



**Guías y Scouts  
de Costa Rica**  
Institución Benemérita

# SABIDURÍAS DEL CONSEJO DE LA PEÑA II

**El Proyecto Educativo  
de la Manada**

**Comité Nacional de Manadas**



## Consejo Editorial

Ileana Astúa Bejarano  
Juan Bautista Cruz Arrieta  
Ileana Boschinni López  
Peggy Chaves Mora  
Nathaly Obando Garro  
Randall Román Garita

## Créditos

Ileana Astúa Bejarano  
Jorge Cedeño Moncada  
Melissa Fallas Rojas  
José Francisco Herrera Vargas  
Belbeth Obando Garro  
Natalia Salas Guzmán  
Anabelle Ugalde Víquez

## Diseño de especialidades:

Silvia Valverde

## Creatividad y diseño gráfico:

Fabián Rojas Guzmán  
Ivanov Herrera Segura

Impreso en: Falta consultar el cuadrado del ISBN

Herrera Vargas, F (2011)  
Sabiduría del consejo de la peña 2. San José, C.R. Guías y  
Scouts de Costa Rica.  
105 p.

ISBN

1. GUÍAS Y SCOUTS – COSTA RICA 2. JOVENES  
EXPLORADORES 3. JOVENES EXPLORADORAS

# CONTENIDO

Presentación	6	4.1.1 Los tres primeros meses en la Manada	39
I. Programa Educativo de la Manada	7	4.1.2. Meses de observación y acompañamiento	40
1.1. ¿De qué partimos?	7	4.1.3 Listo para la promesa	41
1.2. Áreas de Crecimiento	8	4.2. Período de transición de la Manada a la Tropa	42
1.3. Etapas de Crecimiento	9	4.2.1 Los niños de 10 a 11 años	43
1.4. Esquema de Especialidades	12	4.2.2. ¿Qué es el período de transición?	44
1.5. Lobo o Loba Rampante	14	4.2.3. Pero ¿Por qué un período de transición	45
1.6. Reconocimientos	15	4.2.4 Y ¿qué le decimos al lobato o lobata?	47
II. El niño y la niña que participan en la Manada	16	V. Las áreas de crecimiento en la Manada	49
2.1 El mundo que viven hoy nuestras niñas y niños	16	5.1. Área de Corporalidad	53
2.2. Características de los niños y niñas de 7 a 10 años	19	5.2. Área de Creatividad	54
a. Seres únicos		5.3. Área de Carácter	56
b. Espacios vitales de nuestros menores		5.4. Área de Afectividad	58
c. Las características de los niños y niñas de 7 a 10 años; una mirada desde las áreas de crecimiento.		5.5. Área de Sociabilidad	60
2.3 Importancia de la Manada en el desarrollo del niño	33	5.6. Área de Espiritualidad	62
III. El Marco Simbólico de la Manada	34	VI. Los objetivos educativos en la Manada	64
IV. La progresión personal en la Manada	38	6.1. Objetivos de Corporalidad	66
4.1 Período de inducción: el ingreso a la Manada	38	6.2. Objetivos de Creatividad	68
		6.3. Objetivos de Carácter	70
		6.4. Objetivos de Afectividad	72
		6.5. Objetivos de Sociabilidad	74
		6.6. Objetivos de Espiritualidad	77

VII.	La evaluación de la progresión personal	79
7.1.	Evaluación de la progresión personal	79
7.2.	Los actores de la evaluación	83
7.3.	Técnicas de evaluación de la progresión personal	84
7.4.	Registro de la evaluación	86
7.5.	Reconocimiento de Progresión personal	87
7.6.	Recursos para la dirigencia: El Baúl de los Viejos Lobos	87
7.7.	Recursos para jóvenes : Cartillas	88
VIII-	El ciclo de programa en la Manada	93
8.1.	¿Qué es el ciclo de programa?	94
8.1.2.	¿Cómo se hace el ciclo de programa?	95
8.1.3.	El diagnóstico	95
8.1.4.	¿En qué actividades debemos participar o cuáles celebraciones debemos realizar durante el ciclo?	97
8.1.5.	¿Qué experiencias de formación necesitan vivir los lobatos para seguir su progresión personal en la Manada?	98
8.1.6.	¿Cuáles son las experiencias que los lobatos quieren tener con la Manada?	100
8.1.7.	Diseño de la propuesta de actividades	102
8.1.8.	Ejecución de las actividades del ciclo	106
8.1.9.	Evaluación de las actividades y del ciclo de programa	107

IX:	¿Cómo se hace el diagnóstico del ciclo de programa de la Manada?	108
9.1.	¿Cómo se realiza el diagnóstico del ciclo de Programa?	108
9.2.	¿Cómo se elabora la Propuesta de actividades del ciclo de programa de la Manada?	111
X.	Rumbo a Parisad: un ejemplo de ciclo de programa en la Manada	117
10.1.	¿Cuándo nació esta idea?	117
10.1.1.	Diagnóstico	118
10.1.2.	Énfasis, tema y objetivos	118
10.1.3.	Propuesta de programas de reunión	119
XI.	El valor pedagógico de las actividades educativas en la Manada	150
11.1	El juego y su valor pedagógico	151
11.2	Tipos de actividades educativas	151
11.3	¿Cómo saber si las actividades que ustedes programan son educativas?	151
11.4.	Diseñando actividades educativas	152

<b>XII. Programando reuniones de Manada</b>	<b>156</b>	<b>XIV. Diseño de Actividades Educativas</b>	<b>174</b>
12.1. La reunión de Manada	156	14.1. Diseño del Ciclo de Programa y Actividades Educativas	175
12.1.1. Reuniones internas	157	14.2. Diseño: reunión convencional	180
12.1.2. Los elementos de la reunión de Manada	157	14.3. Diseño: rally	182
a. Tema	157	14.4. Diseño: manualidades	184
b. Fondo motivador	158	14.5. Diseño: expedición	186
c. Objetivos de la reunión	158	14.6. Diseño: fogata	188
d. Técnicas lúdicas para Manada	159	14.7. Diseño: historieta continuada	190
e. Formato de curva de interés, (Característico de la reunión convencional)	159	14.8. Diseño: juego democrático	192
f. Programación con balance activo/pasivo de las actividades	160	14.9. Diseño: animación de la fe	194
g. Tiempos recomendados para cada técnica	160	<b>XI. Fuentes Bibliográficas</b>	<b>196</b>
h. Evaluación de la reunión	161		
12.1.3. Pasos para la programación de reuniones	161		
<b>XIII. Planeamientos de actividades educativas</b>	<b>164</b>		
13.1. Actividad educativa	164		
13.2. Técnicas lúdicas	164		
13.2.1. Juegos	165		
13.2.2. Danzas	166		
13.2.3. Canciones	168		
13.2.4. Historietas	169		
13.2.5. Representaciones	170		
13.2.6. Manualidades	172		

# PRESENTACIÓN

## Estimados Viejos Lobos:

Los niños y niñas que pertenecen a nuestras Manadas desean ser tomados en cuenta, ser atendidos en sus necesidades más fundamentales, sentirse queridos y apreciados; estas tareas exigen de nosotros, como Dirigentes, dedicación y planificación.

El Movimiento Guía y Scout requiere, por tanto, de una reflexión seria sobre lo que hemos estado haciendo, de modo que podamos mejorar en todos los aspectos y, sobre todo, en los materiales educativos actuales, para que sean acordes con los tiempos que vivimos. Por eso, nos hemos dado a la tarea de revisar toda la propuesta educativa, de innovar y mejorar la puesta en escena del lobatismo para nuestro país.

Fruto de esta reflexión, de las opiniones brindadas por ustedes en distintos espacios como los cursos de formación, las redes sociales, ha surgido y tenemos el agrado de presentarles la revisión y actualización del Material del Programa Educativo para Manada. En este trabajo, hemos adaptado los contenidos de la propuesta de la Oficina Internacional Scout a la realidad que viven nuestros niños y niñas, y a los cambios que ha sufrido la sociedad costarricense.

Uno de los retos del Comité Nacional de Manadas, que responde a los últimos planes estratégicos de nuestra Asociación, radica en la actualización de la propuesta educativa. De esta manera, se genera una alternativa de Programa pertinente a las niñas y niños entre 7 y 10 años de todas las Regiones del país, la cual es fácil de aplicar y de animar por parte de la Dirigencia comprometida con el Movimiento, en procura de lograr una progresión personal, en cada participante de las Manadas.

Este documento condensa los aspectos más importantes que han sido objeto de análisis en los años recientes y que fueron estudiados por el comité, a partir de una propuesta inicial presentada en el año 2010 por el Dirigente Francisco Herrera Vargas, a solicitud del Comité.

El material que ponemos en sus manos tiene partes teóricas desarrolladas en los cursos, y herramientas para ejecutar de la mejor manera el programa en la práctica diaria con los lobatos y lobatas. En el primer libro de Sabidurías, les ofrecimos los primeros pasos de un Viejo Lobo, en este segundo tomo, recorreremos toda la propuesta educativa de la Manada, los nuevos cambios y la manera de evaluar la progresión personal.

Agradezco el excelente trabajo de todos los miembros del Comité Nacional de Manadas, quienes han dedicado tiempo para reflexionar, pensar, poner por escrito, discutir, crear y recrear todo el material que en este momento usted puede leer. Ha sido un trabajo de más de dos años del grupo de Viejos Lobos y del Consejo Técnico, los cuales han invertido tiempo para leer, revisar y aprobar cada uno de los documentos que les presentamos. Esperamos que sea de gran utilidad para la labor de ustedes y, sobre todo, que sirva para hacer de nuestros lobatos y lobatas más y mejores ciudadanos.

**Buena Caza,**  
**Ileana María Astúa Bejarano**  
**Comisionada Nacional de Manadas**

# I PROGRAMA EDUCATIVO DE LA MANADA

José Francisco Herrera Vargas

## 1.1. ¿De qué partimos?

La Asociación de Guías y Scouts de Costa Rica está dispuesta a continuar con la oferta educativa que se desarrolló en el contexto de la Organización Scout Interamericana, vigente en el país desde 1996, pero se remozó con las propuestas educativas de la Asociación Mundial de Muchachas Guías y Scouts y la experiencia de todos estos años.

El estudio de pertinencia realizado a esa propuesta indicó su vigencia hasta el año 2000, lo que se ratifica en un segundo estudio llevado a cabo durante el 2010.

Mediante cursos, talleres, reuniones y eventos se han podido identificar varias limitaciones de la propuesta inicial, lo que nos llevó a mejorarla procurando que:

- a. Sea fácil de aplicar en todas las comunidades.
- b. Sea respaldada con recursos educativos eficaces para jóvenes y dirigentes.
- c. Cuento con una propuesta de Formación que facilite su aplicación homogénea en todas las Regiones y Grupos.
- d. Le permita a la Asociación actualizar la propuesta educativa de Sección Menor.

A partir de estos elementos, el Comité Nacional de Manadas ha venido trabajando desde el año 2007 en la propuesta que nos complace presentar, la cual parte de estas consideraciones generales:

- El Comité Nacional de Manadas reafirma la vigencia y pertinencia del Proyecto Educativo de Sección Menor, expresado en los Fundamentos del Movimiento Guía y Scout.
- Se mantienen vigentes las áreas de crecimiento del Programa Educativo, como son: Corporalidad, Creatividad, Carácter, Afectividad, Sociabilidad y Espiritualidad. No obstante, sí cambian algunos de los elementos que las animan, tales como: personajes y colores.





- El Comité Nacional de Manadas revisó cada uno de los objetivos educativos de Infancia Media e Infancia Tardía y tomó las decisiones necesarias para generar una nueva malla de objetivos de aprendizaje, que tenga continuidad con los de la Sección Intermedia y conduzca a la consecución de los objetivos terminales.

## 1.2. Áreas de crecimiento

El Comité determinó una nueva modalidad de animación de las áreas de aprendizaje, mediante colores y personajes. La propuesta se realiza a partir de una vivencia relacionada directamente con el contexto de El Libro de la Selva. Estas son:



El área de Corporalidad está animada por el color rojo, que simboliza la energía corporal, y por el personaje Bagheera, por su agilidad y fuerza. Se anima con la frase "Ágil y fuerte como Bagheera".



El área de Creatividad está animada por el color amarillo, que simboliza las ideas, la luz, el intelecto, y por el personaje Kaa, dado su ingenio y astucia. Se anima con la frase "Ingenioso como Kaa".



El área de Carácter está animada por el color morado, que simboliza los ideales y valores del Movimiento Scout, y por el personaje Baloo, debido a su sabiduría y forma de vivir acorde con sus valores. Se anima con la frase "Sabio como Baloo".



El área de Afectividad está animada por el color anaranjado, simboliza el calor del fuego y el amor que se comparte, y por el personaje Raksha, emblema del cariño, amor; y respeto por la familia y la vida. Se anima con la frase "Cariñoso como Raksha".



El área de Sociabilidad está animada por el color verde, que simboliza el color del paisaje y la naturaleza de nuestro país, y por el personaje Akela, dado a su liderazgo democrático y justo. Se anima con la frase "Líder como Akela".



El área de Espiritualidad está animada por el color azul, el cual simboliza los ideales y trascendencia del Movimiento Guía, y por el personaje Francisco de Asís como modelo de vida. Se anima con la frase "Bondadoso como Francisco".

En el capítulo "Áreas de Crecimiento" de este documento, hay más información al respecto. A continuación, un cuadro resumen de estas áreas.



Área	Color	Personaje y lema del área
Corporalidad		Baghera "Ágiles y fuertes como Bagheera"
Creatividad		Kaa "Ingeniosos como Kaa"
Carácter		Baloo "Sabios como Baloo"
Afectividad		Raksha "Cariñosos como Raksha"
Sociabilidad		Akela "Líderes como Akela"
Espiritualidad		Hermano Francisco "Bondadosos como Francisco"

## 1.3. Etapas de adelanto

El Comité Nacional de Manadas revisó y estableció los objetivos educativos de cada una de las áreas, que podrá observar en el apartado de Objetivos Educativos.

1. Ahí se incluyen actividades propias del Movimiento Guía Scout para estimular y alcanzar los objetivos educativos de las diferentes áreas de formación.
2. La Propuesta de Progresión Personal está organizada en cuatro etapas, cada una de las cuales corresponde con una edad socio-cronológica de la infancia. Las dos primeras, a Infancia Media y las dos segundas, a Infancia Tardía. La progresión en cada etapa está prevista para 12 meses, tiempo en el que se trabajarán los objetivos educativos y las especialidades.

3. Al iniciar la etapa, el lobato o la lobata recibirá la insignia que identifica su progreso en la Manada. Esta corresponde a un rombo equilátero de color amarillo, con borde azul, que lleva estampado el emblema de la etapa.



El lobezno blanco, dibujado por Baden Powell, que ilustra tradicionalmente el manual de lobato, identifica la etapa de Pata Tierna.



La de Saltador se determina con un lobo café corriendo por la selva.



La etapa de Rastreador, con un lobo negro rastreador.



Por último, la de Cazador, con una huella gris.



La Insignia de Progresión se usa en la parte superior de la bolsa izquierda.

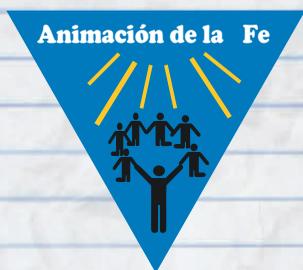
Cada insignia de etapa se mantiene hasta formar la insignia total



<i>Etapas de desarrollo evolutivo</i>	Infancia Media		Infancia Tardía	
<i>Años cronológicos</i>	7	8	9	10
<i>Tema de la etapa</i>	Pata Tierna	Saltador Saltadora	Rastreador Rastreadora	Cazador Cazadora
<i>Color y lema de la etapa</i>	Soy Lobato que desea aprender  Soy Lobata que desea aprender	Soy Lobato fuerte y saltador  Soy Lobata fuerte y saltadora	Soy Lobato que exploro el mundo que me rodea  Soy Lobata que exploro el mundo que me rodea	Soy Lobato que lidero cacerías  Soy Lobata que lidero cacerías

4. Junto a las cuatro etapas existen dos periodos importantes: Inducción y Transición. Estos los trataremos detalladamente en el capítulo sobre Progresión Personal.
5. Todos los niños y las niñas que ingresan realizan su Período de Inducción en los primeros tres meses. Esta se anima con el documento "Mis primeros pasos", y culmina con la adhesión voluntaria del joven a la ley y la promesa de la sección. Se realiza independientemente de la edad cronológica.
6. El periodo de Transición se lleva a cabo como parte de la etapa Cazador y culmina con el traspaso del muchacho a la Sección Intermedia.





## 1.4. Esquema de especialidades

El esquema de Especialidades está organizado por áreas de crecimiento. En cada una de ellas, se ofrece un menú básico de al menos cinco opciones, que el muchacho selecciona y desarrolla a partir tanto de los objetivos como de las actividades propuestas o establecidas en común acuerdo con el dirigente a su cargo.

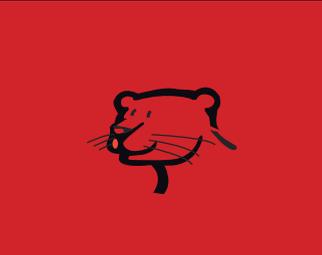
Las Especialidades son un recurso de aprendizaje que cumple diferentes propósitos, según los siguientes objetivos orientadores:

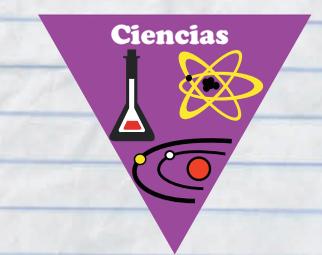
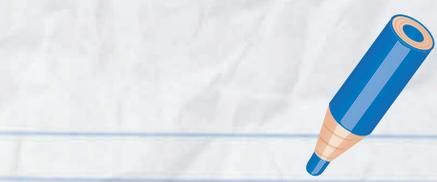
- Favorecer el desarrollo de conocimiento de la lobata y del lobato en concordancia con el punto de la ley de la Manada "Desea aprender".
- Promover el desarrollo de espacios donde se le permita a la lobata y al lobato experimentar compromisos en proyectos de mediano plazo, que demandan su atención y concentración para el cumplimiento de metas.
- Atender necesidades de progresión personal que refuercen crecimiento en las áreas específicas, donde la dirigencia observe rezago o desequilibrio en el cumplimiento de la propuesta educativa del Movimiento.
- Ofrecer un espacio de experimentación que le permita a la lobata y al lobato descubrir su potencial humano.

El proceso de trabajo y obtención de las especialidades parte de la iniciativa e interés de la lobata o del lobato una vez que lo expresa en la Manada. Se recomienda al participante desarrollar estos proyectos una vez que ha realizado su promesa. La dirigencia le proporciona los requisitos establecidos por la Asociación para orientar el proceso. Estos se conforman de una serie de acciones mínimas para incluir en el proyecto y de aquellas consideraciones particulares que el consejo de Viejos Lobos de la Manada agregue en consideración de cada caso.

El niño o la niña trabajan el proyecto en un periodo que oscila entre dos tres meses. Durante este tiempo, lleva una bitácora de resultados y una vez que se haya terminado de trabajar los requisitos, conversa con el Viejo Lobo a cargo suyo para recibir la aprobación de la especialidad. Cuando esto ocurre, la lobata o el lobato presenta un informe a la Manada y, en esa misma ocasión o una semana después, recibe la insignia de especialidad.

La insignia de especialidad se debe llevar en la manga izquierda de la camisa o en la banda de especialidades. Su forma consiste en un triángulo invertido, el cual tiene el fondo con el color del área de crecimiento que está desarrollando el participante. La lista de las especialidades, organizada por áreas de crecimiento, es la siguiente:

Áreas	Color	Actividades
<b>Corporalidad</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acampar</li> <li>• Aeróbicos</li> <li>• Atletismo</li> <li>• Ciclismo</li> <li>• Cocina</li> <li>• Deporte</li> <li>• Excursionista</li> <li>• Natación</li> <li>• Patinaje</li> </ul>
<b>Creatividad</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arte</li> <li>• Carpintería</li> <li>• Computación</li> <li>• Costura</li> <li>• Decoración</li> <li>• Electricista</li> <li>• Fotografía</li> <li>• Juguetero</li> <li>• Música</li> <li>• Observación</li> <li>• Teatro</li> <li>• Utería</li> <li>• Artesanía</li> <li>• Escultor</li> </ul>
<b>Carácter</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajedrez</li> <li>• Ciencias</li> <li>• Coleccionista</li> <li>• Defensa personal</li> <li>• Escritura</li> <li>• Lectura</li> <li>• Líder de juegos</li> </ul>
<b>Afectividad</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Amigo de los animales</li> <li>• Baile</li> <li>• Primeros auxilios</li> <li>• Voluntariado</li> <li>• Emergencias Naturales</li> </ul>
<b>Sociabilidad</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Amistad Guía y Scout</li> <li>• Botánica</li> <li>• Civismo</li> <li>• Intérprete</li> <li>• Ordenanza</li> <li>• Periodismo</li> <li>• Señalización</li> <li>• Tradiciones</li> </ul>
<b>Espiritualidad</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animación de la Fé</li> <li>• Conservación de la Naturaleza</li> <li>• Francisco de Asís</li> <li>• Vivencia de Fe</li> </ul>



## 1.5. Lobo o Loba Rampante

El Lobo Rampante es el máximo adelanto que obtiene un niño o niña en la Manada. Se confiere a las personas que han participado en forma satisfactoria, por al menos dos años del trabajo de progresión de la sección siendo estos el año 9 y 10. El comportamiento y los actos del niño o la niña deben cumplir con:

- La vivencia de la Ley y Promesa, y la adhesión voluntaria al Movimiento Guía y Scout, esto lo demuestra cotidianamente en su vida.
- Haber completado al menos cuatro proyectos de especialidades en diferentes áreas de crecimiento.
- Haber logrado el 90% de los objetivos educativos de su Plan de Progresión Personal

El Lobo Rampante se simboliza con un dije en forma de un lobo, el cual está adherido a un listón con los colores de la bandera nacional de Costa Rica, y un certificado que extiende la Asociación.



## 1.6.Reconocimientos

La siguiente tabla resume los momentos de progresión personal e indican los reconocimientos que se establecen para cada caso. Unos serán portados en el uniforme y otros pueden ser archivados por el lobato o la lobata en su bitácora personal. La columna de símbolos personales contempla aquellos que serán del niño o la niña los del grupo se registran en el patrimonio de la MANADA, como en el tótem o Libro de oro.

<b>Momentos</b>	<b>Símbolos personales</b>	<b>Símbolos del grupo</b>
<b>Período de Inducción</b>	Se completa el uniforme con las insignias institucionales, la de la sección y la pañoleta del grupo.	El nombre es adherido al tótem de la Manada.
<b>Etapa Pata Tierna</b>	Se otorga una insignia al inicio y un certificado al momento en que culmina la etapa.	Registro en la bitácora de ceremonias del <i>Libro de Oro</i> .
<b>Etapa Saltador</b> <b>Etapa Saltadora</b>	Se da una insignia al inicio así como un certificado al culminar la etapa.	Registro en la bitácora de ceremonias del <i>Libro de Oro</i> .
<b>Etapa Rastreador</b> <b>Etapa Rastreadora</b>	Se proporciona una insignia al inicio y un certificado al momento cuando culmina la etapa.	Registro en la bitácora de ceremonias del <i>Libro de Oro</i> .
<b>Etapa Cazador</b> <b>Etapa Cazadora</b>	Se entrega una insignia al inicio y un certificado al momento en que culmina la etapa.	Registro en la bitácora de ceremonias del <i>Libro de Oro</i> .
<b>Lobo Rampante</b>	Se otorga un dije y un certificado.	Registro en la bitácora de ceremonias del <i>Libro de Oro</i> .
<b>Período de Transición</b>		Registro en la bitácora de ceremonias del <i>Libro de Oro</i> y se da un regalo de la Manada



**“Ágiles y  
fuertes  
como  
Bagheera”**

## II. EL NIÑO Y LA NIÑA QUE PARTICIPAN EN LA MANADA

Ileana Ma. Astúa Bejarano

Planear la reunión del sábado nos hace darnos cuenta de lo distintos que son los integrantes de la Manada. Pedro no se parece en nada a Juan, uno tiene siete años y el otro casi diez, sus necesidades e intereses son distintos. Lo mismo les pasa a Stephanie y María: la primera tiene ocho años y acaba de entrar en la Manada, en cambio María es seisenera y pronto empezará su periodo de Transición. Ni siquiera Andrés y Fiorella ambos con nueve años, se parecen. Así son las personas menores que participan en nuestras Manadas. En ellas, encontramos niños y niñas que están iniciando su andadura en esta sección Guía y Scout, y otros que ya llevan tiempo en ella, en consecuencia pronto, por su proceso de crecimiento, pasarán a formar parte de otra sección. Por eso, es importante conocer los elementos que nos permitan comprender cómo son los niños entre los 7 y 10 años.

Conocer las características de quienes pertenecen a nuestra Manada, mejorará la comprensión de los intereses y necesidades de nuestros lobatos y lobatas; además, nos permitirá llevar a cabo, de una forma más idónea, nuestra labor educativa, objetivo que pretendemos lograr:

### 2.1. [1 mundo que viven hoy nuestras niñas y niños

Uno de los elementos más importantes a la hora de comprender cómo son nuestros niños de la Manada, es echar un vistazo al mundo donde les toca vivir. Ortega y Gasset (filósofo español) hizo célebre su frase “Yo soy yo y mis circunstancias”; partiendo de esta premisa, vemos que quienes llegan a nuestras Manadas son seres únicos, individuales, con personalidad y forma de ser. Adosadas a los puntos anteriores traen sus circunstancias; es decir, el entorno inmediato que lo moldea, lo envuelve y lo hace, en parte, ser quien es. La forma como han sido tratados, las oportunidades que se les han ofrecido, las experiencias vividas, cómo enfrentan tanto sus dudas como sus problemas y responsabilidades, dejan huella en los niños y niñas, y los hacen ser quien es. Por eso, antes de centrarnos en las características, intereses, motivaciones y necesidades de ellos, vamos a realizar un pequeño recorrido por ese mundo en el cual viven. La visión de estas características y de los entornos posibles donde se desenvuelven los niños, nos permitirán tener una percepción más clara de nuestros lobatos y lobatas

a. La familia es el primer contexto de desarrollo, donde el lobato y la lobata modela su construcción como persona, establece las primeras relaciones con otros y desarrolla una imagen tanto de sí mismo como del mundo que le rodea. La calidad de las relaciones interpersonales vividas aquí dejará sin duda una huella significativa en su esencia como ser individual y social. Lo importante del entorno familiar es el ambiente de amor, cariño, confianza y seguridad que ayuda al niño a crecer y a desarrollarse como una persona segura de sí misma, independiente y cada vez más autónoma. De ahí, la importancia de conocer este ambiente. Hoy, el entorno familiar es muy diverso: responde a las necesidades que cada familia tiene, a la forma como está conformada y a otra serie de circunstancias del entorno social y cultural más próximo.

En nuestras Manadas, algunos padres y madres han empezado a adquirir una mejor comprensión de su papel como padres y educadores, de modo que optan por ser más activos en la educación de los hijos, se involucran más en sus actividades y proyectos, además, se orientan a dar más calidad a sus relaciones familiares. A otros, en cambio, debemos orientarlos para que ayuden en los distintos procesos por los cuales pasan sus hijos, de manera que se compenetren más con ellos, los escuchen y los ayuden a ser mejores personas.

- Nuevos roles de la mujer: la incorporación de la mujer al mundo laboral fuera del hogar; es uno de los cambios notorios en el entorno familiar. Este empoderamiento de la mujer en la sociedad a menudo obliga a tomar decisiones nuevas sobre el ámbito familiar; nuevos roles del padre, la madre y los hijos en el seno del hogar; el uso de guarderías, personas, abuelos o familiares cercanos para la atención y el cuidado de los menores. Esto implica la exposición de los niños y niñas a múltiples mensajes y formas de crianza, los cuales se deben tener en cuenta en la Manada; además es necesario recordar que nosotros también nos convertimos en modelos de conducta y de vida para ellos.

- Cambios significativos en las familias: uno de estos proviene del estilo educativo que se vive en cada una de ellas. Podemos hablar de familias cuyos padres ejercen un rol autoritario, permisivo, democrático, entre otros. Según el rol cumplido por los padres, así será la respuesta que el niño o la niña nos brinde en la Manada.

- Relación con iguales: otro de los cambios sustanciales es el descenso de la natalidad, lo cual trae como consecuencia el aumento de familias con niños únicos, quienes tienen relación solo con personas adultas. Para ellos, la Manada es fundamental, pues les permite crear esos espacios de relación entre iguales.

b. Espacios sociales diseñados para niños: en la medida que nuestros niños y niñas crecen, van desarrollándose también en otros contextos (el escolar o el de las relaciones que establecen con sus iguales, entre otros), los cuales poseen una enorme importancia. En este sentido, podemos encontrarnos, por ejemplo, un elevado número de niños y niñas que asisten a:



**"Ingeniosos**

**como**

**Kaa"**



“Sabios

como

Baloo”

- a. Los comedores escolares.
- b. Actividades extraescolares, bien sea como complemento educacional (música, idiomas, deportes, etcétera) o como solución a las dificultades de conciliación de circunstancias laborales, personales y familiares.
- c. La catequesis o escuelas dominicales.
- d. Compromisos familiares que se dejan para los fines de semana.
- e. Actividades culturales para niños, sobre todo en el área Metropolitana.

Si bien es cierto la familia y la escuela comparten la responsabilidad de educar, el Guidismo y el Escultismo también lo hacen, al jugar un papel importante como ejemplo de aprendizaje de habilidades sociales que mejoren la relación con el entorno, para que esta sea exitosa.

**C.** Zonas y espacios de riesgo: parte de las “circunstancias” de un niño o niña es su entorno social. Existen en nuestro país, y en cada una de nuestras Regiones, zonas y entornos donde las relaciones interpersonales son inadecuadas para nuestros niños. Siguiendo el estudio de pertinencia realizado por nuestra Asociación, nos damos cuenta que nuestros niños están expuestos a entornos en los cuales:

- Hay deserción escolar y trabajo infantil.
- Posesión y consumo de drogas.
- Delitos y problemas con la justicia.
- Existe la violencia escolar.
- Hay deserción escolar y trabajo infantil.
- La posesión y consumo de drogas también alcanza poblaciones de menores.
- Se presentan delitos y problemas con la justicia que afectan la infancia.

Aquí, el programa educativo de nuestra Asociación adquiere un papel relevante, pues somos una alternativa en medio de tantas ofertas inapropiadas para los niños y los jóvenes. Nuestro programa es un modelo lúdico, donde el integrante aprende y se entrena en aquellas habilidades sociales que requiere para tener una relación exitosa con su entorno, e incluso para intervenir en él como líder que busca dejar este mundo en mejores condiciones.

Hasta ahora nos hemos asomado casi de puntillas a las realidades enfrentadas por nuestros niños. Estas se convierten en oportunidades para crecer y desarrollarse como personas, recordemos que el fin del Guidismo y el Escultismo es *contribuir al desarrollo de la juventud, mediante la realización plena de sus potencialidades espirituales, sociales, intelectuales y físicas, como ciudadanos responsables, como miembros de sus comunidades locales, nacionales e internacionales.* Por eso, vamos a abordar las características de nuestros niños y niñas..

## 2.2. Características de los niños y niñas de 7 a 10 años

### a. SERES ÚNICOS

Es importante tener presente que cada integrante de nuestra Manada es un SER ÚNICO. Aunque vamos a trabajar con ellos áreas de crecimiento comunes a todos, Pedro, Juan, Ana y Wendy, son personas únicas y su desarrollo también lo es, por tanto, diferente y personal. Por eso, hablamos de Progresión Personal en la Manada, pues cada uno tiene sus necesidades, ritmos, intereses y preocupaciones. Además, ellos desean ser: tomados en cuenta en su individualidad, comprendidos en sus procesos de crecimiento, ayudados en sus propias dificultades. La Manada es una "familia feliz" porque conoce y toma en cuenta a cada uno de sus miembros.

### b. ESPACIOS VITALES DE NUESTROS MENORES

Los espacios vitales son un reto para nosotros como dirigentes, pues es la respuesta esperada por los niños y niñas cuando llegan a la Manada. JUGAR, APRENDER, MOVERSE, CREAR, CRECER son los verbos que definen la vida de los lobatos de nuestras Manadas:

- Les gusta jugar: el juego es donde se experimenta la vida, el punto en el cual se une la realidad interna del niño con la realidad externa que comparten todos, corresponde al espacio donde niños o adultos tienen la posibilidad de crear y usar toda su personalidad. Puede ser también el espacio simbólico donde se recrean los conflictos; allí, el niño elabora y da un sentido distinto a lo que le provoca sufrimiento o miedo, y vuelve a disfrutar de aquello que le genera placer. De hecho, ingresan a nuestros grupos porque quieren jugar y divertirse; a través de la recreación experimentan, vivencian, reconocen y se "apoderan" del mundo circundante. "La actividad y el juego son su objetivo principal, proporcionándoles un placer total y absoluto" El movimiento Guía y Scout es especialista en ofrecer a los niños la experiencia de aprender jugando.



"Cariñosos  
como  
Raksha"



## "Líderes como Akela"

- Juegan en grupo: los integrantes de nuestras Manadas va dejando atrás la etapa egocéntrica y ahora les gusta jugar y relacionarse con otros; este juego en equipo les permitirá desarrollar habilidades sociales, aprenderán tanto a ganar como a perder; les enseñará a ceder y a descubrir el "entramado de la vida social". En esta parte, al niño de la Manada les gusta que el adulto participe con él en todas sus actividades, pero siempre cumpliendo su rol de adulto.
- Desean aprender: esto es parte de la ley de la Manada, pero no es "obligatorio", sino natural. El niño quiere aprender; conocer; indagar; investigar; curiosar; no obstante, desea lograrlo haciendo, experimentando, tocando, creando, ensayando error y aciertos. Según aprende, van creciendo en él las actitudes y aptitudes con las que enfrentará la vida.
- Les gusta crear: inscribir los sentimientos, afectos e impulsos significa, de alguna manera, crear; el juego, creación por excelencia, se considera como un espacio donde se puede leer ese mundo interno, lo que el niño siente y piensa. Ser creativo no implica tener éxito o ser aclamado en el mundo del arte. Uno puede serlo en cualquier actividad de la vida cotidiana, al hacer o representar; en forma original, aquello que tiene un sentido personal. En consecuencia, una creación puede ser cualquier cosa que un niño produzca y esté relacionada con su modo de ver la vida y la realidad que lo rodea.



Pedir al niño el acatamiento ciego de las instrucciones o la reproducción mecánica de alguna tarea, significa inutilizarlo y anularlo. Su individualidad le lleva a ser creativo, no se contenta con lo que ve en los demás: quiere hacer las cosas por su propia cuenta. A través de sus creaciones se expresa: nos muestra cómo se siente, qué necesita y qué le gusta. Él requiere aprender a expresarse a través del lenguaje escrito u oral, así como a través del arte: las pinturas, la escultura, las canciones, las dramatizaciones, los títeres y su cuerpo.

- **Crecen:** esto es una realidad imparables... Crecer es el trabajo de los niños y niñas de nuestra Manada. Nosotros debemos darles todas las herramientas para que esto ocurra en todas las dimensiones de su personalidad. En este aspecto, recordemos que en nuestra Manada hacemos la diferencia entre la Infancia Media y la Infancia Tardía.
- **Infancia Media:** comprende la época que va desde los siete años hasta los nueve, en ella el crecimiento en estatura se detiene y el niño engruesa un poco. En lo afectivo, se logra más estabilidad y surge el desarrollo del aspecto cognitivo.
- **Infancia Tardía:** abarca desde los nueve a los diez años y medio en la mujer; y hasta los doce en los varones. En esta edad los rasgos y miembros del cuerpo se destacan más; hay un buen grado de desarrollo psíquico; y se logra tener equilibrio entre el cuerpo, las inquietudes, los intereses y las relaciones sociales. Es la época de cambios hormonales, los cuales denotan el despertar de la adolescencia y marcan diferencias importantes entre el hombre y la mujer.
- **Libertad:** los integrantes tienen necesidad de libertad; aunque deben participar en la toma de decisiones al expresar sus ideas y opiniones, siempre deben saber dónde empieza la libertad del otro y actuar con respeto. Asimismo, ir aprendiendo que la libertad se conjuga con el sentido del deber y del compromiso.
- **Necesidad de saber aprovechar su tiempo libre:** el niño necesita conocer cuáles son sus intereses, derechos y obligaciones.
- **Necesidad de identidad:** ellos requieren pertenecer a un grupo social, auto valorarse positivamente. Necesitan crear espacios de independencia y ganar autonomía personal.
- **Necesidad de amar y ser amado:** esto corresponde a la exigencia de afectividad, encuentro y diálogo: de respeto y ser significativo en la vida de los otros; y de ser valorado tanto por los demás como por el mismo.
- **Necesidad de encontrarse consigo mismo:** lo cual se transparenta en sus deseos de ser él, descubrir la propia identidad y marcar su propio rumbo. Responde a la necesidad profunda de coherencia y claridad.

