o sí misma, afrontar y concretar un proyecto de vida, el cual los haga personas plenas, satisfechas consigo mismas y que actúan acordes con los valores que se han comprometido a seguir. Es decir, están listos para remar su propia canoa.

Reflexión: Fábula de los erizos

Se les pide a los jóvenes sentarse en círculo, se lee la Fábula de los erizos y, luego, se reflexiona sobre el tema del trabajo en equipo y el compañerismo.

Fábula de los Erizos

Durante la Edad de Hielo, muchos animales murieron a causa del frío.

Los erizos, dándose cuenta de la situación, decidieron unirse en grupos y trabajar en equipo. De esa manera, se abrigaban y protegían entre sí, pero las espinas de cada uno herían a los compañeros más cercanos, los que justo ofrecían más calor. Por lo tanto, decidieron alejarse unos de otros, dejando de lado el trabajo en equipo y empezaron a morir congelados.

Así que tuvieron que hacer una elección, o aceptaban las espinas de sus compañeros o desaparecen de la Tierra. Con sabiduría, decidieron volver a estar juntos buscando trabajar en equipo. De esa forma, aprendieron a convivir con las pequeñas heridas que la relación con una persona muy cercana puede ocasionar, ya que lo más importante es el calor del otro. De ese modo, pudieron sobrevivir.

MORALEJA: La mejor relación no es aquella que une a personas perfectas, sino aquella en que cada individuo aprende a vivir con los defectos de los y las demás, admira sus cualidades y establecen un ambiente apropiado para trabajar en equipo.

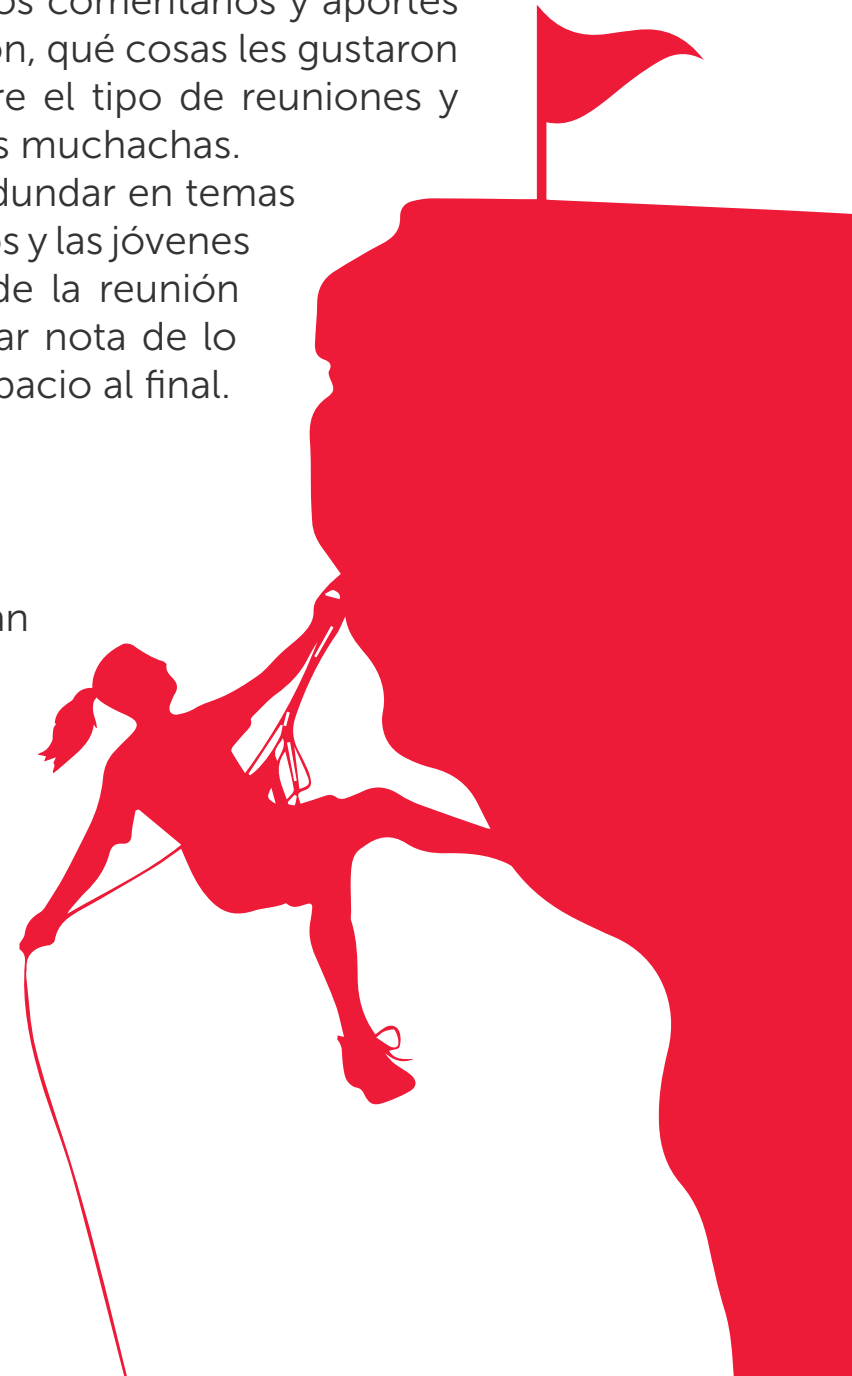
Evaluación

Esta parte es importante, ya que se puede determinar, según los comentarios y aportes de los asistentes, cómo fue entendida y recibida la nueva reunión, qué cosas les gustaron y qué cosas no les agradaron. También da el parámetro sobre el tipo de reuniones y actividades que más les llama la atención a los muchachos y las muchachas. La evaluación debe ser rápida, puntual y clara, para evitar el redundar en temas sin sentido. Es importante que se tome nota de lo indicado por los y las jóvenes para futuras actividades, además que retomen los objetivos de la reunión y analicen si lograron o no cumplirlos. Es recomendable tomar nota de lo comentado, para ello, el o la guía de reunión cuenta con un espacio al final.

Rutina de cierre

Al igual que la rutina inicial, en la rutina final, se retoman nuevamente nuestros principios, por lo que también realizamos en ella la oración, el saludo a la bandera y, al final, se pueden retomar algunos avisos para la próxima reunión.

Una herramienta interesante en este sentido es el foro, se pueden crear foros independientes, o bien en la plataforma de la Asociación brindarse un espacio para los grupos que lo soliciten previamente, por un tiempo específico, con el fin de que las personas puedan interactuar para realizar esta actividad e interactuar mediante la técnica de foro virtual.



Anexo Materiales para la reunión No 1

Comunidad de Rovers y Guías Mayores.	Jóvenes de entre 17 y 20 años.
Asamblea de la Comunidad.	Máximo órgano para toma de decisiones. Integrado por todos los miembros de la comunidad.
Consejo	Encargado de las funciones administrativas. Mantiene los registros de la Comunidad al día.

Equipos de trabajo.

No son permanentes, se integran de acuerdo con las necesidades e intereses de los jóvenes.

Equipo Asesor de Progresión Personal (EAPP).

Orientar y facilitar el desarrollo de los planes de trabajo individuales de cada miembro de la Comunidad.

REUNIÓN #2

Tema: Administración de la Comunidad.

Objetivos:

1. Identificar los puestos del Consejo de Comunidad y sus principales funciones.
2. Presentar las herramientas de administración de comunidad.

Materiales:

- Tarjetas para juego de memoria.
- Tarjetas con los nombres de los puestos del Consejo.

Responsable:

Duración: 90 min.

PLAN DE LA REUNIÓN

Tiempo	Actividad	Materiales	Encargado
10 min.	Ruta inicial: • Bienvenida. • Oración de la sección. • Saludo a la bandera.	Oraciones. Bandera Nacional. Cuerda.	
10 min.	Trivia.		
15 min.	Los puestos de la Comunidad.		
25 min.	Memoria.	Tarjetas para juego de Memoria.	
20 min.	Asocie administrativo.	Tarjetas juego de Memoria y con los nombres de los puestos.	
10 min.	Evaluación.		
5 min.	Ruta final: • Oración. • Saludo a la bandera. • Despedida.		

Recordatorios:

Evaluación:

Descripción de Actividades

Juego de Trivia

Se formarán 2 equipos con los y las participantes, cada equipo formulará preguntas al azar a cada uno de los miembros del equipo contrario, esto para evaluar los conocimientos adquiridos. Una variante del juego de trivia puede ser jugar algo similar a charadas, a través de una aplicación móvil que se llama Pinturillo, en la cual se da la instrucción (correspondiente a la pregunta de la trivia), la cual se trata de dibujar. El otro equipo adivina y, posteriormente, se hace un comentario acerca del contenido detallado de la respuesta. A los chicos y las chicas les encanta esta dinámica y, además, como es con tiempo, les ayuda a generar adrenalina.

En caso de contar con un limitado grupo de jóvenes, la persona consejera puede lanzar preguntas al azar. Se recomiendan preguntas como:

- Mencione la ubicación de los distintivos de la ruta de vida, en el uniforme.
R/ *Las insignias de Decisión y Compromiso se portan en la manga izquierda de la blusa o camisa. Los pines se portan sobre la bolsa derecha de la blusa o camisa. La insignia de Servicio se porta en la manga izquierda de la blusa o camisa.*
- Mencionan las dos primeras ceremonias que se viven en la sección.
R/ *Las primeras ceremonias de un o una joven en la Comunidad son la de Bienvenida e Investidura y la ceremonia de Compromiso.*



- ¿Qué diferencias existen en la ceremonia de investidura para un chico o una chica que viene de la Wak y uno que no ha estado en el movimiento? **R/** *A un o una joven que viene de Wak, se le hace entrega de la insignia de Decisión. A una persona que no había estado en el Movimiento, también se le hace entrega de la insignia institucional, insignia de país, números del grupo y de la pañoleta del grupo. No se hace entrega de la insignia de promesa, esa la recibirá el día de su ceremonia de Compromiso.*
- ¿Quién porta el pin de padrino o madrina? **R/** *Un o una joven que, al menos, tiene una ahijada o un ahijado, es decir, una persona que está apoyando a uno o más de sus compañeros o compañeras en su progresión personal.*
- ¿Quién porta el pin de PPA y por qué? **R/** *El o la joven que elaboró su primer PPA o que está trabajando con sus PPA.*
- ¿Qué características tienen las ceremonias? **R/** *Las ceremonias son sencillas, sinceras y solemnes.*
- ¿En qué dedo se utiliza el anillo de confirmación? **R/** *Donde el o la joven se sienta a gusto.*
- ¿Cuántos y cuáles son los pines de la sección Comunidad? **R/** *R/ Son tres los pines que puede portar un o una joven de Comunidad: Padrino o Madrina, PPA y Reto.*
- ¿Quién aprueba la entrega de una Insignia de Servicio? **R/** *La entrega de la Insignia de Servicio es aprobada en Asamblea de Comunidad.*
- ¿Cuántos Campamentos en Soledad debe realizar un o una Rover o Guía Mayor en su paso por la Comunidad? **R/** *Al menos uno, antes de su Ceremonia de Confirmación. También se recomienda realizar un Campamento en Soledad antes de su Ceremonia de Frente a la Vida. Pero el o la joven es libre de realizar más CES, si así lo quiere.*

Charadas

La Comunidad formará en círculo y sentada en el suelo a cada joven se le asignará una palabra que deberá dramatizar para que sus compañeros puedan adivinar. Las palabras estarán relacionadas con los puestos del Consejo y otras ocupaciones:

- Coordinador (a).
- Secretario (a).
- Tesorero (a).
- Intendente (a).
- Cronista (a).
- Profesor (a).
- Electricista (a).
- Mecánico (a).
- Médico (a).
- Agrónomo (a).
- Piloto.
- Chofer.
- Bailarín/bailarina.
- Actor/actriz.
- Comediante.

