



Manual de Lechuzas para la Ronda de Alebrijes

Agrupación Scout Mexicana, A. C.

WORLD FEDERATION OF INDEPENDENT SCOUTS

Agrupación Scout Mexicana, A. C.

Colaboración y Traducción:

Héctor Francisco Robles Morales ROMH780416SON004H12

Literatura básica para Maestros de Manada

Primera edición

México - 2013

Contenido

INTRODUCCIÓN	4
EL PAPEL DEL EDUCADOR	5
LOS DISTINTOS ROLES DENTRO DEL EQUIPO	5
PSICOLOGÍA EVOLUTIVA TERCERA INFANCIA (6-7 años)	6
PAUTAS PEDAGÓGICAS PARA EL TRABAJO CON ALEBRIJES.....	8
MARCO SIMBÓLICO	8
LA HISTORIA DEL PUEBLO MÁGICO.....	9
UN APRENDIZ DE ALEBRIJE	12
EL UNIFORME	13
LA SEÑA O SALUDO	14
ORGANIZACIÓN DE LA UNIDAD	16
LAS CUADRILLAS	16
EDUCACIÓN EN VALORES	17
EDUCACIÓN POR LA ACCIÓN.....	18
LA CREATIVIDAD.....	19
NARRACIONES	20
¿POR QUÉ USAMOS NARRACIONES?	20
¿CUÁNDO UTILIZARLAS?	20
¿CÓMO CONTARLAS?.....	20
Elegir las mejores historias	21
No es difícil	21
Mimo y teatro	21
¿Por qué usar el mimo y el teatro?	21
La ocasión ideal.....	22
Pueden ser usadas:.....	22
Puntualicemos las actividades dramáticas.....	22
Música y danza	23
¿Por qué usamos música y danza?	23
La ocasión ideal	23
Algunos trucos	23
Actividades musicales.....	24
El juego	24

Contenido



Experiencias del entorno sacionatural	25
Objetivos:.....	26
Actividades:	26
Talleres	26
Actividades en la naturaleza.....	26
Salidas y acampadas	27
Campamento de verano.....	27
LA EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES Y PROYECTOS	28
LA PROGRESIÓN PERSONAL	31
La evaluación de la progresión personal	31
1. Cómo evaluar la progresión con la Unidad.....	31
2. Cómo evaluar la progresión personal para el equipo de Lechuzas	32
LA PROMESA	37
EL LEMA.....	38
LEALTAD	38
AYUDAR A OTRAS PERSONAS	39
LA SONRISA DEL PUEBLO MÁGICO	39
LA INVESTIDURA DEL PUEBLO MÁGICO	40
EL PLAN DE ADELANTOS DEL PUEBLO MÁGICO	40
INSIGNIA DE LA AVENTURA	40
INSIGNIA DE AERONÁUTICA.....	41
INSIGNIA DEL AMIGO DE LOS ANIMALES	41
INSIGNIA DE LA CREATIVIDAD	41
INSIGNIA DE LA EXPERIMENTACIÓN.....	42
INSIGNIA DEL EXPLORADOR.....	42
INSIGNIA DE LA ESPIRITUALIDAD	42
INSIGNIA DE SALUD Y DEPORTES	42
INSIGNIA DE LA ALIMENTACIÓN SALUDABLE.....	43
INSIGNIA DE LOS PASATIEMPOS.....	43
INSIGNIA DE LA IMAGINACIÓN	43
INSIGNIA DE LA SEGURIDAD.....	43

INTRODUCCIÓN

El proyecto de Ronda de Duendes surge como necesidad en la Agrupación Scout Mexicana, A. C. para poder atender a niñas y niños de entre 3 y 6 años de edad, es decir, aquellos que se encuentren en la etapa preescolar. En un principio la Rama de duendes toma como referente el método de Castores, surgido en Irlanda del Norte en la década de los 70 y que posteriormente se implantó en Canadá, Australia, Nueva Zelanda y algunos países europeos.

Sin embargo, al hacer un análisis del material disponible, se presenta un alejamiento con la idea original de Baden-Powell y con la forma de hacer escultismo en la Agrupación; así mismo, se evaluaron sistemas similares alrededor del mundo, como los Koolas en Australia o las Nutrias en Canadá que dieron pie a reformular la propuesta.

Analizando la obra de Baden-Powell, se observa que la estructura de Haditas otorga una base sólida sobre lo que busca la Agrupación, notándose marcadas diferencias con respecto al Lobatismo, exponiendo por consiguiente que dicho ambiente de fantasía muestra gran utilidad educativa para esta nueva etapa de desarrollo dentro de la Agrupación.

Dado que el término Haditas inmediatamente nos remite al contexto guía, se realizó (análogamente a lo que realizaron en otras latitudes con el nombre de Castores) una adecuación local proponiéndose el nombre de Alebrijes, lo que permite generar ambientes únicos en el marco simbólico y promover un ambiente educativo de mucho colorido e imaginación.

EL PAPEL DEL EDUCADOR

Cada equipo de Lechuzas (Maestres Scouts) es responsable de la Unidad ante el Grupo y las familias. Su labor como educadores les plantea el reto de diseñar actividades con una finalidad educativa en consonancia con los objetivos que ha planteado la Agrupación. También tendrán que dinamizar las actividades de la Unidad y motivar a los educandos para que participen.

Pero, ¿cómo hace todo esto? Lo iremos viendo en los siguientes capítulos.

EL EQUIPO DE LECHUZAS EN LA RONDA

Debe tratarse de un pequeño grupo mixto de dos a cuatro personas mayores de diecinueve años. No puede faltar una jefa denominada Vieja Lechuza, aunque por supuesto se establece un reparto de funciones entre todos. Es conveniente que las Lechuzas transmitan seriedad y seguridad hacia los padres.

La tarea de las Lechuzas exige una gran capacidad para el trabajo en equipo. Las reuniones del equipo de Lechuzas tienen gran importancia: programar, preparar las actividades, hacer el seguimiento de la labor educativa, evaluar la progresión y, en general, definir las líneas de actuación futura como equipo. Es esencial promover un ambiente de amistad, compañerismo y sinceridad entre todos.