El Movimiento Guía y Scout ha creado las condiciones para que los niños y niñas puedan desarrollar en forma equilibrada todas las dimensiones de su personalidad en Áreas de Crecimiento, que a continuación te detallamos :



## “Bondadosos como Francisco”

## C. LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 7 A 10 AÑOS: UNA MIRADA DESDE LAS ÁREAS DE CRECIMIENTO

ÁREA DE CORPORALIDAD				
	7 años	8 años	9 años	10 años
<b>Características</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El crecimiento es lento.</li> <li>• Conocen mejor y tienen más control de su cuerpo.</li> <li>• Control de sentimientos e impulsos.</li> <li>• Tienen conciencia de diferencias sexuales.</li> <li>• Consiguen coordinación ojo-mano se va perfeccionando, aprenden a escribir y a manipular objetos.</li> <li>• Pierden sus "dientes de leche."</li> <li>• Tienen más energía.</li> <li>• Muestran capacidad para participar en juegos de grupos con reglas cada vez más precisas.</li> <li>• Generalmente, son bulliciosos..</li> <li>• Tienen capacidad de concentración por más tiempo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La maduración de su desarrollo motor les permite realizar actividades de movimiento rítmico y danzas.</li> <li>• Su capacidad de atención aumenta, de modo que pueden trabajar por periodos más largos.</li> <li>• Aparecen los dientes definitivos.</li> <li>• Consiguen una independencia de los segmentos corporales. Llegan a una afirmación de la lateralidad</li> <li>• Forman su propia imagen corporal a través de la interacción yo/mundo de los objetos/ mundo de los demás.</li> <li>• Organizan y estructuran el espacio y el tiempo.</li> <li>• Se burlan y bromean sobre los temas y problemas sexuales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El crecimiento va disminuyendo; generalmente, son las niñas las que crecen o se desarrollan.</li> <li>• Necesitan movimiento, acción. Les gusta mucho jugar.</li> <li>• Se acercan a la preadolescencia.</li> <li>• Algunos niños pueden comenzar a presentar cambios físicos y emocionales en su persona.</li> <li>• Pierden la espontaneidad y se convierten en personas muchas veces introvertidas.</li> <li>• Es una etapa de "latencia".</li> <li>• Los niños están despreocupados de su apariencia física, las niñas no, pues están más cercanas a la pubertad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Culminan una década de desarrollo básico.</li> <li>• Están en la "Edad de oro del equilibrio evolutivo".</li> <li>• Son personas inquietas que prefieren estar en continua actividad.</li> <li>• Amplían sus gustos e intereses.</li> <li>• Los cambios físicos están en su pleno desarrollo, más en las niñas que en los varones.</li> </ul>



<b>Intereses</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La actividad física.</li> <li>• Los juegos colectivos no dirigidos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los motiva la actividad física.</li> <li>• Gustan aprender nuevas habilidades, aun cuando algunas de ellas sean ejecutadas con torpeza (motricidad fina).</li> <li>• Buscan juegos de desplazamiento y de movimientos físicos en el campo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les interesa la actividad física.</li> <li>• Buscan juegos de campo, movimiento físico y memoria.</li> <li>• Exploran su capacidad para jugar en forma ordenada: equipos y grupos.</li> <li>• Sobre todo les interesa jugar con los amigos de su mismo sexo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les provocan juegos al aire libre.</li> <li>• Juegos de fuerza y habilidades físicas.</li> </ul>
<b>Necesidades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Requieren actividades que involucren acción.</li> <li>• Aprender a través de la experiencia- juego.</li> <li>• Necesitan actividades que afiancen la motora gruesa y fina.</li> <li>• Les conviene mejorar los periodos de atención.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deben ejercitar su cuerpo.</li> <li>• Buscan probar y aprender nuevas destrezas.</li> <li>• Logran aprender a través de la experiencia- juego.</li> <li>• Mejoran los periodos de atención.</li> <li>• Confianza y comprensión del adulto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Requieren amistad: necesita a sus compañeros.</li> <li>• Época de Pandilla.</li> <li>• Buscan conocer cada vez mejor su cuerpo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gustan jugar con los amigos, pero de una manera más tranquila y serena.</li> <li>• Se separan del sexo opuesto.</li> <li>• Comprenden sus cambios físicos y emocionales.</li> </ul>
<b>Aspiraciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar sus habilidades.</li> <li>• Tener éxito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar sus habilidades.</li> <li>• Tener éxito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrarse mayor.</li> <li>• Pasar de una dependencia a una mayor autonomía.</li> <li>• Desean ser mejores y demostrarlo a los demás.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Necesitan mostrar sus habilidades físicas.</li> <li>• Buscan mostrar sus fuerzas y su rendimiento.</li> </ul>



## ÁREA DE CREATIVIDAD

	7 años	8 años	9 años	10 años
<b>Características</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Empiezan a diferenciar fantasía de realidad.</li> <li>• Ensayan explicaciones de los fenómenos.</li> <li>• Emprenden la formación de su personalidad.</li> <li>• Periodo de Operaciones Concretas (pensamiento inductivo concreto).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al final de este ciclo, serán capaz de resolver problemas en cuyo desarrollo tengan que utilizar más de una operación matemática.</li> <li>• Se observa la diferencia fantasía de realidad, aunque siguen disfrutando de la primera y de los cuentos.</li> <li>• Periodo de Operaciones Concretas.</li> <li>• Consiguen adoptar una perspectiva mutua, pueden asumir el punto de vista de una tercera persona.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quieren conocer la dinámica de las cosas, y la manera como están contruidas.</li> <li>• Dejan de confundir la realidad de la ficción.</li> <li>• Entran en un periodo de operaciones concretas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se manejan con mayor soltura en el mundo de los pensamientos que en el de los sentimientos.</li> <li>• A veces no son constantes en terminar los proyectos que inician.</li> <li>• La aventura y el misterio son los nuevos temas de interés.</li> <li>• Les gusta aprender, recordar, memorizar, identificar los hechos e investigar.</li> </ul>



<b>Intereses</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les gustan las representaciones teatrales así como dibujar, pintar, modelar y hacer cosas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les gustan las representaciones teatrales.</li> <li>• Les agrada dibujar, pintar, modelar, hacer cosas.</li> <li>• Se involucran en juegos de construcción y de ciencias, muñecas, artesanías y manualidades, y los equipos deportivos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les agradan las sucesiones y categorías.</li> <li>• Las colecciones.</li> <li>• Las historias con contenido informativo.</li> <li>• Las explicaciones lógicas:</li> <li>• conocer el porqué de sus errores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buscan la aventura y lo misterioso.</li> <li>• Temas variados.</li> </ul>
<b>Necesidades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender haciendo: manipular y encontrar respuesta a las interrogantes que se plantean.</li> <li>• Expresarse por medio de distintos lenguajes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les apetece aprender haciendo.</li> <li>• Quieren expresarse por medio de distintos lenguajes.</li> <li>• Manipular y encontrar respuesta a los interrogantes que se plantean.</li> <li>• Construir cosas y experimentar en cuanto al orden de las cosas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desean aprender haciendo.</li> <li>• Expresarse por medio de distintos lenguajes.</li> <li>• Manipular y encontrar respuesta a los interrogantes que se plantean</li> <li>• Construir cosas y experimentar en cuanto al orden de las cosas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender lo que les pasa</li> <li>• Necesitan expresar sus sentimientos.</li> <li>• Ser constante.</li> <li>• Estímulos suficientes para ser perseverante.</li> </ul>
<b>Aspiraciones</b>	<i>Desarrollar sus propias aptitudes, destrezas y habilidades.</i>	<i>Desarrollar sus propias aptitudes, destrezas y habilidades.</i>	<i>Desarrollar sus propias aptitudes, destrezas y habilidades.</i>	<i>Desarrollar sus propias aptitudes, destrezas y habilidades.</i>



## ÁREA DE CARÁCTER

	7 años	8 años	9 años	10 años
<b>Características</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Viven un realismo moral (no cuestiona las reglas, los valores están determinados por las normas con independencia del contexto y de las intenciones).</li> <li>• Existe una moral guiada por el adulto, es decir una conciencia externa (todo lo que el niño piensa sobre sí mismo es impuesto por los adultos. No puede decidir por sí solos lo que está bien o mal).</li> <li>• Aprenden a defender sus derechos.</li> <li>• Son más tenaces para alcanzar objetivos.</li> <li>• Comprenden que no son el centro del universo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procuran conciencia de sus derechos y deberes.</li> <li>• Tienen capacidad de prometer y cumplir: mantener la palabra.</li> <li>• Muestran capacidad de dialogar y tomar posiciones de acuerdo o desacuerdo.</li> <li>• Les disgusta que les traten como un niño y quieren ser y saber tanto como el adulto: está impaciente por crecer. Puede encontrarse en una lucha interna entre crecer y seguir siendo como es.</li> <li>• Vuelven a ser niños habladores, incluso exageradamente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La automotivación es una característica propia de esta edad.</li> <li>• Han llegado a un principio de reflexión que les permite pensar antes de actuar.</li> <li>• Se vuelven más conscientes de sus capacidades.</li> <li>• Abandonan el egocentrismo y son capaces de comprender que el mundo existe y gira independientemente de él.</li> <li>• Son muy "justos"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menos ambiciosos, preocupados y perseverantes.</li> <li>• Enfrentan las cosas con calma y serenidad.</li> <li>• No temen cuestionar.</li> <li>• Más seguro de ellos mismos.</li> </ul>



<b>Intereses</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buscan demostrar y experimentar con los conocimientos adquiridos.</li> <li>• Quieren ganarse la confianza de los adultos y compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quieren demostrar que no hay nada difícil.</li> <li>• Valorar todo lo que sucede; se critica a sí mismo y a los demás. Las relaciones de autoridad en este ciclo son a la vez reflejo de la inquietud y del deseo de obrar solos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Existe en ellos motivación por todo lo que les rodea.</li> <li>• Motivación propia y por lo que desea llevar a cabo.</li> <li>• Interés por la equidad.</li> </ul>
<b>Necesidades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Necesitan ponerse metas a corto plazo.</li> <li>• Desean aprender a ganar y perder.</li> <li>• Tratan de ser obedientes.</li> <li>• Necesitan la aprobación de los adultos.</li> <li>• Necesitan que les recuerden sus deberes.</li> <li>• Quieren ser constantes en sus decisiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evolucionar desde posiciones de heteronomía moral (normas impuestas) a posiciones de autonomía y acuerdo.</li> <li>• Necesitan que les recuerden sus deberes.</li> <li>• Pensar acerca de sí mismo.</li> <li>• Buscan hacer nuevas amistades y preocuparse mucho por la opinión de los demás.</li> <li>• Autoridad y gusto por la disciplina.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poner a prueba sus habilidades.</li> <li>• Les conviene perfeccionar sus habilidades.</li> <li>• Planear sus actividades anticipadamente.</li> </ul>
<b>Aspiraciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desean mostrarse mayores</li> <li>• Superar a otros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar continuamente su entorno.</li> <li>• Quieren actuar por sí solos y llamar la atención de los otros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ser más ordenados.</li> <li>• Ser más justos.</li> <li>• Mejorar su entorno.</li> </ul>



## ÁREA DE AFECTIVIDAD

	7 años	8 años	9 años	10 años
<b>Características</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es una etapa de latencia.</li> <li>• Es un periodo de calma: los impulsos quedan latentes, lo cual permite que el niño pueda dedicarse a otras actividades.</li> <li>• La escuela y los amigos ocupan todo su interés.</li> <li>• Aparece la vergüenza y el pudor.</li> <li>• Muestran capacidad de querer a otros a parte de sus padres.</li> <li>• Inician una independencia del adulto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consolidan su identidad; adquieren conciencia de sus capacidades y limitaciones.</li> <li>• Perciben su situación en el mundo social</li> <li>• Aceptan las normas, pues desean agradar.</li> <li>• Adoptan comportamientos cooperativos, de modo que salen del egocentrismo.</li> <li>• Admiran a sus padres y hermanos, y demuestran efusiva y abiertamente su afecto.</li> <li>• Tienen un elevado sentido del humor y les agrada sorprender a los demás en sus errores, pero no soportan que hagan bromas sobre su persona.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Son cariñosos, espontáneos, extrovertidos y felices.</li> <li>• Intervienen en las conversaciones y expresan sus emociones fácilmente.</li> <li>• Generalmente están contentos.</li> <li>• Su imagen ya no depende de lo que digan los adultos, pues ya son capaces de defender sus posturas y reacciones ante los acontecimientos....</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se encuentran satisfechos consigo mismo.</li> <li>• Son felices: explosiones de felicidad sobre todo en familia.</li> <li>• Tienen arranques bruscos de ira, breves y superficiales.</li> <li>• Son fieles a lo que consideran importante.</li> </ul>



<b>Intereses</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procuran jugar con los otros.</li> <li>• Buscan aceptación.</li> <li>• Les interesa el grupo, si en este tienen libertad para unirse o elegir a voluntad.</li> <li>• Necesitan querer y ser queridos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entablar relaciones con rapidez.</li> <li>• Le gustan las normas y el apego a las mismas.</li> <li>• Hacer valer sus derechos.</li> <li>• Quieren convivir en grupo y crear lazos de amistad muy deseables.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participar en planes y actividades familiares.</li> <li>• Emprender proyectos y terminarlos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buscar la felicidad.</li> <li>• Buscar la perfección, pero sin mucho sacrificio.</li> </ul>
<b>Necesidades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quieren abrirse al mundo más allá de sus familias.</li> <li>• Desean sentirse aceptados.</li> <li>• Procuran expresar sentimientos y afectos.</li> <li>• Anhelan relacionarse con adultos que les brinden confianza y seguridad.</li> <li>• Buscan crear su Autoconcepto: personas con sentimiento y deseos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sentirse aceptados con sus limitaciones y virtudes.</li> <li>• Expresar sentimientos y afectos</li> <li>• Agradar.</li> <li>• Desarrollar actitudes de participación, respeto recíproco y tolerancia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresar lo que piensan y sienten en algunas dinámicas organizadas.</li> <li>• Obtener la aprobación y aceptación por parte de sus iguales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sentirse bien, pleno, satisfecho.</li> <li>• Espera la comprensión de parte de padres y amigos, en relación con sus cambios de ánimo.</li> </ul>
<b>Aspiraciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desean actuar por ellos mismos y llamar la atención de los otros.</li> <li>• Superar sentimientos de inferioridad.</li> <li>• Ser queridos y aceptados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desean actuar por ellos mismos y llamar la atención de los otros.</li> <li>• Superar sentimientos de inferioridad.</li> <li>• Ser queridos y aceptados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desean actuar por ellos mismos y llamar la atención de los otros.</li> <li>• Superar sentimientos de inferioridad.</li> <li>• Ser queridos y aceptados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ser buenas personas.</li> <li>• Ser buen hijo.</li> <li>• Ser buen estudiante.</li> <li>• Ser un buen amigo, confidente.</li> </ul>



## ÁREA DE SOCIABILIDAD

	7 años	8 años	9 años	10 años
<b>Características</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Existe importancia de la familia y el entorno educativo.</li> <li>• Muestran acciones miméticas: repetición de lo que hagan sus "modelos".</li> <li>• Son "colectivos": depende del grupo.</li> <li>• Tienen capacidad de dialogar con un adulto.</li> <li>• Hay una búsqueda de nuevos amigos.</li> <li>• Intención de cooperar, aunque la cooperación es defectuosa. No son buenos perdedores y se acusan mutuamente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestran capacidad de apreciación de los demás y desahogos constantes.</li> <li>• La familia y el entorno educativo siguen siendo muy importantes.</li> <li>• Interioridad.</li> <li>• Los compañeros son elementos casi sin derechos propios.</li> <li>• El sentimiento que se crea al pertenecer a un pequeño grupo contribuye al desarrollo del yo; es decir, de una personalidad propia y estable, así como a una mayor conciencia social y moral.</li> <li>• Las niñas son más maduras socialmente que los niños, dedican casi tiempo a hablar y a jugar, cuidan más la elección de ropa, y comparten confidencias.</li> <li>• Les encantan los juegos de velocidad, de fuerza y los de pensar (ajedrez, damas, cartas, dominó...).</li> <li>• Edad de los "amigos verdaderos".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Experimentan cambios en su persona que los hacen modificar sus relaciones sociales: su familia, sus compañeros y todo aquel que les rodea.</li> <li>• Se percatan de que tiene un rol y un puesto que desempeñar en la sociedad.</li> <li>• Aprenden a subordinar sus intereses a los del grupo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Son personas más populares.</li> <li>• La familia cobra más importancia que los amigos.</li> <li>• Los amigos son escogidos y suelen ser muy importantes.</li> </ul>



<b>Intereses</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anhelan jugar, competir y ganar. Los intereses propios están todavía por encima de los del equipo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones miméticas.</li> <li>• Mejorar su conducta y modos.</li> <li>• Manipular a su favor.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desean trabajar en equipo.</li> <li>• Compartir proyectos e ideas.</li> <li>• Temas escolares.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buscan participar y tener buenas relaciones con su familia y los amigos.</li> </ul>
<b>Necesidades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gustan ayudar para tener confianza en ellos mismos; necesitan la aprobación de los demás.</li> <li>• Es soñador.</li> <li>• Protección y seguridad.</li> <li>• Compañerismo y colaboración del otro para medir sus capacidades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer nuevas amistades y se preocupa mucho por la opinión de los demás.</li> <li>• Interioridad.</li> <li>• Conocer otros países, niños de otras ManadaS, etcétera.</li> <li>• Su miedo a perder su puesto o quedar relegado en el grupo es tal que a veces basta para impedir cambios de humor bruscos y conseguir un mayor control de su conducta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quieren sentirse libres, independientes.</li> <li>• Status individual que necesita la comprensión afectuosa de los mayores, sobre todo de su familia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se preocupan por cómo los ven los demás y no ser lo deseado.</li> <li>• Les agrada participar y convivir con la familia.</li> <li>• Quiere convivir con los amigos, sobre todo los del mismo sexo.</li> </ul>
<b>Aspiraciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desean ganar, no sabe perder.</li> <li>• Quieren competir y ser mejor que los demás.</li> <li>• Buscan desarrollar sus habilidades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le agrada mostrarse mayor.</li> <li>• Sentirse superior a los demás.</li> <li>• Desarrollar habilidades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desean mostrarse mayores.</li> <li>• Sentirse superior a los demás.</li> <li>• Desarrollar habilidades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ser bueno y obediente.</li> </ul>





## ÁREA DE ESPIRITUALIDAD

	7 años	8 años	9 años	10 años
<b>Características</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Piensa en Dios como Padre, que se encuentra en el cielo.</li> <li>• Les gustan las historias bíblicas y sus héroes.</li> <li>• Disciernen entre lo bueno y lo malo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La presencia divina se personaliza. Se están formando una imagen interna de Dios, la cual visualizan a partir de los símbolos y cultos que frecuentan.</li> <li>• Su religiosidad sigue siendo antropomórfica, animista, mágica y ritualista.</li> <li>• Comprenden que el amor a Dios se expresa en el que se brinda a los demás. Se les puede motivar a que su amor a Dios se haga palpable en situaciones concretas.</li> <li>• Empiezan a tener una valoración moral del bien y del mal tanto en ellos mismos como en la conducta de los demás.</li> <li>• Emerge la noción de justicia.</li> <li>• Surge el compromiso con la naturaleza y el planeta.</li> <li>• Pueden concentrarse en la oración en un lapso breve.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Son sinceros y responsables.</li> <li>• No son agresivos, pueden aceptar su culpa.</li> <li>• Tienen un sentido más fuerte de la justicia que les permite ser críticos con ellos mismos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Están abiertos a los modelos de fe y de vida.</li> <li>• Empiezan las preguntas fundamentales de la vida.</li> <li>• Son capaces de discutir y de afianzar su fe.</li> <li>• Son defensores de la naturaleza.</li> </ul>



<b>Intereses</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Las interrogantes sobre el porqué de las cosas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saber lo que es correcto e incorrecto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hacer el bien.</li> <li>Autoexigencia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participar en luchas comunes: limpieza, ecología, sociales.</li> </ul>
<b>Necesidades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Creer en un Ser Superior.</li> <li>Sentirse amados, protegidos, seguros y confiados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Modelos positivos, pues sienten la necesidad de identificarse con alguna persona adulta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Modelos de vida.</li> <li>Poner en práctica lo que cree.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Modelos de vida.</li> <li>Poner en práctica lo que cree.</li> </ul>
<b>Aspiraciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ser buenos, buenas,</li> <li>Mejorar sus conductas.</li> <li>Ser aceptados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ser buenos.</li> <li>Mejorar sus conductas.</li> <li>Ser aceptados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ser justos.</li> <li>Cumplir con sus obligaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ser buenas personas.</li> <li>Ser modelos para los más pequeños; esto los hace sentirse mayores.</li> </ul>

## 2.3. Importancia de la Manada en el desarrollo del niño

El niño y la niña de 7 a 10 años es un mundo por compartir y explorar. La Manada es importante para ellos; por eso, como Viejos Lobos, debemos responder a sus intereses, no a los nuestros como adultos, y atender a sus características y necesidades más profundas, aquellas que a veces, ni siquiera ellos son capaces de percibir. Nosotros simplemente somos instrumentos, "tutores": permitimos que ese retoño, llamado niño, suba, crezca, sea el mismo y alcance todas sus aspiraciones. El Movimiento Guía y Scout a través de su método educativo, estimula su desarrollo evolutivo. Asimismo, le ayuda a ser él mismo, crecer en valores y en compromiso, lo prepara de manera creativa tanto para vivir como para responder a los retos que el mundo y el momento histórico le imponen. Por eso, los niños se acercaron a Baden Powell: vieron en el movimiento un lugar para ser ellos mismos. Esto mismo hace que sábado a sábado o los domingos, los niños y niñas se acerquen a nuestras Manadas.

Por último, te invitamos a estudiar más a fondo las características de los niños que tienes en tus manos. Hay una serie de libros que pueden ayudarnos a comprender a nuestros lobatos y lobatas, siempre hay que actualizar esta información y buscar en otras fuentes (internet, cursos, conferencias, etcétera). En el tercer tomo de esta colección, Sabidurías del Consejo de la Peña 3, encontrarás muchas técnicas para reforzar cada una de las áreas y aspectos de crecimiento en los niños. También te recomendamos el libro Actividades educativas en la Manada que puedes adquirir en la tienda Guía y Scout o en las bibliotecas virtuales Scouts.

# III. EL MARCO SIMBÓLICO EN LA MANADA

Jorge Cedeño Moncada



Los grupos humanos, reunidos por intereses comunes, generan formas de comunicarse a las que se pueden denominar jergas. Un colectivo social maneja lenguajes, códigos y símbolos con los cuales construye la identidad. A las personas con nacionalidad costarricense, por ejemplo, se nos identifica como "los ticos", dada la tendencia de utilizar diminutivos para conversar o expresar las ideas. Eso nos diferencia de otras nacionalidades. Como grupo o colectivo social, las Guías y Scout manejamos nuestros propios simbolismos. Estos trascienden la manera de hablar y conforman lo que denominamos Marco Simbólico.

El marco simbólico es un ambiente de referencia que refuerza la vida en común de los pequeños grupos y las secciones. Contribuye a dar coherencia a todo lo que se hace (saludar, conversar, compartir, jugar, ceremonias, etcétera). Está constituido por un conjunto de elementos de comunicación vinculados entre sí, tales como: signos, palabras, gestos, acciones, tradiciones y fondos motivadores, que se relacionan con los intereses y necesidades de quienes conformamos la Manada (GSCR, 2006). El marco simbólico se conforma de elementos que están presente en todo el Movimiento Guía y Scout (emblemas, colores, lemas, entre otros), así como de aquellos propios de la sección y comunes al resto de las Manadas del mundo (lobatismo, insignias, lenguajes, tradiciones, saludos, lema).

De esta manera, el marco simbólico se vive por medio de todo cuanto hacemos en la Manada: historias, cuentos, canciones, danzas, saludos, oraciones, lemas, uniforme, insignias, lenguaje, ceremonias, signos externos, etcétera, elementos que caracterizan al Movimiento Guía y Scout. Así, se estimula a las y los muchachos a ir más allá de la vida cotidiana de la Manada, de modo que se transforme lo ordinario en extraordinario, lo imposible en posible, lo imperceptible en algo que puede ser: trayendo a los ojos y al corazón realidades que habitualmente no advertimos. (GSCR, 2006).

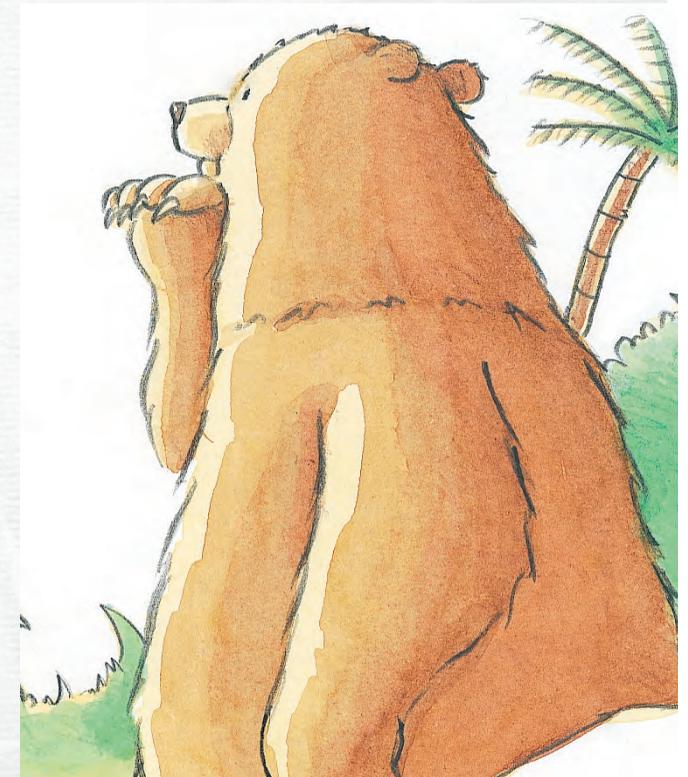
Este marco simbólico se ha construido a partir de las características propias de las personas en la infancia, cuando la fantasía es una de las mejores formas de acercarnos al mundo para explorarlo, interpretarlo y generar conocimiento. Por tanto, está diseñado a partir de la fantasía que nos ofrece El Libro de las Tierras Virgenes, desde la cual es posible recrear el ambiente libre y democrático donde crecen los lobatos de la selva de Seonee. Así, nos brinda la posibilidad de ofrecer a las y los niños un ambiente propicio para el juego y el crecimiento personal en el marco de la vivencia de los valores del Movimiento.

## Viviendo el Fondo Motivador

En la Manada, hacemos realidad el Fondo Motivador a través del lenguaje y las formas como les decimos a las cosas que hacemos.

- Las niñas son Lobatas, los niños, Lobatos.
- Los dirigentes son Viejos Lobos y cada uno tiene el nombre de alguno de los personajes del Libro de la Selva:
- Akela es quien tiene la jefatura, la cual es asignada por la Junta de Grupo.
- Baloo, Bagheera, Raksha, Kaa, Hathi, son los otros dirigentes.
- El pelaje es el uniforme.
- Las dentelladas son las metas que vamos logrando.
- El cubil, el lugar donde nos reunimos.
- Las cacerías equivalen a las actividades educativas que realizamos, como paseos o reuniones.
- La presa es un premio que se gana.
- Buena Caza es Buena Suerte y la utilizamos al despedirnos.
- El Gran Clamor; la renovación de la promesa.
- Las garras corresponden a las manos y los colmillos, a nuestros dientes, que siempre deben estar limpios.

Para la vivencia del Fondo Motivador; la dirigencia tiene maneras especiales de llamar; también se usan formaciones específicas para los juegos. Estas las puedes encontrar en Sabidurías del Consejo de la Peña (Herrera, 2011). Otro documento que la dirigencia de Manada debe leer y revisar constantemente es El Libro de las Tierras Virgenes de Rudyard Kipling. Este es uno de los textos con que ese autor fue galardonado como Premio Nobel de Literatura en 1907; el documento está compuesto por dos libros. El primero corresponde a El libro





de la Selva"; este reúne las aventuras de Mowgli, contexto en el cual se fundamenta nuestro marco, además este se complementa con historias de otros territorios inhóspitos. En esta historia, se utiliza una gran cantidad de valores y modelos, que en la Manada nos permiten transmitir de manera fantástica los valores del Movimiento y las grandes aspiraciones de la humanidad. Asimismo, se ayuda al menor a comprender y apropiarse de los valores como la solidaridad, el servicio y la hermandad, entre otros.

Entre las cualidades dignas de imitar y ejemplos a seguir por los miembros de la Manada tenemos:

- La sabiduría, rectitud, bondad y rigurosidad de Baloo.
- La sagacidad, agilidad, destreza, capacidad de observación y de ternura de Bagheera.
- El valor, determinación, experiencia, honestidad y autoridad de Akela.
- La inteligencia e ingenio de Kaa.
- La fuerza y conocimiento de Hathi.
- El valor y ternura de Raksha.

En contraposición, algunos personajes encarnan actitudes de comportamientos alejados de los valores que deseamos inculcar en las niñas y los niños. Es importante, sin embargo, presentarlos (a través de historietas y juegos) para permitirles identificarlos y reconocerlos como actitudes que si bien están presentes en la vida, no deben identificarles como personas, ni regir sus vidas.

Entre estas conductas están:

- La hipocresía, servilismo y cobardía de Tabaqui.
- La prepotencia y crueldad de Shere Khan.
- La indisciplina, irresponsabilidad e inconsciencia de los monos Bandar-log.
- La vanidad, presunción y arrogancia de Buldeo.



Otros elementos del Marco Simbólico son:

- El uniforme y las insignias.
- El lema.
- El saludo.
- El gran clamor.
- El tótem y el libro de Oro.
- Las tradiciones y ceremonias.
- Las oraciones de la Manada.

En el libro Sabidurías del Consejo de la Peña: Mis primeros Pasos como dirigente de Manada (Herrera, 2011), encontrarás amplia información de estos simbolismos y estrategias para aplicarlos en la Manada.

En resumen el marco simbólico, nos ofrece las siguientes ventajas educativas:

- Permite a la dirigencia presentar los valores del Movimiento de una manera atractiva. Así, los jóvenes pueden acercarse, explorar y adquirir esos valores.
- Refuerza el sentido de pertenencia al Movimiento y a la sección, de modo que se encamina a un mismo propósito. Incentiva la imaginación y desarrolla la sensibilidad. Brinda unidad a las actividades en que se experimentan. Motiva y da importancia al logro de objetivos personales en un marco de reconocimiento grupal.





## IV. LA PROGRESIÓN

# PERSONAL EN LA MANADA

José Francisco Herrera Vargas

El Método de trabajo del Movimiento Guía y Scout comprende varios elementos, uno de los cuales es la progresión personal. Es decir, al crecimiento de la muchacha o del muchacho en su propia vida, apoyado por las experiencias en que participa tanto fuera como dentro del Movimiento. Estas se registran a través de sus propios logros y expresan con los reconocimientos establecidos para tal fin, como ceremonias, insignias y certificados. En la Manada, la progresión se vive a través de varios momentos y etapas: el ingreso, las etapas y la transición, de las que hacemos referencia en este apartado.

### 4.1. Período de inducción: el ingreso a la Manada

Doña Luz vino el sábado a solicitar que inscribamos a su hijo Esteban en la Manada. Bagheera la pudo atender y le explicó de manera general la finalidad del Movimiento Guía y Scout. También le proporcionó la boleta de inscripción, la ficha médica que usamos para tener los datos de salud y le pidió que las llenara en compañía de su esposo y se las diera a Esteban para que sea él quien las traiga la próxima semana. El muchacho debe llegar una media hora antes de la reunión para entrevistarle y la dirigente le suministró su número telefónico por si la madre necesita hacerle alguna consulta.

Llegó el sábado. Los Viejos Lobos revisaron la documentación de Esteban para empezar a relacionarse con él. Descubrieron algunas características del niño importantes para establecer una buena relación dirigente-lobato y llegar a darle un trato adecuado. Desde el principio los Viejos Lobos deben hacerle sentir bien en la Manada.

Esteban se mostró entusiasmado cuando comprobó que Akela lo llamaba por su nombre, y más aún cuando Raksha le dio la bienvenida y lo presentó al resto de la Manada, indicándole que era un nuevo Lobato. Terminada la rutina de inicio, pudo gritar "¡Manada!", lo sabía porque Bagheera se lo había explicado bien mientras esperaban la llegada de los otros. Cuando Baloo llamó para el primer juego se sintió parte del grupo al salir corriendo con los demás.

El ingreso de una niña o un niño a la Manada empieza en el momento cuando sus padres muestran anuencia e interés de que su hijo forme parte del Grupo. Entonces, los Viejos Lobos deben brindar toda la información oportuna a la familia, para que el niño o niña ingrese sin contratiempos a la sección, en el día y hora más indicados.

Por otra parte, el muchacho o muchacha merece y necesita inducción. En ella, se le debe brindar toda la explicación que le permita saber lo que le llevará a conducirse exitosamente en el nuevo grupo; esto le brinda confianza.

La recepción de ese nuevo miembro de la Manada debe ser programada. Para ello, la dirigencia necesita saber información básica del niño o la niña y preparar el ingreso. Esto supone tener unas palabras de bienvenida y, de ser posible, el parche de la seisena con la que va a jugar las primeras semanas, hasta que la Manada se reorganice y designe nuevos seiseneros y seiseneras.

## 4.1.1. LOS TRES PRIMEROS MESES EN LA MANADA

Se estima que un lobato o lobata se acopla al grupo en las primeras doce semanas.

El menor debe recibir una especial, calurosa y amigable bienvenida, en la cual se presenta al resto de la Manada. Ahí se crea entre ella y el nuevo miembro la hospitalidad necesaria para que se sienta cómodo, y este se acerque al grupo y a su normativa: horarios, formas de comportarse, etcétera.

La dirigencia debe establecer una relación fuerte tanto con los nuevos miembros como con los que llevan tiempo en la Manada. Para esto, todos los dirigentes deben aprenderse los nombres y pronunciarlos correctamente. Alguna vez le dirán Lobato, pero deben utilizar su nombre, pues a todos nos agrada que nos llamen por este.

Con una relación buena entre el niño nuevo y la dirigencia, el resto de la Manada entrará fácilmente a establecer conexión con él. No obstante, toma de cuatro a cinco semanas que la Manada conozca al nuevo miembro y lo acepte de acuerdo con las cualidades que le observan: jugó bien el primer día, es muy gracioso y siempre canta, tiene buenas ideas para los cuadros de seisena, es amigable.

El menor debe integrarse al grupo en las primeras cuatro semanas.



Lleve a todas las reuniones boletas de inscripción y fichas médicas. Además, tenga a mano una hoja con avisos importantes para orientar a la familia, en cuanto a datos como días, horas y lugares de las reuniones frecuentes.



Aproveche cada sábado para promover que el muchacho aprenda algo nuevo. Un orden útil, el cual requiere unos dos meses es:

- Llamadas y formaciones.
- El saludo.
- El saludo a la bandera.
- El lema.
- La oración.
- La Ley.
- La Promesa.

A partir de la quinta, el Consejo de Viejos Lobos debe comenzar a trabajar el conocimiento, el entendimiento y la realización de la promesa.

Debemos buscar espacios de relación personal para ir trabajando esto, porque es frecuente que ya han sido vistas más de una vez con el resto del grupo. Allí se fortalece la atención individual.

Al cabo de dos o tres meses, el muchacho ya se debe haber integrado a la Manada, su horario y a las prácticas que el grupo ha creado. Su presencia nos indica que se siente bien y quiere ser parte de esta. La segunda fase de la inducción es informarlo y prepararlo para realizar su adhesión a la Ley y la Promesa. En un primer momento, vamos a informarle y lograr que se aprenda lo que dice la Ley y la Promesa. Logrado esto, tenemos un terreno fértil para hacer que aprenda el significado de la Ley y la Promesa en su vida de niño.

En los tres primeros meses, la dirigencia debe explorar la posibilidad de que el lobato o la lobata haga su Promesa. Esto es posible si le hemos dado seguimiento y atención individualizada. A través de esto, le informamos, explicamos, comprobamos su interés en el grupo, lo realimentamos sobre su comportamiento en la Manada y lo invitamos a realizar su Promesa.

Se aconseja que la familia adquiera el uniforme del muchacho en este período. No es recomendable que lo lleve desde la primera semana, pues a esta altura no hay garantía de permanencia.

## 4.1.2. MESES DE OBSERVACION Y ACOMPAÑAMIENTO

Los primeros meses de una niña o niño en la Manada deben ser de un acompañamiento constante por parte de los Viejos Lobos.

Así, será factible observar al menor en todas las actividades. Notaremos qué le llama más la atención y podremos analizar las razones por las cuales ocurre esto. Tal información es muy valiosa para el cierre del ciclo de programa, donde valoramos la progresión de cada quien y establecemos los retos de progresión del siguiente ciclo.

Observar a cada niño nos permite delinear las necesidades de actividades educativas de la Manada, temas e historietas a través de las cuales podamos promover moralejas. También, valorar nuestro propio trabajo: ¿estaremos cayendo en un mecanicismo al diseñar actividades educativas o mantendremos innovación y generamos momentos interesantes para los muchachos? Los ojos de un recién llegado nos permiten observar muchos aspectos.

En las actividades educativas, uno de los dirigentes debe mantenerse como observador del grupo para identificar aspectos que posteriormente va a compartir en el Consejo de Manada. Ese papel de observador es fundamental para llevar la progresión personal.

## 4.1.3. LISTO PARA LA PROMESA

La lobata o el lobato nos va a decir que ya está listo e interesado en hacer su Promesa. En este momento, empezamos a prepararla siguiendo los principios que hacen que las ceremonias del Movimiento sean Sencillas, Sinceras y Solemnes. Los Viejos Lobos deben tener una conversación con el muchacho antes de la ceremonia, para comprobar que tiene claridad del significado y la importancia de la Promesa en la vida de cada quien. La ceremonia de Promesa debe ser sorpresiva. Por ello, debemos preparar un clima especial, diseñado según las cualidades de la persona que la expresará. De esta manera, estaremos afianzando la relación del lobato y la lobata con el Movimiento a través de la Manada.

### [Etapas de progresión personal]

Cuando ha realizado su Promesa, el muchacho o muchacha está en plena condición para cumplir con la etapa de progresión en que se ubica. La progresión personal en la Manada está organizada en cuatro etapas, cada una de las cuales corresponde con la edad biológica, psicológica y social que tiene el menor, en razón de su desarrollo evolutivo. Esto se aprecia en el siguiente cuadro, en donde se observa además la denominación de la etapa vinculada con la vivencia del fondo motivador:

<i>Etapas de desarrollo evolutivo</i>	Infancia media		Infancia tardía	
<i>Años cronológicos</i>	7	8	9	10
<i>Tema de la etapa</i>	Pata tierna	Saltador Saltadora	Rastreador Rastreadora	Cazador Cazadora
<i>Color y lema de la etapa</i>	Soy Lobato que desea aprender  Soy Lobata que desea aprender	Soy Lobato fuerte y saltador  Soy Lobata fuerte y saltadora	Soy Lobato que exploro el mundo que me rodea  Soy Lobata que exploro el mundo que me rodea	Soy Lobato que lidero caerías  Soy Lobata que lidero caerías

Las etapas tienen por objeto colaborar con el desarrollo de cada muchacho, a partir del crecimiento biológico, psicológico, social y espiritual que experimenta. Así, un menor de siete años se asemeja a un "Pata tierna" que experimenta la madurez de su cuerpo, con la cual tendrá más fuerza para explorar el mundo cuando alcanza los 8 y 9 años. En tanto, un muchacho de 10 años se aproxima a su adolescencia y está en disposición mental, emocional y afectiva de explorar el mundo desde otras dimensiones distintas de la fantasía, con que se acercó al mundo en la infancia.

Cada etapa se estructura con una serie de objetivos educativos, los cuales responden a las seis áreas de crecimiento en que el Movimiento contribuye al desarrollo de los jóvenes; asimismo, describen tanto condiciones como conductas básicas y propias de su edad, las cuales son fundamentales para emprender el desarrollo que les espera en momentos posteriores a la infancia. Esto es tan simple como entender que un muchacho quien desarrolla hábitos de higiene en la niñez, tendrá más garantía de apreciar y hacer respetar tanto su sexualidad como su cuerpo más adelante; o bien, un menor que logra construir una fuerte escala de valores, tendrá menos problemas para enfrentar los cuestionamientos de fe propios de la adolescencia.



En capítulos posteriores, se hace amplia referencia a los objetivos educativos y las áreas de crecimiento, lo cual se complementa con la información relacionada con la evaluación de la progresión personal, presente en este documento.

## 4.2. Período de transición de la Manada a la Tropa

Natalia Salas Guzmán

Anabelle Ugalde Víquez

La vida Guía y Scout inicia en la Manada, pero continúa en la Tropa. Esto será más factible de lograr si colaboramos en la vivencia de un exitoso período de transición, el cual le permita a la niña y al niño abandonar paulatinamente el mundo de la infancia que está dejando atrás para iniciarse en el mundo de la pubertad que lo recibe ahora. Esto pasa una vez que el niño o la niña ha cumplido sus objetivos educativos de la etapa de Lobo Cazador. Entonces, entra en la pubertad y es allí donde inicia la PERIODO DE TRANSICIÓN; por ende, la búsqueda de un espacio en la vida del lobato o lobata, donde se le prepare para asumir nuevos retos y aventuras que estarán enmarcados en una nueva sección: La Tropa Guía y Scout.