Al finalizar, la persona encargada consultará a los miembros de la Comunidad cuáles consideran que son los puestos u oficios que se requieren para administrar una Comunidad.

Luego, entre todos y todas harán una lista de las funciones que consideran debe realizar cada uno de los puestos y el tiempo de vigencia de estos. Además, deberán comentar si ejecutar estos puestos en la Comunidad tiene algún beneficio para sus vidas.

La actividad se puede realizar tanto virtual como presencial, utilizando algún servicio de videoconferencia, que se puede usar para reunirse virtualmente con otras personas.



Los puestos de la Comunidad

- El Consejo:

Es la organización dentro de la comunidad que se encarga de las funciones administrativas, manteniendo los registros necesarios de control y funcionamiento. Funciones como la secretaría, tesorería o cronista, los puestos del Consejo deberían ser ejercidos por todos los miembros de la Comunidad, al menos una vez.

¿Quiénes conforman el Consejo?

Puede ser parte del Consejo cualquier miembro de la sección que haya sido elegido en la Asamblea. Se recomienda que el nombramiento se realice por mayoría simple y para períodos no menores a seis meses ni mayores a un año. De esta forma, hay más oportunidades para que todos y todas participen de esta función.

El Consejo se constituye por un mínimo de tres puestos administrativos: una Coordinación o Presidencia, Secretaría y Cronista o Guardián de Leyendas; las comunidades también deben tener una Tesorería y un Intendente, cuando estos últimos puestos no son elegidos, porque no hay suficientes integrantes, sus funciones se recargan en los otros miembros presentes.

Funciones de los puestos

- La Coordinadora o el Coordinador de la Comunidad dirige el Consejo y la Asamblea.
- La secretaría es responsable de la documentación y los archivos de la Comunidad. Dentro de sus funciones más importantes, encontramos las siguientes:
 - o Elaborar y custodiar las actas del Consejo y la Asamblea.
 - o Mantener en custodia los informes de los proyectos realizados y una hoja resumen con los datos principales de cada uno: nombre, participantes, evaluación.
 - o Establecer o administrar un directorio de los integrantes de la Comunidad que les facilite la comunicación.
 - o Ejecutar otras actividades de secretaría, según se las asigne la Asamblea.

- La tesorería es responsable del control de las finanzas de la sección. Entre otras funciones, se destacan las siguientes:
 - o Mantener un libro de control de los ingresos y gastos.
 - o Recaudar y custodiar los dineros.
 - o Procurar, en conjunto con el Consejo, los fondos necesarios para ejecutar las actividades de la sección.
 - o Motivar, en forma constante, la ejecución de proyectos financieros.
 - o Asesorar a los y las participantes de proyectos económicos en el manejo adecuado de los procesos que implican dinero.

- El Guardián de Leyendas o “Cronista” se encarga de mantener la memoria de la Comunidad. Entre sus funciones mínimas se destacan:
 - o Mantener actualizado y en custodia el “libro de memorias”, “crónica” o “libro de oro”.
 - o A la par de esto, puede llevar un álbum de fotografías o documentos relacionados con la vida del grupo: la Comunidad.
 - o Conservar y custodiar los materiales requeridos para las ceremonias.
 - o El o la Cronista es capaz de comunicar las tradiciones más importantes e historia de la sección.
 - o Apoyar en la coordinación y la ejecución de las ceremonias de la Comunidad.

- El Intendente se encarga del control de los recursos materiales necesarios para la operación de la sección. Sus funciones básicas son:
 - o Custodiar los materiales y equipos de la sección.
 - o Brindar o supervisar el mantenimiento de dichos equipos.
 - o Mantener una hoja, tarjeteros u otro tipo de control de inventarios.

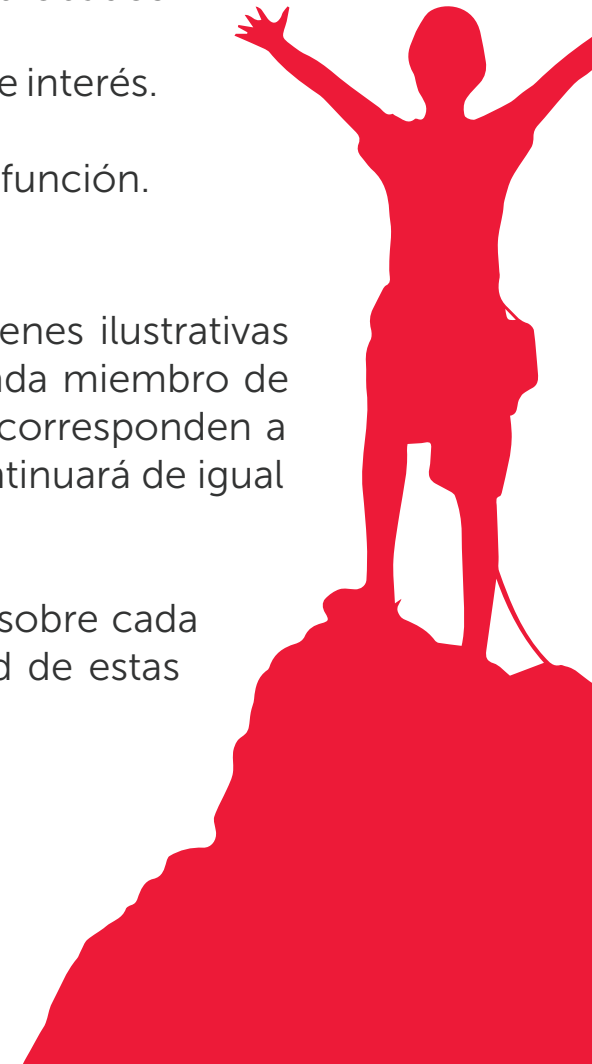
Funciones del Consejo

- El Consejo vela por la buena marcha de la sección.
- Mantiene y controla las actividades de la Comunidad establecidas por la Asamblea.
- Lleva el control y asesora el trabajo de los equipos.
- Las decisiones del Consejo se toman por mayoría simple.
- Implementa la planificación operativa de las actividades y proyectos propuestos por cada uno de los miembros de la Comunidad, así como por los equipos, una vez aprobados por la Asamblea.
- Hace recomendaciones sobre aquellos tópicos de la sección que considere de interés.
- Apoya y controla la buena marcha financiera de la Comunidad.
- Informa a la Asamblea periódicamente de los aspectos relacionados con su función.

Juego de memoria

Se colocan tarjetas que contienen los nombres de las herramientas e imágenes ilustrativas de estas en el suelo con los textos e imágenes hacia abajo y se le pide a cada miembro de la comunidad que señale dos tarjetas que volteará la persona encargada, si corresponden a una pareja, el encargado colorará estas frente al o la participante y, luego, continuará de igual manera con todos los y las demás.

Una vez descubiertas todas las parejas de tarjetas, se procederá a comentar sobre cada herramienta, sus características y uso en la Comunidad, así como la utilidad de estas herramientas en la vida cotidiana.



- **Libro de tesorería:** en este libro, se registran todos los ingresos y egresos de dinero realizados por la Comunidad en un periodo determinado.

Se entiende por ingreso los dineros que recibe la Comunidad por concepto de ventas, cuotas u otras actividades económicas autorizadas que fueron realizadas por uno, varios o todos los miembros de la Comunidad. Por el contrario, los egresos corresponden a las salidas de dineros por compras de materiales, pago de algún servicio, donaciones o algún otro gasto. En ambos casos y para cada uno de los Movimientos, se debe hacer el registro correspondiente en el libro.

Estos registros son realizados por el o la responsable de la tesorería. Él o ella deberá estar atento a todos los movimientos de dinero y registrarlos de manera oportuna y precisa, para contar en todo momento con el saldo vigente. De esta manera, la Comunidad podrá tomar las decisiones correspondientes.

- **Libro de actas:** las actas son documentos en los que se plasman los acuerdos alcanzados por un grupo de personas en un lugar y una fecha determinados. En estas, se indica la hora de inicio y de conclusión de la reunión.

Estos documentos son elaborados por el o la responsable de la secretaría. Las actas tienen una numeración consecutiva, de manera que se pueda dar seguimiento a los asuntos acordados y referenciar los temas tratados.

Las actas tienen una forma o estructura esencialmente uniforme. Se dividen en apartados, tales como: a) encabezado, b) listado de los presentes y ausentes, c) los temas tratados, numerados en artículos y en secuencia, d) los acuerdos tomados, numerados en secuencia, e) párrafo de cierre y f) firmas de los responsables.

- **Libro de intendencia:** en este libro, se registran todos los artículos o activos (equipos, herramientas y materiales) que administra la Comunidad, de manera que siempre se debe tener control de quién lo tiene, el estado en que se encuentra y si requiere reparación. Este texto indica cuando un artículo o activo no funciona o está dañado: en dicho caso, se debe eliminar o sustituir.

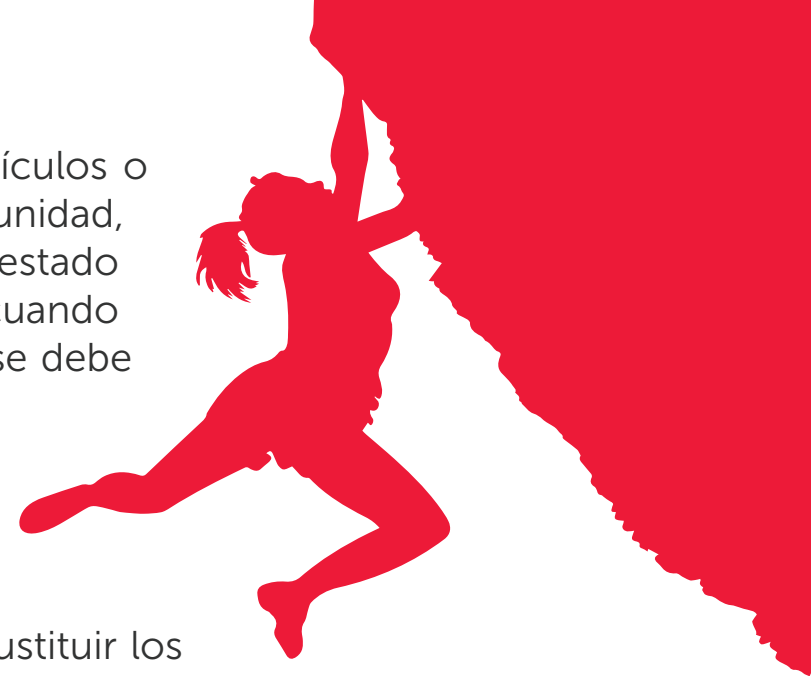
Los registros y la administración general de este libro son responsabilidad del intendente, quién deberá estar atento para mantenerlo actualizado de manera continua. De este modo, la Comunidad podrá tomar las decisiones correspondientes para sustituir los activos.