En cuanto a la formación de los Maestres, es recomendable que la Jefa de Unidad tenga Cuentas de Madera y estudios terminados de Puericulturismo, Educación preescolar, Guía Montessori o similares y los ayudantes cuando menos Cuentas de Madera. Es de gran importancia, el ser conscientes de la repercusión de todos y cada uno de sus actos en la vida de las niñas y los niños.

Como complemento a su formación, sería conveniente que los educadores responsables de la Ronda tuvieran conocimientos sobre Pedagogía y Psicología del juego y evolución psicomotriz, ya que pueden contribuir en gran medida a solucionar algunos problemas futuros a través de la detección temprana de carencias o disfunciones.

El contacto directo con los padres es imprescindible para conocer mejor a las niñas y los niños, valorar su progreso y detectar precozmente cualquier anomalía. Incluso se pueden incluir en el programa actividades con las familias.

LOS DISTINTOS ROLES DENTRO DEL EQUIPO

El reparto de las responsabilidades de los Maestres debe hacerse en función de las aptitudes y actitudes de cada uno.

Desde cualquier modelo de dirección o liderazgo se entienden dos grandes funciones. Para explicarlo con sencillez diremos que la primera función consiste en generar lineamientos, dar pautas, marcar objetivos...; es decir, favorecer la tarea. La otra gran función sería la favorecedora de la relación: escuchar, crear ambiente, contener ansiedades... Ambas son vitales para dirigir el trabajo de un grupo.

El papel del educador



Estos dos roles no tienen que ser asumidos estrictamente por dos personas distintas, sino que el reparto de responsabilidades debe garantizar que las dos funciones queden cubiertas de forma equilibrada, flexible y satisfactoria para todo el equipo.

Es beneficioso para las niñas y los niños entender que en un grupo de personas la responsabilidad se reparte de forma satisfactoria, democrática y no autoritaria. En este sentido, es muy positivo que cada uno asuma las funciones que más le motivan: cada Maestro coordina o lleva las riendas de unas actividades. Para que esto pueda ocurrir, es necesario que los miembros del equipo se conozcan y conozcan las preferencias y las capacidades de los demás.

PSICOLOGÍA EVOLUTIVA (3-6 años)

Para María Montessori, la niña o el niño no es un adulto en miniatura, ni física ni mentalmente. Más aún, no se puede decir que "la niña o el niño" difiere del adulto ni que difiere de una manera específica, porque el infante va cambiando constantemente y es diferente de una edad a otra; esta en un proceso continuo de crecimiento y de cambio. Es precisamente en este aspecto tan fundamental en el que al infante se le distingue del adulto, el cual ya alcanzó la norma o madurez de su desarrollo. El infante pasa por una serie de etapas, separadas por periodos de transición o metamorfosis, de tal manera que las etapas no solo difieren cuantitativamente, sino también cualitativamente. Hay etapas del desarrollo físico, mental y social, pero a Montessori lo que más interesa es el desarrollo mental; en su Método Montessori hace énfasis en que en el infante se tienen diversas fases del desarrollo que propician de una o de otra manera, el aprendizaje del niño. Dentro de estas fases se encuentra:

La mente Consciente (3-6 años)

La conciencia se desarrolla con el movimiento; la conciencia sensible de la actividad y de sus efectos sobre el ambiente. Se desarrollan los poderes de concentración, voluntad y memoria. Se pasa del control por el ambiente al control del ambiente. La mano es un instrumento consciente en lugar de un reactor a estímulos. El aprendizaje es espontáneo y solamente exige las oportunidades que le brinda un ambiente apropiado.

Por otro lado, Erikson es muy conocido por su trabajo sobre la redefinición y expansión de la teoría de los estadios de Freud. Establecía que el desarrollo funciona a partir de un principio epigenético. Postulaba la existencia de ocho fases de desarrollo que se extendían a lo largo de todo el ciclo vital. Nuestros progresos a través de cada estadio están determinados en parte por nuestros éxitos o por los fracasos en los estadios precedentes. Como si fuese el botón de una rosa que esconde sus pétalos, cada uno de éstos se abrirá en un momento concreto, con un cierto orden que ha sido determinado por la naturaleza a través de la genética. Si interferimos con este orden natural de desarrollo extrayendo un pétalo demasiado pronto o en un momento que no es el que le corresponde, destruimos el desarrollo de la flor al completo.

Cada fase comprende ciertas tareas o funciones que son psicosociales por naturaleza. Aunque Erikson les llama crisis por seguir la tradición freudiana, el término es más amplio y menos específico. Por ejemplo, un niño escolar debe aprender a ser industrioso durante ese periodo de su vida y esta tendencia se aprende a través de complejas interacciones sociales de la escuela y la familia.

El papel del educador



Las diversas tareas descritas por el autor se establecen en base a dos términos: una es la tarea del infante, llamada "iniciativa-culpa". Al principio resulta obvio pensar que el infante debe aprender a tener iniciativa y no a tener culpa. Pero Erikson establece muy claramente que debemos aprender que existe un balance. Ciertamente, debemos aprender más sobre la iniciativa, pero también necesitamos aprender algo de culpa de manera que no nos convirtamos en adultos estúpidos.

Cada fase tiene un tiempo óptimo también. Es inútil empujar demasiado rápido a un niño a la adultez, cosa muy común entre personas obsesionadas con el éxito. No es posible bajar el ritmo o intentar proteger a nuestros infantes de las demandas de la vida. Existe un tiempo para cada función.

Edad	Crisis psico-social	Relaciones significativas	Modalidades psicosociales	Virtudes psico-sociales	Maladaptaciones y Malignidades
III (3-6)	Iniciativa vs. culpa	Familia	Ir más allá jugar	Propósito, coraje	Crueldad e Inhibición

Estadio III

Este es el estadio genital-locomotor o la edad del juego. Desde los 3-4 hasta los 5-6 años, la tarea fundamental es la de aprender la iniciativa sin una culpa exagerada.