## 4.2.1. Los niños de 10 a 11 años

Los niños y niñas de diez y once años presentan ciertas características, las cuales nos indican a los dirigentes de Sección Menor que ya está pronto el momento cuando ellos deben partir hacia una nueva sección. Esto ocurre porque el programa educativo en el Movimiento Guía y Scout está diseñado para cubrir ciertas características del desarrollo evolutivo, de acuerdo con el crecimiento del joven. Por eso, alrededor de esta etapa, encontraremos niños y niñas con mayor desarrollo de pensamiento lógico, más conocimiento en términos de cultura y una mayor necesidad de enfrentar retos vinculados con la realidad que viven (ya no tanto con el ambiente de fantasía, propio y clave para la Manada).

Este proceso de adquisición de nuevas características es normal y esperado; precisamente por ello, nuestro Movimiento Guía y Scout estructura su programa en cuatro grandes secciones (Manada, Tropa, Wak Tsurí, y Comunidad Rover y Guía Mayor). Esta división facilita el logro de los objetivos educativos propuestos, al mismo tiempo brinda a los y las jóvenes un programa educativo desafiante y atractivo, de acuerdo con los intereses que su etapa de desarrollo (edad) les impulsan.

Por lo tanto, es de esperar que el niño o la niña en etapa de Cazador muestre signos claros de que es momento de iniciar su periodo de transición. Señales tales como: pérdida de importancia e incredulidad de la fantasía en el juego y en el ambiente, aceleración del ritmo de maduración física y psicológica, desmotivación hacia las actividades de la Manada, y capacidad para tomar decisiones independientemente (con poca ayuda del dirigente). Además, demuestra mayor capacidad para tomar responsabilidad de las tareas asignadas, interés por las actividades que desarrolla la Tropa, más necesidad de actividades que impliquen retos individuales y un mayor grado de competitividad.

Se denomina periodo de transición porque el lobato y la lobata todavía es miembro de la Manada, con los lineamientos claros de Ley y Promesa de esta, y al mismo tiempo debe iniciar una transición hacia la Tropa Guía y Scout, pero sin ser aún miembro inrestringido de esta. Es decir, empieza a desligarse de la Sección Menor para ir conociendo un poco más las características de la Sección Intermedia y facilitar el proceso de adaptación de una a la otra.

A menudo nos sucede que los lobatos y lobatas en etapa de cazador comienzan a perder interés por las actividades realizadas o bien desean intensificar la frecuencia de actividades de aventura y exploración basados en la realidad, sin necesidad de involucrar un marco fantástico. Asimismo, comienzan a prestar atención a lo que hace la tropa y ven como niños y niñas de edades similares a la suya realizan actividades más atractivas que las de la Manada. Ese es el momento cuando nos están indicando que necesita iniciar la transición hacia esta nueva sección.





## 4.2.2. ¿Qué es el periodo de transición?

Existe una época de transición en todos los humanos cuando inician su paso de la niñez a la adolescencia. En este período, el lobato o lobata comienza a perder interés en el Lobatismo y a desear algo más avanzado. Cuando se encuentra en este estado de ánimo es el momento en que debe pasar a la Tropa Guía y Scout. Los dos períodos de transición -niño-adolescente y lobato-Guía o Scout- deben coincidir: La edad en que esto ocurre es entre los diez años y medio, y los once años. Existen excepciones con los niños quienes tienen necesidades especiales (retardo mental o del desarrollo).

Al iniciar la primera transición (es decir, los cambios de conducta y actitud del lobato o lobata en la Manada), debe inmediatamente aprovecharse la oportunidad para instituir la segunda, es decir, el periodo de transición. El primer paso es la valoración, por parte del Equipo de Viejos Lobos, de que el lobato o lobata está entrando en ese periodo, esto se logra observando las características señaladas.

Lo segundo implica conseguir una cooperación general entre la dirigencia de la Manada y de la tropa. Para ello, es necesario arreglar o solicitar reuniones, con el Equipo de Tropa; estas con el fin de que haya discusión, explicación y planificación del periodo de transición, y posteriormente el traspaso del lobato o lobata hacia la tropa. La parte de negociación personal entre el Equipo de Tropa y el Equipo de Manada es de mucha importancia, pues entre mejor coordinación exista, mayor facilidad verá el lobato y la lobata para buscar este nuevo reto. Nótese bien que se trata de una transición y no de un cambio completo de la noche a la mañana. Entonces, es un proceso elaborado que facilite la partida e inserción del niño o niña a un nuevo ambiente Guía y Scout.

Para ello, el Equipo de Viejos Lobos conversará con el Equipo de Tropa sobre el caso individual del niño o niña. Luego se creará un espacio para que el lobato o lobata conozca a los nuevos dirigentes y que estos entablen amistad con el o ella. De este modo, mientras esta amistad se va estrechando, irá conociendo las características de la Tropa, y se irá adaptando a los nuevos juegos y metodología de trabajo (patrullas), así como a sus nuevos compañeros y compañeras.

El periodo de transición es un proceso señalado de tres a seis meses a partir de los diez años y medio u once años, dependiendo del desarrollo de las características de transición. Se inicia con el conocimiento del Equipo de dirigentes de Tropa, continúa con un sistema corto de visitas a la Tropa Guía o Scout, este aumenta su frecuencia e intensidad conforme pase el tiempo y la confianza del lobato o lobata en el mismo.

Es decir, que en ese lapso de tres a seis meses, el niño o niña visitará alrededor de unas 12 veces la Sección Intermedia, y compartirá algunos minutos e incluso juegos, de forma corta; luego aumentará sus visitas y el tiempo de permanencia, hasta que sienta confianza y libertad. Entonces, llegará el momento en el cual se harán los arreglos necesarios para realizar la Ceremonia de Traspaso y llegar a la etapa final de transición.

## 4.2.3. Pero, ¿por qué un periodo de transición?

La serie Gilcraft, (1982) en su libro Lobatos, nos ejemplifica muy bien esta etapa al decir que es "el fin del sendero de la selva". Esto significa que los Viejos Lobos y los personajes de La Selva del Seonee deben separarse del lobato o lobata..

El asunto del ascenso o transición hacia la sección intermedia ha sido ampliamente discutido en los últimos años. La mayor parte de la discusión ha girado alrededor de la edad en que se debe hacer el cambio de la Manada hacia la Tropa.

Desde el punto de vista de los Viejos Lobos, la partida del lobato o lobata significa un tremendo arrancón, ya que el niño o niña ha llegado a la edad más interesante, a un alto grado en la Sección Menor y se han creado grandes afectos entre ambos.

Sin embargo, si vemos el asunto con sentido común, nos daremos cuenta de que ha llegado el momento para el cual hemos trabajado en la progresión personal del niño: por fin los cimientos han quedado colocados firmemente y terminados, entonces, podemos sentir orgullo de poner al niño o niña en condiciones donde se le dé una nueva estructura de adolescente.

En ocasiones, estaremos tentados a no hacer caso de esta razón y algunas de las excusas que utilizamos son:

- El cambio producirá en el lobato o lobata sensación de soledad y probablemente lo alejará de la Tropa.
- Aún no está listo, se ve muy chico comparado con los Scouts o Guías.
- Le será difícil acostumbrarse a no tener su posición de líder en la Manada y adquirir un nuevo liderazgo en la Tropa.
- Es demasiado útil para dejarlo in-





- La Tropa es demasiado negligente y lo desilusionará, lo cual hará que se aparte del Movimiento Guía y Scout.
- Le queremos demasiado y no deseamos verlo partir:

Como dijimos, todas ellas son excusas, por tanto, no fundamentan una prueba legítima del porqué un lobato o lobata no deba pasar a la Tropa. En consecuencia, el paso a esta es inminente y necesario, de lo contrario retardaríamos el desarrollo de las potencialidades que tiene ese niño o niña en la vida.

Sin embargo, analicemos las excusas para dar respuestas claras y concretas a estas. La primera tiene un gran contenido de verdad, por eso debemos preocuparnos porque exista una buena cooperación entre la Tropa y la Manada, de modo que se facilite la transición. El posponer la transición no trae ninguna ventaja, el problema será el mismo seis meses más tarde, pero con más dificultades por haberse dejado pasar el momento psicológico para el ascenso o traspaso del niño o niña. Así, aceptado el arrancón existente por la ruptura de los lazos que nos unen a un lobato o lobata, éste habrá aprendido a enfrentarse con una parte dura de la vida, para lo cual le guiamos en un plan de progresión personal.

La segunda excusa no es del todo válida, pues para evitar inconvenientes se ha fijado un margen de tres a seis meses de periodo de transición, para verificar el traspaso. Sin embargo, en la mayoría de los casos no existe. Debemos recordar que la edad del traspaso se ha hecho para que coincida con la etapa del desarrollo del niño y niña en su parte física, mental y moral. Retardar el proceso únicamente perjudicará al lobato o lobata, quién aprenderá a huirle a los cambios de la vida por nuestra actitud.

La tercera excusa es demasiado débil para que se tome en consideración. La experiencia ha demostrado que ese alegato no es verdadero. No obstante, si así fuera, es nuestra responsabilidad, como Viejos Lobos, inculcar un verdadero sentido de liderazgo, en donde el niño o niña acepte la realidad: cada nueva situación implica un nuevo crecimiento. La vida no se presenta como estática, sino cambiante, por lo que generar en nuestros lobatos y lobatas un sentido de reto constante y de adquisición de situaciones líderes sin importar el contexto, resulta de primordial importancia.

La cuarta objeción es igualmente débil, porque no toma en consideración el bienestar del niño o niña y después de todo, es a él a quien nos proponemos ayudar. Además, cuando pasa a las Guías o los Scouts puede ser de gran ayuda para la Manada al dar ejemplo a los demás lobatos y lobatas del crecimiento y desarrollo natural de toda persona.

La quinta respuesta es una de las más difíciles, pero nada se gana con retener al lobato o lobata unos meses más. Todo Viejo Lobo debe asumir la responsabilidad de su decisión, y ser consciente de que una adecuada negociación entre el Equipo de dirigentes de Tropa y el de Viejos Lobos es la mejor decisión para el niño o niña. No debemos olvidar que nuestro fin último es el bienestar del niño y la niña.

Por último, la sexta excusa simplemente no es negociable, pues somos parte de un Movimiento Mundial para servir a la niñez del mundo. Anteponer nuestras necesidades personales frente a las de un niño en crecimiento, resulta egoísta y negativo.

Debemos sacudir esas intenciones por el mayor bienestar y comprender que un periodo de transición bien elaborado, planificado entre las secciones menor e intermedia y desarrollado por ambos equipos, redundará en mejores y mayores beneficios para ese lobato que tanto queremos.

## 4.2.4. Y... ¿Qué le decimos al Lobato o Lobata?

Esta es una de las partes más importantes del proceso, pues nos permite ubicar al lobato o lobata en términos de su propio crecimiento.

La selva dice: "¡El hombre vuelve al hombre!", y como Mowgli es el hombre (es decir, ser humano, en su término más genérico), resulta evidente para el lobato que su destino como ser humano ha de ser similar: Una adecuada aproximación a este hecho que se le puede dar es la siguiente:

*"Al igual que Mowgli, que al crecer debió dejar la selva para ir al encuentro de los suyos, ha llegado el momento en que tú dejes la Manada para reunirte con tus hermanos y hermanas humanos. Ha pasado el tiempo y has llegado a ser un lobo o loba experimentado, y harás tu primera cacería organizada por ti mismo, ya sin ayuda de la Manada. Como hombre o mujer, planearás el sendero que recorrerás, los posibles lugares y actividades que encontrarás y la comida que llevarás. Una nueva senda se abre para ti y comenzarás a vivir una nueva y gran aventura. La aventura de ser Guía y Scout. Tus Viejos Lobos te ayudarán a conocer la Tropa de Guías y Scouts. Los Jefes de la Tropa y demás dirigentes te brindarán la amistad y el cariño de hermanos y hermanas".*

Este periodo de transición puede ser conceptualizado en la Manada como la Etapa del Hermano Gris. Dentro de esta, es importante trabajar con ayuda del Equipo de Sección Intermedia- con el lobato o la lobata aspectos como los siguientes:

- Objetivos del periodo de transición. ¿Qué es la Tropa Guía y Scout? (metodología).
- Sistema de equipos en la Tropa (patrullas).
- Oración, Lema, Ley y Promesa de la Sección Intermedia.
- Sistema de formación (pitazos).





Finalmente, es necesario recordar la importancia de la familia dentro del proceso de crecimiento del lobato o lobata, por lo que será necesario entablar coordinaciones y conversaciones tanto entre el Equipo de Viejos Lobos y los padres de familia, como hacia el Equipo de dirigentes de Tropa. Una reunión donde se les presente a los miembros del Equipo de dirigentes de Sección Intermedia, promoverá una actitud favorable de los padres frente al cambio de sección.

Una vez que el Lobato y Lobata ha finalizado el periodo de transición, se realiza la ceremonia de traspaso, momento ideal para que el niño o niña acepte el destino de Mowgli en él mismo e inicie su trabajo en la Sección Intermedia. Para ello, es importante retomar el Capítulo de "Correteos Primaverales" del Libro de las Tierras Virgenes, de Rudyard Kipling, el cual ambientará y preparará al lobato o lobata para este momento crucial.

## UNAS PALABRAS FINALES

El momento ha llegado, y así cuando el lobato y lobata llegue al final del sendero de la Selva hagámosle ascender y pasar sonriente; démosle palmadas cariñosas en la espalda y un gran abrazo afectivo. Afrontemos con resolución el lado brillante del cuadro al ver nuestras esperanzas coronadas por el éxito. Apartemos todo lo que aumente la pena de la partida y hagámosle ver algo de la visión que nos ha guiado, de modo que el traspaso sea una aventura gloriosa, llena de entusiasmo juvenil, con grandes esperanzas, con la luz de grandes resoluciones en sus ojos. Además, asegúrele que nosotros haremos cuanto podamos para ayudarlo a subir hasta la cumbre.

Algún día, en el esplendor de su madurez como hombre o mujer; tal vez regresará a darnos las gracias, reanudar nuestra antigua amistad y quizá hasta a ayudarnos a equipar el gran barco del Escultismo y Guidismo mundial.

# V. ÁREAS DE CRECIMIENTO

Melissa Fallas

Nos interesa el desarrollo de todos los aspectos de la personalidad de los niños y niñas. La Manada es una comunidad que se encuentra en marcha hacia: el proyecto educativo del Movimiento Guía y Scout, que contiene los principios de acuerdo con los cuales todos los guías y scouts del mundo tratamos de vivir.

Sabemos igualmente que a los niños y niñas el proyecto educativo no se les presenta de la misma manera como ha sido escrito para jóvenes, adultos y dirigentes. A los lobatos y lobatas llega a través de la Ley de la Manada, la cual en conceptos simples y palabras comprensibles, expresa una síntesis de los principales valores que pueden ser entendidos y vividos a su edad.

De acuerdo con esos valores y siempre a la manera de un juego, los dirigentes nos esforzamos por crear las condiciones para que los niños y niñas puedan desarrollar en forma equilibrada todas las dimensiones de su personalidad.

Dimensión de la Personalidad	Área de Crecimiento	Interés educativo
Física	→ Corporalidad	→ el desarrollo del cuerpo
Intelectual	→ Creatividad	→ la estimulación para crear
Ética	→ Carácter	→ asumir retos
Afectiva	→ Afectividad	→ orientación para la auto estima
Social	→ Sociabilidad	→ el encuentro con los otros
Espiritual	→ Espiritualidad	→ la búsqueda de Dios





Para lograr ese propósito, distinguimos seis áreas de crecimiento que consideran la variedad de expresiones de la persona y la ordenan con base en la estructura de la personalidad. La Manada es un espacio donde los niños juegan y viven una aventura organizada y a través de estos, encuentran el apoyo necesario para crecer en todas las dimensiones de su personalidad.

Desde esta perspectiva, la Manada es diferente de un club de fútbol, que se interesa casi exclusivamente por el rendimiento deportivo; de una academia de arte infantil, a la que sólo le preocupará desarrollar la expresión artística; y de un grupo religioso, que pondrá el énfasis en la relación de los niños con Dios.

Es útil distinguir  
estas diferentes áreas  
de crecimiento  
aunque en la práctica  
las personas se desenvuelvan  
como un todo indivisible

La distinción de las áreas es un ejercicio muy útil, ya que nos permite:

- Evitar que las actividades de nuestra Manada se concentren sólo en algunos aspectos de la personalidad de los niños y niñas, se descuiden los otros.
- Evaluar el crecimiento de los niños y niñas en todas sus dimensiones.
- Contribuir a que los niños y niñas distinguan, poco a poco, esas diferentes realidades que viven dentro de ellos y ayudarlos, a través de objetivos, a crecer en todas sus dimensiones.

Nuestros actos diarios entrelazan habitualmente varias de esas dimensiones, y en toda nuestra vida ellas se entretajan de tal manera que es difícil distinguir la frontera entre una y otra, pues se influyen y determinan mutuamente hasta conformar nuestro particular modo de ser

Un personaje de  
"El Libro de las Tierras Vírgenes"  
encarna las conductas a lograr en  
cada área de crecimiento

Al escoger personajes de El Libro de las Tierras Vírgenes para representar ciertos aspectos de la personalidad de los niños que queremos resaltar, usamos algunas de las características atribuidas simbólicamente en la novela, pero que los animales en la realidad no poseen.

Se asigna, por ejemplo, ternura a los osos. De ahí que a los niños o a personas a quienes les tenemos especial afecto les regalamos osos de peluche, como muestra de nuestro sentimiento hacia ellos. Sin embargo, no nos gustaría enfrentarnos a un oso en plena selva, porque es casi seguro que su comportamiento no sería precisamente "tierno".

Los personajes escogidos de El Libro de las Tierras Vírgenes no han sido elegidos por las características de su especie. Es decir: no porque las panteras, serpientes, osos o lobos sean de tal o cual manera, sino debido a que en la novela poseen determinadas características "humanas" atribuidas por el autor; para decir algo y caracterizar de cierta forma una sociedad que se parece mucho a la humana.

De esta manera, los personajes se proponen a los niños como modelos de comportamientos socialmente aceptados y valorizados, congruentes con los objetivos educativos del área de crecimiento respectiva. Leer este libro es muy importante para poseer así una visión completa de lo que presentamos a nuestros integrantes.

En las Cartillas para lobatos y lobatas, estos personajes son quienes proponen a los niños y niñas los objetivos educativos que se plantean y el logro de estos en cada una de las áreas de desarrollo. Esto le ayuda al muchacho a seguir un modelo y de esta forma alcanzar los objetivos.

Un símbolo es la representación de una determinada realidad, en virtud de los rasgos que lo asocian con esta, según la aceptación de todos.





### Francisco de Asís representa la búsqueda de Dios

A pesar de estar humanizados, sería forzar demasiado los símbolos para incluir en los personajes de Kipling (autor de El Libro de las Tierras Virgenes) la existencia de rasgos que se aproximen a aquellos que marcan la relación del hombre con su Creador. En consecuencia, para representar los objetivos del área espiritualidad se ha buscado una persona real.

Un ejemplo hermoso de ser humano quien estableció con Dios y con la naturaleza creada por Él una relación propia del desarrollo espiritual, puede ser encontrado en la figura de Francisco de Asís. Por tanto, es el personaje que simboliza el área de desarrollo espiritual.

### Las áreas de crecimiento y sus personajes símbolo

Interés educativo	Personaje símbolo	
El desarrollo del cuerpo	Fuertes y sanos como <b>Bagheera</b>	
La estimulación de la creatividad	Ingeniosos como <b>Kaa</b>	
La formación del carácter	Sabios como <b>Baloo</b>	
La orientación de los afectos	Afectuosos como <b>Raksha</b>	
La convivencia con los otros	Líderes y serviciales como <b>Akela</b>	
La búsqueda de Dios	Amigos de Dios como <b>Francisco</b>	

Los niños deben distinguir entre los personajes ficticios de El Libro de las Tierras Virgenes y Francisco de Asís, quien realmente existió.

# Las áreas de crecimiento y sus personajes símbolo

## 5.1. Área de corporalidad

Como el cuerpo crece y funciona con base en leyes propias, con frecuencia se piensa que una persona no puede influir en los procesos que vive su organismo. Esa idea es sólo parte de la verdad, pues se ha demostrado que podemos hacer mucho por la protección de la vida, el desarrollo del cuerpo y el cuidado de nuestra salud.

En consecuencia, cuando se trata del crecimiento de una persona, la primera tarea que debe enfrentar es el desarrollo de su cuerpo, lo cual influye de manera muy importante en las características de su personalidad.

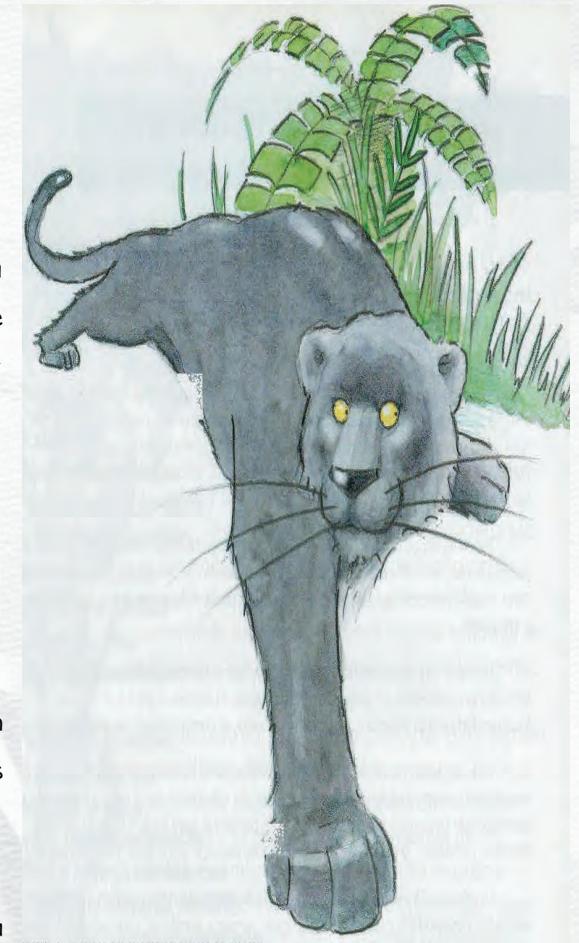
Poco a poco, los lobatos y lobatas deben aprender a hacerse responsables de esta tarea. En un principio, esa responsabilidad se limitará a reconocer su propio cuerpo, saber escuchar y seguir las indicaciones de los adultos sobre su cuidado y tomar conciencia del riesgo que implican sus acciones. Progresivamente, ampliará el conocimiento de los procesos que regulan su organismo, la identificación de las enfermedades que les pueden afectar; la aceptación de sus posibilidades físicas, y a la regulación de sus impulsos y fuerzas

### El desarrollo del cuerpo

También forman parte del desarrollo del cuerpo el cuidado por la higiene personal y la del entorno, su alimentación equilibrada con base en todo tipo de alimentos, el buen uso del tiempo y de las horas de descanso, la práctica deportiva, la participación en actividades recreativas y la vida al aire libre.

Nacida en cautiverio, la pantera negra rompe de un zarpazo la cerradura que la aislaba del mundo y gracias a su fuerza conquista una libertad sin la cual su vida habría perdido sentido.

¿Quién mejor que Bagheera podría ser para lobatos el símbolo del desarrollo del cuerpo





Morena y lustrosa, ágil de movimientos y ligera en el andar; fuerte y sagaz, Bagheera le enseñó a Mowgli las destrezas de la caza, la forma de moverse rápida y silenciosamente en medio de la espesura y la necesidad de estar atento a todos los movimientos así como a todos los sonidos de la selva.

Andariega y preguntona, ella conoce tanto los alimentos buenos como los que pueden hacerle daño; además, cuando se cansa, sabe irse a dormir en un lugar seguro. El cuidado de su cuerpo, lejos de ser fruto de la vanidad, está en función de su seguridad, agilidad y salud. Siguiendo y observando a Bagheera -quien conoce los secretos para sobrevivir, es hábil en usar las destrezas de su cuerpo y sabe defenderse de los males que acechan en lo desconocido- las niñas y los niños aprenderán a proteger su vida, desarrollar su cuerpo y cuidar su salud; los tres grandes propósitos que lobatos y lobatas pueden lograr en esta área de crecimiento.

## 5.2. Área de Creatividad

### La estimulación de la creatividad

El ser humano es algo más que un cuerpo: es un ser inteligente.

La inteligencia nos permite descubrir la verdad expresada o encerrada en las cosas, hacer relaciones, sacar conclusiones, deducir, almacenar la información y realizar muchas otras funciones que progresivamente van formando nuestro conocimiento.

Ese conocimiento, que en gran parte los lobatos y lobatas adquieren en la escuela, es distinto de la capacidad para usarlo de manera original y relevante, aportar nuevas ideas y soluciones originales. Esa capacidad es lo que llamamos creatividad, la cual no siempre se adquiere en la escuela, pues es la vida misma la que nos hace creativos.

Todos tenemos la posibilidad de desarrollar nuestra creatividad, solo necesitamos hacerla brotar; abrir el espacio para que salga de dentro de nosotros. Para eso, se debe crear un ambiente estimulante, que gratifique las ideas nuevas, y haga sentirse seguro y apreciado al lobato o lobata.

También, se deben eliminar los obstáculos que impiden el desarrollo de la creatividad: la falta de conocimientos, el apego a reglas antiguas, el miedo al error y al fracaso, la incapacidad para la aventura, el ambiente severo, el conformismo y la censura sistemática.

Las personas no desarrollan esta habilidad de la noche a la mañana; llegar a ser creativo supone un largo camino. La edad entre los 7 y los 10 años, cuando los niños son curiosos y observadores, tienen preguntas para todo y todo lo pueden inventar; construir o desarmar; es un momento propicio para desarrollar esa capacidad.

De ahí que la vida de grupo en la Manada estimula en ellos el interés por aprender; desarrolla la capacidad de innovar, pensar y aventurar; promueve el trabajo con las manos, y las habilidades técnicas y artísticas; enseña a manipular herramientas; facilita el conocimiento de las distintas profesiones y oficios; y da la oportunidad de ensayar soluciones a los problemas enfrentados al hacer cosas.

## Ingeniosos como Kaa

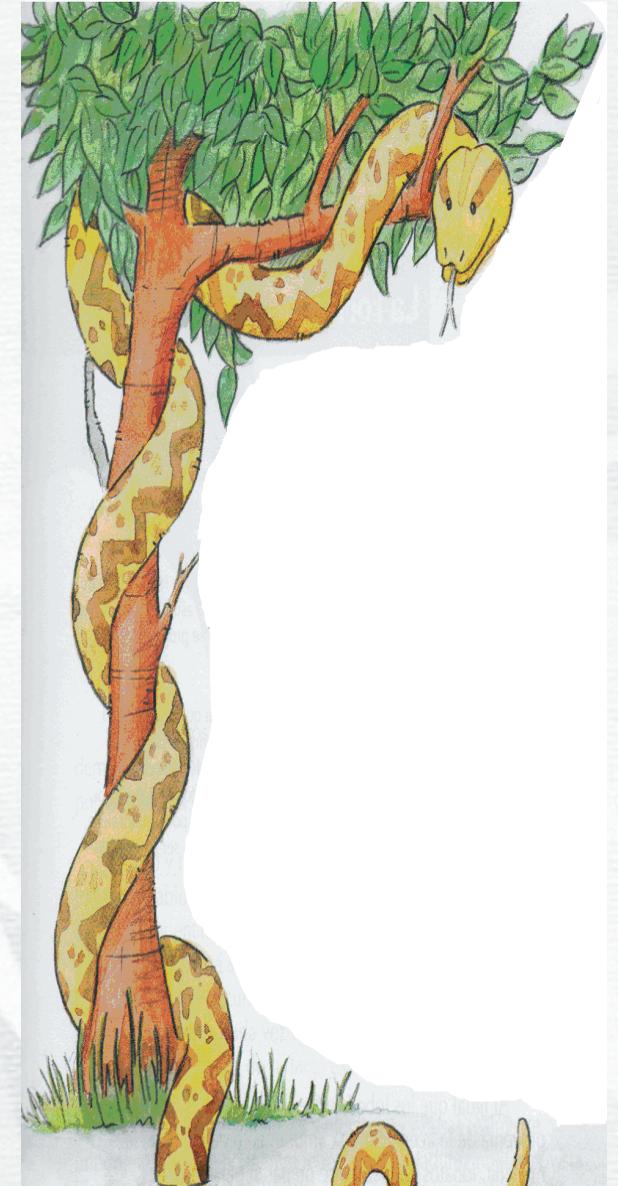
Kaa, la serpiente pitón, por inteligente, experimentada e ingeniosa, es la más indicada para representar la creatividad.

De sangre fría, certera (que se equivoca poco), sin veneno ni agresividad, esta serpiente de aguas semeja el conocimiento que, como ella, es preciso y concreto.

Dueña de la experiencia acumulada durante su larga existencia, - más larga que ella misma y eso que mide cerca de 9 metros, - se volvió astuta con la edad; emplea esta habilidad sin parecer que la tiene, lenta y segura. Aunque su fuerza muscular es tremenda y demostró que cuando es necesario puede engullir víctimas del tamaño de un mono, Kaa, dominando sus propios instintos, respeta a Mowgli, lo salva varias veces y le transmite tanto su pericia como su maestría.

Deslizándose por las aguas su cuerpo de color castaño amarillento con grandes manchas oscuras, posee el ingenio de mimetizarse admirablemente entre las sombras y luces que producen las ramas de los árboles. Ese mismo ingenio le permitió rescatar a Mowgli de las Moradas Frías, lo hizo usando primero su cuerpo como una lanza para romper el mármol y luego como escalera para que Mowgli subiera por él desde el fondo de la cúpula donde lo retenían sus captores. En otras ocasiones su cuerpo sirvió de hamaca, colchón, resorte o balsa.

Cambia de piel a intervalos más o menos regulares, como si buscara una adaptación a nuevos tiempos, Kaa, la sugestiva, la curiosa, la memoriosa, con su admirable poder de fascinación, será nuestra mejor aliada para motivar la creatividad en los lobatos y lobatas.



## 5.3. Área de Carácter

Además de tener inteligencia, el ser humano posee voluntad. Una y otra se complementan a tal punto que de poco serviría la primera si no se ejercitara la segunda. Mientras la inteligencia permite descubrir la verdad, la voluntad lo lleva hacia aquello que considera bueno.

Una persona de carácter es entonces aquella que sabe ejercer su voluntad. Esta disposición debe ser permanente, para organizar sus fuerzas e impulsos de acuerdo con los principios y valores que considera correctos. Ser una persona de carácter es difícil de lograr si desde la infancia no se ha aprendido a ejercer la voluntad. La vida de la Manada contribuye a ese ejercicio al ofrecer a los lobatos y lobatas experiencias que les permiten educar su voluntad.



Junto con aprender a apreciar lo que son capaces de hacer, los niños tratan de cumplir cada vez con más entusiasmo y eficiencia las tareas asumidas. Al mismo tiempo, aprenden tanto a reconocer como a aceptar errores y defectos, pues se proponen pequeños desafíos para superarlos.

### Sabios como Baloo

La comprensión y vivencia de la Ley de la Manada, en la que se resume el proyecto de vida de las Guías y los Scouts a esta edad, cumple un papel fundamental en la formación del carácter. A través de su disposición a escuchar a los otros, su compromiso con la verdad, su ánimo siempre alegre, del afecto por sus amigos, la valoración de su familia, el servicio a los otros y el respeto por la naturaleza, los niños aprenden a comprender y vivir valores que les permitirán ser tanto jóvenes como adultos más libres.

Al igual que los lobos de Seonee, cuya libertad provenía de la aceptación y cumplimiento de la Ley de la Manada, los lobatos y lobatas se preparan para ser libres viviendo de acuerdo con sus valores.

Baloo, el gran oso pardo, es el encargado de enseñar la ley a los cachorros con bondad y firmeza. ¿Quién mejor que él para representar ante los niños y niñas la formación del carácter?

Suficientemente grande y fuerte como para no despertar el apetito de los depredadores, y con hábitos alimenticios que no lo transforman en competidor de otros animales, este oso de la India mantiene con los demás habitantes de la selva una relación de respeto, caracterizada por la ausencia de miedos y disputas.

Severo y tierno a la vez, lento de movimientos y apreciado por todos por sabio, Baloo enseña a ser fuerte, vivir en paz con los demás y orientar la vida de acuerdo con principios. Como todo buen educador, él no está siempre presente, pero aparece cada vez que hace falta. Salvo circunstancias especiales, no toma la iniciativa, sin embargo, se recurre a él cuando surge un problema y se confía en el buen juicio que deriva de su larga experiencia.

Baloo se angustia, interesa y moviliza por cosas realmente importantes, lo que no le impide ser alegre. Madurez sonriente: toma en serio la vida, pero no se toma muy en serio a sí mismo, ya que siempre hay algo sospechoso e inquietante en el exceso de seriedad. Junto a Baloo se encuentra el sabio con humor, por eso, dos veces sabio; así, los niños y niñas conocerán la Ley y la alegría de vivir conforme a ella.

La conceptualización del carácter como área y en el contexto del Movimiento implica la Ética (por ende, la escala de valores) y la Aceptación propia de las identidades personales y su aprovechamiento de tantos talentos. Este eje es fundamental para entender por qué algunos objetivos educativos apuntan en ciertas direcciones o la razón por la cual las Especialidades, como actividades, se vinculan con esta área.

## La formación del carácter





## La orientación de los afectos

### 5.4. Área de Afectividad

Las experiencias afectivas, al igual que el cuerpo, la inteligencia y la voluntad, forman parte de la vida y contribuyen a definir nuestra personalidad.

Las emociones, sentimientos, motivaciones y pasiones en que se expresan los afectos, le confieren a nuestra actividad una particular resonancia, la cual, aunque muchas veces no la podemos definir muy claramente, es de tal importancia que deja una huella decisiva en nuestra historia interna.

Las experiencias afectivas surgen de la vida diaria, se perciben interiormente, provocan reacciones corporales, se manifiestan en la conducta, y se expresan en las ideas y pensamientos; de modo que influyen finalmente en nuestro modo de ser.

Todo proceso de aprendizaje debe procurar que la vida afectiva se integre adecuadamente al comportamiento y favorezca nuestro desarrollo.

Los lobatos aprenden en la Manada a identificar, describir, expresar y orientar sus afectos. Igualmente, a reflexionar antes de actuar; mantener relaciones de amistad, aceptar las opiniones de los demás y tanto a compartir como decir lo que piensan y sienten, sin herir a sus compañeros ni burlarse de ellos.

También reciben la información sexual apropiada con sus inquietudes, asumen con naturalidad las diferencias físicas entre el hombre y la mujer; conocen la participación de ambos sexos en el proceso de procreación y demuestran en sus relaciones con el sexo complementario una actitud equitativa e igualitaria.

## Afectuosos como Raksha

Aprenden también a compartir con adultos, valorar el amor recibido en su familia y mantener una relación fraterna con sus hermanos.

Raksha, loba miembro de la Manada del Seeonee, es una madre cariñosa, atenta y paciente con sus cachorros. Al ser capaz de luchar ferozmente por los que ama, es la indicada para motivar a los lobatos y lobatas en el desarrollo de sus emociones y sentimientos.

Raksha, también conocida como Mamá Loba, pasaba echada en su cubil y apoyaba su gran hocico color gris sobre sus cuatro lobatos, lista para darles atención y afecto. Mientras, Papá Lobo se despertó de su sueño diurno para ir de cacería, de camino, encontró un niño pequeño que huyendo de Shere Khan, quien lo reclamaba como su presa, caminaba perdido por la selva, Papá Lobo lo llevó a su cueva y el niño entró con mucha facilidad por la pequeña entrada.

"-¡Qué pequeño! ¡Qué desnudo! Y... ¡qué atrevido! -dijo dulcemente mamá Loba. El niño se abría paso entre los cachorros para arrimarse al calor de la piel. ¡Vaya! Ahora come con los demás. De manera que éste es un cachorro de hombre, ¿eh? ¡A ver si hubo nunca un lobo que pudiera jactarse de contar con uno que estuviera entre sus hijos!" Aunque dulce, Raksha también demostró de donde salía su nombre: furiosa defendió a su nuevo cachorro de Shere Khan y le impulsaría siempre a defenderse. A pesar de ser un "cachorro de hombre", lo quería, por eso, lo llevó para presentarlo junto a sus otros cachorros ante los demás miembros de la Manada. Ella le da el cariño y las enseñanzas igual que a sus demás hijos, también les enseña a todos a ser buenos hermanos. Incluso les acompañó fielmente cuando Mowgli y sus hermanos deciden alejarse del Pueblo Libre.

Así, la selva y especialmente su nueva madre le enseñaron a Mowgli a dominar su genio, para que pudiera conocer sus sentimientos y qué hacer con estos. En consecuencia, ambos pudieron llegar a controlar sus sentimientos y proteger a Messua, la madre biológica de Mowgli.

Raksha representa perfectamente esa figura a quien acudir para contar lo que nos pasa y cómo nos sentimos, como tantas veces lo hizo Mowgli.



## 5.5. Área de Sociabilidad

### El encuentro con los otros

La finalidad de todo proceso educativo es la libertad de la persona y la aspiración del humano es usarla para lograr su felicidad.

La sociabilidad implica la relación con todos los seres que forman parte del escenario o espacio donde convivimos. Por esta razón, el Movimiento contempla los aspectos relacionados con la sociedad y con la naturaleza en esta área, dado que somos individuos asociados en un espacio y responsables tanto de su sustentabilidad como de la de nuestros congéneres.

Al respeto, Baden Powell repetía continuamente que el verdadero éxito es la felicidad y agregaba que la mejor forma de ser feliz es hacer felices a los demás.

La libertad humana conduce a una felicidad profunda y perdurable si la usamos para realizarnos personalmente a través del encuentro con los otros. De esa manera, la libertad se convierte en respuesta, aceptación de los demás, compromiso con la comunidad, auxilio al que sufre, encuentro y diálogo entre las culturas y las naciones. En consecuencia, no podemos hablar de desarrollo integral de la personalidad si no educamos su dimensión social. Por eso, los lobatos y lobatas experimentan desde muy temprano en la Manada, a través de actividades y pequeños proyectos, las actitudes de integración y servicio, así como el valor de la solidaridad.

Igualmente, aprenden a ejercer la democracia, reconocer y respetar la autoridad, y tanto a comprender como aceptar las normas de convivencia.

Por eso, participan cada vez con mayor intensidad en la toma de decisiones, se acostumbran a respetar los acuerdos adoptados entre todos, eligen a quienes los representan y colaboran con ellos, además, desarrollan progresivamente la capacidad de criticar y construir las normas comunes.



La integración social de los niños también comprende los valores de su pueblo y país. Ellos identifican y aprecian las manifestaciones de su cultura, y adquieren conciencia del aporte que cada uno puede hacer para preservar y cuidar el medio ambiente.