- **Libro de Oro:** es un libro que se lleva de una manera libre, guarda las principales anécdotas o vivencias de la comunidad junto con imágenes y recuerdos, no tiene una estructura como los otros libros. Este libro está bajo la responsabilidad del o la Cronista o Guardián de Leyendas.

- **Carta de Comunidad:** uno de los aspectos característicos de la vivencia en la sección de Comunidad es su "Carta". Este instrumento define la identidad del grupo de Rovers y Guías Mayores que decidieron voluntariamente asociarse en Comunidad.

La carta es un modelo a escala de las normas que rigen la sociedad y contribuye a educar a los miembros de la comunidad para respetarla y, a la vez, mirarla como un instrumento sujeto de mejoras, en beneficio de todos y todas sus integrantes. Es un instrumento flexible que requiere del concurso de todos y todas y de mecanismos de consenso, para su establecimiento.

- **Registro de asistencia:** es un registro donde el encargado anota la participación de los miembros de la comunidad en las diferentes actividades o tipifica la ausencia.



Asocie

Se divide la Comunidad en dos subgrupos, a cada uno se le coloca un conjunto de tarjetas con los nombres de las herramientas, imágenes de las herramientas (tarjetas de juego de memoria) y el nombre de los puestos del consejo. Se les pide que asocien cada herramienta con la imagen y puesto de la Comunidad. Se compara, luego, el asocie de cada equipo y se comenta sobre las diferencias y coincidencias de los equipos y se resume y/o aclara aquellas dudas que hubiese.



Materiales para la reunión N° 2
Juego de Memoria

Libro de Tesorería.

Fecha del movimiento	Descripción	Ingresos en colones	Egresos en colones	Saldo

Libro de actas.

Comunidad _____

Fecha: _____ Hora: _____

Lugar: _____

Asistentes:

I. _____

II. _____

III. _____

IV. _____

Agenda: (temas a tratar)

I. _____

II. _____

III. _____

IV. _____

Acuerdos:

I. _____

II. _____

III. _____

IV. _____

Se levanta la sesión a las _____ horas.

Coordinador _____ Última línea _____ Secretario _____

Libro de intendencia.

Fecha de entrega	Descripción del artículo	Actividad para la cual se presta	Nombre y firma de quien lo retira	Fecha estimada a devolver	Fecha de devolución	Anotaciones del estado del activo devuelto

Libro de Oro.



Carta Comunidad.



Registro de asistencia.

CUADRO ASISTENCIA

A → Asistió

T → Tarde

NA CJ → No Asistió Con Justificación

NA SJ → No Asistió Sin Justificación

		REUNIONES POR FECHA												
MIEMBROS														

Tarjetas con nombres de puestos



REUNIÓN #3

Tema: Nuestro lema es Servir.

Objetivos:

1. Reflexionar sobre el lema de los y las Rovers y Guías Mayores.

Materiales:

- 1 hoja por participante
- 1 lápiz por participante
- Crucigramas (1 por participante)
- 1 botella
- 1 lapicero
- Trozos de pabilo de 1,5 metros (uno por participante).

Responsable:

Duración: 90 min.

PLAN DE LA REUNIÓN

Tiempo	Actividad	Materiales	Encargado
10 min.	Ruta inicial: • Bienvenida. • Oración de la sección. • Saludo a la bandera.	Oraciones. Bandera Nacional. Cuerda.	
10 min.	Simón pide.		
15 min.	Para ti ¿qué significa Servir?	Hojas blancas y lápiz.	
15 min.	Servicio a los y las demás.	Lápiz con hilos atados - Botella.	
15 min.	Servicio a sí mismo o sí misma y al hogar.	Crucigrama y lápices.	
10 min.	Video.	Historia.	
10 min.	Evaluación.		
5 min.	Ruta final: • Oración. • Saludo a la bandera. • Despedida.		

Recordatorios:

Evaluación:

Descripción de Actividades

Simón pide.

El encargado o la encargada de la reunión solicita a los miembros de la comunidad las diferentes tareas que se indiquen:

- Hacer lagartijas.
- Pararse en un pie.
- Cantar una canción.
- Decir una bomba.
- Hacer una coreografía de Tik Tok.

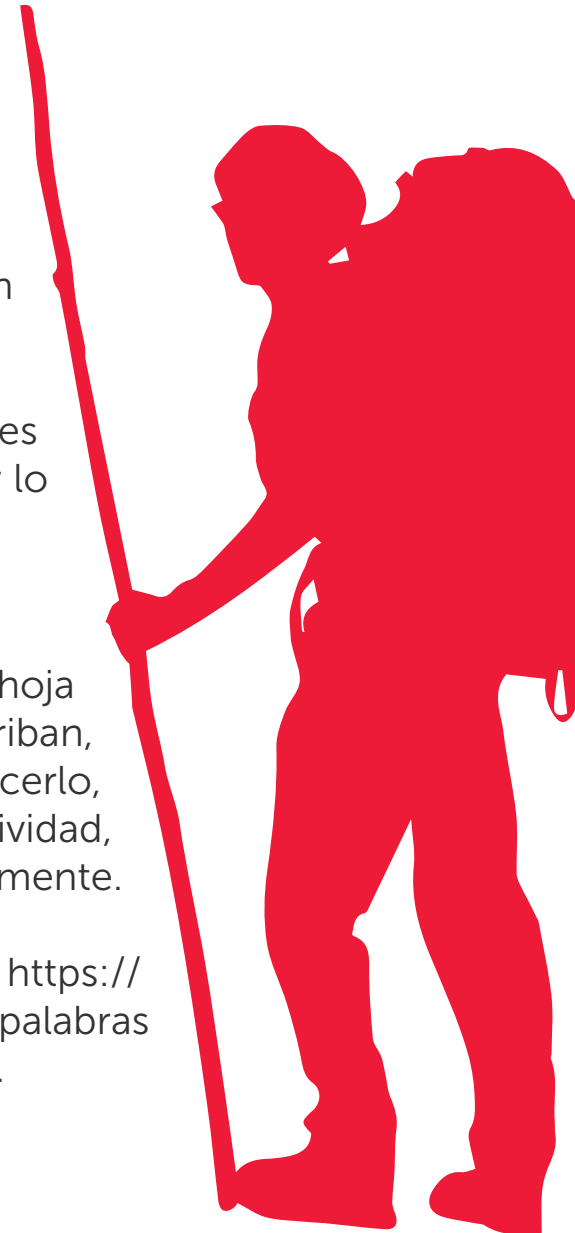
De manera virtual, se pueden agregar traer diferentes cosas que se encuentren en la casa.

Al finalizar, se comenta cómo impactan la manera, el tono de voz, las actividades solicitadas y hasta las personas que solicitan en nuestra anuencia para realizar lo que se nos pide y cómo se relaciona esto con el Servicio.

Para ti, ¿qué significa servir?

La Comunidad se formará en círculo, en el suelo, cada joven deberá tener una hoja en blanco y un lápiz. La persona encargada pedirá a los y las jóvenes que escriban, en una palabra, para ellos ¿qué significa servir? Tendrán 20 segundos para hacerlo, luego, deberán doblar la hoja, ocultando la palabra escrita y repetirá la actividad, indicando a los y las jóvenes que no pueden repetir lo que escribieron anteriormente.

Virtualmente, se puede utilizar una aplicación denominada Basta, o bien el link <https://stopots.com/es> y realizar un juego similar a Stop, donde se pueden colocar palabras que inicien con la letra elegida y que sean indicadores de actitudes de servicio.



En cuanto al crucigrama, también relacionado con servicio, se sugiere la herramienta Educaplay, para su elaboración.

Luego de 3 rondas, finalizada la actividad, los y las jóvenes leen las palabras escritas en la hoja que les correspondió y se realiza una pequeña comparación sobre los diferentes criterios y percepciones que tienen las personas jóvenes acerca del significado de Servir.

Servicio a los demás

Se les pide a los y las jóvenes que tomen cada una de las cuerdas que están unidas a un lápiz, el cual debe ser introducido en una botella. Luego de ello, se realiza un conversatorio sobre cómo la actividad se relaciona con el servicio a los y las demás.

Como variante virtual, se propone un juego de Pictographic, donde los participantes recibirán palabras que deberán dibujar para que sus compañeros adivinen, tales como: hogar, comunidad, barrio, alegría, amigos... Después de esto, se realiza un conversatorio sobre cómo la actividad se relaciona con el servicio a los y las demás.

Servicio para sí mismo o sí misma y el hogar

Se le entregará a cada joven una hoja con espacios de letras para completar palabras, de acuerdo con las pistas indicadas, estas se encuentran relacionadas con el servicio para sí mismos o sí mismas y el hogar. Para completar el trabajo, contarán con 5 min.

Solución al cuadro de palabras:

En plenaria, una vez resuelto el cuadro, se revisan las respuestas y comentan cómo esto se relaciona con el servicio a sí mismos y en su hogar.



En plenaria, una vez resuelto el cuadro, se revisan las respuestas y comentan cómo esto se relaciona con el servicio a sí mismos o sí mismas y a su hogar.

Reflexión

Como reflexión final, se invita a los y las participantes a ver un video relacionado con el servicio, el cual se encuentra en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=WQrUqB1Rd-A>. Se les pide a los y las participantes que comenten sobre el mensaje.