La iniciativa sugiere una respuesta positiva ante los retos del mundo, asumiendo responsabilidades, aprendiendo nuevas habilidades y sintiéndose útil. Los padres pueden animar a sus hijos a que lleven a cabo sus ideas por sí mismos. Debemos alentar la fantasía, la curiosidad y la imaginación. Esta es la época del juego, no para una educación formal. Ahora el niño puede imaginarse, como nunca antes, una situación futura, una que no es la realidad actual. La iniciativa es el intento de hacer real lo irreal.

Pero si la niña o el niño puede imaginar un futuro, si puede jugar, también será responsable...y culpable. Si mi hijo de dos años tira mi reloj en el excusado, puedo asumir sin temor a equivocarme que no hubo mala intención en el acto. Era solo una cosa dando vueltas y vueltas hasta desaparecer. ¡Qué divertido! ¡Pero si mi hija de cinco años lo hace...bueno, deberíamos saber qué va a pasar con el reloj, qué ocurrirá con el temperamento de papá y qué le ocurrirá a ella! Podría sentirse culpable del acto y comenzaría a sentirse culpable también. Ha llegado la capacidad para establecer juicios morales.

Erikson es, por supuesto, un freudiano y por tanto incluye la experiencia edípica en este estadio. Desde su punto de vista, la crisis edípica comprende la renuencia que siente el niño a abandonar su cercanía al sexo opuesto. Un padre tiene la responsabilidad, socialmente hablando, de animar al infante a que "crezca"; "¡que ya no eres un niño!". Pero si este proceso se establece de manera muy dura y extrema, el infante aprende a sentirse culpable con respecto a sus sentimientos.

El papel del educador



Demasiada iniciativa y muy poca culpa significa una tendencia maladaptativa que Erikson llama crueldad. La persona cruel toma la iniciativa. Tiene sus planes, ya sea en materia de escuela, romance o política, o incluso profesión. El único problema es que no toma en cuenta a quién tiene que pisar para lograr su objetivo. Todo es el logro y los sentimientos de culpa son para los débiles. La forma extrema de la crueldad es la sociopatía.

La crueldad es perjudicial para los demás, pero relativamente fácil para la persona cruel. Peor para el sujeto es la malignidad de culpa exagerada, lo cual Erikson llama inhibición. La persona inhibida no probará cosa alguna, ya que "si no hay aventura, nada se pierde" y particularmente, nada de lo que sentirse culpable. Desde el punto de vista sexual, edípico, la persona culposa puede ser impotente o frígida.

Un buen equilibrio llevará al sujeto a la virtud psicosocial de propósito. El sentido del propósito es algo que muchas personas anhelan a lo largo de su vida, aunque la mayoría de ellas no se dan cuenta que, de hecho, ya llevan a cabo sus propósitos a través de su imaginación y su iniciativa. Creo que una palabra más acertada para esta virtud hubiera sido coraje; la capacidad para la acción a pesar de conocer claramente nuestras limitaciones y los fallos anteriores.

PAUTAS PEDAGÓGICAS PARA EL TRABAJO CON ALEBRIJES

Cuando trabajamos con Alebrijes, hay algunas pautas que conviene recordar:

- ✓ No forzar al Alebrije a aprender nada para lo que no esté maduro.
- ✓ Potenciar los recursos personales de cada uno.
- ✓ Establecer un diálogo con el Alebrije e intentar razonar con él.
- ✓ Confiarles responsabilidades a su medida.
- ✓ Estimular su expresividad y espíritu creativo.
- ✓ Ejercitarse en la paciencia y tratar de encontrar en cada experiencia lo positivo.
- ✓ No reprimir la afectividad, pero repartirla equitativamente entre todos.
- ✓ No regañarles por método y cuando haya que indicar una situación adversa, es necesario que sepan porqué se indica.
- ✓ Tratar de entender su comportamiento.
- ✓ Aprender a jugar y a divertirse con ellos.
- ✓ Intentar conocer a sus padres y su ambiente familiar para llegar a conocerlos mejor.

El Marco Simbólico



EL MARCO SIMBÓLICO

Todas las sociedades han encontrado en el mito y el cuento un medio para transmitir elementos de su cultura de unas generaciones a otras, un medio para convertir lo universal en particular, lo abstracto en concreto, etc.

Los símbolos contribuyen al desarrollo de los conceptos de las niñas y los niños puesto que los conceptos suelen partir de percepciones, recuerdos e imágenes. Los conceptos de la niña o niño tienen gran importancia porque determinan su capacidad de comprensión, su capacidad de percibir diferencias y relaciones entre las cosas, y su capacidad de expresarse y actuar. Los conceptos adquieren una cualidad emocional, un peso afectivo, que determina en gran medida el tipo de respuesta de la persona.



A través de las cualidades de los animales, los Alebrijes comprenden ideas como el crecimiento, el trabajo. Además, el ambiente de fantasía contribuye a que las niñas y los niños aprendan, se integren y se desarrollen.

Actualmente, las Rondas de nuestra Agrupación trabajan con esta historia como base:

LA HISTORIA DEL PUEBLO MÁGICO

(Adaptada de la historia "The Brownies," por Juliana Horatia Ewing)

("BROWNIES" Nombre común dado al Búho Cara Café, Antillo o Cárabo, por su nombre en inglés "BROWN OWL")

¡OOT-TOOT-TO-HOO! – Una querida y vieja lechuza se encontraba sentada en una rama bajo la suave luz de la luna mientras canturreaba suavemente para sí.

Era una criatura suave y tierna, con ojos grandes y profundos que incluso podían ver a través de la oscuridad y aun cuando mucha gente le temía, ella era verdaderamente inofensiva, llena de bondad y también llena de diversión. Ella tenía una sensibilidad especial para las bromas y su "Ooot-toot-to-hoo" a menudo se convertía en una carcajada gorgoteante.

* * * * *

En una pequeña casa cercana, vivía un pobre hombre con su esposa y sus dos hijos. Tomasito y Bety; y aun cuando la señora amaba a ambos niños, ella siempre les encontraba faltas porque eran flojos, olvidadizos y desordenados.