Siempre, por medio de la acción, aprenden finalmente a valorar la paz como resultado de la justicia entre las personas y de la comprensión entre las naciones.

## Líderes y serviciales como Akela

Akela, el gran lobo gris a quien se le puede encontrar presidiendo a la Manada de lobos del Seeonee desde la Roca del Consejo, liderando cacerías o ayudando a los demás en bravas batallas, es un excelente maestro de cómo debemos ser en nuestra convivencia con los otros.

Su nombre significa Lobo Solitario no por su lejanía con los demás, sino por que solo puede haber uno que dirija a la Manada. Él es el líder dedicado y sabio del Pueblo Libre. A pesar de ser dueño de fuerza y astucia, las cuales hacen que los demás confíen en él, siempre piensa en el bienestar de su pueblo. Además, procura que todos sepan vivir en armonía para ser un solo pueblo. Vigila que éste siga una ley, la cual le permita convivir en paz, pero lo hace siendo respetuoso con la decisión de su pueblo. No impone sus deseos, más bien enseña con sus cacerías a lobatas y lobatos a saber liderar.

Akela dirigió de manera justa el consejo donde se aceptó a Mowgli como miembro del Pueblo Libre, encargó a Baloo que le enseñase la Ley como a todos los demás lobatos, finalmente, lo acompañó en fuertes batallas para ayudar a otros lobos; así usó su fuerza y habilidad de manera positiva. Comprometido, servicial y buen escucha, hace respetar la Ley de su pueblo y enseña a lobatos la vida en libertad y democracia.



## 5.6. Área de Espiritualidad

Desde que toma conciencia de sí mismo, el ser humano busca respuestas sobre el origen, naturaleza y destino de su vida: ¿de dónde vengo?, ¿quién soy?, ¿adónde voy?

Una cultura o una época se preguntan en forma diferente que otras; quien trata de vivir según su conciencia se interroga de modo distinto que quien no lo hace; el que sufre dolor, de otra manera que la persona sana; el creyente, que el incrédulo; el estudiante, que el obrero; el niño, diferente al adulto. No obstante, siempre se trata del mismo enigma. Todo lo que hacemos es un requerimiento urgente, dulce y poderoso a la existencia pidiéndole que nos revele su sentido.

### La búsqueda de Dios

Así como no podemos separar a la persona en componentes físicos, intelectuales, éticos, emocionales o sociales, tampoco es posible arrancar de la vida humana su vocación hacia lo trascendente, la admiración ante el misterio ni de la búsqueda de Dios. De ahí que el desarrollo integral de la persona comprende el desarrollo de su dimensión espiritual.

Entre los 7 y los 10 años, época cuando ya se ha superado el pensamiento mágico, los niños comenzarán a descubrir a Dios como un padre que protege y un amigo que ayuda, entonces, los lobatos y lobatas no cesarán de hacer preguntas. La relación que establezcan con Él dependerá básicamente de las respuestas dadas por la familia, la escuela, el medio donde actúan y, por supuesto, los dirigentes y el ambiente vivido en la Manada.

A través de la vida en la Manada, los niños aprenden a reconocer a Dios en sí mismos, en las demás personas y en la naturaleza; entonces, se les invita continuamente a conocer mejor su fe y participar en las actividades de su Iglesia.

La oración personal y comunitaria invita al diálogo con el Ser Supremo, y los objetivos propuestos suscitan que ellos manifiesten los valores de su fe en sus actitudes ante sus compañeros y amigos.

En un ambiente de apertura, las niñas y los niños aprenden a identificar opciones religiosas distintas a la propia; en un clima de respeto, se acostumbran a valorar a todos sus compañeros por igual, sin distinción de sus ideas religiosas.

## Amigos de Dios como Francisco

La juventud de Francisco de Asís, a pesar que transcurrió alrededor del año 1200, bien podría compararse con la de ciertos jóvenes de hoy: hijo de una familia adinerada, no había fiesta en la que él no llevara la batuta; en los torneos caballerescos se destacaba por su gallardía y elegancia; y en todas partes derrochaba dinero, entusiasmo y amor por las aventuras.

Entre los 20 y 22 años, se produce en su vida un proceso de reflexión y una búsqueda de Dios no exenta de tropiezos, ya que en la misma época debió empuñar las armas en defensa de su ciudad natal, atravesar la dura prueba de un año de cárcel y enfrentar una seria enfermedad.

Luego de ese período, se produce en su vida un cambio que lo convertirá en una persona muy diferente: renuncia a la vida mundana, su herencia, los torneos y las fiestas; da todo cuanto posee a los demás; dedica largas horas a la oración y a la vida apostólica; y elige vivir con sencillez y humildad, dedicado enteramente al servicio de los más pobres y al anuncio del Evangelio.

Fue tal la fuerza de su mensaje y el testimonio de sus actos que otros jóvenes se sumaron muy pronto a su obra. En consecuencia, antes de que Francisco cumpliera 40 años, eran más de 5.000 los religiosos de la Orden Franciscana, quienes habían aprendido de sus labios y de su ejemplo que "la perfecta alegría consiste en aceptar con ánimo, por amor de Cristo, toda suerte de tristezas y dolores".

La caridad de Francisco se expresa en un apostolado tan abierto y universal, que su figura trasciende el mundo católico y se convierte hasta hoy en un ejemplo para todos. Para él no existió un hombre extraño a su corazón: leprosos, bandoleros, nobles y plebeyos, cristianos y musulmanes, todos fueron sus hermanos.

Más aún, fraternizó con el universo entero: fue hermano del sol, del agua, de las estrellas, de las aves y de las bestias. Francisco, testimonio de humildad, amante de la naturaleza, amigo de los animales y, por sobre todo siervo de Dios, es el compañero ideal de lobatos para ayudarlos a crecer espiritualmente.



# VI. LOS OBJETIVOS EDUCATIVOS EN LA MADADA

La propuesta educativa se organiza en Etapas de Crecimiento, las cuales se viven en seis áreas de desarrollo. La progresión personal en esas áreas y etapas se observa, evalúa y reconoce, a través del alcance objetivos educativos.

El alcance de estos es posible por las experiencias que ofrecen las actividades educativas, en especial, aquellas que identifican y diferencian al movimiento de otros espacio de participación infantil; tales como las fogatas, los acantonamientos, la práctica de cabuyería, exploración de la naturaleza, momentos de espiritualidad, eventos y vida de grupo, entre otros. En la siguiente tabla, se resumen las temáticas y actividades educativas tradicionales del lobatismo aptas para el cumplimiento de los objetivos.

ÁREAS DE CRECIMIENTO	TEMÁTICAS Y ACTIVIDADES TRADICIONALES DEL LOBATISMO
<b>Corporalidad</b> 	<u>Cabuyería</u> : especialmente para el uso de la motora fina y de la fuerza. <u>Señales de pista</u> : técnica para interactuar con el entorno. <u>Pionerismo básico</u> : organización del equipo personal, montaje y uso de estructuras básicas de campamento.
<b>Creatividad</b> 	<u>Cabuyería</u> : manejo de la técnica para elaborar nuevas cosas, por ejemplo, tendedores o basureros en el acantonamiento. <u>Señales de pista</u> : estrategia para realizar actividades que se comparten con otras personas o permiten descubrir destrezas propias. <u>Cocina</u> : construcción y uso de fogones para cocinar.
<b>Carácter</b> 	<u>Vivencia de Ley y promesa</u> : aprendizaje y aplicación de valores en la vida diaria. <u>Especialidades</u> : los proyectos son afines al descubrimiento de sus habilidades y a la construcción de su propio proyecto de vida. <u>Marco simbólico</u> : utilización correcta del uniforme y vivencia de fondo motivador, símbolos y tradiciones de la sección.



<p><b>Afectividad</b></p> 	<p><u>Manualidades para compartir:</u> expresan sus afectos con objetos elaborados por ellos mismos.  <u>Buena acción:</u> actividades en que involucran sus afectos y el compartir.  <u>Celebración en la Manada:</u> día de la familia, aniversarios y otros.</p> <p><u>Flor Roja:</u> compartir la hermandad Guía Scout.</p> <p><u>Acantonamiento:</u> vida de grupo y relación con la familia.</p>
<p><b>Sociabilidad</b></p> 	<p><u>Señales de pista:</u> como temática de orientación en el espacio compartido y con el grupo.  <u>Fogatas y lamparatas:</u> actividades de vida de grupo.  <u>Ralis por la comunidad:</u> con temática relacionada con culturas y pueblos, y proyección comunal.</p> <p><u>Eventos:</u> hermandad Guía Scout.</p> <p><u>Vida de Grupo:</u> vivencia de espíritu, y tradiciones Guías y Scout.</p> <p><u>Civismo:</u> ceremonia de bandera y tradiciones patrias.</p>
<p><b>Espiritualidad</b></p> 	<p><u>Momentos de espiritualidad de la Manada:</u> ceremonias de colores, animación de la fe y otros.  <u>Buenas acciones:</u> tanto las personales como las de Manada.  <u>Conservación de la Naturaleza:</u> proyectos de flora y fauna.</p> <p><u>Flor Roja:</u> compartir con la hermandad Guía Scout.</p> <p><u>Acantonamiento:</u> disfrute de la naturaleza como obra de Dios.</p>





### Corporalidad:

Conocimiento del cuerpo y hábitos saludables

### Creatividad:

Capacidad de respuestas

### Carácter:

Potencial del joven

### Afectividad:

Auto-afectividad

### Sociabilidad:

Ambiente y comunidad

### Espiritualidad:

Comprensión de temas de fe

**“Ágiles y fuertes como Bagheera”**

## Objetivos de corporalidad

INFANCIA MEDIA	INFANCIA TARDÍA	OBJETIVO TERMINAL
Sigo los consejos que me dan las personas mayores para tener un cuerpo fuerte y sano, como practicar actividad física y hábitos de higiene.	He aprendido a medir los riesgos de los juegos y las actividades que hago.	<b>Asumir la parte de responsabilidad que le corresponde en el desarrollo armónico de su cuerpo.</b>
Explico mis acciones para que cada uno de los órganos de mi cuerpo se mantenga sano.	Explico mis acciones para que cada uno de los sistemas de mi cuerpo funcione adecuadamente.	
Conozco las principales enfermedades que puedo tener y por qué se producen.	Tengo hábitos que protegen mi salud, por ejemplo: lavarme las manos después de ir al baño, así como antes y después de comer.	
Participo en actividades que me ayudan a tener un cuerpo cada vez más fuerte, ágil, veloz y flexible.	Manejo cada vez mejor mis brazos, piernas, manos y pies.	<b>Conocer los procesos biológicos que regulan su organismo, protege su salud, acepta sus posibilidades físicas, y orienta sus impulsos y fuerzas.</b>
Siempre estoy limpio; se nota en mi pelo, orejas, dientes y uñas.	Mi presentación personal me permite demostrar que cumplo con hábitos de higiene y me preocupo por mi aspecto personal.	
Ayudo a limpiar y ordenar los lugares donde estoy.	Mantengo ordenada y limpia mi habitación, también, los lugares donde juego y trabajo.	<b>Valorar su aspecto y cuidar tanto su higiene personal como la de su entorno.</b>



Trato de comer de todo y no digo que ciertos alimentos no me gustan sin haberlos probado.	Consumo alimentos como parte de una dieta balanceada que he aprendido a preparar.	<b>Mantener una alimentación sencilla y adecuada.</b>
Como a las horas adecuadas y no frecuentemente.	En cada alimentación, consumo de forma adecuada y balanceada el alimento que necesita mi cuerpo.	
Realizo a tiempo y con calma las tareas que me asignen, por ejemplo de la escuela, el hogar o la Manada.	Distribuyo bien el tiempo entre las diferentes actividades que debo hacer.	<b>Administrar su tiempo equilibradamente entre sus diversas obligaciones, practicando formas apropiadas de descanso.</b>
Duermo las horas que mi cuerpo necesita para descansar bien.	En la casa, la Manada y otros lugares, respeto el tiempo de descanso propio, así como el de mi familia y mis amigos.	
Me gusta hacer actividades al aire libre.	Participo con la Manada en acantonamientos, caminatas y fogatas que me relacionan con la naturaleza.	<b>Convivir constantemente en la naturaleza y participar en las actividades tanto deportivas como recreativas.</b>
Practico actividades físicas y recreativas, como deportes y juegos.	Participo en diligencias de la Manada o la comunidad, donde practico actividades físicas y recreativas y aplico sus reglas.	
Juego al aire libre con compañeros de mi edad.	Realizo, al aire libre con compañeros de mi edad, actividades como: eventos deportivos o caminatas.	





**“Ingeniosos  
como  
Kaa”**

## Objetivos de creatividad

INFANCIA MEDIA	INFANCIA TARDÍA	OBJETIVO TERMINAL
Converso con los demás sobre los temas que me llaman la atención.	Conozco y aprendo cosas nuevas en mi entorno.	<b>Incrementar continuamente sus conocimientos mediante la autoformación y el aprendizaje sistemático.</b>
Participo en actividades donde puedo obtener conocimiento nuevo.	Investigo y descubro cómo funcionan las cosas.	
Leo y cuento las historias e información que me recomiendan mis papás, profesores y dirigentes.	Saco mis propias conclusiones de las historias e información que leo.	
Puedo recordar las experiencias que me han pasado.	Relaciono lo vivido con las nuevas experiencias.	<b>Actuar con agilidad mental ante las situaciones mas diversas, mientras desarrolla su capacidad de pensar, innovar y aventurar.</b>
Puedo contar con detalles las anécdotas y aventuras que hemos tenido en la Manada.	Saco mis propias conclusiones de las anécdotas y aventuras vividas en la Manada.	
Participo en juegos de observación y memoria.	Intervengo activamente en los juegos donde debo utilizar mi agilidad mental.	
Participo en las actividades manuales que se hacen en la Manada.	Utilizo continuamente mis habilidades manuales en lo que hago.	<b>Unir el conocimiento teórico y práctico mediante la aplicación constante de sus habilidades técnicas y manuales.</b>
Sé para qué sirven las herramientas que uso.	Empleo las herramientas con precisión en los trabajos manuales.	
Conozco la utilidad de las manualidades que realizo.	Hago trabajos manuales cada vez mejor.	



Participo en actividades que me ayudan a conocer sobre los trabajos de las personas.	Represento artísticamente lo que he aprendido sobre profesiones y oficios.	<b>Elegir su vocación considerando conjuntamente sus aptitudes, posibilidades e intereses, y valorar sin prejuicios las opciones los demás.</b>
Conozco cuáles especialidades en la Manada se relacionan con los diferentes trabajos.	Obtengo una especialidad relacionada con las profesiones u oficios que me llaman la atención.	
Dibujo y pinto para expresarme artísticamente.	Utilizo el dibujo y la pintura para expresar mis ideas.	<b>Expresar lo que piensa y siente a través de distintos medios, para lo cual se debe crear en los ambientes donde actúa espacios gratos que faciliten el encuentro y el perfeccionamiento.</b>
Participo en cantos, bailes y actuaciones con mis amigos de la Manada.	Preparo y presento cantos, bailes y actuaciones, tanto dentro como fuera de la Manada.	
Trato de hablar correctamente y conocer nuevas palabras.	Digo lo que siento y pienso de una forma correcta.	
Quiero saber por qué ocurren las cosas.	Realizo experimentos para descubrir por qué ocurren las cosas.	<b>Valorar la ciencia y la técnica como medios para comprender y servir al hombre (persona), la sociedad y el mundo.</b>
Quiero tanto conocer como manejar nuevos objetos y tecnologías.	Utilizo los nuevos objetos y tecnologías para solucionar los problemas.	





“Sabios  
como  
Ba1oo”

## Objetivos de carácter

INFANCIA MEDIA	INFANCIA TARDÍA	OBJETIVO TERMINAL
Reconozco y acepto mis errores.	Acepto mis defectos y sé que hay cosas que puedo hacer mejor.	Conocer sus posibilidades y limitaciones, y aceptarse con capacidad de autocrítica, manteniendo a la vez una buena imagen de sí mismo.
He descubierto lo que puedo y no puedo hacer.	Desarrollo acciones las cuales me permiten mejorar mi desempeño en las cosas y actividades en que participo.	
Participo en actividades que me ayudan a descubrir lo que puedo hacer.	Le doy importancia a lo que fortalece las actividades que puedo hacer.	
Acepto los consejos dados por mis papás, mis dirigentes y maestros para ayudarme a ser mejor.	Me propongo y cumplo proyectos que me permiten superarme, como las especialidades.	Ser el principal responsable de su desarrollo, se esfuerza por superarse constantemente.
Hago bien los trabajos que acepto y debo cumplir.	Me propongo tareas y metas que me ayudan a ser mejor.	
Conozco la Ley y la Promesa de la Manada y entiendo qué significan.	Demuestro con mis actos que sé cumplir la Ley y la Promesa en mi vida diaria.	Construir su proyecto de vida con base en los valores de la Ley y la Promesa Guía y Scout.
Prometo cumplir la Ley y la promesa de la Manada.	Cumplo la Ley y la Promesa que he realizado en la Manada, en todos los lugares donde convivo.	



Aprendo que en todo lo que realice con mis amigos y compañeros debo cumplir la Ley y la Promesa de la Manada.	Ayudo aplicar siempre la Ley y la Promesa en la Manada y que todos aprendamos a ponerla en práctica en nuestra vida diaria.	<b>Actuar consecuentemente con los valores que le inspiran.</b>
Digo la verdad aunque a veces no me gusten las consecuencias.	Asumo las consecuencias y responsabilidades que tiene el decir o no la verdad.	
Siempre estoy alegre.	Enfrento con buen ánimo las dificultades que se me presenten.	<b>Enfrentar la vida con alegría y sentido del humor.</b>
Participo con alegría en las actividades de la Manada.	Expreso mi alegría cuando lo que realizo o hacen mis compañeros sale bien en la Manada.	
Tengo buen humor sin que me burle de los demás.	Ayudo a que en la Manada nos riamos sin ofender a los demás.	
Expreso mi deseo de formar parte de la Manada.	Participo permanentemente en las actividades de la Manada y del grupo.	<b>Reconocer en su grupo de pertenencia un apoyo para el crecimiento personal y para la realización de su proyecto de vida.</b>
Escucho a los demás lobatos, a mis papás, mis dirigentes y amigos.	Tengo amigos dentro y fuera de la Manada con los que siempre comparto y juego.	
Cuando algo me molesta lo expreso sin necesidad de pelear con los demás.	Arreglo mis diferencias sin usar la fuerza ni la violencia.	





## Objetivos de afectividad

INFANCIA MEDIA	INFANCIA TARDÍA	OBJETIVO TERMINAL
Trato de no esconder mis alegrías, penas, lo que me gusta, no me gusta ni aquello que me da miedo.	Puedo hablar con los demás de aquello que me pone alegre, triste o enojado.	Lograr y mantener un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional.
Acepto separarme de mi familia cuando voy de campamento con la Manada.	Adquiero gradualmente mayor autonomía.	
Reconozco tanto mis cualidades y capacidades como las de mis compañeros.	Acepto a mis compañeros como son y comprendo que todos tienen los mismos derechos, también que existen responsabilidades, las cuales debemos asumir.	Practicar una conducta asertiva y una actitud afectuosa hacia las demás personas, sin inhibiciones ni agresividad.
Conozco normas básicas de cortesía.	Aplico normas de relación y comportamiento basadas en la igualdad y el respeto.	
Me gusta tener nuevos amigos.	Aprendo lo importante que es la amistad y el aprecio por las demás personas.	
Sé que hay muchas personas quienes me quieren tal como soy.	Aprendo a conocerme y a quererme como soy.	Construir su felicidad personal en el amor, sirviendo a los otros, sin esperar recompensa y valorándolos por lo que son.
Trato de querer a mis compañeros como ellos son.	Comprendo que las personas tienen diferentes necesidades, culturas y creencias, por ello, deben ser tratadas con respeto y amor.	
Ayudo a los nuevos lobatos para que se sientan contentos en la Manada	Participo en actividades que favorezcan a otras personas.	

**“Cariñosos  
como  
Raksha”**



Conozco las diferencias físicas entre el hombre y la mujer, y las respeto.	Me quiero como soy.	<b>Conocer, aceptar y respetar su sexualidad y la del sexo complementario como expresión del amor.</b>
Conozco mi cuerpo y cómo funciona.	Soy capaz de expresar y plantear mis dudas e inquietudes sobre temas sexuales a mis padres, educadores o dirigentes.	
Disfruto de las actividades que realizo en la Manada, y participo por igual con niños y niñas.	Reconozco que las niñas y los niños somos distintos y podemos participar de igual manera en la sociedad.	
Expreso cariño y respeto por todos los miembros de mi familia.	Comparto con mi familia las actividades que realizo en la Manada.	<b>Reconocer el matrimonio y la familia como base de la sociedad, así convierte tales círculos en una comunidad de amor conyugal, filial y fraterno.</b>
Conozco los derechos y deberes que tengo como miembro de una familia.	Reconozco y comprendo la importancia que tienen mis acciones en la vida de mi familia, en la escuela y en la Manada.	
Participo activamente en la Celebraciones de la Manada con mi Familia.	Ayudo a organizar actividades en la Manada para compartir con las familias.	





“Líderes  
como  
Akela”

## Objetivos de sociabilidad

INFANCIA MEDIA	INFANCIA TARDÍA	OBJETIVO TERMINAL
Comparto lo que tengo con mis compañeros.	Participo en actividades en las que demuestro mi solidaridad con otras personas	Vivir su libertad de un modo solidario, ejerciendo sus derechos, cumpliendo sus obligaciones y desplegando igual derecho para los demás.
Ayudo siempre con las tareas de servicio que se deben hacer en la Manada.	Cumplo las tareas de servicio que me encargan en la Manada, escuela y la casa.	
Conozco los deberes y derechos que tengo como niño.	Ayudo a que los derechos y deberes de los niños se apliquen en los espacios donde participo.	
Respeto con actitud positiva las decisiones que toman los mayores.	Sigo las recomendaciones y consejos que me dan las personas mayores.	Reconocer y respetar la autoridad válidamente establecida y la ejerce al servicio de los demás.
Considero y respeto a mis compañeros cuando les toca dirigir una actividad en la Manada.	Elijo con mis compañeros seisneros y subseisneros.	



Comprendo las normas que se establecen en mi casa, escuela, Manada y otros lugares donde asisto.	Cumplo las reglas establecidas en los diferentes lugares donde asisto.	<b>Cumplir las normas que la sociedad ha dado, evaluándolas con responsabilidad y sin renunciar a cambiarlas.</b>
Comunico aquello que me gusta y lo que no me gusta con respeto.	Propongo nuevas formas de hacer las actividades cuando siento que las reglas establecidas pueden ser mejores.	
Puedo llegar sólo a la reunión, es decir, me movilizo adecuadamente entre mi casa y el local.	Soy capaz de dar direcciones a otras personas utilizando los puntos de referencia de mi comunidad.	<b>Servir activamente en su comunidad local contribuyendo a forjar una sociedad justa equitativa y fraterna.</b>
Ayudo en mi casa tan pronto como me lo piden.	Soy responsable con las tareas que se me asignan en los lugares donde convivo.	
Colaboro en las campañas de ayuda para quienes más lo necesitan.	Propongo a la Manada que realicemos campañas para ayudar a las demás personas.	
Sé donde están los bomberos, la policía, el hospital y otros servicios públicos del lugar donde vivo.	Sé cuáles son y dónde están los principales servicios públicos de donde vivo.	
Conozco los símbolos de mi país.	Conozco los emblemas, tradiciones y costumbres de mi país.	<b>Hacer suyos los valores de su país, pueblo y cultura</b>
Respeto los símbolos nacionales.	Aprendo a cuidar los símbolos patrios, por ejemplo: doblar la bandera y cantar el Himno.	
Participo con respeto y entusiasmo en las celebraciones patrias.	Intervengo en las actividades de la Manada en que se expresa la cultura de mi país.	





Sé cuáles son las distintas secciones que hay en mi grupo y conozco sus nombres.	Participo en actividades con otras secciones de mi grupo.	<b>Promover la cooperación internacional, la hermandad mundial y el encuentro de pueblos, mientras lucha por la comprensión y la paz.</b>
Tomo parte en actividades con otras Manadas de nuestra región o de otras regiones.	Puedo nombrar los números de los grupos Guías y Scout que quedan en mi región.	
Puedo mencionar los nombres de otros países de América donde hay Guías y Scouts.	Participo en actividades que me permiten relacionarme con Guías y Scouts de otros países del mundo.	
Intervengo en actividades donde aprendo lo importante que es la paz.	Tengo amigos en otros países y converso con ellos sobre la importancia de la paz del mundo.	
Conozco los principales árboles, plantas y animales de la comunidad donde vivo.	Domino la importancia de proteger la naturaleza.	<b>Contribuir a preservar la vida a través de la conservación de la integridad del mundo natural.</b>
Conozco al menos tres especies de flora y de fauna que están en peligro de extinción en mi país.	Participo en actividades que ayudan a proteger las especies en peligro de extinción de mi país.	
Siembro plantas que puedo tener en mi casa o en el cubil.	Cuido varias plantas que tenemos en casa o en la Manada.	
Ayudo a cuidar las mascotas que tenemos en casa.	Soy capaz de cuidar y atender adecuadamente los animales.	

## Objetivos de espiritualidad

INFANCIA MEDIA	INFANCIA TARDÍA	OBJETIVO TERMINAL
Disfruto la naturaleza y la vida al aire libre.	Identifico la naturaleza como obra de Dios.	Buscar siempre a Dios en forma personal, aprender a reconocerlo en los demás y en la creación.
Me gusta cuando las personas hacen acciones buenas por los demás.	Reconozco las buenas acciones de mis compañeros.	
Comprendo por qué debo realizar buenas acciones.	Realizo diariamente buenas acciones para ayudar a los demás	
Conozco cada vez más sobre Dios y mi religión.	Investigo sobre los temas que me interesan de mi religión.	Valorar los principios espirituales, ser fiel a la religión que los expresa y aceptar los deberes que de ellos se desprenden.
Participo con mi familia en las celebraciones religiosas	Intervengo en actividades donde aprendo sobre mi religión.	
Participo en las animaciones de la fe que se realizan en la Manada.	Colaboro en las animaciones de la fe llevadas a cabo en la Manada.	





# "Bondadosos como Francisco"

Conozco las oraciones que hacemos en la Manada.	Comprendo la importancia de orar juntos en la Manada.	<b>Practicar la oración personal, familiar y comunitaria, como expresión del amor de Dios, y medio para conversar y compartir con Él.</b>
Participo activamente en las oraciones que se practican en mi familia.	Dirijo momentos de oración en mi familia.	
Vivo momentos de oración personal.	Realizo la oración personal en momentos significativos del día.	
Domino la historia de algunas personas que han vivido de acuerdo a su fe.	Reconozco cuando las personas viven de acuerdo a su fe.	<b>Integrar sus principios religiosos a su conducta diaria, de modo que haya coherencia entre su fe, su vida personal y su participación social.</b>
Entiendo que las acciones aprendidas en mi religión se deben de notar en mi forma de comportarme.	Expreso las enseñanzas de mi religión y fe en la forma de comportarme.	
Sé que hay personas quienes no practican la misma religión que yo.	Respeto las prácticas espirituales de otros compañeros de la Manada.	<b>Dialogar y compartir con todas las personas cualquiera que sea su religión y respetar sus creencias.</b>

# VII. EVALUACIÓN DE LA PROGRESIÓN PERSONAL EN LA MANADA

José Francisco Herrera Vargas  
Belbeth Obando Garro

## 7.1. Evaluación de la progresión personal en la Manada

El papel principal que tiene el dirigente de la sección menor es animar el programa educativo del Movimiento Guía y Scout en la Manada. Desde la progresión personal, esto representa una serie de tareas que se resumen en el siguiente diagrama:





El trabajo de evaluación de la progresión personal es complejo, requiere de una organización conjunta con las demás personas quienes conforman el Consejo de Viejos Lobos y un trabajo que implica ponernos de acuerdo con el Lobato, la dirigencia y su familia, con respeto de lo que cada uno logrará en el ciclo de programa. Así, al final se puede medir la progresión.

Para iniciar la progresión personal de un lobato o lobata, los Viejos Lobos primero deben recopilar toda la información posible sobre el niño o la niña; esto se hace por medio del expediente, conversando con los padres, conversando con el mismo lobato o lobata y ojalá con sus maestros e instructores y observando como se comportan durante las reuniones de Manada.

Todo este conocimiento de qué le gusta al niño o a la niña, sus aficiones, padecimientos, sus temores, cómo se comporta en la casa, en la escuela, con los amigos; son datos importantes que facilitarán mucho el trabajo con la progresión, porque para poder contribuir con el adelanto de un lobato o lobata, primero hay que conocerlo.

Una vez que contemos con toda esta información, el dirigente procederá a evaluarlo en base a los objetivos de las áreas de crecimiento y es ahí donde la dirigencia verá claramente dónde necesita ayuda y cuáles son sus áreas fuertes. Esto permitirá preparar las actividades necesarias para colaborar con su desarrollo.

Para ello, el Consejo de Viejos Lobos (VL):



## Evaluar

Evaluar es poner un valor a algo y esto se realiza mediante la comparación. Cuando uno se quiere comprar unos zapatos, observa varios y les pone precio; es decir, los valora de acuerdo con diversas condiciones, como el uso que les va a dar, los materiales con los cuales están hechos, lo práctico que le resulten al emplearlos, etcétera, así, unos zapatos le parecerán mejores, más cómodos y más útiles que otros, y terminará comprándolos.

Desde luego, las personas no somos zapatos, pero igualmente somos sujetos de evaluación de los demás.

Las Lobatas y los Lobatos son seres humanos a los que estamos acompañando en su crecimiento integral, por tanto, constantemente estamos evaluando la manera como se desarrolla su físico, intelecto, ética, espiritualidad, relaciones con los demás y sus afectos.

Cuando los comparamos, los hacemos consigo mismo. Cotejamos la creatividad de Annette con la del año pasado y vemos que no es la misma: ahora es mayor y muestra más habilidades en más campos. Antes, no podía emplear bien el lápiz y ahora hace unos dibujos maravillosos en los cuales muestra lo que siente y piensa. Comparamos al Lucas de hoy con el que ingresó a la Manada hace apenas tres meses; ahora saluda al llegar, tiene amigos, es cortés, amable, amigable: está listo para hacer su promesa de Lobato.

Evaluar progresión mediante alcance de los objetivos educativos.

Los objetivos educativos son los elementos que nos permiten hacer la evaluación de la progresión personal.

Están definidos como actitudes, comportamientos y conductas a través de las cuales el lobato o la lobata, demuestra estar en la condición a que el Programa Educativo le invita llegar.

Para ello, debemos revisar las áreas de crecimiento o de formación integral del Programa Educativo:



Cada una de esas áreas está organizada por un conjunto de Objetivos Educativos. Unos muestran la progresión personal esperada entre los 7 y los 8 años cuando el lobato o la lobata experimentan la Infancia Media; otros muestran lo que se espera de ellos en la Infancia Tardía, entre los 9 y los 10 años.



Veamos ejemplos de objetivos en cada área:

## Áreas

Corporalidad

Creatividad

## Infancia Media

Sigo los consejos que me dan las personas mayores para tener un cuerpo fuerte y sano, como practicar actividad física y los hábitos de higiene

Puedo recordar las experiencias que me han pasado

## Infancia Tardía

He aprendido a medir los riesgos que tienen los juegos y lo que hago

Relaciono lo que me ha pasado con las nuevas experiencias

Veamos el caso de corporalidad y pensemos en Daniela. Esperamos que cuando ella tenga 7 años demuestre con sus actos que sigue los consejos dados por las personas mayores, en relación con tener un cuerpo limpio y sano. Estas conductas las podemos observar en las reuniones, particularmente durante la inspección: que tenga su cabello ordenado, su dentadura y manos limpias. Si no es así, eso nos indica que debemos seguir estimulando la práctica de consejos útiles para que su cuerpo este sano.

Ahora bien, pensemos que Daniela ya tiene 9 años y medio. Uno de los consejos brindados es que aprenda a medir riesgos y a evitarlos, en acciones como jugar, desplazarse por la comunidad, entre otras. Cuando vamos de caminata, Daniela les hace ver a los más pequeños que antes de cruzar la calle deben mirar con atención que no vengam autos, para esto deben observar primero ala derecha, luego a la izquierda y nuevamente a la derecha. Con ello, podemos observar que está logrando ese objetivo.

Revisemos la creatividad y pensemos en Mariano. Tras el campamento conversamos con él y le pedimos que nos cuente cómo estuvo la actividad, qué hicimos, y su opinión acerca de lo que más le gustó y por qué le gustó. Esta conversación nos demuestra el nivel de atención prestado, la retentiva y la capacidad que tiene para recordar detalles. Eso le será útil, además, le brinda seguridad como ser humano. Dos años después, Mariano está preparándose para irse a la Tropa. Entonces las pláticas con él versan sobre sus expectativas de nuevas aventuras y puede establecer relaciones, para trazar planes que le ayuden a ser mejor.

La progresión personal se muestra con las actitudes descritas en los objetivos educativos de cada una de las áreas de crecimiento. La dirigencia de la Manada debe prestar mucha atención a todos esos contenidos, para estar atenta y saber en qué momento de la progresión personal se encuentra cada quien y qué necesidades en cuanto a actividades tiene la Manada en su conjunto.

## 7.2 Los actores de la evaluación

Recordemos algunos aspectos importantísimos que forman parte del Método del Movimiento Guía y Scout:

- El desarrollo personal es el resultado de un compromiso de la persona consigo misma y su propio desarrollo. El crecimiento personal es resultado de un plan individual de lo que hacemos en la vida. Ese plan de vida está íntimamente relacionado con la naturaleza, tanto porque mis características personales me indican el ser que soy en toda la creación, como porque la Naturaleza es el entorno donde convivo; entonces, me influye tanto como yo la afecto a ella. Las demás personas pueden ayudarnos en el desarrollo personal, pero finalmente cada quien traza el destino para sí mismo, se cuida, protege y crece en armonía con todo.

En consecuencia, los principales protagonistas del Programa Educativo son los participantes, porque su infancia es ahora, y lo que realmente podemos hacer los adultos es acompañarles en su crecimiento, desde nuestro rol como hermanos mayores.

Si tomamos esto en cuenta, podremos entender que los principales protagonistas de la evaluación de la progresión personal son, en este orden:

1. El niño y la niña.
2. La Manada.
3. La familia.
4. Los viejos lobos.

Cada lobato o lobata, es dueño y responsable de su propio destino por lo que nuestro Movimiento hace un esfuerzo por contribuir en su formación integral, tarea que en resumidas cuentas es individual.

Esto significa que cada joven de nuestra Manada debe hacer su propio plan de vida; para ello, cuenta con nuestra ayuda y la de las cartillas, donde puede enterarse lo que esperamos de él, por lo tanto, lo que él o ella hará en la Manada, en cada ciclo de programa y en cada bloque de tiempo que nos proponemos trabajar juntos.





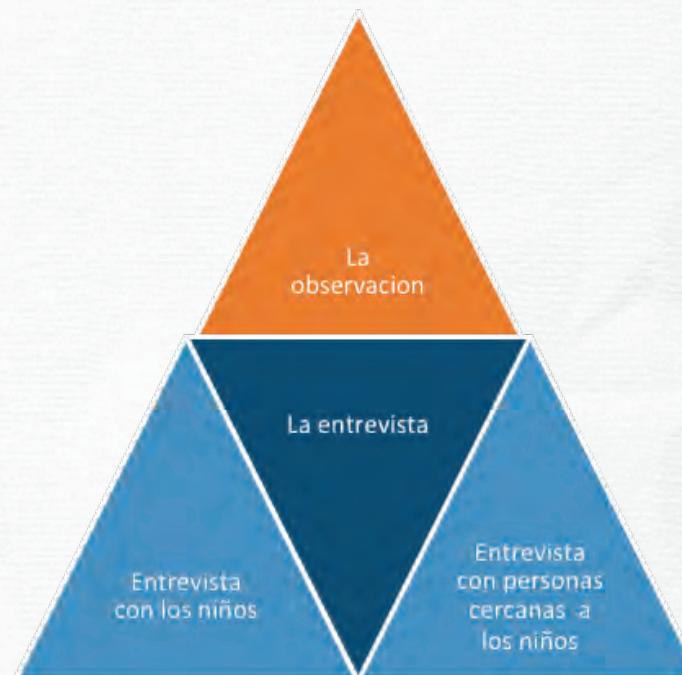
Los mejores amigos de los chicos son los demás compañeros de la Manada, a quienes confiesa sentimientos y sueños. Por ello, una conversación sana de todo el grupo, donde somos los hermanos mayores, nos permite tomar el pulso de lo que el grupo piensa de cada quien ¿o no es por eso que se lanzan hurras cuando le damos un reconocimiento a uno de ellos? Los aplausos son la mejor evidencia de que la Manada comparte la progresión que estamos reconociendo.

La familia -especialmente los hermanos- deben ser aliados de la progresión y fuente de información de los Viejos Lobos. Es hermoso ver el afecto demostrado por los padres a una chica que, por ejemplo, recibe una Loba Rampante, pero es más intenso el sentimiento de admiración que le demuestra su hermana menor; con unos ojos que le recuerda: "quiero ser como vos".

Finalmente, los actores de la progresión somos los dirigentes, quienes estamos acompañando los procesos. Primero porque hemos recibido la indicación directa de seis de ellos por parte del Consejo de Viejos Lobos, segundo porque observamos a toda la Manada y miramos en conjunto cuando conversamos con los demás dirigentes del asunto.

## 7.3 Técnicas de evaluación de la progresión personal<sup>1</sup>

Revisemos de nuevo los casos de Daniela y Mariano planteados: a Daniela la observamos mientras que con Mariano nos sentamos a conversar; estos hechos corresponden a técnicas para evaluar la progresión personal en la Manada. Las más frecuentes son:



**La observación en la Manada:** mediante esta podemos determinar el comportamiento. Se trata especialmente de saber si los niños muestran con sus actitudes que están en el estado descrito en sus objetivos educativos, como resultado de la asimilación de lo aprendido dentro y fuera de la Manada.

La función de uno de los dirigentes en cada juego debe ser evaluar; para ello, su rol como animador es fuera de la formación. Desde allí, puede mirar el comportamiento de cada muchacho durante, por ejemplo, el desarrollo de una manualidad. Debe concentrar su atención en los casos con interés especial y la información la registra al final de la reunión, de manera discreta, para que los niños no se sientan observados.

Recordemos que:

- Antes de tomar una decisión definitiva frente a algo que observamos, debemos consultarlo primero con la persona que observa.
- No podemos evaluar algo que antes no ha sido enseñado por nosotros como dirigentes.
- Lo que observamos se comparte inicialmente con los demás Viejos Lobos, con quienes se aprueba el cumplimiento de cada uno de los objetivos educativos de los muchachos.

La Manada es sólo uno de los espacios donde convive el muchacho. Cuando los dirigentes notamos aspectos que deben ser tratados en otros espacios, como la escuela o la familia, debemos compartir con ellos nuestras inquietudes.

**La entrevista en la Manada:** esta consiste en una conversación entre dos o más partes. Una de ellas, en este caso, los Viejos Lobos son los investigadores; la otra, el lobato, la Manada, la familia, la maestra, el pastor o el sacerdote, cumplen con el rol de informantes, pues son quienes tienen la información que nos interesa y que será recabada a través de un cuestionario.