Materiales para la reunión N° 3

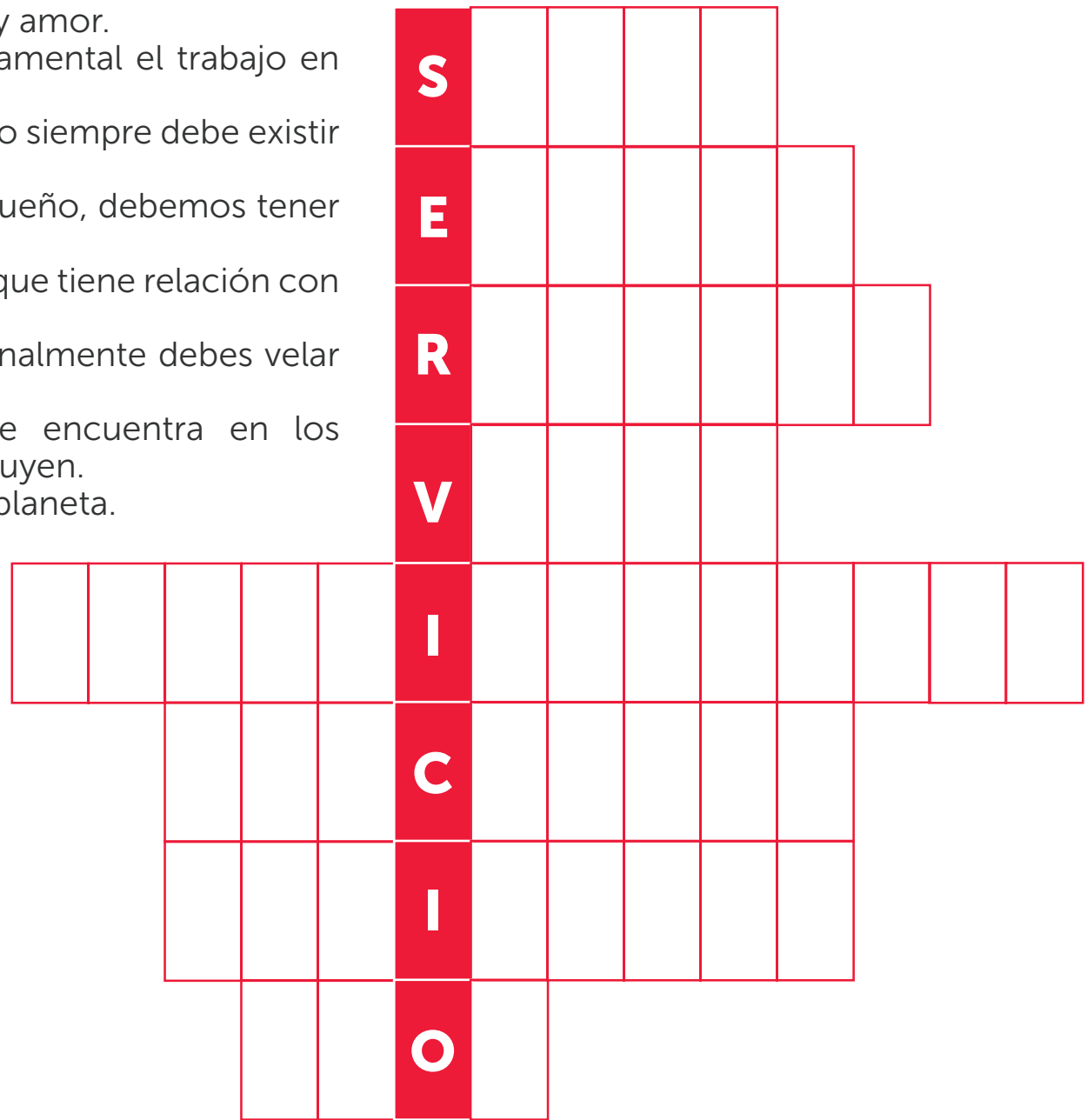
Mensaje reflexivo:

Todas las personas nacemos con una misión especial para cumplir, mientras habitamos este mundo. Guías Mayores y Rovers tienen una función muy importante: servir... ¿Qué es el servicio? Es un conjunto de acciones que tienen como objetivo el beneficio de algo/alguien sin esperar recibir alguna recompensa a cambio.

En ocasiones, las personas tienden a realizar algún tipo de ayuda, siempre y cuando tengan un beneficio a cambio. La Guía Mayor y el Rover son diferentes, trabajan, buscan el bienestar sin esperar una recompensa a cambio, son personas que están en la disposición de dejar este mundo mejor de cómo lo encontraron. Se preparan y forman para ser personas útiles en los diversos ámbitos de su vida. Cada Guía Mayor o Rover tiene como parte de su estilo de vida la actitud de servir en lo que esté a su alcance.



1. Tres deseos: _____, dinero y amor.
2. Para lograr un objetivo, es fundamental el trabajo en _____.
3. Las personas somos diversas, pero siempre debe existir _____ por su criterio.
4. Cuando queremos alcanzar un sueño, debemos tener _____ para luchar por ello.
5. Una de las áreas de crecimiento, que tiene relación con mi ser supremo.
6. Si quieres desarrollarte profesionalmente debes velar por tu _____.
7. La verdadera _____ se encuentra en los pequeños momentos que la construyen.
8. La fuerza más poderosa de este planeta.



REUNIÓN #4

Tema: Las áreas de crecimiento

Objetivos:

1. Presentar las áreas de crecimiento que trabajamos en la Comunidad.

Materiales:

- 2 sobres con las tarjetas del reto urbano (ver sección de anexos para las tarjetas).
- 6 tarjetas diferentes de descripciones de las áreas (ver sección de anexos).
- 3 lapiceros.

Responsable:

Duración: 90 min.

PLAN DE LA REUNIÓN

Tiempo	Actividad	Materiales	Encargado
10 min.	Ruta inicial: • Bienvenida. • Oración de la sección. • Saludo a la bandera.	Oraciones. Bandera Nacional. Cuerda.	
40 min.	Reto urbano.	Sobres con tarjetas. Lapiceros. Dispositivos celulares.	
5 min.	Revisión de los retos y conteo de puntajes.	Tabla de puntajes. Lapicero. Premio para el equipo ganador.	
25 min.	Análisis de las áreas de crecimiento.	Tarjetas con descripciones.	
10 min.	Evaluación.		
5 min.	Ruta final: • Oración. • Saludo a la bandera. • Despedida.	Oraciones. Bandera Nacional. Cuerda.	

Recordatorios:

Evaluación:

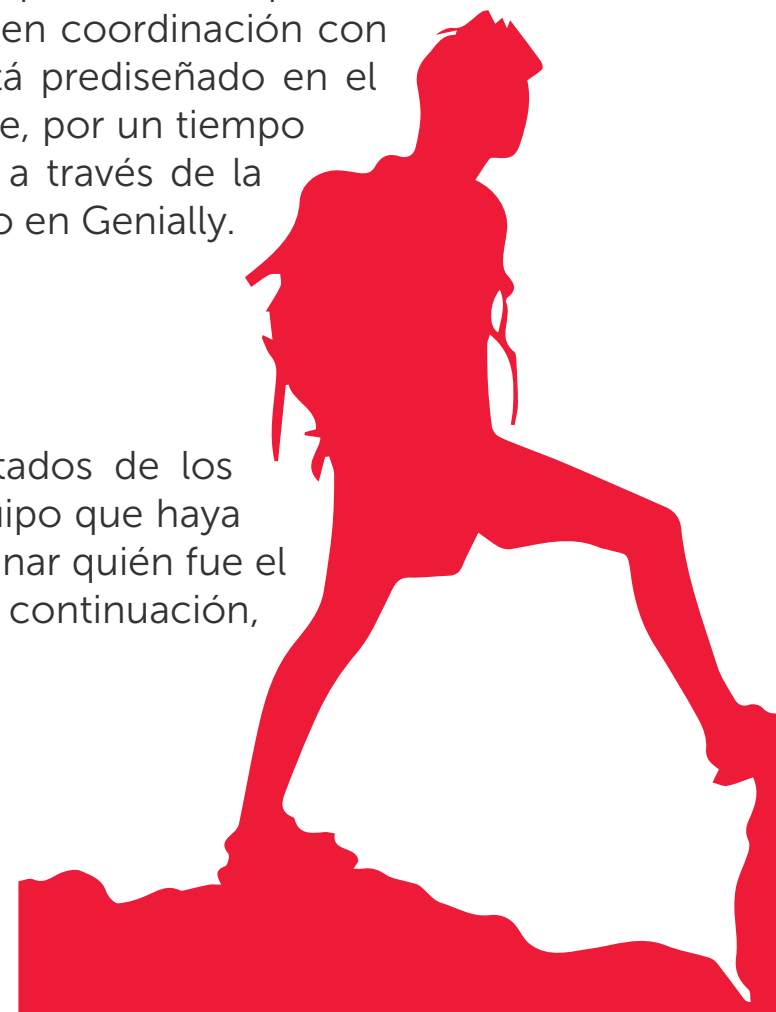
Descripción de Actividades

Reto urbano

Se divide a la Comunidad en dos equipos y se le entrega a cada equipo un sobre con seis retos, uno por cada área de crecimiento, los cuales deberán desarrollar en 40 minutos. El reto urbano se puede realizar de forma virtual, simulando el juego de Monopoly, de forma que los equipos solo puedan tirar los dados, una vez que se compruebe que hayan cumplido con los retos que se indican en las tarjetas colocadas en el centro de un tablero. Las fichas solo avanzan cuando exista evidencia de que se cumplieron los retos. Este juego puede también realizarse mediante un aula metafórica, previa solicitud por parte de los grupos de un espacio en el aula virtual. Su diseño puede ser realizado por el equipo virtual en coordinación con diseño. La sugerencia, básicamente, consiste en que el juego está prediseñado en el aula y se haga una solicitud escrita por parte de los grupos para que, por un tiempo específico, el cual podría ser una semana, tengan acceso a este, a través de la plataforma Moodle. Otra opción es jugar el Juego de la Oca, creado en Genially.

Revisión de los retos y conteo de puntajes

Transcurrido el tiempo, cada equipo deberá presentar los resultados de los retos que lograron completar. Se suman los puntajes y gana el equipo que haya conseguido más puntos. En el área de Creatividad, se les pidió adivinar quién fue el autor o la autora de la frase que aparece en la tarjeta, por lo que, a continuación, le brindamos la solución:



RETO	PUNTAJE EQUIPO 1	PUNTAJE EQUIPO 2
CORPORALIDAD		
CREATIVIDAD		
CARÁCTER		
AFECTIVIDAD		
SOCIABILIDAD		
ESPIRITUALIDAD		
TOTAL		

Análisis de las áreas de crecimiento

En los mismos equipos de trabajo, se les pide analizar los asuntos relacionados con cada una de las áreas de crecimiento, utilizando, para ello, las tarjetas que se adjuntan en la sección de anexos. Se les pide colocar el nombre de cada una de las áreas como título de cada tarjeta. Para la revisión de esta actividad, le presentamos la solución:

Tarjeta #1: Sociabilidad

Tarjeta #2: Espiritualidad

Tarjeta #3: Corporalidad

Tarjeta #4: Creatividad

Tarjeta #5: Carácter

Tarjeta #6: Afectividad

Materiales para la reunión N° 4

Tarjetas con Retos. Recorte las tarjetas y coloque cada juego en un sobre para entregar a cada equipo.