Solían ellos corretear alrededor de la casa gritando y jugando, desacomodando los muebles, rompiendo la vajilla, ensuciando su ropa y metiéndose en problemas en general.

Mientras se la estuvieran pasando bien nunca pensaban en lo molestos que eran para la demás gente.

El Marco Simbólico



Entonces un día su Madre les contó que tan diferentes habían sido las cosas en la casa hace algunos años cuando los Alebrijes habían estado ahí.

“¿Que son esos?” preguntaron.

“Los Alebrijes,” contesto la Madre, “son unas felices y pequeñas criaturas, que hace tiempo ya, llegaban a la casa y antes de que alguien se despertara, barrían el piso, prendían la chimenea, sacaban el agua del pozo y preparaban el desayuno. Limpiaban los cuartos, podaban el jardín, limpiaban las botas y guardaban la ropa de los niños. Hacían todo tipo de trabajo útil, pero nunca nadie los veía. Siempre se escabullían antes de que la gente de la casa despertara. Todos eran felices y la casa estaba siempre brillante y reluciente.

Así sucedió que Tomasito y Bety quisieron averiguar que podían hacer para que un Alebrije viniera a ayudar a su casa para salvarlos de tener que hacer todos los trabajos raros que sus padres querían que hicieran.

Le pidieron a su mamá que les dijera como podían encontrar un Alebrije, y ella les dijo que para encontrar uno tenían que encontrar a la vieja y sabia Lechuza para preguntarle, ya que ella conocía todo sobre estas criaturas tan buenas y podía decirles donde encontrar alguna.



A buscar a la Lechuza

Esa noche después de que oscureció, los dos niños salieron al bosque a encontrar a la Lechuza. Tomasito tomo la delantera muy valientemente al principio, pero mientras la vereda se hacía cada vez más oscura en el silencioso bosque, él empezó a rezagarse y a arrepentirse de haber emprendido la aventura.

Pero Bety estaba ansiosa por saber de estos seres, y aunque se sentía nerviosa, no se permitiría dar vuelta atrás, y ella presiono, guiando a su hermano tras de ella.

Entonces escucharon el distinguible ulular de la lechuza entre los árboles. Sonaba tan raro que por un momento se sintieron inclinados a regresar a casa. Pero una vez más, Bety pensó en la oportunidad de aprender sobre los Alebrijes, así que se quedó dónde estaba y escuchando de nuevo la voz de la Lechuza, que cada vez se oía más amigable conforme se iban acostumbrando a su sonido, avanzó hasta que se topó con el árbol en cuyas ramas se encontraba la Lechuza.

“Señora Lechuza, Señora Lechuza, hemos venido a verla”, susurró.

“Oo-hoo-hoo, Me da gusto escucharlo. Suban al árbol queridos y siéntense junto a mí en esta rama.”

Ellos lo hicieron y se acurrucaron en contra de las suaves y templadas plumas del ave, entonces le contaron sus problemas, de cómo ellos eran siempre molestados para trabajar cuando querían jugar y de cómo habían escuchado de los Alebrijes y querían conseguir uno para que viviera en la casa para que hiciera todo tipo de trabajos para ellos.

El Marco Simbólico



"¡ Oo-hoo-hoo, hoo-hoo-hoo-hoo!Rió la lechuza. "¿Pueden ver esa laguna allá abajo? Vayan a su lado norte cuando la luna esté brillante giren tres veces y luego repitan:

Enróscame, gírame y muéstrame el Alebrije ahí,

Yo miro en el agua y ahí lo que veo es a.....

Para obtener la palabra final de la rima observa en la profundidad del agua y ahí veras al Alebrije, y su nombre será la palabra que necesitas para completar la rima."

Así que cuando la luna estaba en lo alto, Bety fue a la laguna giro tres veces y luego repitió:

Enróscame, gírame y muéstrame el Alebrije ahí,

Yo miro en el agua y ahí lo que veo es a.....

Pero cuando miro en la laguna lo único que pudo ver fue su propio reflejo. Así que regreso con la lechuza y le dijo que no había nada ahí, excepto su propio reflejo en el agua, y que ella había esperado encontrar un Alebrije que pudiera venir a su casa para hacer todo el trabajo.

Entonces la Lechuza le dijo: "¿No viste a alguien cuyo nombre completaría la rima que te enseñe?"

A lo que Bety contesto: "No, a nadie"

La Sra. Lechuza pregunto: "¿A quién viste en el agua?"

Bety Replicó: "A nadie solo a mí"

Entonces la Sra. Lechuza preguntó: "¿Y la palabra 'mí' no completaría la rima?"

Bety reflexiono sobre la rima:

"Enróscame, gírame y muéstrame el Alebrije ahí,

Yo miro en el agua y ahí lo que veo es a mí."

-“Pero yo no soy una Alebrije.”-

La Sra. Lechuza respondió: "No, pero puedes ser una si lo intentas. Son unos pequeños niños fuertes y activos. Ustedes podrían barrer el piso, son lo suficientemente astutos para preparar y encender un fuego; podrían llenar la olla de agua y ponerla a hervir, podrían limpiar su cuarto y preparar el desayuno; podrían tender la cama y limpiar sus zapatos y doblar su ropa. Ustedes podrían hacer todas esas cosas antes de que se levanten los demás, y así cuando Mamá y Papá bajen, ellos pensarán que los Alebrijes han estado trabajando en su casa."

Así que Los Alebrijes son la gente pequeña que vive en la casa y que hacen un bien a quienes allí viven.

A menudo hay gente pequeña en una casa que solo acarrea problemas, a estos se les llama Chaneques. Los chaneques son espíritus traviosos con aspecto de niños que

El Marco Simbólico



esconden cosas y se aparecen a la gente con el objetivo de hacerles perder su camino o desaparecerlos. Cuando la gente quiere estar en silencio para escribir o leer, o cuando se sienten mal o cansados, los Chaneques empiezan a gritar y chillar y a correr por todos lados.



Cuando la casa está limpia y ordenada ellos vienen y revolotean todo, haciendo cochinerero con sus botas sucias, rompiendo muebles y trastes y dejando todo desordenado para que otra gente lo limpie. Son muy flojos estos personajes y no hacen nada para ayudar a sus padres. Los Chaneques son criaturas horrendas, muy diferentes de los Alebrijes.