Las preguntas se van haciendo en orden, para lo cual necesitamos:

- Definir los objetivos que queremos lograr en la entrevista.
- Formular el cuestionario fijando el orden en que se harán las preguntas.
- Determinar un sistema por medio del cual se registra la información que recopilamos.

Cuando la entrevista se realiza con el lobato o la lobata debemos buscarnos un espacio adecuado, de familiaridad. El local del grupo es bueno para ello, pero debemos estar solos con la persona que nos interesa conversar. Es mejor que la entrevista la haga un solo dirigente y no todo el Consejo de Viejos Lobos porque esto puede intimidar al muchacho.





Empecemos por una pregunta generadora, es decir, que nos de la posibilidad de seguir conversando, al estilo de:

“Mariano, los Viejos Lobos vimos que disfrutaste mucho tu primer campamento. Contame, ¿qué fue lo que te llamó más la atención de todo lo que vivimos?”

Cuando las conversaciones las tenemos con el Consejo de la Roca, las preguntas deben ser directas. Para ello, debemos informar a los muchachos lo que nos interesa y manejar la plática en un estado honesto, donde todos sepan de qué y para qué estamos hablando.

También, podemos recoger información con algunas de las técnicas que utilizamos en los Juegos Democráticos, como: anotar o señalar opiniones mediante colores o formas. Estos son recursos con los cuales los muchachos se sienten bien y les permiten opinar a quienes tienen aún problemas para expresarse en el grupo.

Si la entrevista es con los padres del menor, es preferible que busquemos un espacio ameno, como tomar café. Se recomienda que sólo estemos personas adultas para conversar con libertad de temas que nos preocupan.

Cuando la entrevista se desarrolla con líderes influyentes en la vida del joven, como maestros, catequistas y líderes deportivos, debemos ser puntuales y dejar establecidas relaciones para compartir más información en el futuro.

## 7.4 Registro de la evaluación

La evaluación personal se debe registrar en:

- a. Expediente del niño o la niña
- b. El cuadro de progresión personal.

El expediente debe tener la hoja de inscripción del Lobato o Lobata a la Manada, el registro de la progresión personal y toda aquella información que narra la trayectoria del chico, como fotocopias de los certificados de progresión o los permisos recibidos para asistir a las actividades de la sección y del grupo.

## 7.5 Reconocimientos de progresión personal

La progresión personal se reconoce mediante:

1. Las ceremonias.
2. Insignias y emblemas de reconocimiento.

Para ello, el Consejo de Viejos Lobos debe preparar las actividades en las que se realizan los reconocimientos, para lo cual debe recordar que las características de las ceremonias, a saber, sencillez, sinceridad y solemnidad.

Herramientas de evaluación de la Progresión Personal Para dirigir la sección y llevar a la realidad el Programa educativo de la Manada, la dirigencia dispone de varias herramientas o recursos que se han diseñado ya sea específicamente para dirigentes o para jóvenes y que sustentan el contenido de este apartado.

## 7.6 Recursos para la dirigencia: El Baúl de los Viejos Lobos

"El Baúl de los Viejos Lobos" es un centro de recursos diseñados para llevar los registros de la membresía de la sección, la administración de la misma y favorecer la promoción de algunas de las actividades propias del programa. Se trata de un compendio de varios documentos -como son instrumentos básicos para algunas operaciones- editados y colocados en un cartapacio.

- Documentos para el registro de la membresía y su progresión personal.

El Baúl contiene una copia del registro de cada muchacho, que es una herramienta en donde se concentra la información del joven, la familia, la progresión y otros datos de interés, todos los cuales le permiten a la dirigencia llevar en orden la información de cada persona, la cual será de gran ayuda para la dirigencia de la sección intermedia, en los momentos de traspaso, cuando ese documento puede ser trasladado a la Tropa, donde seguirán con la progresión de la muchacha o el muchacho.

Otros ejemplares que tiene este documento se refieren a fichas de progresión personal, diseñadas para cada una de las edades del joven, organizadas por etapas y con detalles que le permiten registrar lo que se está trabajando como aquello se ha alcanzado.

- Herramientas para la administración de la Manada.





El Baúl del Viejo Lobo contiene una serie de boletas a través de las cuales podemos llevar en orden la administración de la Manada, entre la que se contemplan:

- hojas para la lista general de la Manada y;
  - hojas de control de asistencia.
- Fascículos para el desarrollo de procesos de progresión.

Otras hojas que se encuentran en el Baúl le permiten acercarse a procesos de progresión, como son la forma correcta de llevar el uniforme, un folleto para orientar los procesos de especialidades y los certificados de las distintas actividades en las cuales se evidencia la progresión mediante ceremonias, como son la Promesa, la conclusión de etapas de progresión y la entrega de especialidades.

## 7.7 Recursos para jóvenes: Cartillas

Existen tres cartillas diseñadas para animar la progresión personal en las niñas y los niños de la Manada, que tienen a su vez dos objetivos particulares. El primero es inducir al niño al Movimiento a través de la sección, y el segundo, favorecer la vivencia de la propuesta educativa.

Existe una cartilla específica para favorecer la inducción de la persona joven a la Manada que se denomina "Mis primeros pasos en la Manada" y dos cartillas adicionales que buscan favorecer la vivencia de las experiencias de la Sección Menor preparadas para ellos.

¿Qué es una Cartilla?	La Cartilla es una herramienta de progresión personal, que le permite a la Lobata o al Lobato:
¿Para qué sirve?	<ul style="list-style-type: none"><li>- Comprender la progresión personal que le ofrece el programa educativo de la Manada;</li><li>- Generar acciones y proyectos personales que lo conducen a retos y logros relacionados con su progresión personal, como la promesa o las especialidades;</li><li>- Interactuar con otras personas con las cuales desarrolla esos proyectos, concreta los logros y vive la satisfacción de sus resultados, como son sus dirigentes, su familia y amigos de la Manada;</li><li>- Llevar el registro de su propia progresión personal.</li></ul>

¿Cómo está diseñada?	La cartilla está organizada de acuerdo con los momentos en que experimenta la Lobata o el Lobato en la Manada. En la primera parte encuentra información que le permite una ubicación inicial en la sección y la etapa. Después se le brindan retos relacionados con las áreas de desarrollo y propuesta de proyectos para su desarrollo propio, lo que se concluye con el registro de sus progresos. En la “Cartilla de las Grandes Carcerías” se cierra la oferta con información que le permite vivir una transición exitosa hacia la Tropa.
¿Cómo podemos sacar provecho de ella?	<p>Explíquelo al niño (a) cómo puede divertirse y disfrutar la cartilla</p> <p>Establezca con la muchacha (o) momentos periódicos en los que comparten lo que ha hecho él o ella con la cartilla y ustedes pueden proponerse retos juntos, como son las especialidades, o bien, poner en evidencia los registros de la progresión con las pegatinas, dibujos o firmas.</p> <p>Aplique en las actividades educativas algunas de las actividades que se le proponen en las cartillas.</p> <p>Busque información adicional en las fuentes o enlaces que las cartillas proponen.</p>

## A) Mis primeros pasos en la Manada

“Mis primeros pasos en la Manada” es una cartilla diseñada para el momento de inicio de las y los muchachos con el Programa, a cualquiera de las cuatro edades previstas para la Manada. En esa cartilla se encuentra la información general de la sección, que le permite conocer de manera global el Movimiento y la Manada, con la finalidad de facilitar su inducción. Este documento le ubican en la Manada y le permiten caminar por la selva hacia la expresión de su Promesa.

Cuando el muchacho o la niña se han involucrado en la sección, han expresado su promesa y comenzado a vivir el programa, entran en escena las cartillas de progresión, de acuerdo con la edad y el desarrollo evolutivo del menor, que vive su Infancia Media o su Infancia Tardía.



## B) Cartilla de la Selva

La "Cartilla de la Selva" es un documento donde se presentan retos y logros que el menor tendrá en la Manada y se le ofrecen para el desarrollo de su Infancia Media, es decir, entre los 7 y los 8 años, durante los cuales va a experimentar el Programa en las etapas "Pata tierra" y Saltador" o "Saltadora", según su género.

Tome en cuenta que esta cartilla está ideada en referencia con los objetivos de progresión de las seis áreas de crecimiento, de manera que el muchacho puede ir y venir en la realización de las cosas que le llamen la atención, y no necesariamente debe trabajarlas "de principio a fin", porque el programa no se vive como si fueran acciones en fila.

Está animada por personajes como los Jefes Guía y Scout Mundial que le ayudan a ubicarse en el contexto global del Movimiento así como los viejos lobos que animan las áreas de desarrollo, es decir, personales de la selva y Francisco de Asís.

Cada uno de ellos actúa como animadores de una sección o ruta en la que se ofrece un bloque coherente de programa educativo, explicaciones y propuestas de proyectos, así como espacios para registrar avances y al final de cada una de ellas se brinda un recurso para registrar la progresión.

Uno de los recursos se utiliza es la ubicación de espacios para anotar fechas o momentos importantes en la vivencia del Programa, como la fecha de la Promesa y otras ceremonias.

También se ha diseñado un certificado para el final de la ruta con cada personaje y área de desarrollo, como es el caso de Bagheera con Corporalidad, o Francisco con Espiritualidad. Cuando el muchacho (a) alcanza la cuarta parte de los objetivos de progresión del área, la dirigencia le coloca o pega la huella o sandalia que así lo indica, motivando al muchacho (a) a continuar con su progresión para obtener las cuatro huellas o las cuatro sandalias.

## C) Cartilla de las Grandes Cacerías.

La "Cartilla de las Grandes Cacerías" se ha diseñado para acompañar las experiencias que vive en su Infancia Tardía, en el año 9 y el año 10, lo que corresponde a sus etapas de Rastreador (a) y Cazadora (a). Está organizada en la misma forma pero animada por otros personajes, como Mowgli y el Hermano Gris, así como amigos que lo esperan en la siguiente sección.

Las cartillas son recursos diseñados para que cada Lobata y Lobato tenga actividades de acercamiento y realización de proyectos, en los tiempos en que no está reunido con la Manada, tiempo en el cual vive las actividades educativas tal como las ha diseñado el Consejo de Viejos Lobos.





# Los ciclos de programa en la Manada

## Introducción

José Francisco Herrera Vargas

La programación del trabajo educativo que realizamos en la Manada, se hace por medio de ciclos de programa. En este documento, se lleva a cabo una exploración que explica en qué consisten, cuáles etapas de trabajo conllevan, quiénes intervienen y cómo se realizan. Por eso, lo hemos organizado en tres capítulos. El primero sirve para entender qué son los ciclos de programa; el segundo nos lleva paso a paso a la respuesta del cómo se desarrollan. Por último, en el tercero, se encuentra un ejemplo de un ciclo de programa que incluye los aspectos generales, todas las reuniones y detalles sobre las actividades, así como de los recursos con los cuales estas han de llevarse a cabo.

Si bien parece un trabajo complejo recuerda el consejo de la sabiduría popular que reza "la práctica hace al maestro". Factores como la organización adecuada del Consejo de Viejos Lobos, el seguimiento de los registros (tales como el libro de programa) de la Manada, la celebración de los Consejos de la Roca y los juegos democráticos, entre otros, alivianan esta tarea, la cual puede parecer compleja a los principiantes, pero se llega a dominar con la experiencia.

Como siempre en estas y otras faenas te deseamos ¡Buena Caza! Y esperamos que nuestro camino acorte tu sendero.



# VIII. EL CICLO DE PROGRAMA EN LA MANADA

José Francisco Herrera Vargas

Antes de empezar, analicemos el siguiente ejemplo que nos ofrece el agua.

Por la tarde, el aguacero cae con toda su fuerza. Los beneficios de la lluvia alcanzan no sólo aquello que podemos ver sino también a lo más profundo: subsuelo y yacimientos de agua que en el futuro nos servirán para fines diversos. Al llegar la mañana, el sol hace su trabajo y se produce un proceso de evaporación, mediante el cual el agua regresa a la atmósfera en forma de gases. Estos se condensan sobre la tierra y conforman las nubes: la cuales, a la señal de la naturaleza, se derraman sobre el planeta en un nuevo y beneficioso aguacero.

Eso es lo que llamamos ciclo del agua.

Recibe este nombre porque va y vuelve una y otra vez interminablemente de manera cíclica: puede empezar en cualquiera de las partes y terminar en otra. En este estudio, partiremos de que inicia con la lluvia y termina con otro aguacero.

De la misma manera como ocurre con el agua, a los procesos de nuestro trabajo de programación en la Manada los llamamos Ciclo del Programa.



## 8.1. ¿Qué es el ciclo de programa?

Este corresponde al plan de trabajo de las actividades educativas de la Manada en un tiempo determinado: sean dos, tres o cuatro meses.

Podemos decir que es el proceso mediante el cual la dirigencia de la Manada planifica el trabajo educativo de la sección.

Inicia cuando se identifica lo que estamos haciendo bien y lo que podemos mejorar; con el fin de definir qué deseamos lograr. Continúa cuando las actividades de formación para las niñas y los niños, se diseñan, ejecutan y evalúan; esto permite programar otras con mayor calidad para el futuro. Finalmente, volvemos a identificar lo que se hizo bien y aquello que se puede mejorar; para seguir planificando el trabajo de otra temporada.

Este ciclo tiene las siguientes fases:



## 8.1.2. ¿Cómo se hace el ciclo de programa?

El ciclo de programa es el resultado de una triangulación, es decir, de integrar la información que proviene de tres preguntas básicas:

Para responderlas, podemos iniciar el trabajo de los elementos del ciclo mencionados.

¿En qué actividades debemos participar o cuáles celebraciones debemos realizar durante el ciclo?

¿Qué experiencias de formación necesitan vivir los lobatos y las lobatas para seguir su progresión personal en la Manada?

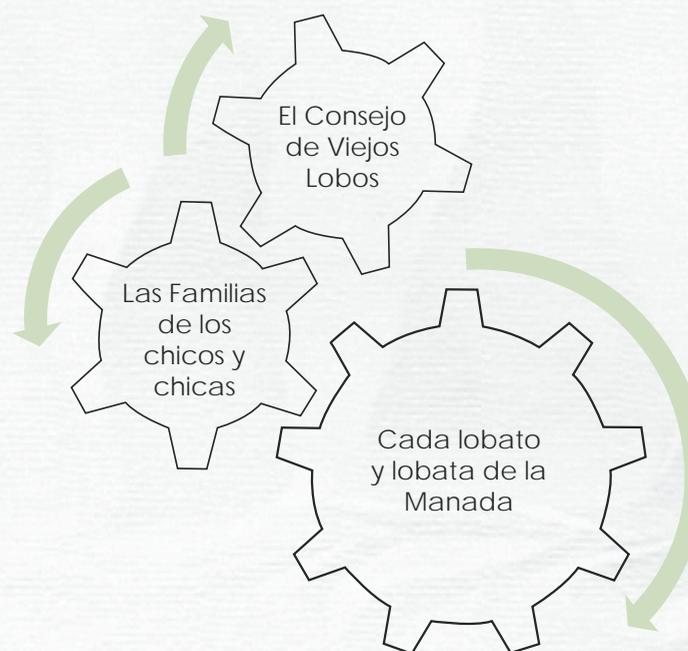
¿Cuáles son las experiencias que los lobatos y las lobatas quieren realizar con la Manada?

## 8.1.3. El diagnóstico

Este corresponde a la primera etapa del ciclo. Podemos compararlo con el proceso de evaporación mediante el cual el sol atrae toda el agua que se encuentra en la tierra, la convierte en gases, los cuales se dirigen más allá de la superficie del planeta.

En el diagnóstico, es necesario identificar la información que nos permita responder las tres preguntas planteadas. Esta la podemos conseguir en las personas que impactan el trabajo de la Manada:





La información que nos interesa obtener se ubica en los siguientes escenarios:

### El grupo

Las actividades en las que la Manada debe involucrarse como parte de la estructura del grupo

### La Manada

La progresión personal en la Manada y las experiencias que detectamos para ayudar a crecer a los niños

### Los lobatos y las lobatas

Los intereses y necesidades expresadas por estos y que no se están atendiendo en el programa

El primer paso de nuestro trabajo es revisar cómo se encuentra cada uno de esos espacios.

## 8.1.4. ¿En qué actividades debemos participar o cuáles celebraciones debemos realizar durante el ciclo?

Responder a esta pregunta implica elaborar un calendario que incluya las celebraciones nacionales, las de asociación, región y grupo en las cuales la Manada debe participar. Estas deben tomarse en cuenta para que su trabajo sea educativo, vinculado y solidario. La lista se elabora mediante la anotación de todo lo previsto para el ciclo de programa. Se hace como se muestra en el siguiente ejemplo:

Grupo Guía y Scout No. 1000 Manada Lobos felices		
¿Qué actividades debemos celebrar o tomar en cuenta durante el ciclo de programa?		
Mayo	Junio	Julio
-Día de los Trabajos	-Mes del ambiente	-Vacaciones de medio año
-Aniversario de la Manada	-Día del árbol	-Día de la Anexión de Guanacaste
-Festejos patronales de la comunidad	-Evento regional de Manadas	

El Consejo de Manada conseguirá esa información en diferentes fuentes, como calendarios escolares, el Plan Operativo Anual de la Región, el Plan del Grupo, los jóvenes, el Consejo de Viejos Lobos, las familias, revistas y periódicos.

Terminada esta primera parte de la triangulación, pasamos a responder la segunda pregunta.



Batalla de Santa Rosa  
 Batalla de Rivas  
 Día de la Independencia  
 Navidad  
 Semana Santa  
 Día del Aborigen  
 Día del Árbol  
 Anexión de Guanacaste  
 Día del Niño

Semana Guía y Scout  
 Día del Pensamiento  
 Día del Uniforme  
 Aniversario del Grupo  
 Evento Nacional  
 Evento Centroamericano de Manada  
 Teletón

## 8.1.5. ¿Qué experiencias de formación necesitan vivir las y los lobatos para seguir su progresión personal en la Manada?

Esta pregunta es como tomar una fotografía del estado actual de la progresión personal de la Manada. Nos llevará a tener claro el perfil de las actividades educativas que le conviene vivir a la sección. Así se estimula la progresión personal a partir de las áreas de crecimiento del Programa Educativo: corporalidad, creatividad, carácter, afectividad, sociabilidad y espiritualidad.

Para esto, se analiza el expediente de cada uno de los niños y niñas, el cual permitirá observar cuáles son los objetivos de formación alcanzados y aquellos que están pendientes. Estos surgen de haber observado en ellos conductas que demuestren su nivel de aprendizaje; por ejemplo que se evidencia en la y el lobato una afirmación como la siguiente: "He aprendido a medir los riesgos que tienen los juegos y las cosas que hago".

Cuando revisamos cada caso, podemos seleccionar el área de formación donde cada niño y niña debe tener experiencias para avanzar en su proyección personal. Con lo cual identificaremos las áreas de formación en que debemos poner énfasis durante las actividades educativas del ciclo de programa. La siguiente tabla nos pueda ayudar a conocer este objeto del trabajo de planificación.



Grupo Guía y Scout No. 1000 Manada Lobos felices  
 Diagnóstico de la Progresión personal de la Manada al final del ciclo de programa enero, febrero, marzo y abril 2010

No.	Miembros de la Manada	Áreas de atención prioritaria	Importancia del área en la Manada	Énfasis de la progresión personal del ciclo
1	Iván	Corporalidad	3	La Manada debe tener principalmente actividades que fomente la espiritualidad y el carácter
2	Mariana	Corporalidad		
3	José Pablo	Corporalidad		
4	Andrés Roberto	Creatividad	2	
5	Xaviera	Creatividad		
6	Ximena	Carácter	4	
7	Natalia	Carácter		
8	Carlos	Carácter		
9	Antonio	Carácter		
10	Olga Isabel	Afectividad	2	
11	Arturo	Afectividad		
12	Miguel	Sociabilidad	2	
13	Horacio	Sociabilidad		
14	Fabián	Espiritualidad	5	
15	Kryssia	Espiritualidad		
16	Elena	Espiritualidad		
17	Gilberto	Espiritualidad		
18	Rosario	Espiritualidad		

Observemos que existen cinco casos para mejorar su espiritualidad y que otras necesidades como el carácter tiene una situación parecida. En ese caso, se debe hacer énfasis en el trabajo de esas dos materias en la Manada.

Una vez conocido esto, comenzamos a tener insumos para trabajar algunos aspectos claves del ciclo de programa, como el tema, el fondo motivador y el tipo de actividades que vamos a planificar; estos elementos se analizarán adelante.





## 8.1.6. ¿Cuáles son las experiencias que las lobatas y los lobatos quieren realizar con la Manada?

Ya tenemos claro que el contexto y la progresión personal de la Manada, nos indica qué debemos ofrecer en el programa, pero aún no resolvemos la pregunta principal ¿qué quieren hacer los niños y niñas de la Manada en el ciclo de programa?

Esto es lo más importante, porque las y los lobatos son los protagonistas del Programa Educativo, y la progresión personal es posible solo si ellos están involucrados y si las actividades son el resultante de las acciones que han decidido.

Sus decisiones se han producido en el Consejo de la Roca y particularmente mediante los juegos democráticos.

El primer juego nos va a indicar la valoración que las y los lobatos les han dado a las experiencias del ciclo anterior; lo cual señalará el nivel de impacto que esas actividades representaron para ellos. Esta información la resumimos en el siguiente cuadro:

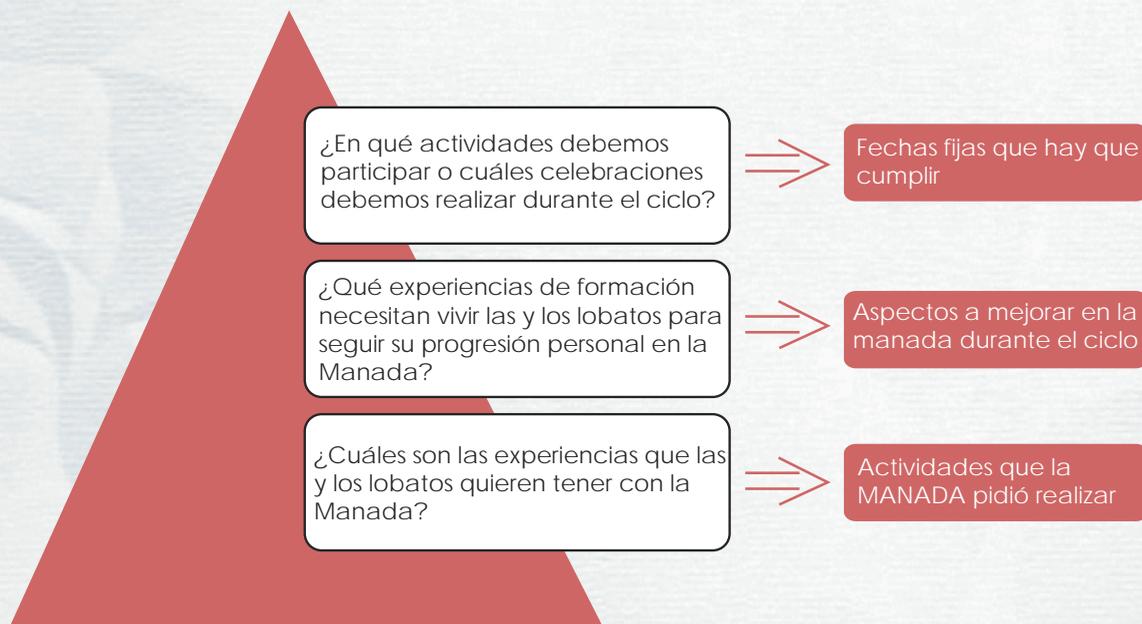
Grupo Guía y Scout No. 1000 Manada Lobos felices	
Evaluación de las actividades educativas del ciclo enero-abril 2010	
Actividades educativas del ciclo Nota asignada de la Manada	Evaluación recibida
Visita al Museo	3
Tarde de cine	4
Feria de la salud	2
Reuniones de los sábados	4
Tarde con la Tropa	3
Fogata	4
Rally en bicicletas	5

El segundo juego democrático del Consejo de la Roca nos permite saber la lista de las actividades que quieren vivir y su orden de importancia, podemos hacer una lista con esta información.

Grupo Guía y Scout No. 1000 Manada Lobos felices  
Actividades que la Manada quiere tener en el ciclo de programa

- Juegos con agua y barro
- Campamento en la playa
- Visitar los bomberos
- Conocer cómo son las naves espaciales
- Fogata con *marsmelows*
- Pijamada en la casa de Baloo con pizza
- Cocinar como los scouts del grupo
- Jugar bola con los Tsurís

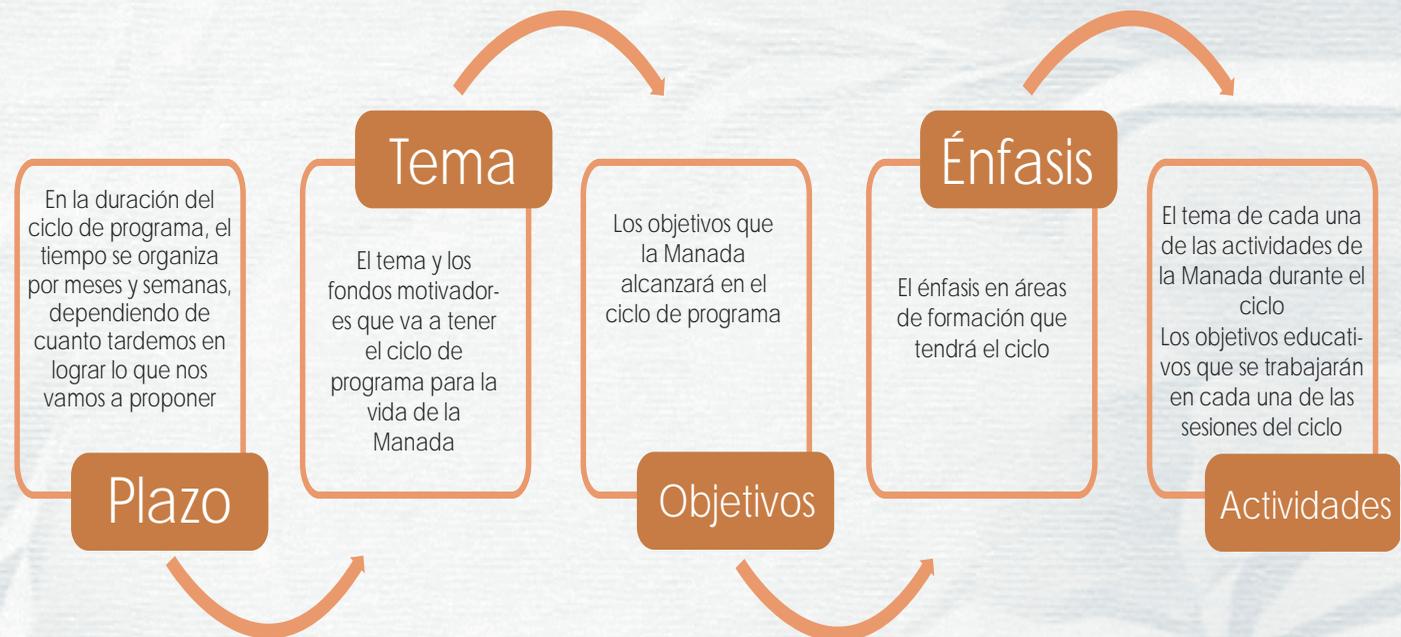
Decíamos que elaborar el ciclo es un asunto de triangulación. Vamos ahora a combinar los tres elementos anteriores en el Diseño de las actividades:



## 8.1.7. Diseño de la propuesta de actividades

El Diseño de la propuesta de actividades es la segunda fase del ciclo de programa. Consiste en analizar la información y seleccionar aquella que se va a trabajar en el ciclo. El promedio de duración está entre los dos y cuatro meses, dependiendo de la cantidad de actividades que sean necesario realizar para atender lo que se propone la Manada.

En la Propuesta de actividades, la dirigencia de Manada determina:



Esta Propuesta de Actividades permite que se observe por qué y en qué está trabajando la Manada.

Igualmente, es un instrumento que le facilita al Consejo de Viejos Lobos la programación de cada reunión o encuentro de la Manada, a lo largo del ciclo.



Combinemos la información dispuesta y trabajada en el ejemplo, mediante una plantilla como la siguiente:

Ciclo de programa					
Tema:					
Énfasis:					
Objetivo:					
Actividades educativas del ciclo de programa					
Mes	Fecha	Tema	Tipo	Áreas de progresión	Observaciones

Como hemos dicho, estamos planificando el trabajo de mayo a junio, por tanto, esta es la información con la que encabezamos este ciclo





Las actividades educativas son:

Reuniones convencionales

Fogatas

Manualidades

Rally

Expedición

Momentos de fe

Ceremonias de colores

Ceremonias de bandera

Paseos

Pijamadas

Acantonamientos

de programa. El tema por trabajar debe ser tan amplio que nos debe permitir movernos en diferentes direcciones, también debemos usar fondos motivadores variados dentro de una misma posibilidad. Ese Tema debe girar entre historias de personas quienes han vivido de acuerdo con su fe y de momentos de la vida donde el carácter de la gente ha sido crucial en la resolución de conflictos, grandes decisiones y retos.

¿Qué tal si es Historias de Gente Valiente?

Recordemos que el Énfasis ya estaba: espiritualidad y carácter:

El Objetivo se refiere a lo que la Manada logrará al final del ciclo, algo así como:

- Mejorar la vivencia de espiritualidad y carácter de la Manada.

Nos falta definir las actividades de la Manada. Para ello, debemos tener cuidado de que el ciclo ofrezca un balance entre reuniones convencionales y aquellas que se salen de lo común, como fogatas, rally, manualidades y expediciones, entre otras.

En cada una de estas, definiremos un tema o fondo motivador; debemos precisar el énfasis y seleccionar los objetivos de progresión que trabajaremos. Algunas de las actividades pueden corresponder a las áreas que están dentro del énfasis, pero que tenemos necesidad de trabajar en forma integral en la Manada.

Las actividades que vamos a diseñar deben reunir, en la medida de lo posible, tres características:

- Que le permitan a la Manada participar o celebrar todo lo que corresponde al ciclo.
- Que den a la Manada la posibilidad de crecer en su progresión personal.
- Que sean del agrado y satisfagan los intereses de lo que las y los lobatos desean vivir en el grupo.

Ahora completaremos el cuadro en que expresamos nuestro programa de trabajo:



Ciclo de programa mayo -junio- julio 2010					
Tema: Historias de gente valiente					
Énfasis: Espiritualidad y Carácter					
Objetivo: Mejorar la vivencia de espiritualidad y carácter de la Manada					
Actividades educativas del ciclo de programa					
Mes	Fecha	Tema	Tipo	Áreas de progresión	Observaciones
Mayo	1	Los líderes de Chicago	Reunión convencional	Carácter Sociabilidad	Celebración del Día del Trabajo
	8	La mujer de Calcuta	Historieta continuada	Espiritualidad	Promesa
	15	El barón de Asis	Rally	Carácter Corporalidad	Trabajar con barro
	22	Juana de Arco	Reunión Convencional	Carácter Espiritualidad	
	29	El último cacique	Reunión convencional	Carácter	Entrega de Especialidad
Junio	5	Pancha Carrasco	Reunión convencional	Carácter Sociabilidad	
	12	El presidente que eliminó el ejército	Reunión convencional	Sociabilidad Afectividad	Enviar permisos para la fogata
	19	Rumbo al encuentro con gente valiente	Manualidades	Carácter Creatividad	
	26	Héroes de mi patria	Fogata	Carácter Creatividad	Entrega de Loba Rampante
Julio	3	Yo soy la Creación	Reunión convencional	Corporalidad	
	10	Para compartir mis talentos	Reunión de manualidades	Creatividad Sociabilidad	Enviar permisos de la Buena Acción
	17	Comparto con los demás	Buena acción	Afectividad	Invitar bomberos
	24	Yo también tengo una historia de valor	Momento Guía	Espiritualidad	
	31	Decidiendo el futuro	Consejo de la Roca	Carácter	Incluir pizza sugerida





## 8.1.8. Ejecución de las actividades del ciclo

Al ir realizando actividad tras actividad, cumpliremos la cuarta fase del ciclo de programa. Esto ocurre cada semana en sesiones de aproximadamente 90 minutos, más lo que se realiza en forma extraordinaria como paseos y salidas al campo. Al final de cada una, es necesario evaluar los resultados y tomar apuntes, estos se retomarán cuando el Consejo de Viejos Lobos realice el nuevo diagnóstico. Esa valoración la hacemos los dirigentes, para lo cual podemos tomar en cuenta el criterio de las y los lobatos, y de quienes nos hayan acompañado.



Para elaborar el programa de trabajo de cada actividad educativa, tenemos recursos como los formatos de plan de reuniones.

Es importante recordar que éstas actividades deben de haber sido planeadas con anticipación, contar con materiales, equipo, sabense las canciones, danzas o historias, de manera que al momento de ejecutarlas sean un éxito

## 8.1.9. Evaluación de las actividades y del ciclo de programa



Para evaluar las actividades, lo recomendable es hacerlo inmediatamente después de haberlas realizado, por ejemplo si son reuniones convencionales, los Viejos Lobos se pueden quedar unos minutos luego de la reunión y hacer un análisis de cómo salió todo, el manejo de los tiempos, el trabajo de los dirigentes, el comportamiento de los lobatos y lobatas, la cantidad de materiales y cualquier otra cosa importante; que ayude a ir mejorando.

En caso de reuniones especiales como salidas, acantonamientos, piyamas, ir al cine, piscinas y otras de este estilo, se hace el análisis en el consejo de los Viejos Lobos.

Todo esto con el fin de ir mejorando cada vez más en el trabajo de la Manada y su progresión.

Con estas evaluaciones, al final se hace el análisis del ciclo de programa, un análisis general de todas las actividades juntas para verificar si se cumplieron los objetivos que se habían planteado al principio; si quedó algo pendiente o por el contrario fue más de lo esperado.

Toda esta información será una valiosa ayuda para iniciar el nuevo ciclo de programa y tener continuidad en el trabajo de la Manada



# IX: ¿CÓMO SE HACE EL DIAGNÓSTICO DEL CICLO DE PROGRAMA DE LA MANADA?

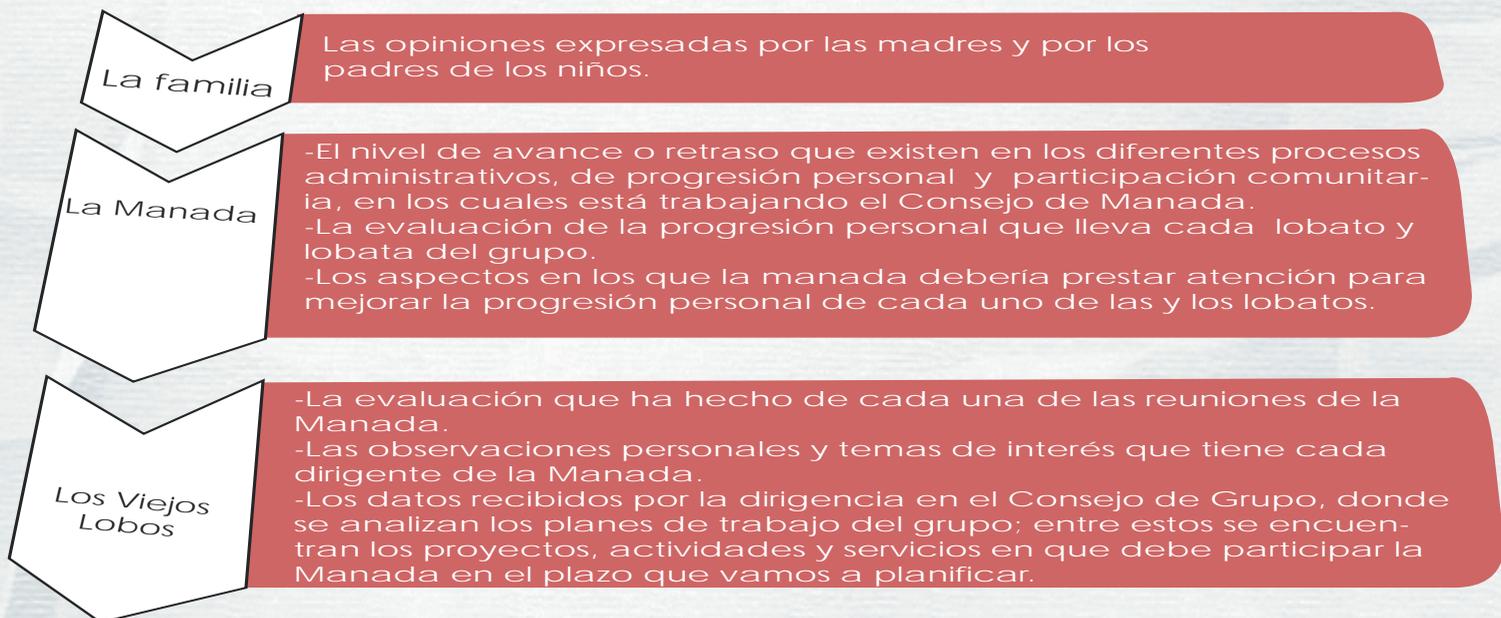
## 9.1. ¿Cómo se realiza el diagnóstico del ciclo de Programa?

Cuando estamos enfermos, la doctora quien nos atiende hace una serie de preguntas para tener una idea de cuál es el problema que enfrentamos. Luego vienen los exámenes para verificar el estado de los órganos o sistemas. Al final, con toda propiedad, la médico nos da un diagnóstico. Este es el mismo ejercicio realizado por el mecánico cuando le llevamos el carro a revisión, o el carpintero cuando viene a reparar un problema de la casa.

Cuando se efectúa un diagnóstico, lo que se hace es "Recoger y analizar datos para evaluar problemas de diversa naturaleza", tal como lo establece la real Academia del Idioma Español (RAE, 2010). Entonces en la Manada corresponde a un documento donde se describe la realidad de la sección al momento de ser observada.

En la Manada, el diagnóstico se debe hacer en tres espacios, los cuales detallamos:

- El Consejo de Viejos Lobos, y el Grupo Guía y Scout: la dirigencia de la sección se reúne y analiza los apuntes obtenidos de las siguientes fuentes:





- La familia de las y los lobatos

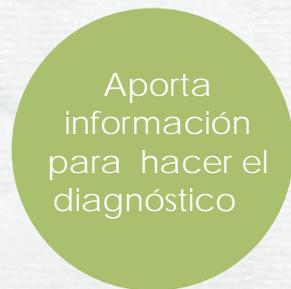
Los comentarios brindados por la familia de la Manada son importantes, pues son el resultado de las observaciones a nuestro trabajo, así como de las conversaciones que tienen con sus hijos en casa. Por medio de los familiares, es posible saber qué les gusta y mejorar; asimismo, identificar lo que quieren jugar y hacer:

La familia valora el crecimiento del niño por su participación en la Manada, esa información es de gran valor para medir el éxito de la sección.

- Cada lobata y lobato de la Manada

Lo que piense cada joven partícipe de la sección es muy importante. Los comentarios en las reuniones, en conversaciones directas con los Viejos Lobos y especialmente en los juegos democráticos del Consejo de la Roca, son de utilidad para diseñar las nuevas actividades de programa.