Corporalidad	Creatividad	Carácter
<p><i>"Cuida de tu cuerpo, es el único lugar que tienes para vivir".</i> Jim Rohn.</p> <p>RETO: Mencionar alimentos naturales de diferentes colores que se encuentran en la comunidad.</p> <p>PUNTAJE: 2 puntos por cada color recolectado.</p>	<p><i>"La creatividad es inteligencia divirtiéndose".</i> Autor:_____</p> <p>RETO:Filmar un comercial de 30 segundos promocionando tu comunidad para captar más jóvenes.</p> <p>PUNTAJE: 6 puntos 2 puntos extras por anotar el autor o la autora de la frase.</p>	<p><i>"Nuestro carácter es el resultado de nuestra conducta".</i> Aristóteles</p> <p>RETO:Elaborar un grito de guerra para enfrentar una gran adversidad.</p> <p>PUNTAJE: 6 puntos</p>
Afectividad	Sociabilidad	Espiritualidad
<p><i>"Nadie puede ser feliz si no se aprecia a sí mismo".</i> Jean Jacques Rousseau.</p> <p>RETO: Escribir una frase positiva de amistad y enviarla a amigos o amigas por mensaje.</p> <p>PUNTAJE: Un punto por cada amigo que se le envíe el mensaje (grupos cuenta por uno).</p>	<p><i>"La única forma de regenerar el mundo es que cada uno cumpla con el deber que le corresponda".</i> Charles Kingsley</p> <p>RETO: Foto de un personaje o símbolo histórico o cultural de mi comunidad.</p> <p>PUNTAJE: 6 puntos</p>	<p><i>"Cada obra de amor, llevada a cabo con todo el corazón, siempre logrará acercar a la gente a Dios".</i> Madre Teresa</p> <p>RETO: Hacer una buena acción y documentarla (foto, video, audio...).</p> <p>PUNTAJE: 10 puntos</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Riesgos de la globalización para los y las jóvenes y los valores nacionales. • Aprendizaje de las relaciones de igualdad, de la democracia y del uso del poder. • Descubrimiento de la realidad social. • Ciudadanía comprometida. • Confrontación entre roles aprendidos en el Movimiento y aquellos que la sociedad valora como exitosos. • Desarrollo de la comunidad. • Identidad personal y ciberespacio. • Tendencia a la homogeneidad cultural. • Los nuevos aprendizajes. • Respeto a la diversidad. • Medio ambiente: educar hábitos. • Conciencia ecológica: actuar a través de proyectos locales. • Redes ecológicas globales 	<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de Dios en los otros, en el mundo y en la libertad humana. • Proyección de la espiritualidad Guía y Scout en los Proyectos Personales. • Cuando Dios se revela: el desafío de apoyar a los y las jóvenes en su fe. • Paso de una fe convencional a una fe personal y reflexiva. • Aprender a orar escuchando a Dios. • Educar en un Grupo Guía y Scout interconfesional. • Vida personal como respuesta a la palabra recibida de Dios. • Sentido espiritual común de los y las Guías y Scouts que conecta con lo infinito: la experiencia de los elementos naturales y la experiencia de la vida comunitaria. • Apertura al diálogo interreligioso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Control del peso y reducción de grasas. • Sobrealimentación y obesidad. • Conocimiento de las diferencias entre el hombre y la mujer. • Conciencia y manejo de los estereotipos de género. • Machismo y feminismo. • Narcisismo y egocentrismo. • Conductas de riesgo: alcoholismo, drogas, violencia, tabaquismo, otras. • Resiliencia y factores protectores. • Capacidad de intimidad sexual adecuada. • Infecciones de transmisión sexual. • Gobierno de las pulsiones y relación entre conducta sexual y valores. • Desórdenes alimenticios: alimentos hiperenergéticos, bebidas azucaradas y comida chatarra. • Bulimia y anorexia • Manejo de duelos y separaciones propias del período. • Actividad extrema versus inactividad. • Equilibrio entre actividad y reposo, acción y reflexión, trabajo y esparcimiento.
<ul style="list-style-type: none"> • Manejo del lenguaje abstracto. • Capacidad de reflexionar, abstraer, generalizar y simbolizar. • Surgimiento del juicio reflexivo. • Capacidad de formular hipótesis y establecer relaciones causales. • Interés por informarse y leer. • Egocentrismo versus descentración. • Pensamiento crítico y capacidad de confrontar opiniones. • Aprecio por la participación y la acción. • Aplicación de su conocimiento a problemas concretos. • Interés por explorar y por la adquisición y aplicación de competencias. • Capacidad de decodificar mensajes. • Desarrollo de la capacidad artística. • Interés por experimentar. • Participación en proyectos científicos y/o técnicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrimiento y aceptación de sí mismo y sí misma. • Autoobjetivación y capacidad de autocrítica. • Capacidad de logro. • Capacidad de fijarse objetivos, "entrar en acción" y autoevaluarse. • Capacidad de cambiar y adaptarse al cambio. • Conciencia ética y jerarquía de valores personales. • Independencia y autonomía. • Capacidad de compromiso. • Capacidad de experimentar emociones morales: empatía, compasión y otras. • Capacidad de apreciar el absurdo. • Humor versus ridículo y doble sentido. • Capacidad de escuchar. • Propensión a la vivencia de los valores. • Capacidad de aprender en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de los propios ciclos de emoción: la competencia emocional. • Control de sí mismo y sí misma. Manejo de las emociones de manera socialmente aceptable. • Madurez emocional. • Relaciones de amistad como favorecedoras del desarrollo. • Riesgos de las relaciones de amistad: narcisismo, idealización, presiones del grupo. • Amor como signo de la dignidad humana y como factor de crecimiento. • Expresión del amor en la solidaridad. • Actitud de servicio. • Compartir con otros. • Surgimiento de la capacidad de enamorarse. • Relaciones sexuales precoces. • Homosexualidad. • Marginación, discriminación y desigualdad por razones de género. • Valores y conducta afectiva. • Cuestionamiento de los valores familiares. • Comunicación intrafamiliar.

REUNIÓN #5

Tema: PPA - I Parte (Sueños, retos y fortalezas)

Objetivos:

1. Iniciar con la elaboración de los PPAs de los jóvenes de la Comunidad.

Materiales:

- Cajas de lápices de color.
- Tijeras para cada participante.
- Gomeras para cada participante.
- Periódicos viejos para cada participante.
- Hoja de papel para cada participante.

- Libros gruesos (pueden sustituirse por cajas de litro tetra pack recicladas con agua) para cada participante.
- Agujas para cada participante.
- 5 abalorios para cada participante.
- 1 hilo de costura para cada participante.

- 1 liga para cada participante.
- 1 botella para cada participante.
- Trozos de papel para cada participante.
- 1 lapicero para participante.
- Documento del PPA (1 para participante).

Responsable:

Duración: 65 min.

PLAN DE LA REUNIÓN

Tiempo	Actividad	Materiales	Encargado
5 min.	Ruta inicial: <ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida. • Oración de la sección. • Saludo a la bandera. 	Oraciones. Bandera Nacional. Cuerda.	
15 min.	Collage de sueños.	Periódicos viejos. Goma. Tijeras.	Lápices de color. Hojas de papel.
20 min.	Compite contra ti mismo o ti misma.	Libros, abalorios, agujas, hilo, ligas, papel, botellas.	
10 min.	Mis fortalezas.	Hoja y lapicero.	
10 min.	Evaluación.	Hoja y lapicero.	
5 min.	Ruta final: <ul style="list-style-type: none"> • Oración. • Saludo a la bandera. • Despedida. 		

Recordatorios: Se les solicitará a los y las jóvenes completar su documento del PPA en la sección de Sueños, retos y Fortalezas y que lo traigan a la próxima reunión.

Evaluación:

Descripción de Actividades

Recomendaciones iniciales

Se debe llegar con bastante anticipación al lugar que se ha destinado para realizar las actividades de esta reunión. Es preferible revisar con anterioridad todos los materiales dispuestos para dichas actividades y, en caso de ser necesario, solicitar ayuda a otro facilitador u otra facilitadora.

Se recomienda motivar a los y las jóvenes a participar de las actividades, dando lo mejor de sí, teniendo en cuenta y poniendo a prueba sus capacidades y tomando conciencia de estas, disfrutando con la alegría que caracteriza a los y las Guía Mayores y Rovers en todas las actividades. Las actividades de la reunión son comúnmente conocidas como un rally y permitirán poner a prueba sus capacidades y explotando sus fortalezas.

Collage de sueños

Los y las jóvenes deberán tomar los periódicos o revistas (uno para cada uno) y buscar alguna imagen o ilustración que deje ver sus sueños o metas o con lo que ellos y ellas puedan formar una idea de sus sueños y priorizar cuáles pueden cumplir en un corto, mediano y largo plazo. Una vez realizada esta actividad, los muchachos y las muchachas procederán a colocar en el apartado del PPA "SUEÑOS" sus sueños conforme los organizaron.

De manera virtual, se le pide a cada joven que busque imágenes y realicen un collage virtual. Otra alternativa es pedir a los chicos y las chicas que realicen un video en el cual documenten la elaboración del "Collage de sueños" y que envíen el link de manera tal que se pueda comprobar su realización. En cuanto a la actividad "Compite contra ti mismo o ti misma" se les puede solicitar a los y las jóvenes crear un periódico en línea con noticias e imágenes que representen simbólicamente situaciones relacionadas con retos personales.



Sueños

Debemos entender como sueño aquellas cosas que deseas hacer o en lo que piensas muy a menudo, pero que por alguna manera no los has realizado porque no sabes cómo empezar o porque, tal vez, los has venido posponiendo y dejando para mañana; pero podés alcanzarlos si pones tu empeño y dedicación.

Sueños

Los y las jóvenes deberán ir hasta donde estén los libros gruesos o cajas tetra pack con agua (tiene que haber uno para cada persona) y deberán tomar uno y colocarlo sobre su cabeza. Con el libro o caja en su cabeza y sin tocarlo con las manos o brazos, deberán caminar sin permitir que se caiga por un trayecto de 10 metros, si se cae el libro, se procede nuevamente a empezar esta parte.

Después de haber llegado con el libro, el o la joven deberá tomar una aguja, la cual enhebrará con hilo de coser y se dispondrá con solo una mano a pasar la aguja por al menos 30 abalorios (5 abalorios por color, debe haber materiales para cada participante) dispuestos en un recipiente de plástico mediano circular y deberá, después de tomar los abalorios, formar una pulsera que conservará. Terminada la actividad anterior, el o la joven tendrá una liga, un trozo de papel y una botella colocada a 5 metros, con el papel y la liga deberá intentar botar la botella. El encargado, luego de un minuto, dará una señal. Después de que los y las jóvenes hayan realizado la actividad (de forma completa o no), deberán realizar la siguiente.

Para realizar la actividad de manera virtual, se debe solicitar a los participantes que tengan los materiales de previo.

Una vez realizada la dinámica, se les solicitará a los y las jóvenes que procedan a llenar el apartado del PPA con el nombre de "RETOS".

Mis fortalezas

En una hoja, durante unos 2 minutos, cada participante deberá hacer un listado de 10 de sus fortalezas. Terminado el tiempo, comentarán las fortalezas escritas con sus compañeros y compañeras e identificar si hay algunas fortalezas no identificadas de manera personal. Al finalizar la actividad, la sección a llenar del PPA corresponde a las "FORTALEZAS".

Fortalezas

Las fortalezas se refieren a aquellas áreas personales en los que destacamos y que representan una ventaja frente a las situaciones cotidianas, por ejemplo: capacidad de toma de decisiones, capacidad de lograr acuerdos, autocontrol o dominio de sentimientos...



REUNIÓN #6

Tema: PPA - II Parte (Aspectos por mejorar, actividades de servicio y al aire libre y calendarización)

Objetivos: 1. Concluir la elaboración de los PPA de los jóvenes de la Comunidad.