Pero los Alebrijes no son verdaderos seres mágicos. Son solo niños y niñas ordinarias viviendo en casa que se convierten en Alebrijes al levantarse con buen tiempo para hacer cosas buenas, en lugar de ser ociosos y traviesos como los Chaneques.

Los Alebrijes hacen su trabajo en silencio, sin buscar ser agradecidas o recompensadas por ello. Ellos lo hacen porque es su deber a su Madre y Padre.

Puede ser que algunas veces sea trabajoso para ellos hacer su parte, cuando están cansados o cuando quieren estar afuera jugando, pero tienen que recordar siempre que es su DEBER; y el deber tiene prioridad ante todo.

Así, en nuestra historia, Tomasito y Bety, después de que la Anciana Lechuza les conto sobre los Alebrijes, se levantaron temprano de sus camas antes que los demás.

Limpiaron el lugar y encendieron el fuego, prepararon el desayuno y silenciosamente se escabulleron de vuelta a sus cuartos; así cuando Mamá y Papá bajaron, esperando hacer todo el trabajo ellos mismos, se quedaron con la boca abierta de asombro al encontrar todo el trabajo ya hecho, y seguramente pensaron que los Alebrijes los habían visitado.

Día tras día esto siguió sucediendo y los niños se divertían y eran más felices haciendo su deber como Alebrijes de lo que jamás pudieron serlo jugando desordenadamente o siendo ociosos como los Chaneques.

Fue mucho tiempo después que sus padres descubrieron que sus propios hijos eran los seres mágicos que los habían estado ayudando.

UN APRENDIZ DE ALEBRIJE

Los Alebrijes son gente pequeña que hace el bien por los demás. Cuando andan por ahí juntos en grupo, comúnmente se les conoce como "Pueblo Mágico" Son guiadas por la Sabia Lechuza Vieja (su Jefa) en cuanto a lo que deben hacer para ser útiles.

Existen muchos tipos de Alebrijes, como Anjanas, Ondinas, Campanitas, Silfos, Ensines, Arienes, Pixies, Leprechaunes, Tontems, Lutines y Koboldos. Los Chaneques son gente pequeña que no hace nada bueno – son feos y ruidosos, sucios y envidiosos – así que no hay cabida para los Chaneques entre los Alebrijes.



El hongo de los Alebrijes

Alguna vez has visto un ¿Círculo Mágico? Yo tengo uno en mi jardín, y sé de muchos en el

El Marco Simbólico



bosque – es solo un círculo amplio en el piso con pasto más obscuro que el resto. Se dice que es una huella hecha por un “Pueblo Mágico” que se juntó a bailar en el pasto bajo la luz de la luna alrededor de un gran hongo en el centro. Baden-Powell.

Así que nuestro “Pueblo Mágico” tiene también un hongo y hacen su círculo alrededor de él. Como los verdaderos Alebrijes, nuestro pueblo puede hacer su anillo donde quiera, no sólo en el bosque o afuera en el pasto, sino que también en la ciudad y en un cuarto.

Cuando los Alebrijes se reúnen, ellos plantan el hongo en el centro y la Vieja Lechuza toma su lugar a un lado del hongo. Los Alebrijes forman entonces un círculo a su alrededor, los Anjanas (No deben de ser más de cuatro de cada uno), Los Ondinas juntos, los Ensines juntos, los Arienes juntos y así sucesivamente.

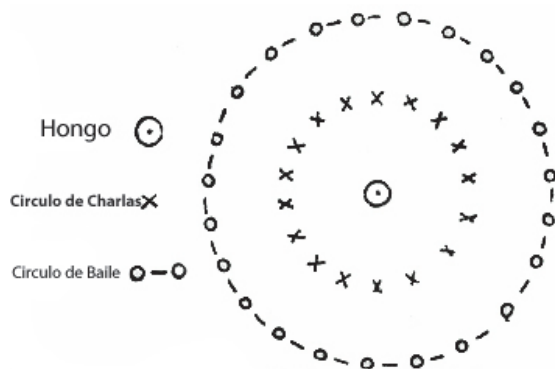


El Círculo de Charlas, se forma con los Alebrijes uno junto a otro, tanto así como para que sus codos se toquen.

Se le llama el Círculo de Charlas, porque el Pueblo Mágico puede escuchar la voz y las sabias palabras de la Vieja Lechuza.



El círculo de baile



Los círculos de los Alebrijes

Para el Círculo del Baile todas y todos se toman de la mano y hacen un círculo tan amplio como alcancen.

EL UNIFORME

El Marco Simbólico



Hoy en día hay miles de niñas y niños que se han convertido en Alebrijes a lo largo y ancho del Mundo, y hasta en las tierras lejanas más allá de los mares, en Canadá, Nueva Zelanda, África, India y Australia. Los Pueblos Mágicos utilizan un uniforme para poder ser parte de una sola Hermandad.

El uniforme es de esta manera:

- Pantalón y camisola negro con naranja, (Playera naranja),
- Calcetines negros,
- Gorra de beisbol naranja.



LA SEÑA O SALUDO

Cuando un Alebrije saluda de mano a otro Alebrije, o a una Guía Scout o a un Scout, ella o él lo hace con la mano izquierda, ese es el saludo secreto de la hermandad entre todos ellos.

También un Alebrije debe de entender y ser capaz de hacer un saludo con seña, el cual se hace sosteniendo tu mano alta como en el dibujo.

El saludo es otro signo de que es un Alebrije, aun cuando no esté vestido con el uniforme y si reconoce a una persona como un Alebrije, así es como le debe de saludar.



Se saluda aún sin uniforme



"Somos Alebrijes"

Si se encuentra con un Alebrije ordinario, solo levanta su mano a la altura de su hombro; ese es el llamado medio saludo. Si se encuentras con una Lechuza o un líder de cuadrilla, o un Jefe o Guía de Patrulla, entonces deberás darle un saludo completo, que significa que levanta su mano hasta la altura de su gorra.