Con toda la información, se describe la condición en que se encuentra la Manada al momento de iniciar el ciclo de programa. Así, identificaremos lo que estamos haciendo, las fortalezas y debilidades de nuestro trabajo, así como las aspectos en los cuales tenemos que trabajar el siguiente ciclo.



-Lo observado y comentado por la familia

-Lo acordado por el Consejo de la Roca de la Manada

-Lo analizado en el Consejo de Viejos Lobos





A continuación, un ejemplo del diagnóstico del ciclo de programa:

Manada 2000  
Diagnóstico del ciclo de Programa

En la Manada, participan 23 jóvenes con las edades y los géneros que se pueden apreciar en el siguiente cuadro.

Membresía	Pata Tierna	Saltador (a)	Rastreador (a)	Cazador (a)
Lobatas	4	2	1	3
Lobatos	2	3	8	0
Total 23	6	5	7	3

De ellos, sólo 8 jóvenes han hecho su promesa y se debe fomentar a los demás el realizarla.

La mayor parte de la Manada tiene fortalezas en las áreas de crecimiento, particularmente en la sociabilidad, afectividad y corporalidad. Sin embargo, es necesario trabajar la espiritualidad, carácter y creatividad.

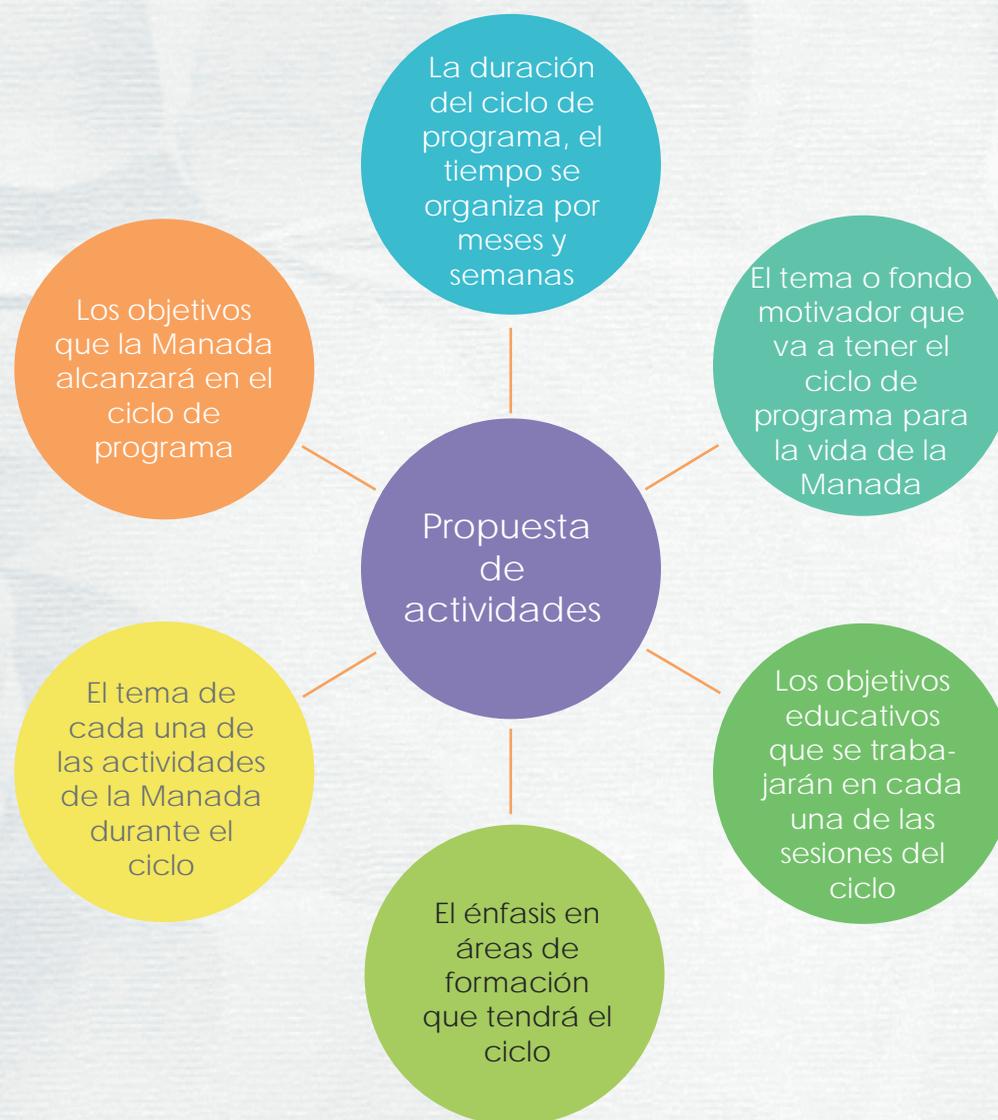
De acuerdo con el Consejo de Roca, a los chicos y chicas les gustan las actividades que hacemos. Además, quieren que tengamos más reuniones donde aprendan a hacer cosas nuevas, como salir a caminar por la comunidad y localidades cercanas.

Las familias están satisfechas con lo que ellos aprenden en la Manada. También, hay padres y madres interesados en colaborar como sinodales de especialidades; tema el cual quieren trabajar los niños.

Una vez hecho el Diagnóstico, podemos elaborar la Propuesta de actividades del ciclo de programa

## 9.2. ¿Cómo se elabora la Propuesta de actividades del ciclo de programa de la Manada?

Cuando elaboramos la Propuesta de Actividades, trabajaremos cada uno de los siguientes temarios:



Iniciemos la explicación de cada uno, tomando como base el diagnóstico descrito.

- La duración del ciclo de programa, el tiempo se organiza por meses y semanas

Normalmente, los ciclos de programa se extienden durante dos y cuatro meses, dependiendo de la cantidad de actividades educativas comprendidas. En este ejemplo, se trabajará con tres meses, lo que suma 12 fines de semana.

- El tema o fondo motivador que va a tener el ciclo de programa para la vida de la Manada

Cada ciclo de programa tiene su fondo motivador; el cual se vivirá poco a poco en cada una de las reuniones. La selección del tema es una de las tareas más complejas porque debe vivirse en muchas reuniones. Para esto, podemos basarnos en lo que la Manada quiere hacer: Con base en el diagnóstico presentado, muchos deben hacer su promesa, casi todos quieren trabajar especialidades, y desean tener aventuras donde aprenden cosas nuevas y exploran la comunidad.

En este ciclo de programa, seremos Lobos Cazadores y el tema puede ser:

“La Gran Cacería del Verano”

Resuelto esto, podemos trabajar los objetivos.

- Los objetivos que la Manada alcanzará en el ciclo de programa

Estos son lo que queremos lograr con la Manada al final de ciclo.

Su redacción se inicia con un verbo en infinitivo, el cual guiará la acción de nuestro trabajo. Debe poderse valorar y medir tanto cuando lo vamos ejecutando como al final del ciclo.

En este caso, los objetivos podrían ser:

- Favorecer la realización de la Promesa de los Lobatos
- Estimular el desarrollo de trabajos de especialidades en la Manada, integrando a las familias de los niños



El primer objetivo nos compromete a trabajar el área de carácter de la Manada, porque justamente ahí, se ubica la acción más importante: la Promesa. También implica que nos ocupemos de la creatividad, y así los estimulemos a aprender cosas nuevas, desarrollar el manejo de técnicas y ser creativos.

- El énfasis en áreas de formación que tendrá el ciclo

Los énfasis del ciclo de programa serán:

- Carácter
- Creatividad
- Espiritualidad

Esto significa que muchos de los objetivos educativos que vamos a trabajar provienen de las áreas de carácter, espiritualidad y creatividad.

Listo esto, nos ocuparemos del tema y el tipo actividades de la Manada durante el ciclo.

Como hemos visto, estamos programando el trabajo de tres meses, que suman 12 fines de semana. Entonces, podemos dividir el gran tema en subtemas de mes y a su vez subdividir estos para cada reunión, o bien desarrollar un solo tema a lo largo de todo el ciclo.

Ahora debemos decir el tema y el tipo de actividad educativa que tendremos cada semana. Una forma de hacerlo es organizarlos en un diagrama como el siguiente:

Fecha	Tema	Tipo de reunión
2 de febrero	La estrategia de caza en la Manada	Convencional
9 de febrero	Atisbando mis presas	Convencional
16 de febrero	Explorando cazaderos	Caminata
25 de febrero	Cazando en la cocina	Convencional
6 de marzo	Cazando en el arte	Manualidades
13 de marzo	Cazando en el deporte	Convencional
20 de marzo	Explorando nuevos cazaderos	Caminata
27 de marzo	Cazando con Baloo	Convencional
4 de abril	Esta es mi cacería	Manualidades
11 de abril	El fuego del héroe	Fogata
18 de abril	Cazando	Rally
25 de abril	El consejo de cazadores	Consejo de la Roca





- Los objetivos educativos que se trabajarán en cada una de las sesiones del ciclo.

Una vez definidos los aspectos de duración, tema, objetivos, tipos de actividades y fechas, podemos seleccionar los objetivos educativos que la Manada, y cada lobato y lobata irán trabajando en las reuniones.

Esto se puede hacer desde el inicio del ciclo o, mejor aún, conforme avanzamos en la programación y descubrimos lo que vamos haciendo y cómo podemos mejorar el trabajo.

Trabajados estos elementos, tendremos el ciclo de programa, tal como se puede apreciar a continuación:



Manada 2000	Ciclo de Programa febrero-abril	
Tema	La Gran Cacería del Verano	
Objetivos	-Favorecer la realización de la promesa de las y los lobatos -Estimular el desarrollo de trabajos de especialidades en la Manada, integrando a las familias de las niñas y los niños	
Énfasis	Carácter Creatividad Espiritualidad	
Fecha	Tema de cada actividad educativa	Tipo de reunión
2 de febrero	La estrategia de caza en la Manada	Convencional
9 de febrero	Atisbando mis presas	Convencional
16 de febrero	Explorando cazaderos	Caminata
25 de febrero	Cazando en la cocina	Convencional
6 de marzo	Cazando en el arte	Manualidades
13 de marzo	Cazando en el deporte	Convencional
20 de marzo	Explorando nuevos cazaderos	Caminata
27 de marzo	Cazando con Baloo	Convencional
4 de abril	Esta es mi cacería	Manualidades
11 de abril	El fuego del héroe	Fogata
18 de abril	Cazando	Rally
25 de abril	El consejo de cazadores	Consejo de la Roca

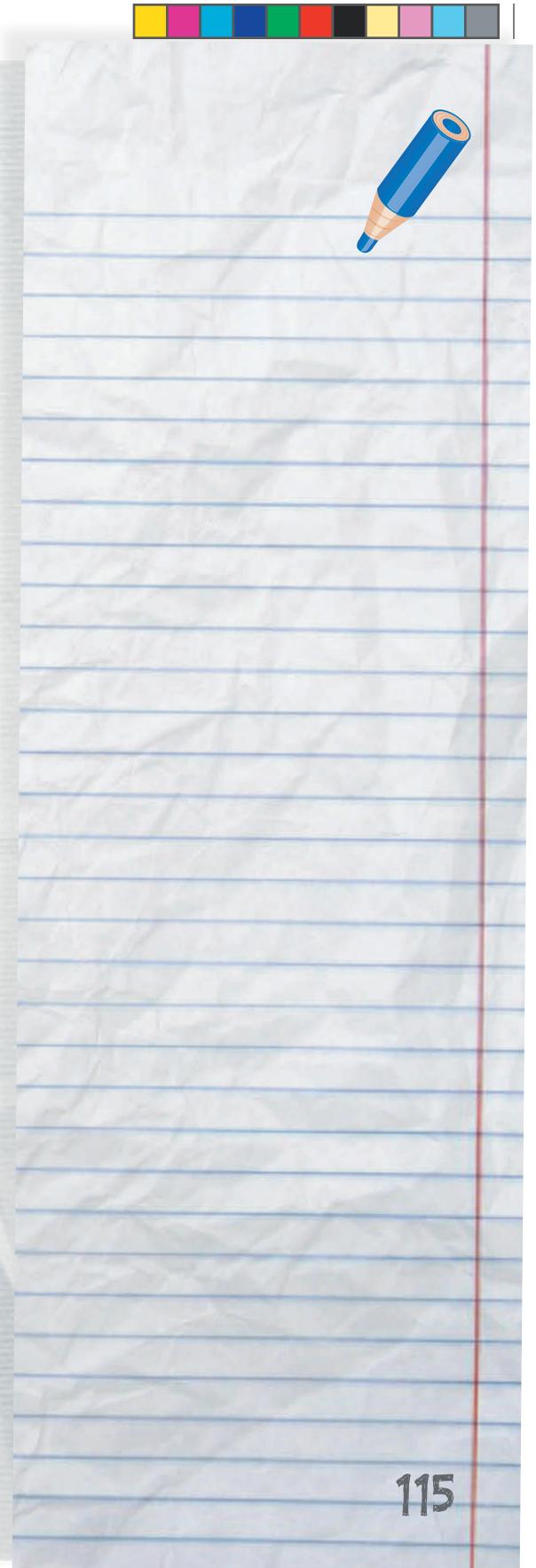




Para que el cuadro quede completo, se debe agregar la información que solicitan todas las columnas de esta plantilla:



Grupo Guía y Scout No.____ Región: _____ Fecha: _____					
Hoja de programación del ciclo de programa de la Manada					
Ciclo de programa:					
Tema:					
Énfasis:					
Objetivo:					
Actividades educativas del ciclo de programa					
Mes	Fecha	Tema	Tipo	Áreas de progresión	Observaciones





Otra plantilla que será de utilidad para ayudar al Consejo de Viejos Lobos es la siguiente:

Grupo Guía y Scout No. ____ Región: _____ Fecha: _____				
Diagnóstico de la Progresión personal de la Manada				
Número	Miembros de la Manada	Áreas de crecimiento con atención prioritaria	Importancia del área en la Manada	Énfasis de la progresión personal del ciclo

# X. RUMBO A PARISAD: UN EJEMPLO DE CICLO DE PROGRAMA EN LA MANADA

## 10.1. ¿Cuándo nació esta idea?

En abril de 2009, la Asociación celebró el Evento Nacional de Manadas "Parisad: la selva te llama". Fue una inolvidable experiencia en la que logramos lanzar un gran aullido de auxilio por nuestro planeta.

Parisad significa reunión en hindi, el idioma oficial de la India, lugar en que el escritor Rudyard Kipling vivió y se inspiró para escribir El Libro de la Selva. Este país tiene bastantes retos en materia ambiental, poblacional y de mejora en la calidad de vida. Entonces, quisimos hacer un agradecimiento a esa importante nación por haber sido escenario del libro de Kipling, que inspira el lobatismo, y sumarnos a la lucha de mejorar las condiciones del ambiente de este planeta, del cual somos parte y donde además, tenemos responsabilidades.

Como parte de la preparación para el evento nacional, surgió "Rumbo a Parisad"

. Este ciclo de programa fue construido como una ayuda para que los Consejos de Viejos Lobos desarrollaran las reuniones previas a la participación en el Evento Nacional de Manadas Parisad 2010. Por tratarse de una propuesta general, cada Manada debe ajustar este ciclo a sus necesidades, asimismo, lo puede aplicar parcial o totalmente en las actividades propuestas.

La Comisión de Programa y la organizadora del evento hicieron brotar estas ideas como contribución para lograr una participación exitosa de las Manadas en el evento, y facilitar el desenvolvimiento de las y los lobatos en este proceso.





Parísad es un llamado para que cada persona tome conciencia de la necesidad de actuar a favor del ambiente. La naturaleza necesita que dejemos de ser agentes contaminadores y pasemos a formar parte de la solución al asumir conductas y prácticas de sostenibilidad.

Para desarrollar este ciclo de programa, debemos informarnos sobre los problemas mundiales que afectan los entornos naturales, tales como el calentamiento global, la contaminación, la sobrepoblación, la carencia de agua, entre otros. También, buscar información sobre problemas y soluciones ambientales de nuestro país, regiones y comunidad.

Es bueno que la Manada se proponga metas de sostenibilidad para el propio acantonamiento nacional; preguntarse: ¿cómo podemos reducir la basura producida cuando acampamos? y ¿cuáles medidas de sostenibilidad puede adoptar la Manada para que su experiencia en el evento sea más productiva?

Las respuestas de esas preguntas sólo podrán darse con el criterio y la ayuda de los dirigentes de cada Manada, el aporte de los niños y niñas, así como de todas las personas que acudirán como equipo de apoyo. Para esto, haz un plan de participación sostenible y prepara a la Manada. Es probable que las respuestas estén a tu alcance en la comunidad, en el aporte de expertos que hayas consultado o que puedan provenir de las madres, padres y responsables de las y los lobatos.

El reto surgió de la propuesta de necesidades para el evento nacional, que se generó en el "Consejo Nacional de la Roca" realizado en 2009.

### 10.1.1. Diagnóstico

Cuando la Manada ha decidido participar en el Evento Nacional de Manadas, debe prepararse de la mejor manera. Esto implica: conocer el tema, los objetivos y la temática del evento;

se debe preparar a las y los lobatos para que tengan una aventura segura y positiva, es decir que puedan administrar sus pertenencias, compartir con el resto de la Manada, pasar varias noches fuera de casa, utilizar adecuadamente el equipo de acampar del grupo y compartir con las personas adultas que van a ayudarles como dirigentes o equipo de apoyo.

Aparte de ello los adultos que acuden como dirigentes o equipos de apoyo del grupo deben coordinar acciones con la organización del evento y del subcampo, para garantizar un ambiente ameno para todos los participantes. Además de estas tareas que son comunes a todas las Manadas, la de nuestro grupo requiere prepararse en alguna que el Consejo de Manada debe definir antes de determinar los fundamentos generales de este ciclo de programa.

### 10.1.2. Énfasis, tema y objetivo

Énfasis: este ciclo de programa hace énfasis en las áreas de carácter y de sociabilidad.

Al final del ciclo, esperamos que cada uno de los niños y las niñas de la Manada esté preparado para hacerse cargo de su seguridad personal en el acantonamiento. Esto implica preparar su equipaje, administrarlo en todo el evento, compartir las tiendas con el resto del grupo y disfrutar de la experiencia sin temores ni contratiempos.

En la medida en que cada uno esté listo, la Manada va a tener una experiencia de acantonamiento nacional placentera, positiva y de aprendizaje mutuo, que le permitirá disfrutar del evento sin problemas de logística, salud y con mucha camaradería.

El Tema: "Parisad, parisad: la selva te llama"

Con el desarrollo de las grandes ciudades y la generación de nuevas tecnologías, la humanidad ha hecho un abuso paulatino de los recursos naturales; en consecuencia hoy se está comprometiendo la selva, miles de seres vivos (animales y plantas) están en peligro de extinción en el planeta y otros desaparecen por la acción contaminadora, la cual incluso se revierte contra la humanidad en formas como el calentamiento global. Así, d

esde lo más profundo de su corazón la selva nos llama. Su clamor exige que cada uno haga algo para detener la destrucción.

En las Manadas, creemos que podemos hacer dos cosas por la selva. La primera es informarnos y aprender formas nuevas de compartir con la naturaleza. La segunda consiste en realizar proyectos de servicio en nuestras comunidades, con los que incluso podremos obtener especialidades nacionales y la Insignia Mundial de Ambiente que otorga el Movimiento Scout Mundial.

¡Manos a la obra! La selva nos llama. Por eso, una parisad (reunión). Vamos a aprender, jugar, disfrutar de la naturaleza y a trabajar por su conservación.

#### Objetivos

- Preparar a la Manada en el tema del Evento Nacional de Manadas Parisad 2010
- Ayudar a cada lobata y lobato a administrar adecuadamente sus pertenencias a fin de que experimente seguridad en el acantonamiento
- Preparar a la Manada para que pueda utilizar adecuadamente el equipo de acampar del grupo
- Generar ideas para desarrollar el Proyecto de la Manada, de modo que se pueda obtener la Insignia Mundial de Ambiente

### 10.1.3. Propuesta de programas de reunión

Mes	Fe- chas	Tipo de actividad educativa	Tema de la actividad educativa
Febrero	6	Reunión convencional	¡Vamos a Parisad!
	13	Reunión convencional	La selva te llama
	20	Juego democrático	La Manada caza por el Ambiente
	27	Reunión convencional	Escuadrón S.O.S.
Marzo	6	Manualidades	Sastres de gran gala
	13	Reunión convencional	Mi amiga la mochila
	20	Reunión convencional	Operación tienda
	27-29	Acantonamiento Nacional	Parisad: la selva te llama





Reunión Número	Fecha	Tipo de reunión	Tema
1	6 de febrero	Reunión convencional	¡Vamos a Parisad!
Énfasis: sociabilidad		Objetivo: relacionar la Manada con los aspectos principales del acantonamiento nacional: nombre, fechas, tema, objetivos y alcance	
Tiempo	Actividad	Responsable	Materiales
8 minutos	Rutina de inicio <ul style="list-style-type: none"><li>- Oración</li><li>- Saludo</li><li>- Inspección</li></ul>		Bandera nacional de Costa Rica
10 minutos	Juego activo: "Buses de paseo"		Delimitación del área de juego
10 minutos	Juego activo: "El viaje a Parisad"		
10 minutos	Juego tranquilo: "El secreto de Mang"		1 hoja, 1 bolígrafo y una clave murciélago por seisena
5 minutos	"Operación hormiga"		1 bolsa para basura
10 minutos	Juego activo: "Defensores del ambiente"		
7 minutos	Canción "Cuando iba a la reunión"		
12 minutos	Círculo de opiniones: "Lo que haremos para participar en Parisad"		Hojas de papel y lápices para cada miembro
12 minutos	Juego de círculo: " "		
8 minutos	Rutina de cierre <ul style="list-style-type: none"><li>- Oración</li><li>- Saludo</li><li>- Inspección</li></ul>		Bandera nacional de Costa Rica

### Desarrollo de la reunión

En esta reunión, se retoma la participación de la Manada en el Evento Nacional. Asimismo, se revisan los aspectos generales como nombre, fechas, tema, objetivos y alcance del evento.

Es importante lograr que la Manada se ubique en el sentido general del evento, el cual estimula la respuesta que cada persona debe dar para mejorar las condiciones del ambiente.

En este documento, brindamos los detalles de las acciones programadas, con excepción de las rutinas de inicio y de cierre.

#### Juego activo: "Buses de paseo"

#### Fondo motivador:

Los autobuses estaban listos para llevar a las Manadas a Parisad, pero todos estaban desorientados y desconocían el camino. Entonces, llegó un inspector que comenzó a alinearlos en la carretera.

#### Mecánica del juego:

La Manada corre por el campo; uno de los miembros es el inspector; a quien le corresponde ir por los demás. Cuando toca a alguien, se toman de las manos y juntos van por un tercero, hasta que la Manada es una sola hilera tomada de las manos y agotada por el correr.

#### Juego activo: "El viaje a Parisad"

#### Fondo motivador:

En el camino, los autobuses deben pasar por diferentes lugares con cuestras y túneles. En algunos casos, se puede adelantar por la izquierda.

#### Mecánica del juego:

La Manada se organiza en seiseñas. Cada una es una fila de buses que trata de llegar de primero a su destino: Iztarú. Cada lobato y lobata se separa un metro de la y el otro, y a la señal, el último corre hacia adelante venciendo el obstáculo que dice el dirigente. "Cuestras" implica saltar sobre los compañeros y compañeras; "túnel" es pasar por debajo de las piernas; "adelantar por la izquierda" es correr libremente por la izquierda de la fila hasta colocarse de primero. Cuando lo hace, sale el segundo quien igualmente recibe indicaciones de la dirigencia.





### Juego tranquilo: "El secreto de Mang"

Fondo motivador:

Manga el murciélago ha dejado un mensaje secreto que sólo los conocedores de su lenguaje podrán descifrar en el menor tiempo posible.

Mecánica del juego:

Se da a cada seisena un mensaje en clave de murciélago y la clave misma, para ver cuál es más rápida en responder:

CLAVE MURCIÉLAGO

M	U	R	C	I	E	L	A	G	O
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

67 70B8T0 Y  
L8 70B8T8 SON  
5561P36  
16J036S

Mensaje:

El lobato y la lobata son siempre mejores

### "Operación hormiga"

Fondo motivador:

El llamado de la selva es que le ayudemos a recuperar el orden del planeta. Por eso, la Manada se pone en marcha con una operación hormiga y limpia el campo donde juega. Aunque esa es una acción pequeña, tiene un impacto importante en el medio.

Mecánica del juego:

La Manada recoge toda la basura que se encuentra en donde juega y la deposita en el lugar indicado, o bien en una bolsa de basura que tiran al regresar a casa. Para ello, la Manada se forma en una hilera a un lado del campo y a la señal, todas los lobatos avanzan recogiendo basuras hasta el extremo opuesto.

Juego activo: "Defensores del ambiente"

Fondo motivador:

Así como han recogido las basuras del campo, la Manada se puede convertir en "Defensores del ambiente".

Mecánica del juego:

La Manada se divide en dos grupos, cada uno situado frente al otro, se numeran del uno en adelante. Los número uno se vienen al frente de las filas. Desde el centro, se lanza una bola que es "el planeta" y quien lo atrape comienza a pasarla entre sus compañeros y compañeras en orden, mientras que el equipo contrario intenta quitarles "el planeta" en el aire para iniciar ellos el conteo. Gana el equipo de defensores y defensoras que logra pasarla primero. No se puede regresar la bola al número anterior de quien la tiene.

Canción "Cuando iba a la reunión"

Fondo motivador:

Como Parisad quiere decir reunión, esta tendrá lugar en la India que está llena de animales interesantes.

Mecánica del juego:

La canción es tradicional de la Manada. Se desarrolla cantando en círculo y siguiendo a la dirigencia, se representa a cada personaje realizando sus movimientos.

Cuando iba a la reunión  
a Bagheera me encontré  
me enseñó a cazar así, me enseñó a cazar así  
me enseñó a cazar así, me enseñó a cazar así





Círculo de opiniones: “Lo que haremos para participar en Parisad”

Fondo motivador:

La Manada está inscrita. Parisad nos espera y debemos prepararnos de la mejor manera para disfrutar la experiencia.

Mecánica del juego:

La dirigencia le plantea a la Manada una serie de preguntas generales sobre la manera como van a prepararse, se anotan las ideas de las y los muchachos. Para ello, deben hacer una lista de las inquietudes generales que tengan en el grupo y utilizar esa información para próximas reuniones; por ejemplo, es posible que los nuevos quieran saber cómo se acomoda la mochila, de ese tema, tendremos luego una reunión. Así se van buscando los intereses y necesidades de la Manada

Juego de círculo: “¡Qué no se te olvide el permiso!”

Fondo motivador:

Para irnos de acantonamiento, necesitaremos un permiso de la familia. Ese documento no se nos puede olvidar.

Mecánica del juego:

La Manada se forma en círculo y avanza hacia la derecha; el dirigente dice una letra. A modo de ilustración, la “T”, quien está detrás comienza a dar los nombres de cosas que llevarán, cuya primera letra sea esta; él dice una palabra y quienes siguen otras, por ejemplo: toalla, tomate, té. Cuando el dirigente pronuncia la “P”, quien le sigue dice “permiso” y entonces persigue a los demás para darles golecillos con su pañoleta.

Reunión Número	Fecha	Tipo de reunión	Tema
2	13 de febrero	Reunión convencional	La selva te llama
Énfasis: sociabilidad		Objetivo: explorar los principales problemas ambientales del mundo, por los que la selva llama a la Manada en busca de ayuda	
Tiempo	Actividad	Responsable	Materiales
8 minutos	Rutina de inicio <ul style="list-style-type: none"> <li>- Oración</li> <li>- Saludo</li> <li>- Inspección</li> </ul>		Bandera nacional de Costa Rica
10 minutos	Juego activo: "Llegaron las máquinas"		Delimitación del área de juego
10 minutos	Juego activo: "Industrializando la producción"		
5 minutos	Canción: "Guillermo Tell"		
22 minutos	Juego instructivo: "Acciones sostenibles"		
5 minutos	Juego activo:		
10 minutos	Historieta: "La selva nos llama"		
12 minutos	Juego de círculo: "Los protectores del ambiente"		
8 minutos	Rutina de cierre <ul style="list-style-type: none"> <li>- Oración</li> <li>- Saludo</li> <li>- Inspección</li> </ul>		Bandera nacional de Costa Rica

En esta reunión, se presenta a la Manada los principales problemas que han generado el desarrollo de las industrias y la tecnología. También, se exploran ayudas para revertir tales efectos.





El desarrollo de la reunión

Juego activo:  
"Llegaron las máquinas"

Fondo motivador:

Con el siglo XIX llegaron los inventos más modernos de la humanidad: se crearon máquinas para todas las actividades humanas, con el fin de facilitar la vida. A un granjero, se le ha ocurrido crear una máquina para cosechar las manzanas de su huerto.

Mecánica del juego:

La Manada se distribuye por el campo. Dos niños o niñas serán "la máquina" que corre por el campo para atrapar "las manzanas", las cuales corresponden a los otros miembros del equipo. Cuando atrapan dos "manzanas", estas se convierten en otra máquina que ayudará a recolectar manzanas. Esto se hace hasta que todas las manzanas se hayan convertido en máquinas.

Juego activo:  
"Industrializando la producción"

Fondo motivador:

Los tiempos avanzaron y la generación de maquinaria abarcó todos los procesos de industrialización, esto provocó que en todos los países se aplicara la modernización de la industria.

Mecánica del juego:

La Manada desarrolla el juego de "Pañoleta en estrella". En este caso, la pañoleta está ubicada en el centro y las seisenas se organizan en fila frente a ella; a la señal, el último de la fila corre a la derecha, recorre todo el círculo y pasa por debajo de las piernas del resto de la seisena para capturar el pañuelo.

Canción:  
"Guillermo Tell"

Fondo motivador:

Guillermo Tell es un personaje de las leyendas de Inglaterra que se caracterizaba por la habilidad en el manejo del arco y la flecha. Le dio la libertad a los cosacos, antiguo pueblo de Rusia, y ellos, agradecidos, le regalaron un frasco de mermelada.

Mecánica del juego: el animador dirige verso por verso la canción y el resto responde el estribillo con un canto alegre. Se pueden improvisar movimientos:

Guillermo Tell ¡a pata pelaa!  
Con gran valor ¡a pata pelaa!  
a los cosacos les dio la libertad ¡a pata pelaa!  
y los cosacos ¡a pata pelaa!  
agradecidos ¡a pata pelaa!  
le regalaron un frasco e mermelada ¡a pata pelaa!

Santiago Watt ¡a pata pelaa!  
el inventor ¡a pata pelaa!  
de la primera máquina de vapor ¡a pata pelaa!  
que la inventó ¡a pata pelaa!  
con el hervor ¡a pata pelaa!  
de una tetera en un día de calor ¡a pata pelaa!

Juego instructivo por bases:

“Acciones sostenibles”

Fondo motivador:

Con el desarrollo de la industria, la humanidad ha provocado una gran contaminación en el planeta. Esta pone en peligro la vida de todas las especies, incluida la nuestra.





### Mecánica del juego:

Este juego se desarrolla en tres etapas. Pueden organizarse como bases o como fases; en cada una es importante que desarrollemos prácticas sostenibles como las siguientes:

- En vez de comprar refrescos para ir a nuestros paseos, conviene que siempre portemos líquidos, como agua, en una cantimplora.
- Cuando vamos al supermercado, podemos llevar una bolsa y reutilizarla muchas veces, porque el plástico tardará unos 500 años en desintegrarse. Para ello, podemos llevar una bolsita doblada en el bolsillo.
- Cuando nos lavamos los dientes o las manos, no debemos dejar la llave abierta, porque se desperdicia agua. Al lavarnos los dientes, es preferible llevar un vaso, de modo que solo se abra la llave para cargarlo cuando sea necesario.

### 1. ACCIÓN : la cantimplora

Vamos a necesitar botellas de refrescos en desuso, agua y jabón de platos. Lavar los envases y dejarlos secar: Mientras se secan, se prepara con la Manada un fresco de frutas como limonada o naranjada. Para esto, se necesitarán limones o naranjas partidos a la mitad, un pichel, azúcar, agua y una cuchara para batir. Se llena cada cantimplora y se deja la bebida para el final de reunión, cuando aumente el calor; de esta forma la Manada percibirá los beneficios.

### 2. ACCIÓN: la bolsita reutilizable

Necesitaremos bolsas plásticas, preferiblemente las que dan con las compras de los supermercados. Alisar las bolsas o doblarlas en cuatro partes. Comenzar a doblarlas por la parte posterior; en triángulos, de modo que al final tendremos un cómodo paquete que puede llevarse con el equipaje y usarse en cualquier necesidad.

### 3. ACCIÓN: lavándonos las manos con medio vaso de agua

Dar medio vaso de agua a cada persona para que haga el proceso de lavado de manos. Premie a quienes logren hacerlo. También recuerde al grupo que el agua es un líquido preciado, el cual no debemos tirar, aunque nos llegue fácilmente; que millones de personas carecen de ese beneficio y en un futuro será escaso en el país.



Historieta:

“La selva nos llama”

Fondo motivador: infórmate sobre los problemas más graves que experimenta la humanidad, comparte con las y los lobatos el problema ambiental del mundo y plantea estrategias que podemos poner en práctica para ayudar a corregirlos.

Juego de círculo:

“Los protectores del ambiente”

Fondo motivador:

Desde India, la selva nos llama. Ahora que tenemos un espíritu de colaboración con la naturaleza, podemos acudir a su ayuda.

Mecánica del juego:

Cada lobata y lobato es un especialista y guardián de la naturaleza. Anda por el mundo deteniendo depredadores. La Manada camina en círculo hacia la derecha y cuando se anuncie el nombre de alguna persona, esta debe ir a atrapar a las demás. Tiene un tiempo determinado para capturar “malhechores”, por ejemplo un minuto, en cual debe atrapar la mayor cantidad; ganará quien realice más capturas. Los “malhechores” se detienen con solo ser tocados.





Reunión Número	Fecha	Tipo de reunión	Tema
3	20 de febrero	Rally	La Manada caza por el ambiente
Énfasis: sociabilidad		Objetivo: conocer los principales problemas ambientales que se registran en el planeta	
Tiempo	Actividad	Responsable	Materiales
8 minutos	Rutina de inicio - Oración - Saludo - Inspección		Bandera nacional de Costa Rica
10 minutos	Base 1 Juego activo: "Calentamiento"		
10 minutos	Base 2 Juego activo: "Veneno"		
10 minutos	Base 3 Juego activo: "Recogiendo agua"		
5 minutos	Toda la Manada Juego de círculo: "Cerdos moribundos"		
10 minutos	Base 4 Manualidad: "Afiche de seisenas"		
10 minutos	Base 5 Representación: "Ayudando a la selva"		
10 minutos	Base 6 Canción: "Salvando el planeta"		
10 minutos	Toda la Manada Juego de círculo "Conociendo colegas"		
5 minutos	Rutina de cierre - Oración - Saludo - Inspección		

## Aspectos generales de la reunión

Este rally se ha diseñado en seis bases que se viven en dos momentos. En cada una de las bases, participa la tercera parte de la Manada. Las tres primeras presentan los principales problemas del planeta. Las tres segundas procuran respuestas por parte de la Manada. Da las indicaciones necesarias para el desarrollo del rally. Puedes usar un pasaporte o bingo, para que cada grupo vaya anotando las bases por donde ha pasado.

### BASE 1

#### Juego Activo: "Calentamiento"

#### Fondo motivador:

La temperatura del planeta aumenta y provoca muchos problemas. Los hielos de los polos se derriten y aumentan el caudal de los mares, afectando las poblaciones de las costas y la fauna de las zonas polares.

#### Mecánica del juego:

Se divide a la Manada en cuatro equipos y se le da a cada persona una cinta del color que corresponde al grupo. El primer color será el calentamiento; el segundo, los polos; el tercero, las costas; y el cuarto, las comunidades costeras. A la señal, cada grupo intenta atrapar la mayor cantidad de cintas que pueda saliendo de juego quienes la pierden. Se repite varias veces la dinámica para identificar a los ganadores, quienes deben reunir mayor cantidad de cinta por lo menos dos veces.

### BASE 2

#### Juego Activo: "Veneno"

#### Fondo motivador:

Los mares se ven invadidos por sustancias que provienen de las industrias y de los residuos de los barcos. Cientos de especies están amenazadas, y algunas perecen entre los charcos y los pozos inundados de basura.

#### Mecánica del juego:

La Manada se forma en un círculo, donde todos se unen con fuerza de las manos. En el centro, se traza un cuadrado con tiza en el suelo; el cual es la zona contaminada. A la indicación, cada quien tira con fuerza intentando lanzar a los demás en el cuadrado contaminando, pero impidiéndose caer en este. Quienes caen en la zona contaminada perecen y deben dejar el juego. Cuando han salido unos ocho, se forma otro círculo para que todos sigan intentándolo.





### Base 3

#### Juego activo: "Recogiendo agua"

##### Fondo motivador:

Como parte de los problemas que implica el deterioro ambiental, muchas naciones y comunidades del mundo sufren carestía de agua, de modo que no se abastecen las necesidades básicas de los pueblos.

##### Mecánica del juego:

La Manada se forma en seisenas. Cada una es un escuadrón de la Cruz Roja, que debe llenar un recipiente de agua con sus manos, para llevarlo a una población. Gana la seisena que primero lo llene.

### Toda la Manada

#### Juego de círculo: "Cerdos moribundos"

##### Fondo motivador:

La selva sufre altas temperaturas y el calor asfixia a los animales que no encuentran aire suficiente por la contaminación atmosférica. Una Manada de cerdos intenta sobrevivir en el clima adverso.

##### Mecánica del juego:

La Manada se organiza en círculo. A la señal, cada niño y niña aspira todo el aire que pueda y lo retiene por unos segundos. A la segunda señal, comienzan a botar el aire silbando y va dejando caer los hombros mientras lo hace. Gana el juego quien logre retener aire por mayor tiempo.

### Base 4

#### Manualidad: "Afiche de seisenas"

##### Fondo motivador:

Parísad es una reunión de las Manadas que acuden al llamado que la selva hace a cada uno. Juntos podemos trabajar en equipo para unir esfuerzos y generar mayores resultados.

##### Mecánica del juego:

Las seisenas reciben papel, tizas de colores y un poco de leche. Con esos materiales, prepararán un cartel que represente los problemas de la selva, de las especies y el clamor que da la naturaleza pidiendo un cambio de actitud a la humanidad.



### Base 5

#### Representación: "Ayudando a la selva"

Fondo motivador:

La selva clama por ayuda. Cada persona tiene la posibilidad de hacer algo para salvar las especies, revertir los problemas y buscar de nuevo el equilibrio.

Mecánica del juego:

Organice a la Manada en seisenas. Cada una va a reflexionar sobre lo que han vivido: ¿qué pasaría si fueran cerdos moribundos, si fueran una de las especies marinas asfixiada en las agua o muerta por envenenamiento?, ¿qué hacer entonces? La seisena representa su propuesta.

### Base 6

#### Canción: "Salvando el planeta"

Fondo motivador:

Los grandes cantantes unen su talento y su música para llamar la atención del mundo, de modo que así buscan ideas y salidas a los problemas de la contaminación.