Materiales:

- 6 botellas plásticas de refresco de 250 ml.
- 2 bolas mediana de hule.
- Documento del PPA (1 por participante).
- 1 lapicero por participante.
- 1 pizarra blanca pequeña u hojas de borrador.
- 1 marcador.
- Video: <https://www.youtube.com/watch?v=4gP1PAd37Fk>
- Computadora.

Responsable:

Duración: 100 min.

PLAN DE LA REUNIÓN

Tiempo	Actividad	Materiales	Encargado
5 min.	Ruta inicial: • Bienvenida. • Oración de la sección. • Saludo a la bandera.	Oraciones. Bandera Nacional. Cuerda.	
30 min.	Bolichepié.	Botellas, bolas, PPA lapiceros.	
20 min.	Deletreo.	PPAs, lapiceros, pizarra, marcadores.	
10 min.	Video.	PPAs, lapiceros.	
10 min.	Evaluación.		
5 min.	Ruta final: • Oración. • Saludo a la bandera. • Despedida.	Bandera nacional. Cuerda.	

Recordatorios: Invitar a otros y otras jóvenes a participar en la Comunidad.

Evaluación:

Descripción de Actividades

Bolichepié

Se pide a la Comunidad dividirse en dos equipos. Se define un área de juego suficientemente grande dividida en dos. En un mismo extremo, como en un salón de boliche, se colocan tres botellas para cada equipo y en el otro extremo los miembros de cada equipo guardando las distancias establecidas.

El juego consiste en que cada equipo tire la bola con el pie para intentar botar las tres botellas del área que le corresponde al equipo. Cada vez que botan las tres botellas, uno de los miembros del equipo tiene derecho a tomar un papel que se encuentra dentro de las botellas. Si pasado un tiempo los equipos no logran botar las tres botellas al mismo tiempo, podrán permitirles a los o las jugadores tomar un papel con solo que logren botar una de las botellas. Cuando todos hayan conseguido su papel, se les pedirá que formen un círculo y que cada uno dé una breve explicación de qué entienden por cada área.

Al finalizar, deberán ir a la parte del PPA llamada áreas de crecimiento (aspectos que deseo mejorar) y deberán escribir las necesidades o carencias que ellos mismos o ellas mismas identifiquen en cada una de estas, de ser necesario, el consejero o la consejera les guiará en cada una de a las áreas.



Áreas de crecimiento conceptos básicos:

- Corporalidad: se refiere al desarrollo y cuidado de nuestros cuerpos que los y las Rovers y Guías Mayores reconocen como la obra de Dios.
- Creatividad: se refiere a la capacidad que tenemos los y las Rovers y Guías Mayores para enfrentar y resolver las distintas situaciones de manera ingeniosa.
- Carácter: se entiende como la capacidad y disposición de organizar nuestras fuerzas y nuestra vida, de acuerdo con un conjunto de principios y valores, en contraste con dejarnos dominar por los impulsos que provienen de los instintos.
- Afectividad: hace alusión a las emociones, los sentimientos, las pasiones, las sensaciones, las creencias y las motivaciones que son parte de nosotros día a día.
- Sociabilidad: la forma como nos relacionamos con los y las demás es lo que comprendemos como sociabilidad, cómo interactuamos con otras personas.
- Espiritualidad: la espiritualidad es la necesidad consiente de Dios, entendido como un ser supremo en el cual depositamos nuestra confianza y fe.

Deletreo

Se les pide a los y las jóvenes formarse en un círculo donde podrán tomar asiento. Por turno, cada joven deberá indicar una letra, con el fin de completar una palabra de más de tres letras, la cual deberá escribir el encargado o la encargada en una pizarra. Cualquier jugador o jugadora que, después de un minuto, no haya podido agregar una letra o completado una palabra, pierde una vida y el o la que haya perdido tres vidas queda fuera. Si un o una joven duda sobre si las letras que le llegan forman una palabra, puede retar al o la joven anterior y, si se le prueba que está en lo justo, el retado o la retada sale del juego, pero, si no es así, quien retó sale del juego. Una palabra no está completa mientras sea posible agregarle letras, aun cuando sea una "s", para formar el plural. Se puede repetir el juego tantas veces como lo consideren necesario. Al finalizar, se les pide a los y las jóvenes definir el periodo por el que van a realizar su PPA. También deberán realizar la selección de los sueños, retos y áreas de crecimiento a trabajar. Además, se les pide identificar actividades de servicio y actividades al aire libre que deseen realizar en el periodo definido. Para esto, contarán con 10 minutos.

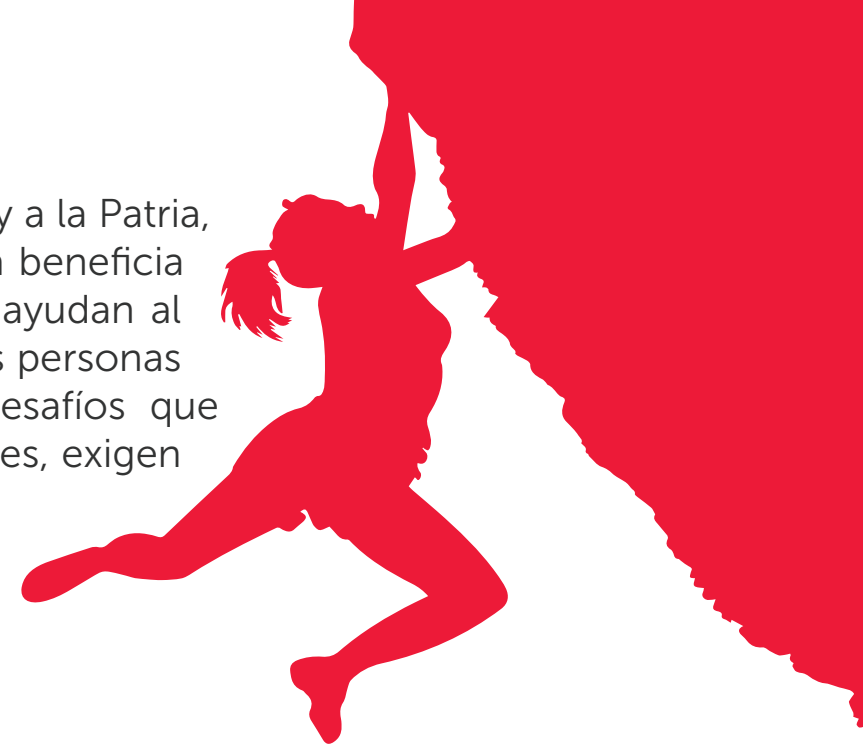
Las actividades al aire libre y las de servicio

Sirven para darte servicio a ti mismo o ti misma, a la sociedad y a la Patria, porque el progreso personal de cada muchacho o muchacha beneficia a todas las personas e instituciones que lo rodean; además, ayudan al ámbito personal, a conocerte, aprender a respetar a las demás personas y desarrollar habilidades de liderazgo. También, ofrecen desafíos que desarrollan las capacidades físicas que los mantienen saludables, exigen desplegar aptitudes creativas para solucionar inconveniente.

Video

Se les pide a los y las jóvenes revisar el video del siguiente link:
<https://www.youtube.com/watch?v=4gP1PAd37Fk>

Al finalizar el video, se comenta con todos y todas qué conclusiones se pueden obtener y qué podemos aplicar para nuestra vida. Luego, se les pide a los y las jóvenes concluir su PPA con el cronograma de trabajo. Para todo lo seleccionado anteriormente, deben escoger metas que sean realizables y que reflejen verdaderamente los intereses de los muchachos y las muchachas, algunas personas podrán tener relación directa sobre la Comunidad y otros sobre su vida personal. Los y las jóvenes deberán detallar, para cada una de las actividades en la sección de "Selecciono y Ordeno", los pasos que realizarán para ejecutarlas, fecha de inicio y finalización.



REUNIÓN #7

Tema: ¿Qué hacemos en una reunión virtual?

Objetivos:

1. Vivenciar juegos, canciones y dinámicas que podrían ser utilizadas durante la ejecución de las reuniones virtuales de comunidad.

Materiales:

- Presentación de dinámicas.
- Canción 1 + 1: <https://youtu.be/MLZselK8OFs>
- Link para el juego: <https://garticphone.com/es>

Responsable:

Duración: 100 min.

PLAN DE LA REUNIÓN

Tiempo	Actividad	Materiales	Encargado
5 min.	Ruta inicial: Bienvenida, Oración de la sección, Saludo a la bandera.	Oraciones. Bandera Nacional. Cuerda.	
15 min.	<i>Ice breaker.</i>		
15 min.	Adivinando películas.	Presentación.	
20 min.	Dibujando en conjunto.	Link adjunto en materiales.	
10 min.	Ciudades del mundo.	Presentación.	
10 min.	Canción: 1 + 1.	Canción.	
15 min.	Tipos de dinámicas.	Matriz de tipos de dinámicas.	
10 min.	Evaluación.		
5 min.	Ruta final: Oración, saludo a la bandera, despedida.		

Recordatorios:

Evaluación:

Descripción de Actividades

Ice breaker

Esta dinámica consiste en realizar una cuenta hasta llegar al doble de participantes. Por ejemplo, si hay 12 participantes, se deberá llegar hasta el número 24 sin equivocarse. La idea es que los y las participantes tienen que ir contando poco a poco sin ponerse de acuerdo de quién dice el número que sigue y llegar contando hasta el número 24. Dos personas no pueden decir el mismo número, de hacerlo, se reiniciará la cuenta. Si se equivocan, se vuelve a iniciar la cuenta y la persona que inició la partida anterior no puede empezar la que sigue.

Adivinando películas

Se realiza una presentación de los nombres de 30 películas por medio de emojis. Se les solicita a los y las participantes indicar en el chat el número del nombre de la película que ha adivinado, el encargado o la encargada irá dando la palabra y marcando las películas que ya han adivinado hasta lograr descifrar el nombre de las 30 películas de la tabla.

#	Nombre	#	Nombre	#	Nombre
1	Frozen	11	La Dama y el Vagabundo	21	E.T.
2	Alicia en el País de la Maravillas	12	La Cenicienta	22	Valiente
3	Blanca Nieves	13	Bichos	23	Hombres de Negro
4	Up	14	Madagascar	24	Los Juegos del Hambre
5	Aladino	15	Batman	25	El Gato con Botas
6	Buscando a Dory	16	Winnie Pooh	26	Una Noche en el Museo
7	Mulán	17	Monsters Inc	27	Karate Kid
8	El Libro de la Selva	18	Intensamente	28	Jurasic Park
9	Kung Fu Panda	19	La Era del Hielo	29	La Bella y la Bestia
10	El Señor de lo Anillos	20	Wall-E	30	Coco

Dibujando en conjunto

Se envía un *link* para realizar el siguiente juego <https://garticphone.com/es>. Una vez en el juego, cada miembro deberá ponerle un nombre a su usuario de juego, entrar en la sala, elegir el tipo de juego que se desea (se recomienda la opción normal) y, una vez iniciado el juego, cada participante deberá primero escribir una frase de una historia, luego, el juego le asignará qué frase le tocará dibujar. Cuando todos los participantes y todas las participantes dibujaron su parte de la historia, entre todos se procederá a adivinar el dibujo y poder así contar la historia completa.