También existe el "GRAN SALUDO" pero este por lo general es diferente para cada Pueblo, ya que cada Pueblo Mágico inventa el suyo.

El Pueblo completo forma el Círculo de Baile con sus manos entrelazadas, entonces dando pasos a la izquierda empiezan a bailar gritando:

"Somos Alebrijes, y esto hacemos: Primero ayudamos y luego jugamos"

Entonces cada Cuadrilla por turno cantará su propia rima, en orden alfabético, primero las Anjanas, luego los Arienes, luego las Campanitas y así sucesivamente.

Cuando todos hayan terminado, todos juntos gritarán "DUM, DUM, DUM" tres veces, y pararan; darán entonces un saludo completo con la mano derecha, bajándola a su costado en el último "DUM".

El Marco Simbólico



Todos después se mantendrán en posición de descanso, con sus pies separados a la altura de sus hombros y sus manos entrelazados a su espalda.

EL GRAN SALUDO QUE EL PUEBLO MÁGICO DA EN GRANDES OCASIONES

Se forma un círculo, se colocan en cuclillas sobre sus talones, con ambas manos sobre el piso entre sus pies. Cuando la Vieja Lechuza u otro Jefe a quienes el Pueblo Mágico le quiere dar la bienvenida entra en el círculo, el Pueblo Mágico completo empieza a susurrar: "Tu-whit-tu-ju-uu-uu-uu." Después repiten lo mismo una vez más elevando la voz gradualmente mientras se ponen de pie. "Tu-juit-tu-ju-uu-uu-u-u-u-u-u-u – UUU!!"

La Tercera vez el ruido se hace más y más intenso hasta que termina en un grito, un salto en el aire, y un aplauso que llega mientras los pies tocan el suelo después del salto. (Aclaración- Este es el baile de la eliminación de los Chaneques.) Esto es seguido por un silencio absoluto, el Pueblo Mágico levantando ahora su mano derecha en Saludo Completo.

ORGANIZACIÓN DE LA UNIDAD

Creemos conveniente que haya una Lechuza por cada cuatro Alebrijes, aunque siempre se tendrán en cuenta las posibilidades del grupo, la cantidad de Alebrijes dentro de la Unidad y, sobre todo, las necesidades de las niñas y niños.

Pequeños equipos

La Ronda tiene estructura de gran grupo, pero se crean pequeños equipos denominados cuadrillas con igual número de Alebrijes. Estas Cuadrillas serían meramente organizativas (juegos, reparto de tiendas...), carecen de responsable y no tienen carácter fijo, sino que van variando.

Estas cuadrillas, para distinguirse unos de otros, adoptan nombres de diferentes tipos de duendes.

En algunos casos muy especiales habrá Rondas que, por su número limitado o cantidad de Alebrijes, puedan trabajar como una Ronda o como pequeñas cuadrillas estables durante algún tiempo limitado. Esto se hará siempre teniendo en cuenta las necesidades del grupo, Unidad y, sobre todo, las necesidades de las niñas y los niños.

LAS CUADRILLAS

Al principio cuando una niña o niño ingresa al Pueblo Mágico es sólo un aprendiz; y antes de que pueda contar como un verdadero Alebrije, debe conocer y haber aprendido la Promesa, pero más importante aún que saberla de memoria, es que debe ponerla en práctica al ayudar en su propia casa. También debe saber enrollar su propia pañoleta, peinar su cabello y saber limpiarse después de ir al baño, cepillarse los dientes y saber bañarse.

Los Alebrijes se dividen en grupos de Cuatro, cada "Cuadrilla" se encontrará bajo un encargado llamado "Líder de Cuadrilla", y esta cuadrilla se llamará Anjana, Ondina, Ensine, Ariene, tal como lo propuso Baden-Powell o algún tipo de Alebrije propio de la región, como podría ser Aluxes.

Cada "Cuadrilla" tendrá su propio escudo, el cual se portará en el lado derecho de su pecho; y también tendrá su propia rima, que cada miembro tendrá que aprender de memoria e interpretar lo mejor posible.

Estos son los emblemas y las rimas de las diferentes Cuadrillas:

Estructura



Ensines (Rojos)
¡Ensines nos llaman y respondemos,
Felices de hacer lo que debemos!



Arienes (Gris)
¡El mundo nos llama
Tiempos Arienes,
y el trabajo nos gusta y nos entretiene!



Silfos (Amarillo)
¡Somos los Silfos y somos muy buenos,
siempre ayudando a los que podemos!



Anjanas (Verdes)
¡Nosotras somos las buenas Anjanas,
Sin temor ayudando siempre con ganas!



Ondinas (Azules)
¡Ondinas somos y ondinas seremos,
y en los demás, siempreharemos!



Campanitas (Blancas)
¡Nosotras Somos las Campanitas,
y labores hacemos en nuestras casitas!

Es importante al formar las Cuadrillas el explicarles de dónde surgen los nombres.

En Inglaterra y en Irlanda existen un tipo de Alebrijes diferentes a las que existen aquí en México, también en Escocia y Gales, de hecho es posible que cada país tenga sus diferentes "tipos" de Alebrijes, yo no las conozco todas pero sé que en Gales hay un Pueblo Mágico que se llama "Tailuith Teg", y dentro de esa Pueblo están las "Bubachod" que son los que ayudan en las granjas, las "Coblinau, Bendith, Mamau, y las Guillion o Duendes de la montaña".

Dos o más "Cuadrillas" forman un "Pueblo Mágico" y cada pueblo está bajo el cuidado de una Jefa Adulta llamada la **Vieja Lechuza**, y esta a su vez deberá contar con un subjefe, el **Búho Cara Café** y una **Lechuza Blanca** para ayudarle.

ACTIVIDADES EDUCATIVAS CENTRADAS EN VALORES

La educación en valores en nuestra sociedad.

Hoy estamos sometidos a una múltiple oferta de valores y contravalores lanzados desde dispares instancias (medios de comunicación, políticos, agentes sociales, ONGs...).