Mecánica del juego:

Cada grupo diseña e interpreta una canción que se presentará próximamente en el Concierto Parisad de la Manada.

### Juego de círculo:

#### "Conociendo colegas"

Fondo motivador:

Con ideas para cambiar el destino del planeta, podremos llegar a Parisad; aquí conoceremos amigos que buscan los mismos ideales.

Mecánica del juego:





La Manada se forma en círculo. Se toca a un niño o niña, quien debe dar la vuelta por fuera de la formación, tocar a otra persona y ambos corren en direcciones contrarias, saludándose cuando se encuentran de frente y deben seguir para intentar entrar al espacio que dejó el segundo.

Reunión No.	Fecha	Tipo de reunión	Tema
4	27 de febrero	Juego democrático	Escuadrón S.O.S.
Énfasis: sociabilidad		Objetivo: preparar el proyecto de servicio para colaborar con la reducción de los problemas ambientales de la comunidad	
Tiempo	Actividad	Responsable	Materiales
8 minutos	Rutina de inicio - Oración - Saludo - Inspección		Bandera nacional de Costa Rica
	Juego activo: "El inicio de la nueva temporada"		
	Juego activo: "Carrera de elefantes"		
	Juego democrático: "El secreto del marfil"		
	"Danza de los elefantes"		
	Juego activo: "Fuerza elefante"		
	Juego democrático: "Código Marfil"		
	Juego de círculo: "Secreto a salvo"		
	Rutina de cierre - Oración - Saludo - Inspección		

Generalidades de la Reunión. En esta aventura, acudiremos a las profundidades de la selva de India para conocer a una Manada de elefantes, que trazan sus propios planes para revertir los problemas ambientales del Planeta.



Desde el comienzo, descubriremos que se acerca la nueva temporada y es tiempo de planes importantes.

Por ello, correremos con los elefantes rumbo al santuario sagrado, donde el clan de estos animales definirá acciones importantes, hasta establecer su nuevo "Código Marfil".

Las tradiciones de estos legendarios personajes se reviven en la danza y en la fuerza; una mezcla de valores que dan identidad al gigantesco y gris amigo de la naturaleza.

Tras definir el código, los elefantes pondrán a salvo sus ideas e impulsarán sus planes de ayuda al planeta.

Juego activo: "El inicio de la nueva temporada"

Fondo motivador:

La nueva temporada ha llegado, pero la naturaleza ya no brilla como antes. Los elefantes lo notan, aunque los demás parecen no darse cuenta de los cambios que alteran el orden natural.

Mecánica del juego:

La Manada se distribuye por el campo. A la señal, corren hacia uno de los extremos y la dirigencia dirá en cuál de los puntos están los elefantes que se percataron de los cambios, entonces, estos tienen medio minuto para atrapar al resto de la Manada.

Juego activo: "Carrera de elefantes"

Fondo motivador:

Los elefantes se han dado cuenta del grito de alerta que da la selva y han decidido acudir a los lugares sagrados donde sus ancestros ayudan a resolver los más grandes problemas.

Mecánica del juego:





Se forman en tríos. Dos, que serán el cuerpo, llevan alzado a un tercero, el cual representa la trompa del elefante. A la señal, todos los tríos se colocan en línea y a la nueva indicación se da la carrera de elefantes. Así se conoce quienes son más ágiles y veloces. Si el grupo se desarticula, debe iniciar la carrera de nuevo.

Juego democrático:  
“El secreto del Marfil”

Fondo motivador:

Al llegar al lugar sagrado, cada elefante debe definir su secreto de marfil.

Mecánica del juego:

Las seisenas se reúnen para hacer planes de conservación que se aplicarán en el acantonamiento, como tratamiento adecuado de la basura, entre otros. Cada seisena coloca el secreto de su marfil en una pared asignada.

“Danza de los elefantes”

Fondo motivador:

Al tener listas sus ideas, los elefantes danzan bajo el cielo estrellado.

Mecánica del juego:

La Manada se organiza en círculo y cada quien se sujeta de la cintura de quien va adelante. Mientras se canta “un elefante se balanceaba...”, la Manada avanza en círculo y a cada número nuevo se le dice la parte de quien va adelante de la cual debemos agarrarnos (el hombro, la cabeza, la pantorrilla, etcétera).



### Juego activo: "Fuerza elefante"

Fondo motivador:

Emocionados por su danza, los elefantes también quieren demostrar su fortaleza.

Mecánica del juego:

Se divide a la Manada en dos. Cada bando se coloca frente a frente, a la señal, el bando indicado debe unirse en muralla para impedir que los otros elefantes lo derriben.

### Juego democrático: "Código Marfil"

Fondo motivador:

Alegres y fuertes, los elefantes acuden al gran consejo para salvaguardar los secretos de marfil.

Mecánica del juego:

Cada seisena expone su propuesta y la Manada asume lo que va a realizar; sea uno o todos los proyectos de conservación alineados a Parisad.

### Juego de círculo: "Secreto a salvo"

Fondo motivador:

Los elefantes están dispuestos a proteger sus secretos de quienes intenten derribar sus ideas.

Mecánica del juego:

Se designa a un "elefante custodio", el cual se ubica en el centro del círculo, sentado y con los ojos vendados. El dirigente señala a uno de los que está en el círculo, quien debe aproximarse y tratar de tocarle la cabeza al del centro sin que este lo toque o señale; si esto pasara, deberá ocupar el lugar del custodio.





Reunión Número	Fecha	Tipo de reunión	Tema
5	6 de marzo		Manualidades
Énfasis: carácter	Objetivo: preparar el disfraz propio		
Tiempo	Actividad	Responsable	Materiales
8 minutos	Rutina de inicio <ul style="list-style-type: none"><li>- Oración</li><li>- Saludo</li><li>- Inspección</li></ul>		Bandera Nacional de Costa Rica
	Juego activo: "El turbante mágico"		Pañoleta
	Juego activo: "Agujas tras hilos"		
	Manualidad		Materiales solicitados
	Juego "Las calles de Bombay"		
	Juego "Perlas y collares"		
	Manualidad		
	Juego "Los zapatos del coronel"		
	Rutina de cierre <ul style="list-style-type: none"><li>- Oración</li><li>- Saludo</li><li>- Inspección</li></ul>		

En esta reunión, cada quien confecciona el traje con el que va a vestirse en el acantonamiento.

Para ello, la dirigencia debe investigar sobre el vestuario de la India y decidir cómo se va a identificar la Manada, sea con turbantes, camisetitas largas, bandas de colores, etcétera. Para confeccionar los disfraces, deben pedir a la Manada que lleven los materiales a esta reunión.



### Juego activo: “El turbante mágico”

Fondo motivador:

Un legendario sastre confeccionó el turbante mágico, y quien lo lleva puesto tiene el poder de influenciar a los demás.

Mecánica del juego:

La Manada correrá por el campo, un miembro recibe la oportunidad de colocarse el turbante mágico. Este debe atrapar a otros y cuando alcance a alguno le pasa el turbante para que siga el juego.

### Juego activo: “Agujas tras hilos”

Fondo motivador:

En el taller del sastre, las agujas están deseosas de trabajar; pero los hilos están con pereza de seguir uniendo telas. Por ello, las primeras van en persecución de los segundos.

Mecánica del juego:

Los hilos (lobatos) se esconden en diferentes sitios del campo. A la señal, las agujas (lobatas) salen a capturarlos en un lapso de un minuto. Si los atrapan a todos, ganan las agujas y si falta al menos uno, ganan los hilos. El juego se puede invertir.

### Manualidad

Fondo motivador:

Asistiremos a París con un traje elegante que nos hará sentirnos en las calles de India y, además, nos identificará como la Manada de nuestro grupo.





Mecánica del juego:

Se recomienda iniciar la confección del disfraz por lo más complejo y hacerlo en dos etapas; se dejará para la segunda aquello que sea más fácil. No impongas modelos, porque estamos trabajando la creatividad y recuerda que debe haber materiales limitados para llevar a cabo la tarea en equipo.

### Juego “Las calles de Bombay”

Fondo motivador:

En las calles de Bombay, se han perdido objetos de gran valor. Todos los vecinos están interesados en recuperarlos para devolverlos a sus dueños.

Mecánica del juego:

La Manada se forma en círculo y se indica que en las calles de Bombay se han perdido varios objetos. El dirigente dice uno que inicie con la letra de alguno de los nombres de los lobatos o las lobatas; por ejemplo: “se extravió un paraguas”, para referirse a Pablo. El aludido debe correr y los demás deben tratar de que no llegue a la barrera indicada.

### Juego “Perlas y collares”

Fondo motivador:

En la India, se han realizado piezas hermosas con las mejores joyas, lo cual ha traído la tradición de bisutería y joyería del país. Esta vez, un joyero anda buscando las mejores perlas para el collar que le han solicitado.

Mecánica del juego:

La Manada se transforma en perlas y se designa a una persona que es el “joyero”. Este a la señal debe buscar la mayor cantidad de perlas para armar el collar más largo que pueda, para lo cual debe atarlas con las pañoletas de los atrapados.





## Manualidad

Mecánica del juego:

En esta etapa se termina de preparar el disfraz.

## Juego "Los zapatos del coronel"

Fondo motivador:

La esposa del coronel está preocupada, pues en su casa nadie encuentra los zapatos de su marido, que aguarda calzarse para terminar de poner su traje de gala.

Mecánica del juego:

Todos se descalzan y se colocan los zapatos mezclados en el centro del círculo. A la señal, cada uno se venda los ojos porque "se fue la luz" y a la segunda señal, acude a buscar sus zapatos y los calza. Pierden los tres que lo hagan de último.





Reunión Número.	Fecha	Tipo de reunión	Tema
6	13 de febrero	Convencional	Mi amiga la mochila
Énfasis:		Objetivo: aprender a preparar el equipo personal y tomar nota de los materiales que debe llevar para el evento	
Tiempo	Actividad	Responsable	Materiales
8 minutos	Rutina de inicio <ul style="list-style-type: none"><li>- Oración</li><li>- Saludo</li><li>- Inspección</li></ul>		Bandera Nacional de Costa Rica
	Juego activo: "A la mochila"		
	Juego activo: "Tendidos al sol"		
	Juego instructivo: "¿Cómo armar un <i>sleeping bag</i> ?"		
	Juego activo: "Equipaje en parejas"		
	Juego instructivo: "¿Cómo armar la mochila?"		
	Juego de mesa: "Lista del equipaje"		
	Rutina de cierre <ul style="list-style-type: none"><li>- Oración</li><li>- Saludo</li><li>- Inspección</li></ul>		

Con esta reunión se busca que cada lobato y lobata pueda preparar su equipo personal de acantonamiento y sepa las cosas que debe llevar en este.

Juego activo: "A la mochila"



Fondo motivador:

En el cuarto de un lobato o lobata que va de acantonamiento, las cosas están muy emocionadas y sólo esperan que les indiquen el momento cuando deben entrar en la mochila.

Mecánica del juego:

Se traza un cuadro en el piso, con una dimensión de un metro por un metro. La Manada se forma en un círculo y se organizan parejas de objetos, sin repetirlos; por ejemplo: cepillo-pasta, jabón-paño, zapato-media, entre otros. A la señal, todos se dispersan por el campo y cuando la dirigencia diga la palabra "mochila", los dos objetos que señale corren para entrar en esta, pero los demás tratan de impedirlo. Cuando uno entra, ingresa el otro. Se trata de que todos entren en la mochila, lo cual se hará difícil conforme se vayan llamando a más parejas.

Juego activo: "Tendidos al sol"

Fondo motivador:

Aquella mochila tan mal armada fue la primera en mojarse toda cuando se vino la lluvia, por lo que ahora debemos aprovechar el sol para sacar a tender la mayor parte de sus pertenencias.

Mecánica del juego:

Cada seisena forma la fila más larga que pueda, utilizando los cuerpos de los niños, las niñas y las prendas que llevaron puestas, como calcetines, gorras, cordones, fajas y otros. Tras elegir a la seisena ganadora, se da un minuto para que se coloquen nuevamente el uniforme.

Juego instructivo:

"¿Cómo armar un *sleeping bag*?"

Fondo motivador:

Para que no nos pase lo mismo que a la mochila mal armada, en la reunión aprenderemos a hacer una bolsa para dormir.





Mecánica del juego:

Se extiende la sábana y sobre ella se coloca doblada la cobija, de manera que el doblez quede en la parte de afuera y las uniones en el centro de la manta.

Luego se le cierra con la sábana, y se sellan los lados y la parte inferior con las gacillas de seguridad.

Por último, se explica que el sleeping back se arrolla conservando la parte abierta para meter el cuerpo, en el interior del doblez.

Juego activo:

“Equipaje en parejas”

Fondo motivador:

Cuando la mochila estuvo lista, los objetos aprendieron que podían trabajar en equipo. Entonces decidieron clasificarse y ser ubicados de acuerdo con la utilidad que la y el lobato tienen de ellos.

Mecánica del juego:

La Manada comienza a caminar en el campo. A la señal, los objetos se organizan de acuerdo con su clasificación: ropa, artículos de limpieza, utensilios para comer, etcétera. Gana el grupo que se organice bien y de primero. El juego se puede repetir para que cada uno entienda la manera de ordenar las cosas por llevar.

Juego instructivo:

“¿Cómo armar la mochila?”

Fondo motivador:

La y el lobato se puso muy feliz de que cada objeto estaba dispuesto a colaborar y logró armar su mochila como había aprendido en la Manada.

Mecánica del juego:

Se recuerda que la mochila es un equipo de alta seguridad, el cual debe ser acomodado con base en el uso de las pertenencias. Así, las del último día irán abajo y las del primero, arriba.

Se instala la mochila de acuerdo con las capacidades del equipaje y se debe orientar a llevar lo básico, organizado por equipos de cosas, como lo muestra el siguiente cuadro:

Juego de mesa:  
"Lista del equipaje"

Fondo motivador:

Al final del día, el lobato o lobata revisó la lista de todas las cosas que debía llevar para estar seguro o segura de que nada le hacía falta.

Mecánica del juego:

El juego es una sopa de letra. Dale a cada quien una copia de la siguiente lista de equipaje, para que colore con cada objeto encontrado y prepare la lista de lo que debe llevar:

P	A	N	T	A	L	O	N	S	U	E	T	E	R	C
I	M	U	N	I	F	R	O	B	V	C	X	B	O	E
J	E	D	X	K	D	D	B	U	F	A	E	O	P	P
A	D	O	S	A	V	D	A	U	Y	Q	D	T	A	I
M	I	B	C	S	D	G	J	Y	F	A	C	E	I	L
A	A	L	I	N	T	E	R	N	A	U	S	L	N	L
A	S	I	M	A	C	U	C	H	A	R	A	L	T	O
G	O	R	R	A	G	U	A	N	T	E	S	A	E	D
O	T	A	L	P	F	G	H	J	K	Y	T	S	R	E
Q	A	W	O	J	W	E	R	P	N	T	I	V	I	N
S	P	A	Ñ	O	L	E	T	A	M	R	J	T	O	T
F	A	J	A	N	S	D	F	Ñ	T	E	R	Y	R	A
R	Z	T	P	D	O	S	B	O	T	E	L	L	A	L
S	A	L	V	E	Q	U	E	G	F	D	D	N	J	O
S	L	E	E	P	I	N	G	B	A	G	F	N	B	L

PANTALÓN / CAMISA / PAÑOLETA / NUDO / ZAPATOS / PAÑO / JABÓN / GORRA / FAJA / SLEEPING BAG

SALVEQUE / MEDIAS / CEPILLO DENTAL / PIJAMA / SÚETER / DOS BOTELLAS / CUCHARA / PLATO / VASO





Reunión Número	Fecha	Tipo de reunión	Tema
7	20 de febrero	Reunión convencional	Operación tienda
Énfasis:		Objetivo: aprender a utilizar adecuadamente el equipo de campamento del grupo	
Tiempo	Actividad	Responsable	Materiales
8 minutos	Rutina de inicio <ul style="list-style-type: none"><li>- Oración</li><li>- Saludo</li><li>- Inspección</li></ul>		Bandera Nacional de Costa Rica
10 minutos	Juego activo: "Vientos fríos"		
10 minutos	Juego activo: "Protegiéndose en la tienda"		
40 minutos	Juego instructivo por bases: <ul style="list-style-type: none"><li>1. La tienda</li><li>2. La cocina</li><li>3. Las herramientas</li><li>4. El tendedero</li></ul>		Una tienda de campaña instalada, un letrero que diga "Área de cocina", un equipo para comer y dos cuerdas de 5 metros cada una
10 minutos	Juego activo: "El refrigerio"		
10 minutos	Juego evaluativo: "Ocupando la tienda"		
10 minutos	Rutina de cierre <ul style="list-style-type: none"><li>- Oración</li><li>- Saludo</li><li>- Inspección</li></ul>		



Esta reunión busca que se le presente el equipo de campamento del grupo a la Manada, para que cada niño y niña lo identifique, lo conozca y aprenda a utilizarlo correctamente. De esta forma, podrá tener un acantonamiento seguro y le ayudará al Grupo a preservar su patrimonio.

Juego activo:  
“Vientos fríos”

Fondo Motivador:

El acantonamiento ha iniciado y el clima está frío, por lo que debemos saber de qué manera esquivar las inclemencias.

Mecánica del juego:

La Manada se forma en una fila en un extremo del campo y en el centro se colocan dos integrantes que serán los vientos fríos. A la señal, el dirigente debe indicar hacia donde soplarán los vientos y la Manada debe buscar refugio en un punto diferente. Si son tocados por los vientos, pasan a ser ventiscas que ayudarán a atrapar a los demás.

Juego activo:  
“Protegiéndose en la tienda”

Fondo Motivador:

Cuando llega la noche, se terminan las actividades y es hora de irse a las tiendas. Debemos estar atentos para no perdernos y entrar en la tienda correcta.

Mecánica del juego:

Este es el juego de comederos de conejos. Se forma a la Manada en equipos de tres: dos son la tienda y el tercero es el ocupante, que se debe acucillar en ella. Uno debe quedar sin tienda y a la señal, puede sacar a cualquiera para refugiarse. Podemos incorporar variantes como indicar “Tempestad” y entonces todos los ocupantes deben cambiar de tienda.





#### Juego instructivo por bases:

1. La tienda
2. La cocina
3. Las herramientas
4. El tendedero

#### Fondo Motivador:

En la Manada, hacemos las cosas siempre mejor. Por ello, aprenderemos a manejarnos adecuadamente en cada uno de los siguientes cuatro casos.

#### Mecánica del juego:

Se organizan cuatro bases, cada una de las cuales recibirá a una seisena por diez minutos para explicarle en qué consiste el área donde se encuentra, cuál es su importancia y cómo debe comportarse cada lobato y lobata en relación con ese tema.

#### Tienda:

Este es el lugar donde pasaremos las noches del acantonamiento. No es para jugar, sino para dormir. Por eso, no vamos a entrar en las tiendas durante el día, a menos que el clima nos obligue. Para mantener la impermeabilidad de las tiendas, no debemos tocar las paredes ni hacer que ningún objeto, como mochilas, las rocen.

#### Cocina:

La cocina es un lugar inseguro para las niñas y los niños porque ahí se encuentran materiales inflamables, líquidos calientes y otras sustancias que solo manejan personas adultas en el acantonamiento. Por ello, se debe indicar a la Manada que no van a ingresar en el área de la cocina y se va a comer en un lugar diferente, a donde el equipo de apoyo nos llevará los utensilios y alimentos. En esta base, se debe señalar a la Manada que no va a llevar alimentos, como golosinas, a las tiendas y que si lleva, se recogerán en una gran bolsa para consumirlos en los tiempos cuando esas meriendas sean adecuadas.

#### Herramientas:

Se debe indicar a la Manada que en el acantonamiento habrá una sección de herramientas, a las cuales las lobatas y los lobatos

no deben tener acceso. Se les muestran las herramientas que no pueden llevar, como cuchillas, y se les hace ver que los únicos utensilios necesarios serán el plato, la cuchara y el vaso, por tanto, cada uno los debe llevar (bien sean de metal o plástico) e identificar. Esta base es buena para enseñarles a lavar los utensilios.

Tendedero:

Se indicará a la Manada que la ropa se debe secar al sol. Con ayuda de un par de nudos ballestrinque, se hará un tendedero para que los chicos y las chicas coloquen algunas pertenencias, como pañoletas. Se harán otras indicaciones del uso de la ropa sucia o mojada.

Juego activo:

“El refrigerio”

Fondo Motivador:

El equipo de apoyo está preocupado porque debe preparar las meriendas de la Manada en el menor tiempo y con la mayor calidad. Vamos a ayudarlo.

Mecánica del juego:

Los lobatos serán el pan, unas niñas, la mermelada y otras, mantequilla. Todos comienzan a correr por el campo y cuando el dirigente avise “Merienda”, se deben ubicar dos panes con una mantequilla y una mermelada. Aquellos con ubicación incorrecta van saliendo. Con ellos, se puede iniciar un segundo juego.

Juego evaluativo:

“Ocupando la tienda”

Fondo Motivador:

Cada seisena tendrá un espacio en la tienda; cuando sea hora de dormir podrá entrar y ubicarse en esta, sin tocar las paredes.

Mecánica del juego:

Se divide la Manada por seisenas y se traza un gran cuadro en el piso, el cual indica la entrada a la tienda. Cuando se dice un color, la seisena entra en la tienda, se ubica en el espacio asignado sin tocar ninguna de las líneas del cuadro, que representarán las paredes. Gana aquella que lo haga bien en el menor tiempo.





# XI. EL VALOR PEDAGÓGICO DE LAS ACTIVIDADES EDUCATIVAS EN LA MANADA

Francisco Herrera Vargas

Las actividades educativas son experiencias capaces de generar un cambio de actitud y de comportamiento en las niñas y los niños de la Manada.

Se tratan de reuniones que se organizan dentro o fuera del Movimiento, donde participan nuestros jóvenes en razón del Programa Educativo que les ofrece el escultismo y el guidismo.

Una actividad educativa se caracteriza porque su contenido programático les permite a las y los lobatos trabajar los objetivos educativos y las áreas de formación del sistema de progresión personal, que se han considerado en la Manada para atender el Método Guía y Scout.

Como sabemos, la dirigencia se encarga de identificar necesidades de experiencias que tiene la Manada y de preparar un plan de trabajo lleno de actividades donde las niñas y los niños, tanto en lo individual como en lo colectivo, se enfrenten a temas, y experiencias que los hagan crecer y fortalecer aspectos que se presentan como debilidades en su desarrollo humano bajo.

Este proceso de formación se lleva a cabo en el marco de la propuesta educativa del escultismo, esta implica la transmisión de los valores de la organización, para que los jóvenes tengan un marco de referencia con el cual construir su propio proyecto de vida.

Entonces, las experiencias educativas en la Manada deben ser capaces de transferir los valores de la organización expresados en el Lema, la Ley y la Promesa de la Manada, y ponerles en contacto con situaciones que los hacen pensar, reflexionar y cambiar de actitud frente a temas en los cuales parecen tener dificultades: la corporalidad, la creatividad, el carácter, la afectividad, la sociabilidad y la espiritualidad.

## 11.1. EL JUEGO Y SU VALOR PEDAGÓGICO

Si les preguntamos a la Manada por qué vienen cada semana, nos responderán algo que hemos escuchado muchas veces: ¡a jugar! El juego es la primera y gran actividad educativa utilizada por el escultismo en su meta de ayudar a las personas a desarrollar el potencial humano poseído, en áreas que se vinculan con el cuerpo, la mente, el carácter, los afectos, las relaciones humanas y la trascendencia espiritual.

Si para ellos y ellas el juego es la vida, la principal motivación que encontrarán en la Manada es tal actividad, la cual la llevan a cabo mediante otras técnicas que aplicamos: la danza, las canciones, las historietas, las representaciones y las manualidades.

## 11.2. TIPOS DE ACTIVIDADES EDUCATIVAS

Se pueden utilizar muchos criterios para organizar las actividades educativas. La tabla siguiente nos ofrece una clasificación práctica:

Actividades internas:  Se producen en los niveles del grupo, la región, el país o la comunidad internacional		Actividades externas:  Organizadas por otras entidades y ofrecen a los jóvenes un espacio para su crecimiento personal
Actividades educativas	Técnicas lúdicas (o de juegos)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Turnos, ferias, fiestas patronales o cívicas</li> <li>• Teletón</li> <li>• Colectas</li> <li>• Campañas</li> <li>• Conciertos</li> <li>• Caminatas</li> <li>• Romerías</li> <li>• Desfiles</li> <li>• Actos cívicos</li> <li>• Otros</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reunión convencional</li> <li>• Manualidades</li> <li>• Fogata</li> <li>• Lamparata</li> <li>• Expedición</li> <li>• Rally</li> <li>• Juego amplio</li> <li>• Historieta continuada</li> <li>• Acantonamiento</li> <li>• Noche de pijamas</li> <li>• Proyectos</li> <li>• Buenas acciones</li> <li>• Eventos regionales</li> <li>• Eventos nacionales</li> <li>• Eventos internacionales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Historieta</li> <li>• Danza</li> <li>• Canción</li> <li>• Trabajos manuales</li> <li>• Representaciones</li> <li>• Juegos                             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ De campo</li> <li>✓ De grupo</li> <li>✓ De equipos</li> <li>✓ De círculo</li> <li>✓ De fila</li> <li>✓ Relevos</li> <li>✓ De salón</li> <li>✓ De mesa</li> <li>✓ Para el viaje</li> <li>✓ Nocturnos</li> <li>✓ Acechos</li> <li>✓ Otros</li> </ul> </li> </ul>	



### 11.3. ¿Cómo saber si las actividades que ustedes programan son educativas?

El Movimiento Guía y Scout no es una organización recreativa, sino educadora en el ámbito no formal. Desde esa perspectiva, el trabajo que tenemos los lobateros es producir actividades con gran valor pedagógico, las cuales sean capaces de exponer a las lobatas y lobatos a experiencias que promueven cambios de pensamiento y de actitud en ellos.

Conviene hacer un análisis del impacto que están teniendo nuestras actividades. Esto se puede realizar si comparamos el fondo y el desarrollo de las actividades, los juegos y demás experiencias, con los valores expresados en el Lema, la Ley y la Promesa. Si existen diferencias, solo estamos entreteniéndolos a los muchachos.

El resultado de nuestro trabajo se refleja en los cambios que muestran los jóvenes.

### 11.4. Diseñando actividades educativas

Cuando diseñamos actividades educativas, partimos de lo siguiente:

- ¿Cuáles son las actividades educativas que le conviene experimentar a la Manada y a cada uno de sus lobatas y lobatos?
- ¿Qué les interesa vivir realmente a las lobatas y lobatos?

Responder a estas preguntas es posible si el Equipo de Viejos Lobos ha levantado un diagnóstico de las necesidades de formación de la Manada, al considerar:

- La progresión personal de cada lobato: lo que me permite saber cuáles son las áreas de progresión donde ha logrado más progresión y, por ende, en las que lleva más rezago el o la joven.
- Los objetivos de progresión que el niño y la niña tienen pendientes.
- Los objetivos de progresión y las áreas en las cuales la Manada necesita vivir experiencias que propicien el trabajo de esos objetivos.

Con ello, el Consejo de Viejos Lobos seleccionaremos el énfasis del trabajo de la actividad y estableceremos, al mismo tiempo, un perfil de las actividades, los fondos motivadores y las técnicas lúdicas que podemos emplear; tal como lo ilustra la siguiente tabla: Como habremos observado, cada una de las áreas de formación supone el manejo de uno o varios campos de acción.

**Cuando trabajamos corporalidad, se abarcan tres actividades diferentes, aunque complementarias, como:**

- El conocimiento que tiene el niño o niña sobre su cuerpo y cómo funciona.
- El conocimiento y los hábitos que tiene el niño o niña para mantener su cuerpo sano.
- El desarrollo de los aspectos de motora gruesa de su cuerpo; tales como: los huesos, los músculos y sus funciones, la fuerza y las destrezas motoras.
- El desarrollo de los aspectos de motora fina de su cuerpo; entre estos: la agudeza de sus sentidos.

**El desarrollo de la creatividad implica:**

- El manejo de la información que recibe y utiliza el niño o niña de todos los campos del saber donde está siendo estimulado.
- La capacidad de generar respuestas para resolver situaciones; tales como: preparar un alimento o atender sus necesidades de nutrición.

**El carácter implica:**

- La construcción de un código de valores dentro del Movimiento Guía y Scout, a través, especialmente, de la vivencia de la Hermandad y del conocimiento de su historia y sus fundamentos.
- El auto-reconocimiento de las capacidades y del potencial que lo caracteriza como ser humano, a partir de las áreas de formación en que atendemos su desarrollo.

**La afectividad envuelve un trabajo en dos direcciones:**

- El autoestima por parte del niño, y de la niña
- El afecto hacia las demás personas: inicia en el espacio de su hogar y crece hacia espacios externos..

**La sociabilidad conlleva al manejo de:**

- Un desarrollo de respeto y convivencia con su entorno natural.





- Un desarrollo de respeto y convivencia con su entorno comunitario.
- Un desarrollo de respeto y convivencia con su entorno social.

Finalmente, el área de espiritualidad nos lleva a trabajar dos direcciones:

- La comprensión de la vida desde el modelo espiritual, el cual ha sido decidido por su familia para él.

El desarrollo de una vivencia de su fe, a partir de los valores del Movimiento y del modelo espiritual seleccionado por su familia.

La siguiente tabla puede ayudarnos a seleccionar actividades educativas para cada uno de los casos mencionados, no obstante, tenga en cuenta que esto es sólo una guía.

### Tabla para la determinación de Actividades Educativas en la Manada

Áreas de formación y objetivos educativos por estimular	Actividades educativas oportunas	Técnicas lúdicas pertinentes	Fondos motivadores
Corporalidad: conocimiento del cuerpo y hábitos saludables	Aprendizaje del cuerpo y sus sistemas, así como características, operaciones y cuidados	Investigación mediante proyectos, visitas y películas	Científicos Médicos Seres extraterrestres que quieren conocer a los Humanos
Corporalidad: motora gruesa	Desarrollo de la estructura ósea y muscular	Ejercicio físico y deportes	Olimpiadas Aventuras en la naturaleza Piraras Deportistas
Corporalidad: motora fina	Desarrollo de destrezas de los sentidos	Observación Juegos de Kim Manualidades Cabuyería Artesanías	Vida de BP Lobos y otros animales Vaqueros Artistas del mundo
Creatividad: dominio de la información	Manejo de la información que se posee	Concursos de saberes Competencias culturales Lectura y escritura Desarrollo de proyectos	¿Quién quiere ser millonario? Antorcha Cultura del mundo Científicos Exploradores

Creatividad: capacidad de respuestas	Desarrollo de estrategias y generación de respuestas oportunas	Manualidades Juegos de campo Teatro y representaciones	El mundo del cine Momentos especiales de la vida (Días del ...) Ingenieros Inventores
Carácter: valores del Movimiento	Vivencia del Movimiento	Experiencias de convivencia con otras Guías y Scouts	Eventos regionales y nacionales Convivios con otros grupos JOTI y JOTA
Carácter: potencial del joven	Desarrollo de la personalidad	Teatro Proyectos propios Exposición de ideas Liderazgo	Exposiciones Museos de la Manada Congresos de inventores Noches de veladas Fogatas y lamparatas
Afectividad: auto-afectividad	Estimulación de amor propio	Acantonamiento Momentos de fe Ceremonias de bandera	<i>Buscando a Nemo</i> <i>Mi mejor amigo</i> <i>Platero y Yo</i> <i>Cocorí</i>
Afectividad: amor por los demás	Estimulación de amor por los demás	Servicio Buenas acciones Preparación de regalos o cartas para los demás	Historias de héroes Leyendas de personajes gloriosos Historia nacional
Sociabilidad: ambiente	Valoración del entorno y vida al aire libre	Excursiones Acantonamientos Caminatas por el pueblo	El mundo de las estrellas Mis amigos animales Mundo salvaje
Sociabilidad: comunidad	Vivencia con la comunidad	Servicio Rallys en la comunidad Visita a lugares públicos Conciertos	La vida de mi pueblo Erase una vez en nuestra comunidad Rally por casa Exploradores en bicicleta
Espiritualidad: comprensión de temas de fe	Compresión del mundo y la reacción	Momentos de fe Reflexiones de Manada	La creación Vidas ejemplares
Espiritualidad: vivencia de fe	Práctica de actividades de fe	Momentos de fe Participación en servicios de fe	Mi primera comunión Servidores del Gran Jefe



# XII. PROGRAMANDO

## REUNIONES DE MANADA

Francisco Herrera Vargas

Programar reuniones de Manada es una de las tareas fundamentales de la dirigencia de la sección menor. Los modelos de actividades educativas que utilizamos en Guías y Scouts de Costa Rica, son tradicionales del lobatismo; no obstante, han sido probados y transformados con los años. Esto con el fin de ofrecer a las niñas y niños un Programa Educativo que sea atractivo y plenamente satisfactorio a sus características, intereses y necesidades.



Esperamos que después de tu experiencia en cursos de formación, alcances el nivel que esperamos y puedas cazar las mejores reuniones para compartirlas con la Manada donde prestas servicio.

### 12.1. La reunión de Manada

Reunión de Manada y actividad educativa es lo mismo. Se trata de una experiencia diseñada para la Manada, en función de las necesidades de formación de las lobatas y los lobatos que la integran.

Existen reuniones internas y externas. Las primeras son las organizadas y desarrolladas dentro del movimiento. Las externas son las que se generan fuera del Movimiento, pero a las cuales los miembros de la Manada aportan un beneficio, como Teletón.

## 12.1.1. Reuniones internas

Hay varios tipos: o Reunión convencional: se desarrolla en 90 minutos con un esquema de curva de interés.

- Manualidades: consta de dos bloques de 20 minutos para las manualidades, cada bloque se separa por juegos para animar al grupo.
- Correría o Rally: tiene un modelo de bases.
- Fogata o su versión bajo techo la lamparata.
- Expedición: se recorre el campo realizando actividades diferentes a cada cierta distancia.
- Juego amplio: debe tener una duración de una hora o más.
- Acantonamiento. o Historieta continuada: destaca en ella la vivencia de una historia narrada por etapas, entre las cuales hay juegos y otras técnicas

## 12.1.2. Los elementos de la reunión de Manada

Las reuniones de Manada tienen varios elementos, a continuación se explicarán:

### a. Tema

Todas las reuniones tienen un tema que se sintetiza en un título y se desarrolla a través del fondo motivador. Podemos decir que este es como el romanticismo que se vive en la reunión: piratas, selva, vaqueros, científicos, etcétera.

Cuando se define el tema, expresado en un título, se expresa claramente lo que va a ocurrir en esa experiencia. Veamos algunos casos:

- Viaje al "Fondo del Mar"<sup>1</sup>
- Los zapateros de Cenicienta
- Bob Esponja y las Sirenas del Golfo de Nicoya
- Las máximas de Baloob. Fondo motivador



Este es la temática, un cuento o una historia que se vive en la reunión. Generalmente, se desarrolla utilizando la estructura del cuento. También presenta la curva de interés: introducción, desarrollo clímax y desenlace.

## b- [1 fondo motivador

Se divide en varios momentos de la historia que se ha seleccionado para esa reunión. Veamos un caso en particular:

Tema: Las aventuras de Rimbó

Momentos de la historia

- Rimbó, un niño negro, sale a la playa a recoger cocos con sus amigos.
- Es tarde cuando regresa a casa y la oscuridad de la noche le recuerda las largas jornadas en el mar, cuando venía de Jamaica acompañado de su familia.
- Por la mañana, acompaña a su madre a repartir almuerzos a los constructores de las líneas del tren.
- Su madre le explica el uso del tren: servirá para cargar y descargar; se viajará entre Limón y San José, capital de Costa Rica.
- Rimbó quiere ir a la capital, pero una ley le impide pasar de Turrialba; para el niño esto es injusto porque todos somos iguales y los negros hacen importantes contribuciones para la patria de todos.
- Rimbó comprende que hay cosas que deben cambiar y él puede hacerlo. Por eso, se propone llegar a ser un gobernante para modificar todas las leyes injustas.
- Su abuela lo premia con las tradiciones de la cocina caribeña, por ser buen chico. Cada uno de los momentos de esta parte motivará una de las técnicas seleccionada para la actividad.

## c. Objetivos de la reunión

Cuando se habla de objetivos de la reunión hacemos referencia a tres elementos que queremos lograr: • Aquello que la Manada hará en esa reunión, por ejemplo: "Preparar las invitaciones para la fiesta de la familia". • Aquello que trabajaremos de la progresión personal de las niñas y los niños, es decir, el énfasis que vamos a tener en algunas de las áreas de formación, como el caso de la "creatividad" y la "afectividad".



ÉNFASIS	INFANCIA MEDIA	INFANCIA TARDÍA
Creatividad	Sé para qué sirven las herramientas que uso	Soy cariñoso con mis papás y demás familiares
Afectividad	Practico continuamente mis habilidades manuales	Comparto con la familia de mis amigos y los invito a que compartan con mi familia

- Los objetivos educativos específicos de las áreas de formación que trabajarán los participantes, los primeros se seleccionan de acuerdo con el desarrollo evolutivo que presenten los segundos.

#### d. Técnicas lúdicas para Manada

Los objetivos educativos se logran mediante una selección adecuada de juegos danzas, canciones, historietas, representaciones y manualidades para realizar en la reunión.

Un objetivo educativo como el determinado para el área de afectividad en la infancia tardía, "Comparto con la familia de mis amigos y los invito o que compartan con mi familia", determina que la actividad de la familia tendrá gran protagonismo por parte de los lobatos y las lobatas, lo cual también debe prevalecer en esta, que será una reunión previa.

#### e. Formato de curva de interés (característico de la reunión convencional)

La curva de interés presenta las características del cuento:

- Introducción
- Desarrollo
- Clímax
- Desenlace





En la primera fase, la dirigencia impacta a la Manada con lo más atractivo del tema, que por lo general motiva el juego activo. El desarrollo se narra y vive en los juegos siguientes, y el clímax anima el punto culminante de la reunión, donde se logran los objetivos establecidos para la ocasión. El cierre motiva las dos o tres acciones, o juegos finales, antes de la rutina.

Por lo general, el clímax se vive en el minuto 60 de la reunión. Para el ejemplo temático seleccionado, corresponde a la etapa cuando: Rimbó comprende que hay cosas que deben cambiar y él puede hacerlo. Por eso, se propone llegar a ser un gobernante para modificar todas las leyes injustas”.

Para lograr este formato, se podría generar una discusión, una presentación de proyectos en seisena, la redacción de una serie de acuerdos del Consejo de la Roca, en fin, todo aquello resultado del pensamiento crítico de la Manada. Mediante cualquiera de estos elementos, las y los lobatos pueden expresar su opinión frente a la problemática del tema y el fondo motivador:

#### **f. Programación de balance activo/pasivo de las actividades**

Un elemento importante que permite vivir la reunión alegremente es el balance entre acciones intensas, la cuales demanda energía física, y otras tranquilas, que permiten descanso.

Para ello, debemos hacer una Actividad activa y, luego bajar el ritmo con una pasiva, volver a levantarlo con la primera y así constantemente. Por lo general, los juegos son activos y las demás técnicas, pasivas. No obstante, eso es relativo porque así como hay dirigentes capaces de generar explosión en un canto, hay otros que adormecen hasta jugando fútbol.