Ciudades del mundo

Se presenta a los y las participantes una tarjeta sobre una ciudad del mundo, la tarjeta se deja visible por un espacio de 30 segundos, para que sea observada por los y las participantes. Al concluir los 30 segundos, se deja de presentar la tarjeta y se muestra otra con varias preguntas que las personas participantes deberán responder.

Tipos de dinámicas

En dos equipos, utilizando la matriz que se adjunta, se solicita a los y las participantes que revisen el documento, que comenten entre ellos y ellas los tipos de dinámicas que existen y si pueden utilizar las dinámicas en esta nueva modalidad o si se podrán realizar ajustes para utilizarlas. Para finalizar, entre todos y todas se comenta lo discutido en los grupos.

¿Qué hacemos en una reunión?, ¿qué elementos básicos se emplean?, el tema de la reunión y la utilización de juegos, dinámicas y canciones en las reuniones.

¿Qué hacemos en una reunión?

La reunión es la actividad base en la que la Comunidad se encuentra y ejerce su trabajo y en la cual aplicamos los elementos del método Guía y Scout. Deben estar organizadas por los y las jóvenes, y ser convocadas de previo por el Coordinador o la Coordinadora, y notificar, a su vez, al Consejero o la Consejera. Las reuniones de Comunidad tienen múltiples tareas que tratar, sin embargo, desde su definición en el Ciclo de programa, deben estar definidas por un tema general a tratar, a partir de lo cual, se determinarán las actividades a realizar. Parte importante de estas actividades a realizar, son los juegos, las canciones y las dinámicas.



¿Qué elementos básicos se emplean?

Las reuniones no son actividades complicadas, pero deben ser planeadas. Se componen de tres partes básicas: el antes, el durante, y el después. En el "antes", podemos decir rápidamente qué corresponde a la planeación y definición de todos los detalles de la reunión. En el "durante", la persona encargada deberá estar atento al desarrollo de la reunión, tener listos los materiales, seguir con el plan y tener control sobre los cambios que ocurran. En el "después", se refiere a la evaluación que debe hacer la Comunidad y a las tareas de acomodo y limpieza del lugar para dejarlo en las mejores condiciones posibles.

Todas las actividades que se planeen, para que tengan una mayor repercusión en los y las jóvenes, deben ser actividades DURAS, o sea, actividades que cumplan con lo siguiente:

- Desafiante: que estimule a los/as jóvenes a superarse
- Útil: es decir, que den lugar a un aprendizaje efectivo.
- Recompensante: que genere en el o la joven la apreciación de haber logrado un provecho o anhelo.
- Atractiva: despertar interés y deseo de realizarla, ya sea por original, porque le agrada o porque se considera comprometido con el resultado de ella.
- Segura: con las medidas suficientes de seguridad, de manera que no se atente contra la integridad de los jóvenes.

La utilización de juegos, dinámicas y canciones en las reuniones.

El espíritu de los y las Guías y Scout es manifestado en las Tropas (secciones intermedias) de una manera competitiva. Sin embargo, en la sección mayor, el espíritu de alegría debe ser manifestado de una forma más natural, de ahí que siempre empleemos canciones, dinámicas y danzas para compartir. Es bueno utilizarlas de manera común en nuestras actividades. Es bueno buscar cancioneros y personas que conozcan y enseñen danzas, así como escuchar y aprender las canciones de los diferentes grupos amigos, para incorporarlos a las reuniones.

Las dinámicas

Las dinámicas de grupo son herramientas empleadas en estos para tratar determinados temas, de forma que los miembros puedan trabajar y sacar conclusiones de forma práctica y amena, en la mayor parte de los casos. Se emplean para aspectos muy diversos, pero son de gran utilidad en temas que sean engorrosos de tratar. Por tanto, son medios, pero no fines en sí mismos.

Su empleo es más sencillo en ambientes cordiales, en los que predominen las ganas de aprender del compañero o la compañera. Las dinámicas se basan en el trabajo voluntario (nunca forzar la participación) y la conciencia de grupo.

Con las dinámicas de grupo, se busca simplicidad y entretenimiento, a la hora de trabajar un tema. Esta claridad ha de mantenerse durante toda la actividad para evitar que el tema principal se desvíe, y se pierda el sentido de la dinámica empleada. Para ello, quien conduzca la dinámica ha de conocerla muy bien (así como posibles variantes a emplear, según se desarrolle), así como saberla utilizar y desarrollar oportunamente. Siempre deben dirigirse al logro de un objetivo concreto.



Materiales para la reunión N° 7

Adivinando Películas

#	Película	#	Película	#	Película
1		11		21	
2		12		22	
3		13		23	
4		14		24	
5		15		25	
6		16		26	
7		17		27	
8		18		28	
9		19		29	
10		20		30	

Ciudades del Mundo



1

Yakarta, Indonesia

1. ¿Vive aún el famoso personaje que aparece en la imagen?
2. ¿Tiene barba el personaje famoso?
3. ¿Cuál es el ingrediente principal de la sopa?
4. ¿Hay una cuchara en la sopa?
5. ¿Cuántas marionetas hay?
6. ¿Hay alguna bandera ondeando sobre el museo?
7. ¿En la imagen aparece un gorila o un elefante?
8. ¿En qué isla se encuentra situada Yakarta?



1

Tokio, Japón

1. ¿Qué personaje famoso aparece en la imagen?
2. ¿Lleva sombrero el personaje famoso?
3. ¿Cómo se llama el palacio?
4. ¿Hay más de tres piezas de sushi?
5. ¿Qué deporte aparece en la imagen?
6. ¿Cuál era el nombre original de Tokio?
7. ¿Tokio se convirtió en capital del imperio en 1668 o en 1868?
8. ¿De qué color es la Torre de Tokio?





1

Dublín, Irlanda



- ¿Qué personaje famoso aparece en la imagen?
- ¿Cuántas jirafas hay?
- ¿Qué hay alrededor de la fábrica Guinness una pared o una valla?
- ¿Cómo se llama el museo?
- ¿Dublín se encuentra en la costa este o en la costa oeste de Irlanda?
- ¿Cuántos animales de zoológico distintos aparecen en la imagen?
- ¿Qué es *Dublinenses*: una colección de poemas o de relatos?
- ¿Hay más de una rebanada de pan?

ESP www.brainbox.co.uk 19



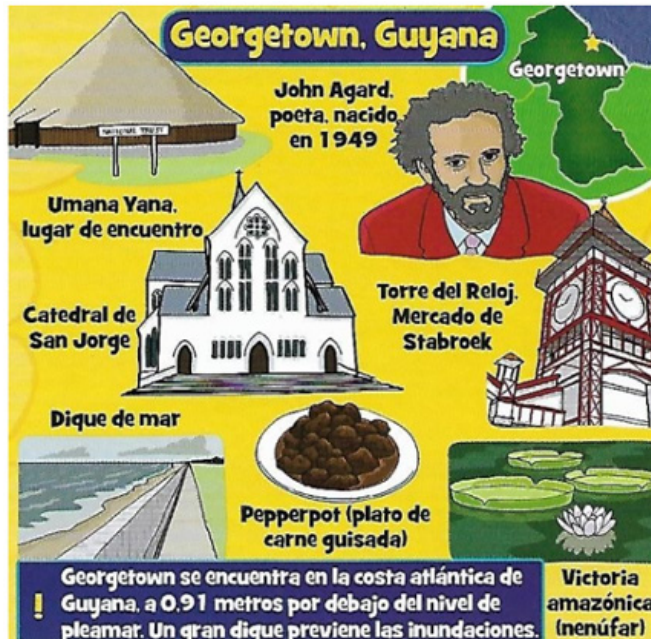
1

Seúl, Corea del Sur



- ¿Qué personaje famoso aparece en la imagen?
- ¿Lleva el hombre calcetines?
- ¿Qué letra aparece en la base de la torre?
- ¿Hay banderas ondeando cerca del Museo Memorial de la Guerra de Corea?
- ¿Qué es el «kimchi»?
- ¿Cuántas rodajas de «kimchi» hay en la imagen?
- ¿Cuál es el tema central del museo?
- ¿En la imagen aparece un palacio o un templo?

ESP www.brainbox.co.uk 55



Georgetown, Guyana

- ¿Qué famoso personaje aparece en la imagen: un poeta o un pintor?
- ¿Cuántos nenúfares hay?
- ¿Georgetown está por encima o por debajo del nivel de pleamar?
- ¿De qué color es el nenúfar: rosa o blanco?
- ¿Cómo se llama la catedral?
- ¿Tiene barba el personaje famoso?
- ¿El plato es dulce o salado?
- ¿Qué característica del mercado se muestra en la imagen?

Matriz de dinámicas

Quando el Grupo necesita	Podemos experimentar DINAMICAS de tipo	Mediante algunas técnicas específicas como:
Integración de nuevos miembros o asociación con personas por primera vez.	Rompehielo: Se refiere a dinámicas que rompan las barreras iniciales de introducción a un grupo y fomenten interacción y trabajo.	<ul style="list-style-type: none"> Transporte personalizado. <ul style="list-style-type: none"> Canasta de frutas. Un gato, un perro. Entrelazados.
Sentido de pertenencia.	Tradiciones: Los grupos desarrollan acciones que permiten un autoreconocimiento de pertenencia, que se alinean en ritos, tales como gritos, aplausos, uso de lenguaje...	<ul style="list-style-type: none"> Argolla india. <ul style="list-style-type: none"> El asesino. Cultura chupística.
Información de temas nuevos.	Expositivas: La información de nuevos temas o de nuevos ángulos en temáticas del grupo requiere de momentos de exposición como son las charlas y el foro.	<ul style="list-style-type: none"> Tormenta de ideas. <ul style="list-style-type: none"> Phillips 6-6. Charla.

Cuando el Grupo necesita	Podemos experimentar DINAMICAS de tipo	Mediante algunas técnicas específicas como:
Consenso de nuevas ideas o de ideas yacentes.	<p>Foro: La relación entre iguales permite que se analicen los temas y se generen respuestas compartidas por el grupo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Disco-foro. • Video-foro. • Texto-foro.
Negociación.	<p>Los individuos someten a negociación aspectos en los que se debe tomar una decisión por parte del grupo, de manera que la comunidad pueda valorar pros y contras, así como construir una respuesta en la que el grupo pueda asumir compromiso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juego democrático. <ul style="list-style-type: none"> • Yo acuso. • La subasta.
Sensibilización de necesidades.	<p>Experimentación: Los o las facilitadores someten al grupo a nuevas experiencias, desde las cuales sus integrantes puedan observar nuevos contenidos o elementos adicionales a los temas que tratan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Disco-foro. • Video-foro. • Texto-foro.
Control de gestiones.	<p>El control de los acuerdos tomados, de las acciones emprendidas y de los pendientes es un espejo que le permite al grupo redireccionar su cauce.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Control de acuerdos. • Informes de resultados. • Pizarras informativas.
Activar la dinámica del grupo.	<p>Lúdicas: El juego es el elemento más importante para dinamizar a los grupos con la ventaja que se puede desarrollar mediante juegos, canciones y otras expresiones relacionadas con secciones anteriores a la comunidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos. • Danzas. • Canciones. • Historietas. • Representaciones. • Manualidades.