La pluralidad de ofertas causa desorientación, relativismo, subjetivismo moral, una sociedad en la que todo vale. Pero también puede tener consecuencias positivas. Si en otra época la referencia a los valores era única y venía impuesta por la autoridad (padres, profesores, Iglesia, Estado...), hoy tenemos que elegir entre más referencias que nunca. Y existe libertad para elegir. Esto obliga a los jóvenes ser más críticos, más responsables, menos dependientes, más capaces de asumir compromisos. Pero necesitan una orientación, unas referencias sólidas, cuando aún son niños y adolescentes, en unos años muy significativos en su vida.

Educación en valores ¿Transmitir o transformar?

El escultismo educa, prepara para la vida, capacita a las niñas y los niños y jóvenes para transformar su sociedad, promueve ciertos valores imperantes; y para ello educa en el cuestionamiento crítico y el compromiso personal con la comunidad para lograr su desarrollo.

EDUCACIÓN POR LA ACCIÓN

Las actividades más habituales del programa de Alebrijes son: el juego, las narraciones, las manualidades, la música, el teatro, la expresión y la canción.

Es beneficioso utilizar una metodología basada principalmente en la técnica de proyectos con los Alebrijes, aunque no hayan desarrollado aún las capacidades necesarias para poder diseñar actividades y desarrollarlas. Por eso el desarrollo de un proyecto en la Ronda está obligado a seguir un estilo más directivo que las demás Unidades, con unas fases más breves pero no menos interesantes.

Habrá que tener siempre en cuenta que su atención e interés hacia un tema o actividad decae antes que en las niñas y los niños más mayores y necesitan refuerzos inmediatos a su esfuerzo. El tiempo de duración de los juegos y actividades oscila entre los 10 y los 15 minutos y entre los 30 y los 45 los talleres. Si se realiza un proyecto o construcción del dique, se seguirán las mismas fases que se realizan en otras Unidades (idear, presentar, elegir, programar, realizar, evaluar, celebrar y recopilar).

La fase de idear correrá a cargo del equipo de Lechuzas, así como la presentación.

A la hora de elegir, serán los Alebrijes los que elegirán el tema, siempre bajo la supervisión del equipo de Lechuzas.

Para programar se partirá siempre de las ideas aportadas por los Alebrijes y con lo que el equipo de Lechuzas haya organizado.

La realización de las actividades siempre correrá a cargo del equipo de Lechuzas.

Actividades



Los Alebrijes harán una valuación mediante una dinámica, con lo cual se verá lo que les ha gustado más y lo que menos, su trabajo, etc. La evaluación del equipo de Lechuzas se hará teniendo en cuenta estas aportaciones.

La celebración se hará con una fiesta donde participen conjuntamente los Alebrijes y las Lechuzas.

Los Lechuzas serán sin duda las que tendrán que supervisar todo, desde el diseño del juego desde un punto de vista pedagógico hasta la búsqueda de los recursos materiales, en general, conducir todos los pasos y recopilar la información en forma de fichas o en una carpeta de proyecto.

Para programar es necesario tener en cuenta la evaluación del año anterior, las características de la Ronda, del entorno que la rodea, los medios con los que se cuenta, los objetivos del Grupo.

Las reuniones deben ser amenas y divertidas y servir para alcanzar nuestros objetivos educativos. La clave de una buena reunión está en su preparación. No deben existir momentos vacíos. Deben ser equilibradas, es decir, alternarán momentos de tranquilidad con otros de movimiento y excitación, de manera que siempre tengamos la atención de los Alebrijes.

LA CREATIVIDAD

La creatividad, la capacidad del niño o niña de recrear situaciones, objetos y realidades nuevas a partir de hechos anteriores fuera de las normas hasta entonces conocidas por él. Lo que al principio es exclusivamente imitación de la realidad adulta, se convierte en la búsqueda de nuevas formas y en un descubrimiento de nuevos caminos expresivos.

Las niñas y los niños no se quedan en los moldes impuestos, sino que poco a poco van dominando y transformando la realidad llegando a conseguir de este modo su propia individualidad.

Los vehículos utilizados para este fin son sobre todo el juego simbólico y el dibujo.

Le gusta el uso de disfraces e instrumentos adultos; utiliza objetos para representar paisajes, automóviles o aparatos; aparece el dibujo representativo; usa su propio cuerpo como instrumento y disfruta enormemente de los juegos de jardín con otros compañeros.

Dramatiza relatos con calidad imitativa.

Puede trabajar con la mayoría de los materiales plásticos; modela con barro y arcilla.

Marcha al compás de la música y siente el ritmo melódico; imagina historias, aparece el mundo de la fantasía.

Recorta, pega, enhebra agujas de lana, etc...

Dentro del juego simbólico, aparece el juego independiente o con el adulto.

Aparece el juego imitativo de los adultos y los juegos de mesa que requieren de su atención y aplicación.

Actividades



También es un periodo de máxima ejecución motora donde junto con las actividades psicomotoras aparecen los primeros deportes.

Los juegos se reducen de nuevo en participantes y los amigos suelen ser de uno o dos, aunque esos amigos son muy fluctuantes y cambian con frecuencia.

En la creatividad, sería donde nosotros educaríamos al niño.

NARRACIONES

¿POR QUÉ USAMOS NARRACIONES?

- Las historias estimulan la imaginación y enriquecen el vocabulario de los Alebrijes.
- Contando historias, los Alebrijes se ponen en contacto con otras personas, lugares y estilos de vida distintos.
- Podemos contarles la vida de los animales (incluido el castor). Los acercaremos a la vida natural.
- Las historias ayudan a los Alebrijes a concentrarse y escuchar. Esto tiene un gran efecto positivo sobre otro tipo de actividades.
- Contar historias es una gran experiencia. Es una buena forma de mejorar nuestra relación personal con los Alebrijes: sentarse en el suelo con ellos y llevarlos de visita por otro mundo... ¿se puede pedir más?
- Sirven para ilustrar un punto oscuro en su aprendizaje, aclarando conceptos.
- Una historia debe desarrollar una atmósfera de calma. Nos servirá para apaciguarlos, para que descansen tras un juego agotador, para ayudarlos a dormir... o simplemente que puedan volver tranquilos a casa. Sus padres nos lo agradecerán.