#### **g. Tiempos recomendados para cada técnica**

Si queremos dar el balance adecuado, se debe tomar en cuenta que las técnicas lúdicas empleadas tienen un tiempo recomendado y su respectiva justificación, según la edad y periodo de interés de nuestros niños y niñas.

- Juego súper activo: aquel que permite la participación activa de todos los miembros de la Manada al mismo tiempo. Se recomienda que su duración sea de 10 minutos.

- Juego activo: aquel en que solo una parte de la Manada participa activamente, pero se van turnando. Preferiblemente, su duración debe ser de 10 minutos.
- Juego pasivo: juego donde la actividad física es mínima.
- Canciones: estas son consideradas actividades pasivas, no pueden durar más de 5 minutos para mantener la atención y la participación del niño. Este tiempo incluye el dar a conocer la canción y su puesta en práctica.
- Danzas: al igual que la canción, la danza es pasiva y no puede durar más de 5 minutos, incluidos la demostración e indicación de pasos.
- Manualidades: también es una actividad pasiva que requiere de atención de parte del niño y la niña; sin embargo, su duración debe ser de entre 10 y 20 minutos en una reunión convencional. En caso de que la manualidad requiera de más tiempo, se recomienda hacer una pausa, realizar una técnica activa y luego retornar por otro periodo corto a esta.

#### h. [valuación de la reunión

El último elemento de la reunión es la evaluación. El equipo debe realizar esta mientras se ejecuta la reunión: uno actúa, el otro apoya, uno más observa y analiza, mientras el cuarto prepara la siguiente actividad. Es conveniente hacer la evaluación con la Manada en la rutina final. No está demás conocer qué les ha parecido la reunión, qué han aprendido, qué les disgustó y escuchar los comentarios de las y los niños. Toda esa información se retoma y procesa en el Consejo de Viejos Lobos durante la semana.

### 12.1.3 Pasos para la programación de reuniones

Para elaborar una reunión de Manada:

- Revisen el ciclo de programa y obtengan la información básica de la reunión que ustedes van a programar: tema, tipo de actividad, objetivos y objetivos educativos.





- Reconstruyan el tema y el fondo motivador de la reunión en función de los resultados que han tenido en las últimas reuniones.
- Repasen el tema, los objetivos de la reunión, las áreas a las que harán énfasis, los objetivos de formación y el fondo motivador.
- Selecciones técnicas con las cuales pueden lograr los objetivos establecidos.
- Elaboren un cronograma de las actividades por realizar; de manera que los juegos permitan la narración y vivencia del fondo motivador.
- Revisen que la reunión tenga coherencia, ritmo y balance.
- Establezcan los materiales que necesitarán para ejecutarla.
- Dividan las funciones de los dirigentes en la reunión considerando los siguientes aspectos:
  - ¿Quién dirige cada juego?
  - ¿Quién asiste a quien durante cada juego?
  - ¿Quién observa el juego desde lejos para ver lo que pasa?
- Tomen todas las precauciones del caso para el momento de ejecutar la reunión y no olviden disponer de un plan B.



Hora	Tiempo	Técnica lúdica	Fondo motivador	Responsable	Materiales
------	--------	----------------	-----------------	-------------	------------

Ejemplo:

2:30 pm	10 minutos	Juego tranquilo: "El secreto de Mang"	Mangel murciélago ha dejado un mensaje secreto que sólo los conocedores de su lenguaje podrán descifrar, en el menor tiempo posible	Baloo	1 hoja, 1 bolígrafo y una clave murciélago por seisena
---------	------------	---------------------------------------	---	-------	--

Mecánica del juego:

Se da a cada seisena un mensaje en clave de murciélago y la clave misma, para ver cuál es más rápida en responder.

CLAVE MURCIÉLAGO

M	U	R	C	I	E	L	A	G	O
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

67 70B8T0 Y  
L8 70B8T8 SON  
5561P36  
16J036S

MENSAJE

- El lobato y la lobata son siempre mejores





# XIII. PLANEAMIENTOS DE ACTIVIDADES EDUCATIVAS

José Francisco Herrera Vargas  
Ileana Astúa Bejarano  
Dilbar Usmanova

Como has visto, en la programación se utilizan una serie de elementos que unidos forman las actividades de educativas o reuniones de Manada. Antes de presentar los planeamientos de las distintas reuniones y explicaremos más a fondo las técnicas lúdicas, ya que son la base de cada reunión.

## 13.1. Actividad educativa

Las actividades educativas son experiencias capaces de generar un cambio de actitud y de comportamiento en los niños y niñas de la Manada. Es donde este manifiesta su forma de ser y relacionarse con los demás. En el capítulo IV de este documento, encontrarás una lista detallada de las actividades educativas que realizamos en la Manada.

## 13.2. Técnicas lúdicas

Esta corresponde al medio con el cual se desarrollan actividades educativas y se anima el programa educativo de la Manada. Entre las técnicas lúdicas que solemos utilizar destacan:

## 13.2.1. Juegos:

Jugar es muy importante para el desarrollo de las y los niños, porque es una forma de aprender y divertirse al mismo tiempo, les proporciona desarrollo emocional, físico y social.

Las ventajas de jugar son interminables y la Manada lo hace tanto en lugares cerrados como al aire libre. Esta les ofrece la oportunidad de saltar, correr, escalar, gritar y reír.

Un niño o niña que juega con un balón, corre con sus hermanos de la Manada, en definitiva hace ejercicio; por tanto, el crecimiento y desarrollo de sus músculos y huesos, e incluso, las condiciones de sus pulmones, serán mucho más saludables que las de otro que esté todo el día metido en casa usando la computadora o viendo la televisión.

Jugar con personas del mismo grupo etario y al aire libre también les anima a ser más independientes, explorar su entorno, aumentar su imaginación y descubrir lo que de verdad les gusta y quieren hacer.

Existen una gran variedad de juegos, podríamos clasificarlos de la siguiente manera:

- De campo
- De grupo
- De equipos
- De círculo
- De fila
- Relevos
- De salón
- De mesa
- Para el viaje
- Nocturnos
- Acechos
- Otros





Independientemente del tipo de juego que se vaya a realizar, hay puntos importantes que debemos tomar en cuenta a la hora de elegir uno para nuestra reunión.

- Cuando vayamos a escoger los juegos para la Manada, hay que pensar cuáles son los intereses de los niños para poder mantener su interés y la diversión durante toda la reunión.
- Existen juegos súper activos, activos y pasivos: en los primeros, toda la Manada participa.; en los activos, juegan por turnos, no todos a la vez; los pasivos, como su nombre lo indica, permiten que las y los niños descansen, y propician el desarrollo de actividades menos intensas. Por tanto, hay que alternar entre estos tipos de juego, de manera que ofrezcamos un balance que nos permitan ir del entusiasmo y la animación a la tranquilidad.

La reunión de Manada tiene una duración mínima de hora y media, y máxima de dos horas. Ningún juego deberá durar más de 10 minutos, ya que los niños perderán el interés, comenzarán a dispersarse.

Deben ser variados: de competencia, de memoria, en equipo, etcétera. Si un juego no logra captar el interés de la Manada, hazle modificaciones o pasa al siguiente. Si notas que alguno resulta muy entretenido para los niños, respeta el tiempo establecido para realizarlo y anótalo como uno de los favoritos; sin embargo, no lo extiendas más allá de lo programado, para que ellos no pierdan el interés en este y no mengüe el tiempo de otros juegos programados. Lo importante es lograr que todos se diviertan, jueguen y puedan aprender en la reunión de Manada.

Al final de la reunión, se les pregunta cómo se sintieron, qué aprendieron y qué juegos les gusto más, para tomarlo en cuenta en el futuro.

## 13.2.2. Danzas

La danza es un amplio tema, ya que la acción de bailar es tan antigua como el hombre; por eso, decimos que es algo natural y por ello satisface funciones necesarias. Se desconoce cómo surgió, pero sí está claro que es un instinto: algo dentro de nosotros nos incita a bailar. Podríamos definirla como un medio capaz de expresar las emociones y los sentimientos mediante la sucesión de movimientos organizados que dependen de un ritmo.

La danza es natural en los niños. Es más expresiva en el de menor edad, pues no tiene inhibiciones; en cambio, el más grande es mucho más consciente de sí mismo y de su medio ambiente, así le da "pena" o "vergüenza" realizarla, si no está acostumbrado a ello.

No solo sirve para divertir, sino que también es una forma de expresar nuestra cultura. Ha reflejado a través de los siglos distintos sentimientos religiosos, diferentes costumbres sociales, y ha ido evolucionando y cambiando con el hombre.

La importancia que tiene la danza en el ciclo es la de ayudar al desarrollo imaginativo y expresivo de la y el niño. La mente a través de los movimientos expresivos va traduciendo lo que desea comunicar en una forma armónica y realista. El objetivo es transmitir en una forma agradable varios valores morales, de disciplina, obediencia, dominio de sí mismo, coordinación, concentración, además de un excelente ejercicio de expresión.

A veces sucede que las y los niños no responden bien a la danza o no sale como se esperaba. Esto se debe, probablemente, a que el dirigente no ha podido explicarla bien ni ha estimulado suficientemente la imaginación de estos. También ocurre porque se cree que es un conjunto de movimientos y nada más, o se ha empleado muy poco tiempo en la explicación de manera que las y los lobatos no conocieron bien la historieta de fondo ni las características de cada personaje.

Para evitar esto, el dirigente debe conocer muy bien las danzas y sus historias de fondo para poder explicarlas claramente. Además, dar énfasis en las características principales de cada personaje y ser capaz de demostrarlas con realismo; por ejemplo: en la danza de Bagheera, debe saber arrastrarse sin hacer ruido por el suelo.

Es conveniente enseñarla por partes y luego representarla toda seguida; se necesitarán dos o tres ensayos hasta que quede bien.

Su duración dependerá de las y los niños, y de la danza, aproximadamente unos 10 o 30 minutos. Tal ocurre con la danza de Baloo, la cual es relativamente fácil y corta, ocupará menos tiempo; en cambio, la de la muerte de Shere Khan, que consta de tres partes, necesitará más tiempo.

Baden Powell en su Manual para lobatos ha dejado cinco danzas. Con el tiempo y los países, algunas han variado un poco en su forma.

Estas son: Danza de Bagheera, Danza de Baloo, Danza de la Muerte de Shere Khan, Danza de Hambre de Kaa y Danza de Tabaqui.

Las danzas folklóricas, tanto de la propia región como de todo el país y de otros lugares, son también de un gran valor; para incluirlas en los programas de la Manada, Estas hacen más conscientes a las y los lobatos de las tradiciones del lugar.

Es conveniente que los Viejos Lobos las conozcan.





## 13.2.3. Canciones

Al cantar se comunica un mensaje, es un medio por el cual se pueden manifestar sentimientos y emociones. Desde el principio de la humanidad, la voz ha sido usada como el medio de expresión por excelencia. Es el instrumento musical más antiguo en todas sus formas: murmullos, hablar, gritar o cantar.

Sin importar nuestra entonación o claridad, todos tenemos la habilidad de cantar y es importante que a la hora de enseñar una canción a la Manada la aprendamos y practiquemos bien antes.

Al enseñarla, debemos buscar un lugar en donde no haya mucho ruido. El Viejo Lobo canta utilizando un tono fuerte para que todos puedan escuchar y hace repetir la canción, esto lo hace hasta asegurarse de que se la han aprendido.

Cuando esta es larga, se le puede entregar una hoja con la letra a cada lobato y lobata, para que sea más efectiva su memorización.

El cantar trae muchos beneficios a los niños y niñas que pertenecen a la Manada, entre ellos:

- Ayuda a que se liberen y sean más felices.
- Relaja y ayuda a disminuirles el estrés.
- Se revela una parte de su manera de ser y sus gustos.
- Descubren su propia voz y logran sacarle partido.
- Ponen a trabajar su memoria y atención.
- Se inspiran y los hace más sensible.
- Les da la oportunidad de expresarse.
- Les da confianza y eleva su autoestima.
- Ayuda a mejorar la entonación y la pronunciación del lenguaje.

En los niños y niñas, el cantar les ayuda a desarrollar la inteligencia, la creatividad, ser más felices, despierta su imaginación y su sensibilidad artística. También, aumentan su capacidad de concentración, refuerzan la memoria, mejoran su motricidad, sus capacidades vocales y auditivas, les ayuda a familiarizarse con conceptos matemáticos, y estimula el desarrollo de la lógica.

El niño y la niña que canta aprenderá a hablar más rápido, además, se convertirá en un ser más sociable y comunicativo.

## 13.2.4. Historietas

Contar cuentos es una actividad muy gratificante, no sólo para quien escucha sino también para el narrador: Para hacerlo, solo se necesitan ganas y una buena historia. La historia que elijas como Viejo Lobo ha de gustarte, emocionarte, convencerte y lo más importante debe tener una moraleja. Cuando ya se haya elegido la historia, debes leerla una o dos veces previamente, no tienes que memorizarla, luego ordenar mentalmente las secuencias e identificar los momentos de tensión. Se debe buscar un lugar sin distractores al momento de relatarla.

A la hora de narrar una historia, hay que tener en cuenta lo siguiente:

- Esta debe transcurrir en un tiempo de 15 a 15 minutos.
- Algunas frases adecuadas para iniciar pueden ser: "Erase una vez...", "Cuentan que...", "En un lugar de..." y "¿Sabías que...?"
- Para despertar el interés en las y los niños, hay que meterse dentro del cuento: modular la voz y adaptar los gestos a la historia, esto es muy importante, tanto o más que lo contado. Además, se deben introducir pausas en los momentos cumbre para incrementar el interés.
- Adaptar el texto a su lenguaje, interpretar el estilo y el tono del cuento: fantástico, humorístico, misterioso, terrorífico, etcétera.
- Contar la historia con entusiasmo.
- En caso de olvidar algún detalle de la historia, se puede retomar en otro momento si se cree necesario, pero no hay que empezarla de nuevo.

Cuando contamos un cuento a la Manada, hay varios recursos que se pueden utilizar; algunos de ellos son:

- Las imágenes, si se ha elegido un libro ilustrado, pues ellas también cuentan y aportan contenido a la historia.
- En ocasiones, una marioneta que represente al narrador o al protagonista de la historia, para captar la atención de los escuchas.
- Introducir canciones y ritmos, lo cual resulta muy atractivo e invita a participar.





Al finalizar el cuento, se debe hacer una reflexión con la Manada, o bien al término de la reunión en que se aplica la historieta, escuchar qué entendieron de la historia y así verificar si la moraleja quedó clara.

Como cualquier otra actividad, esta se aprende con la práctica. Todos podemos contar un cuento, sin necesidad de ser profesionales.

## 13.2.5. Representaciones

El hecho de que el niño o niña empiece a participar en representaciones no quiere decir que se convertirá en un actor o actriz. Las y los lobatos no hacen teatro ni aprenden teatro, ellos juegan a crear e inventar; y aprenden a participar y a colaborar con el grupo.

Las representaciones de la Manada son terapéuticas y socializadoras. Los trabajos en grupo, los ejercicios psicomotores y el contacto físico entre los compañeros, son la base de estas.

Con las representaciones, el niño y la niña aumentan su autoestima, aprende a respetar y convivir en grupo, conocen y controlan sus emociones, además desarrollan la habilidad de desenvolverse ante un público.

Las representaciones también puede servir para:

- Reforzar las tareas académicas como la lectura y la literatura.
- Actualizar al niño en materias como el lenguaje, el arte y la historia.
- Ayudar en la socialización de las y los niños, principalmente a los que tienen dificultad para comunicarse.
- Mejorar la concentración y la atención de las y los niños.
- Transmitir e inculcar valores.
- Promover la reflexión en las y los niños.
- Fomentar el uso de los sentidos.
- Motivar el ejercicio del pensamiento.
- Estimular la creatividad y la imaginación.
- Hacer que las y los niños se sientan más seguros.
- Ayudarlos a jugar con su fantasía.

Para las y los lobatos, la participación en una obra debe ser vista como una experiencia que se adquiere a través del juego.

Una de las primeras actividades que debe hacerse es motivar a quienes participarán para asumir la responsabilidad de los ensayos.

Cuando está conformado el grupo que hará la representación, se seleccionará la obra que pueden interpretar. Hay gran cantidad de obras infantiles con participación variada de dos actores o de grupos más numerosos; lo ideal es que participe toda la Manada o su mayoría.

Al finalizar la elaboración de un guión o la estructura de la obra, se deberán asignar los diálogos tomando en consideración las características de los participantes. Conviene escoger una obra de teatro o construir una que no requiera gran cantidad de elementos para la escenografía, iluminación, sonido, efectos especiales y demás. Se ha de diseñar todo a la medida de las posibilidades, tratar de hacer un montaje sencillo. Dado que la concentración de las y los niños es corta, la duración de la obra debe ser entre 10 y 20 minutos.





Se debe ensayar bastante para crear seguridad en las y los niños, irlos guiando en la interpretación de su papel, enseñarles a controlar las risas o los nervios, indicarles que en caso de equivocarse la obra debe continuar y que no deben sentirse mal. Así, a la hora de salir ante el público, se sentirán más confiados y harán su papel lo mejor posible.

Al finalizar la representación, se les debe preguntar cómo se sintieron, felicitar el trabajo bien hecho y motivarlos a seguir participando.

Las representaciones son un espacio para que el niño y la niña experimenten, aprendan a entenderse y entender el mundo.

## 13.2.6. Manualidades

Las manualidades en la Manada son una técnica positiva de practicar, pues ayuda a los integrantes a desarrollar su creatividad.

Es bueno tener en cuenta ciertos aspectos a la hora de realizar manualidades con las y los lobatos. Por eso, te damos algunas recomendaciones:

- Elige la manualidad que realizará la Manada de acuerdo con lo expuesto en el plan de trabajo; algunas sugerencias de manualidades puedes encontrarlas en libros, revistas, internet o ideas que te hayan dado otras personas.
- Realiza con antelación la manualidad, de manera que como dirigente conozcas: cómo se hace, qué grado de dificultad presenta y qué imprevistos pueden surgir mientras se lleva a cabo.
- Trata de que la manualidad sea divertida y fácil de hacer, para que todos puedan realizarla.
- Escogida la manualidad, se debe hacer una lista de los materiales que se necesitan y su respectiva cantidad. Se recomienda poner menos cantidad de tijeras, gomas o lápices de color, para que tengan que compartir e ir desarrollando la tolerancia.

Cuando la Manada realiza manualidades es casi imposible el desorden, por lo tanto, se debe intentar que el espacio donde vayan a trabajar sea amplio. Hay que darles la oportunidad de crear sin preocuparse de ensuciar:

Como ya sabemos, la imaginación es el arma principal a la hora de realizar manualidades. Por eso, hay que intentar no mostrarles a los chicos y chicas una creación completamente terminada como ejemplo. En vez de eso, se debe dejar que ellos interpreten las instrucciones como deseen. De esa manera, sí podrán ser realmente creativos.

Cuando muestren sus manualidades, no preguntes qué es cuando no logres identificarla. Espera a que cuente un poco más sobre ella y dé jalo explicar lo que quiso hacer:

Ahora que puedes diferenciar entre técnica lúdica y reunión o actividad educativa, te ofrecemos diseños que pueden servirte para planificar las actividades educativas en la Manada.





# XIV. DISEÑO DE ACTIVIDADES EDUCATIVAS



# 14.1. Diseño del Ciclo de Programa y Actividades Educativas

## CICLO DE PROGRAMA MANADA GRUPO

Meses: \_\_\_\_\_

### 1. DIAGNÓSTICO DE LA MANADA:

- a. Evaluación del ciclo anterior y propuesta de actividades:

Los resultados de la evaluación que los niños y niñas de la Manada realizaron, son los siguientes:

Actividades realizadas	Puntos totales

Observaciones: (se indica cualquier observación al momento de verlos votar; si faltaron lobatos o lobatas, si fue sencillo o mostraron dificultad, cualquier detalle importante).

Como ya sabemos bien la imaginación es el arma principal a la hora de realizar manualidades. Por eso hay que intentar no mostrarles a los chicos una creación completamente como ejemplo a seguir. En vez de eso, se debe dejar que ellos interpreten las instrucciones como lo deseen. De esa manera sí podrán ser realmente creativos.

Cuando muestren sus manualidades, no preguntes que es cuando no logres identificar la manualidad. Espera a que cuente un poco más sobre ella y dejarlo explicar qué es lo que quiso hacer.

Ahora que puedes identificar entre técnica lúdica y reunión o actividad educativa, te ofrecemos los siguientes diseños que pueden servirte para planificar actividades educativas en la Manada.





Propuesta de actividades: La propuesta de los niños y niñas para el siguiente ciclo de Programa fue el siguiente:

Actividades propuestas	Puntos totales

Observaciones: (Se indica cualquier petición o sugerencia que los niños y las niñas de la Manada hayan hecho durante el momento de solicitud de actividades y votación).

b. Evaluación del ciclo anterior realizada por el Consejo de los Viejos Lobos:

(Se indican las observaciones que los Viejos Lobos hayan realizado durante el ciclo anterior; si se cumplieron los objetivos, si quedó algo pendiente, si algo puede mejorarse, si algo se puede repetir y cualquier otra observación de análisis del ciclo).

c. Diagnóstico de los Viejos Lobos

(Una vez realizado el análisis del ciclo anterior y de lo solicitado por la Manada para el siguiente ciclo, los Viejos Lobos toman decisiones y se indica el camino a seguir durante el siguiente ciclo de programa; por ejemplo el trabajo con los expedientes, decisiones sobre la Manada, cursos para asistir; talleres, actividades dentro de las reuniones y otros; se analiza también los resultados totales por área).

Áreas de crecimiento	Porcentaje de lobatos(as)
Corporabilidad	
Creatividad	
Carácter	
Afectividad	
Sociabilidad	
Espiritualidad	

d. Objetivos para padres de familia

(Trabajo a seguir con los padres y las madres de familia, como fechas para reuniones o comunicados sobre eventos, colaboración en ventas y actividades, costo de las insignias, participación en ceremonias y cualquier otro que los incluya).





a. Objetivos para la Manada:

Énfasis Áreas	Objetivos	
	Infancia media	Infancia tardía

b. Objetivos para los Viejos Lobos:

c. Objetivos para los padres de familia:

### 3. CONSEJO DE LA ROCA

Se realizará un Consejo de la Roca al iniciar y finalizar el ciclo.

Las temáticas serán:

- Elección de Seiseneros y Subseiseneros para todas las Seisenas.
- Elección sobre el nuevo ciclo de programa y evaluación con juegos democráticos.
- Ubicación de niños nuevos en las distintas seisenas y etapa de transición.



## ESQUEMA CICLO DE PROGRAMA

TEMA: \_\_\_\_\_

AÑO: \_\_\_\_\_



Mes:	Año:				
Día					
Objetivos Específicos					
Énfasis					
Tipo de Reunión					
TEMA					
JUEGOS					
CANCION					
DANZA					
HISTORIETA					
MANUALIDAD					
REPRESENTACION					
ADELANTO					
ACTIVIDAD DE GRUPO					
ACTIVIDAD ESPECIAL					
CEREMONIA					
RECORDATORIO					





## 14.2. Reunión convencional

Diseño: Reunión convencional

Duración: 90 minutos

Descripción: la más frecuente de todos los tipos, se realiza normalmente en el lugar de reunión.

Reunión		Fecha:	Hora:		
Tema					
Objetivos					
Énfasis		Infancia media	Infancia tardía		
Hora	Tiempo	Técnica lúdica	Fondo motivador	Responsable	Materiales
	8 minutos	Rutina de inicio Llamada e inspección Oración Saludo			Bandera
	10 minutos	Juego activo:			
	10 minutos	Juego semiactivo:			
	10 minutos	Juego pasivo:			
	10 minutos	Juego activo:			
	10 minutos	Clímax			



	5 minutos	Canción o danza			
	10 minutos	Juego activo:			
	10 minutos	Juego activo:			
	8 minutos	Rutina final Llamada Oración Saludo Avisos para la siguiente reunión			Bandera

\*\* El clímax puede ser un juego súper activo, activo, pasivo, danza, canción o reflexión.

NOTA: a) Recuerda que debes describir la mecánica de las técnicas lúdicas a utilizar en la reunión, es decir, cómo se hace el juego, escribir la historieta, cuento, danza o la canción. Cuanto más detallada esté la actividad educativa, mejor será su puesta en escena con las y los niños.

b) Asigna a un dirigente (hombre o mujer) el control del tiempo, de manera que vayamos desarrollando la reunión de acuerdo con los tiempos establecidos.





## 14.3. Rally

Diseño: Rally

Duración: 90 minutos

Descripción: reunión donde se divide a la Manada en grupos para que recorran una serie de bases que se desarrollan al mismo tiempo.

Reunión		Fecha:	Hora:		
Tema					
Objetivos					
Énfasis		Infancia media	Infancia tardía		
Hora	Tiempo	Técnica lúdica	Fondo motivador	Responsable	Materiales
	8 minutos	Rutina de inicio Llamada e inspección Oración Saludo			
	10 minutos	Juego activo: División en grupos			



	10 minutos	Base 1			
	10 minutos	Base 2			
	10 minutos	Base 3			
	10 minutos	Base 4			
	10 minutos	Base 5			
	10 minutos	Base 6			
	8 minutos	Rutina final Llamada Oración Saludo Avisos para la siguiente reunión			





## 14.4. Manualidades

Diseño: Manualidades

Duración: 90 minutos aproximadamente

Descripción: parecida a la reunión convencional, con la diferencia de que se agregan dos tiempos para manualidades, separados por una o dos técnicas lúdicas activas.

Reunión		Fecha:	Hora:		
Tema					
Objetivos					
Énfasis		Infancia media	Infancia tardía		
Hora	Tiempo	Técnica lúdica	Fondo Motivador	Responsable	Materiales
	8 minutos	Rutina de inicio Llamada e inspección Oración Saludo			



	10 minutos	Juego activo:			
	10 minutos	Juego activo:			
	20 minutos	Manualidad			
	10 minutos	Juego activo:			
	20 minutos	Manualidad			
	10 minutos	Juego activo:			
	8 minutos	Rutina final Llamada Oración Saludo Avisos para la siguiente reunión			





## 14.5. Expedición

Diseño: Expedición

Duración: 90 minutos

Descripción: se realiza en un terreno amplio, a lo largo de una ruta previamente recorrida, en donde se distribuyen las bases. Tiene menos actividades que una reunión convencional, pues se toma en cuenta los tiempos de recorrido de la Manada.

Reunión		Fecha:	Hora:		
Tema					
Objetivos					
Énfasis		Infancia media		Infancia tardía	
Hora	Tiempo	Técnica lúdica	Fondo motivador	Responsable	Materiales
	8 minutos	Rutina de inicio Llamada e inspección Oración Saludo			



	10 minutos	Juego activo:			
	10 minutos	Juego activo:			
	10 minutos	Juego activo:			
	10 minutos	Juego activo:			
	8 minutos	Rutina final Llamada Oración Saludo Avisos para la siguiente reunión			





## 14.6. Fogata

Diseño: Fogata

Duración: de 60 a 90 minutos.

Descripción: se realiza de noche en un espacio plano libre de obstáculos, los juegos son de círculo y predominan las danzas, canciones y representaciones. Es importante contar con el personaje "guardián de leyenda", quien es el responsable de llegar la continuidad de la fogata.

En el caso de la Manada, la fogata debe estar encendida en el momento de su ingreso, nunca se debe de encender con ellos presentes.

Reunión	Fecha:	Hora:			
Tema					
Objetivos					
Énfasis	Infancia media		Infancia tardía		
Hora	Tiempo	Técnica lúdica	Fondo motivador	Responsable	Materiales
	8 minutos	Rutina de inicio Llamada e inspección Oración Saludo			



	10 minutos	Juego de integración			
	10 minutos	Actividad preparada por la Ma- nada			
	2 minutos	Aplauso			
	5 minutos	Danza o canción			
	10 minutos	Actividad preparada por la Ma- nada			
	2 minutos	Aplauso			
	10 minutos	Actividad preparada por la Ma- nada			
	2 minutos	Aplauso			
	5 minutos	Rutina final Llamada Oración Saludo Avisos para la siguiente reunión			





## 14.7. Historieta continuada

Diseño: Historieta continuada

Duración: 90 minutos

Descripción: este tipo reunión ofrece a la Manada la vivencia de una historieta, la cual se desarrolla entre juego y juego o entre distintas actividades que se hacen de manera continua, sin realizar llamados.

Reunión		Fecha:	Hora:			
Tema						
Objetivos						
Énfasis		Infancia media	Infancia tardía			
Hora	Tiempo	Técnica lúdica	Fondo motivador	Responsable	Materiales	
	8 minutos	Rutina de inicio Llamada e inspección Oración Saludo				
	5 minutos	Historieta parte 1				



	10 minutos	Juego activo:			
	10 minutos	Juego activo:			
	5 minutos	Historieta parte 2			
	10 minutos	Juego activo:			
	10 minutos	Juego activo:			
	5 minutos	Historieta parte 3			
	10 minutos	Juego activo:			
	5 minutos	Historieta parte 4			
	10 minutos	Juego activo_			
	8 minutos	Rutina final Llamada Oración Saludo Avisos para la siguiente reunión			





## 14.8. Juego democrático

Diseño: Juego democrático

Duración: 90 minutos

Descripción: se utiliza al final de un trimestre con el fin de evaluar las actividades desarrolladas en las reuniones anteriores y para que la Manada proponga qué tipo de actividades le gustaría realizar en el siguiente ciclo.

Reunión		Fecha:	Hora:		
Tema					
Objetivos					
Énfasis		Infancia media	Infancia tardía		
Hora	Tiempo	Técnica lúdica	Fondo motivador	Responsable	Materiales
	8 minutos	Rutina de inicio Llamada e inspección Oración Saludo			Bandera
	10 minutos	Juego activo:			



	10 minutos	Juego activo:			
	15 minutos	Juego evaluativo del antes:			
	10 minutos	Juego activo:			
	15 minutos	Juego evaluativo propuesta de actividades:			
	10 minutos	Juego activo:			
	8 minutos	Rutina final Llamada Oración Saludo Avisos para la siguiente reunión			Bandera





## 14.9. Animación de la fe

Diseño: Animación de la fe

Duración: 15 a 20 minutos

Descripción: Se realiza el domingo, en la mañana, casi siempre en un espacio al aire libre, utilizando la naturaleza, formando el círculo.  
Predominan las danzas, canciones y lecturas que poseen enseñanzas espirituales y de valor:

Reunión		Fecha:	Hora:		
Tema					
Objetivos					
Énfasis		Infancia media	Infancia tardía		
Hora	Tiempo	Técnica lúdica	Fondo motivador	Responsable	Materiales
	2 minutos	Formación del círculo Rutina de inicio			
	5 minutos	Alabanza			



	7 minutos	Lectura			
	3 minutos	Comentarios y meditación			
	5 minutos	Canción o Danza			
	3 minutos	Oración final y entrega de recuerdos			





## XV. Fuentes Bibliográficas

Abarca, S. (2010). *Psicología del niño en edad escolar*. Costa Rica: EUNED.

ASDE (2003) *Manual de Educador de Lobatos*. España. Pág. 18 y siguientes

Asman, Hugo (2002). *Placer y ternura en la educación. Hacia una sociedad aprendiente*. Madrid: Narcea.

Baden-Powell, Robert (1982) *Manual de Lobatos*. San José: Editorial Scout Interamericana

Bohm, David (2002b). *Sobre la creatividad* (1 ed.) (Lee Nichol [Ed.], traduc. Alicia Sánchez). Barcelona: Editorial Kairos.

Castillo, Anabelle; Tinoco, Federico y Rivera, Yarith (2011) *Estudio de pertinencia del programa educativo de la Asociación de Guías y Scouts de Costa Rica*. San José. Informe.

Cervera, Juan. (1986). *Cómo practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años*. Madrid: Editorial Cincel-Kapelusz.

Cortés y Sanuy. (1986). *Enseñar a Jugar: Juegos educativos para el desarrollo de la personalidad en el niño*. Madrid: Editorial Marsiega. Foros Marianistas.

Degallier, Charles (1990) *Del Libro de Lezard*. Tercera Edición

Deval, Juan (2000) *El conocimiento, un proceso de creación*. En: *Pedagogías del Siglo XX*. Editorial CCISS PRAXIS.

Dirección de Programa Educativo. (2001). *Normas generales de programa educativo: edades de los protagonistas del programa educativo*. Texto inédito 27 de agosto, 2001. Costa Rica: Asociación de Guías y Scouts de Costa Rica.

Fernández Rubí, Marissa (1999) *Taller de danzas y coreografías*. Educación infantil y primaria. Madrid: Editoprial CCS

Gardner, Howard. (1994) *Estructura de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples*. Massachusette: Fondo de cultura económica.

Gelb, Michael J (1999) *Inteligencia Genial*. Colombia: Editorial

Gilcraft, . (1982). *Lobatos*. Costa Rica: Editorial Scout Interamericana.

Guías y Scouts de Costa Rica. (1981). *Cartilla para lobatos*. Costa Rica: Asociación de Guías y Scouts de Costa Rica.

Guías y Scouts de Costa Rica. (2006). *Manual de Programa Educativo*. Costa Rica: Sin editorial

Herrera Vargas, Francisco. (2011). *Sabidurías del Consejo de la Peña*. Segunda Edición. Asociación Guías y Scout de Costa Rica.

Herrera, Vargas Francisco. (2011). *Mis primeros pasos de la Manada*. Sabidurías del Consejo de la Peña. Costa Rica: Imprenta Lil.

Herrera, Vargas Francisco. (2012) Ludoaprendencia. San José: Universidad de La Salle, Tesis doctoral.

Jiménez Velez, Jorge (2007) La inteligencia Lúdica. Colombia: Editorial Norma

Maturana, Humberto (1990). Emociones y Lenguaje en Educación. Editorial Dolmen.

Morin, Edgar (1999). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. Francia: UNESCO. Norma reimpresión. México: Talleres del oriente

Mussen, Kagan. (1997). Aspectos esenciales de la Personalidad en el Niño. México: Editorial Trillas..

Mussen, Kagan.(1997). Desarrollo de la Personalidad en el Niño. : Editorial Trillas.

Oficina Scout Interamericana. (1978). Manual del jefe de Manada y sus ayudantes. Costa Rica: ESI

Oficina Scout Interamericana. (1998). Guía para dirigentes de Manada. Chile: Oficina Scout Interamericana - Organización Mundial del Movimiento Scout.

Oficina Scout Interamericana. (2001). Cartilla del lobo cazador para lobatos y lobeznas. Chile: Oficina Scout Interamericana - Organización Mundial del Movimiento Scout.

Requejo, Agustín (2000) Conocer para transformar: En: Pedagogías del Siglo XX. España: España: Editorial CCISS PRAXIS. Editorial Norma

Rodríguez, Carmen (1994) Manual del Viejo Lobo. San José: Guías y Scouts de Costa Rica.

Rodríguez, Socorro. (2004). Salud mental del niño de 0 a 12 años. Varios tomos. Costa Rica: Editorial UNED.

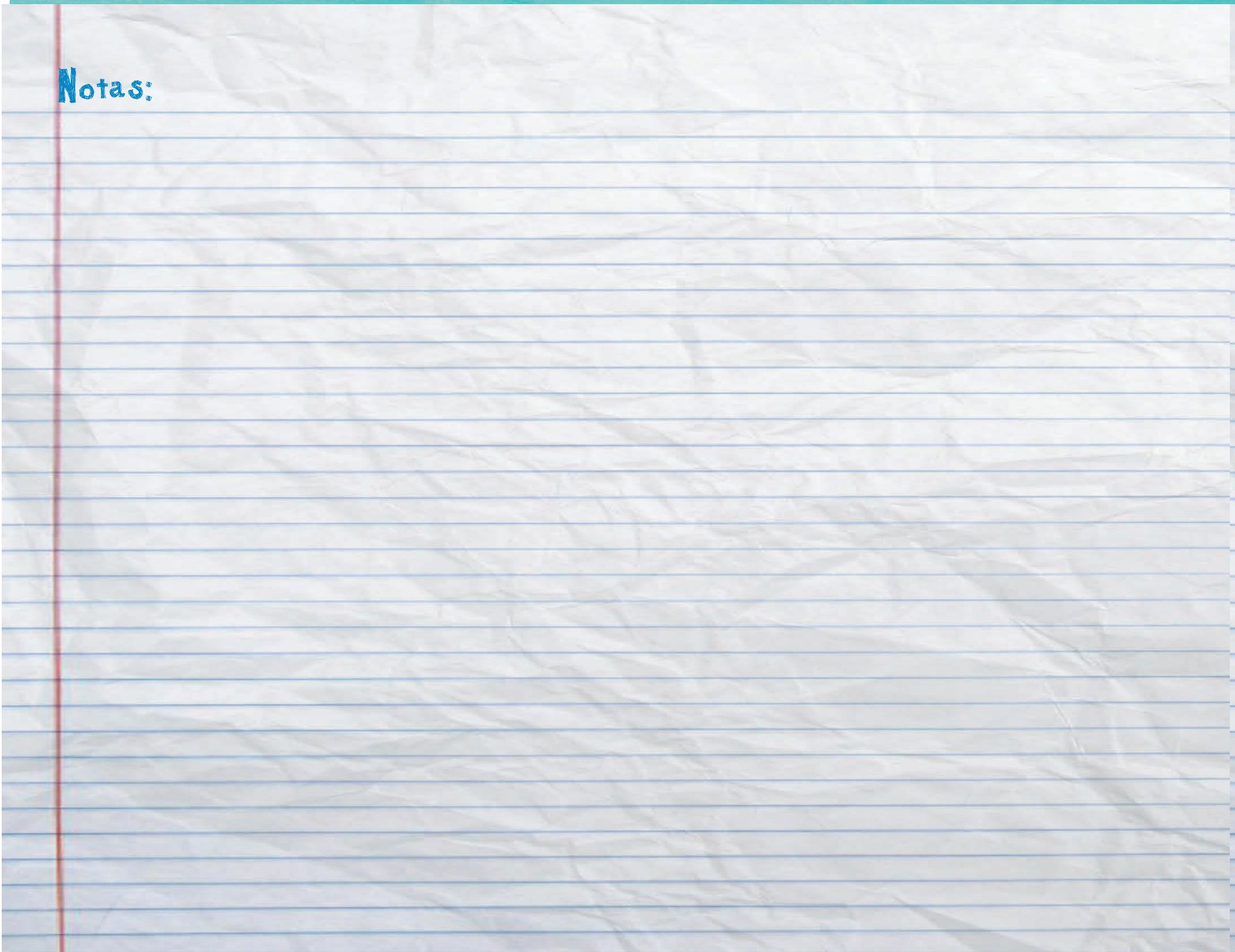
Sánchez Rossini, M. A. (2008). Educar es creer en las personas. Madrid: Narcea S.A. de Ediciones.

Ugalde, Anabelle (2012) "El valor de las actividades educativas" En: Curso Avanzado para dirigentes de sección menor: Guías y Scouts de Costa Rica; Charla.





**Notas:**





**Notas:**





[www.siemprelistos.com](http://www.siemprelistos.com)  
Tel: 2222 9898