REUNIÓN #8

Tema: ¿Cómo montar una reunión de Comunidad?

Objetivos:

1. Presentar la herramienta de agenda de reunión y la forma de utilizarla.

Materiales:

- 1 juego de tarjetas reunión.
- Agendas de reunión en blanco (una para cada participante).
- Lapiceros (uno para cada participante).

Responsable:

Duración: 90 min.

PLAN DE LA REUNIÓN

Tiempo	Actividad	Materiales	Encargado
5 min.	Ruta inicial: Bienvenida, Oración de la sección, Saludo a la bandera.	Oraciones. Bandera Nacional. Cuerda.	
15 min.	Ordenando la reunión.		
15 min.	Presentación de la agenda de reunión.	Presentación.	
10 min.	Reflexión: Mi agenda de vida.	Link adjunto en materiales.	
30 min.	Montando una reunión	Agendas de reunión en blanco, lapiceros.	
10 min.	Evaluación.		
5 min.	Ruta final: Oración, saludo a la bandera, despedida.		

Recordatorios:

Evaluación:

Descripción de Actividades

Ordenando la reunión

Se tienen tarjetas con las partes de una:

- Nombre de Comunidad-lugar-fecha-hora.
- Objetivo de la reunión.
- Materiales (total por reunión).
- Tiempo por actividad.
- Actividades.
- Materiales por actividad.
- Encargado por actividad.
- Recordatorios.
- Evaluación de la reunión.

El juego consiste en que los y las participantes descifren el orden adecuado para la elaboración de la agenda de la reunión. Para ello, deberán en equipo colocar las tarjetas de la manera correcta.

De manera virtual, esta misma actividad puede realizarse presentando en la pantalla las partes de la reunión de forma desordenada, de modo que los y las participantes escriban en la pantalla, junto con cada opción, el número correcto del orden de la reunión.

La intención es promover el análisis y la discusión de los miembros para elaborar una reunión. Se concluye el juego con una propuesta de secuencia de actividades para realizar una reunión.



Presentación de la agenda de reunión

De acuerdo con las observaciones de las personas jóvenes y el conocimiento adquirido del tema se muestra la secuencia de cómo elaborar una reunión. Se presenta la agenda de actividades de la comunidad (ver sección de anexos) y se explica cada punto de esta.

- 1.** Nombre de Comunidad-Lugar-Fecha-hora: corresponde señalar el nombre de la Comunidad, el lugar, la fecha y la hora en que se realizará la reunión.
- 2.** Objetivo de la reunión: se debe formular el objetivo de la reunión que debe comprender el fin que se pretende lograr, además de cómo se pretende lograrlo. La redacción del objetivo se inicia con un verbo redactado en infinitivo (que termine en ar-er-ir).
- 3.** Materiales (total por reunión): a pesar ser presentado como un tercer punto, este se completa hasta el final, ya que en este espacio se consignan todos los materiales de la reunión.
- 4.** Actividades: se definen las actividades que se desean realizar. Debe contener la rutina inicial y la final. En ambos casos, corresponde realizar la oración y el saludo a la bandera. Se recomienda que la reunión inicie con un juego activo, se pueden realizar más juegos, dinámicas, danzas y/o canciones; a la postre, el tema principal de fondo de la reunión. Finalmente, una evaluación del tema tratado. Otro aspecto importante que considerar es la curva de interés de la reunión. En este caso conforme aumenta el tiempo transcurrido de la reunión, se debe despertar el interés del tema en los jóvenes, de forma tal que al final de la reunión los participantes deseen volver a la próxima reunión. Las actividades que se formulan deben estar relacionadas con el objetivo que se persigue.
- 5.** Tiempo por actividad: : se asigna a cada actividad un tiempo determinado. El tiempo recomendado para una reunión es de 90 a 120 minutos.
- 6.** Materiales por actividad: se debe indicar el material a utilizar en cada actividad. No solo indicar el tipo del material, sino la cantidad.
- 7.** Encargado por actividad: corresponde indicar a un o una responsable para cada actividad. La persona encargada de la reunión puede delegar en sus compañeros y compañeras la responsabilidad de coordinar alguna de las actividades a ejecutar.
- 8.** Recordatorios: se listan las cosas importantes que deben ser comunicadas antes de finalizar la reunión.
- 9.** Evaluación de la reunión: en la evaluación se puede o no desarrollar una dinámica lo que se busca es comprobar que lo planteado como objetivo se logró.

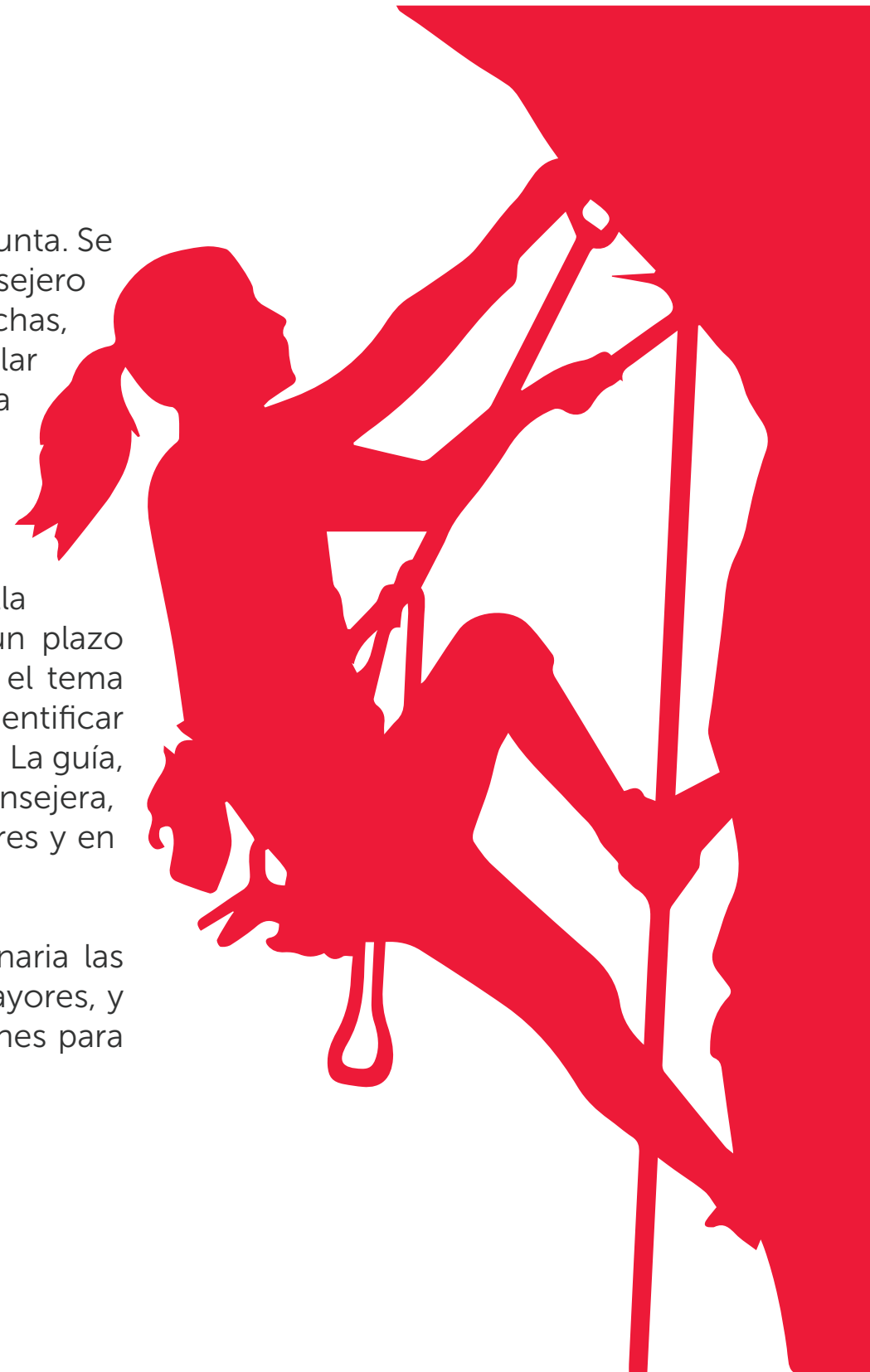
Reflexión: Mi agenda de vida

La reflexión consiste en leer la meditación que se adjunta. Se pide a los muchachos reflexionar sobre esta. El consejero debe despertar el interés en los muchachos y muchachas, así como vincular la necesidad de planificar y formular nuestro proyecto de una forma análoga que una agenda de reunión.

Montando una reunión

Se entrega a cada miembro de la Comunidad una hoja con una agenda de reunión en blanco (plantilla de reunión) y un lapicero y se les pide que, en un plazo de 20 minutos, traten de diseñar una reunión con el tema "Conociendo mi barrio" con el siguiente objetivo: Identificar los principales lugares que visitar en un día de paseo. La guía, orientación y asesoría debe ser dada por la persona consejera, esto de acuerdo con lo vivido en reuniones anteriores y en esta reunión.

Una vez terminado el plazo, se comparten en plenaria las reuniones realizadas por los y las Rovers y Guías Mayores, y se resalta que ahora se cuentan con nuevas reuniones para ejecutar por la Comunidad.



Materiales para la reunión N°8

Nombre de Comunidad Lugar-Fecha-Hora
Objetivo de la reunión
Materiales (total por reunión)
Tiempo por actividad
Actividades
Materiales por actividad
Encargado por actividad
Recordatorios
Evaluación de la reunión

Reflexión

La vida es como un camino con muchos cruces. A veces sabemos qué dirección elegir y muchas veces dudamos. Para no vagar por ese camino sin ningun rumbo, hay que pararse y pensar un poco a qué lugar queremos llegar y cuáles son los cruces que hay que tomar para intentar alcanzar la meta. Ésta es la única manera de ser dueños de nuestro propio camino.

Mi proyecto de Vida

Comunidad:

Fecha:

Lugar:

Hora:

Objetivos:

Materiales:

PLAN DE LA REUNIÓN

Tiempo	Actividad	Materiales	Encargado

Recordatorios:

Evaluación:

Créditos

Elaboración:

Gabriela Cruz Carballo, Alejandro Mora Cruz - Grupo 74
Kattia Villalobos Ulate, Lucia Villalobos Viquez - Grupo 12

Asesoría y apoyo logístico:

Equipo de Funcionarios Sede Nacional

Revisión Técnica Comunidad:

Lizbeth Guevara Solano - Grupo 61

Texto de Presentación y Apoyo en diseño Gráfico:

Marvin Herrera Garcia - Grupo 87

Diagramación:

Jowar Andrey Torres Ruiz - Grupo 87

Filología:

Margarita Chaves Bonilla





ACTÍVATE

Dirección

Avenida 10, Calles 13 y 15 San José, Costa Rica

Teléfono

(506) 2222-9898

Fax

(506) 2223-2770

Apartado Postal

2223-1000 S.J.

Correo Electrónico

desarrollo@siemprelistos.org



siemprelistos.com