¿Cuándo utilizarlas?

- Seleccionando el tema, podremos basar en ella toda una reunión.
- Complementando el programa, tendremos una aclaración de los puntos que les hemos explicado antes.
- Para cambiar de actividad, podemos contar una historia relacionada con lo que vamos a realizar a continuación. Podemos enlazar las actividades con distintos capítulos de un mismo cuento.
- Descansar unos minutos de una actividad violenta. O simplemente, tranquilizarlos. No hay nada más agradable y tranquilizador para un niño que oír un cuento antes de dormir. Hagamos de la noche de campamento una aliada y no un monstruo al que temer.

¿CÓMO CONTARLAS?

- Leer para nosotros mismos la historia antes de contarla.
- Si no nos sentimos confiados de contarla frente a los Alebrijes, tendremos que practicar: grabémonos en la computadora; oigamos como suena.
- Si tenemos que leerla, mantengamos un contacto visual con los Alebrijes en todos aquellos puntos en los que la narración nos lo permita: diálogos, descripciones...
- Los Alebrijes no deben tener dificultad en escucharnos. Sentados en el suelo, formando un semicírculo a nuestro alrededor, nos verán y oirán perfectamente. Sentarse en una silla delata una posición de autoridad. Todo depende de la impresión que queramos causar con nuestro relato.

Actividades



- Hagamos de la ocasión algo especial: encendamos una luz distinta, saquemos un pañuelo determinado o recitemos un pequeño verso. Se trata de que los niños y niñas aprendan a escuchar.
- Los Alebrijes deberán guardar silencio y estar atentos a la historia.
- Si el libro que leemos tiene ilustraciones debemos dejar que las vean, aunque sin dejar que ello interrumpa nuestro relato.
- Usar la voz normal mientras se narra la historia, vocalizando con cuidado. La voz de "cuenta cuentos" no nos debe salir antinatural ni increíble, pues la tentación se desolará hacia la voz y no hacia la historia.
- Si en la historia intervienen diversos personajes, hay que diferenciarlos con un tono de voz distintos a los de la narrativa.
- Cuando tengamos más práctica, añadamos música a la puesta en escena.
- Los Alebrijes también se divertirán leyendo ellos mismos la historia durante cinco minutos, especialmente si está llena de ilustraciones.
- Una corta historia bien preparada y mejor contada dejará ganas de más. Incluso sin que les vuelvas a contar la misma historia.

ELEGIR LAS MEJORES HISTORIAS

- Que les diviertan a ustedes es muy importante. El entusiasmo por una historia es contagioso.
- Un buen relato debe tener las descripciones justas. Estamos tratando con niños, así que no deberán ser extensas, pero sí precisas.
- El vocabulario utilizado debe ser correcto y adecuado a la edad de los Alebrijes. Una buena historia para niñas y niños debe contener unas cuantas palabras que amplíen el nascente vocabulario.
- Si no podemos añadir efectos especiales u onomatopeyas, quizá el cuento sea un poco más monótono. Pongámosle sonido.
- Las historias de cinco minutos pueden ser más satisfactorias que las de media hora. Sobre todo para los inquietos Alebrijes.
- Si no encontramos la historia perfecta para el objetivo deseado, tratemos de escribirla. No necesita ser larga ni complicada. Sólo necesita un principio, un desarrollo y un final.

NO ES DIFÍCIL

• Preguntemos a los Alebrijes sobre sus historias favoritas. Se divertirán más con el tipo de historias que están acostumbrados a escuchar. No significa que siempre les contemos las mismas. Ampliemos el campo poco a poco.

MIMOY TEATRO

¿Por qué usar el mimo y el teatro?

- Mimo y teatro son actividades muy divertidas.
- Actuar es una actividad natural para los niños. Jugando a ello estamos potenciando una parte muy importante para su desarrollo y su contacto con el mundo real.
- El teatro ensancha el horizonte de los Alebrijes. Cuando actúan, se ponen en lugar de otra persona, resuelven situaciones que a ellos no se les plantearían... Con el teatro les acercamos a otras realidades más amplias, a otras culturas distintas.

Actividades



- Se desarrolla su autocontrol. No poder hablar en una sesión de mimo o expresar ideas y acciones con el cuerpo es auto-educarse.
- No es una actividad competitiva. Los Alebrijes podrán actuar juntos sin roces entre rivales. Es posible conocer mejor a otros trabajando sin competir, unidos por una misma actividad. Es un buen antídoto para evitar la creación de pequeños grupos rivales.
- Los Alebrijes expresarán con mayor libertad sus confidencias y pensamientos si se ponen en el lugar de otros. Perderán sus inhibiciones y les será más fácil expresarse.
- Todos los Alebrijes pueden tomar parte en las representaciones, sean de mimo o de teatro.

La imaginación no tiene anclas. Las diferencias por motivos de deficiencia o de carácter desaparecen. Todos pueden expresarse en silencio por igual.

La ocasión ideal

Pueden ser usadas:

- Demostrando situaciones reales, en seguridad personal o en el paso a la Manada.
- Provee de juegos y actividades relacionados (montaje del escenario, pintado de fondos, realización de disfraces...)
- Permiten que otras personas compartan el trabajo de los Alebrijes.
- Desarrollan la confianza de los Alebrijes en sí mismos.

El teatro perfecto

- Empecemos por usar pequeños juegos de mimo y dramatización con los Alebrijes. Una representación inicial sería como correr sin entrenar.
- Todas las actividades deben divertir a los Alebrijes.
- Si se va a representar una pequeña obra ante una audiencia, no ensayemos demasiado.

El ensayo confundiría la capacidad de representación de los Alebrijes. Es suficiente con percibir que cada uno sabe cuál es su papel y poco más: los niños son actores naturales.

- Todo el mundo debe participar, no debe haber descolgados. Si alguien no puede (o no quiere) participar directamente, siempre puede representar un pequeño papel, o ser responsable de alguna cosa.
- Hay que estar dispuesto a tomarse la actividad tan en serio como los Alebrijes quieran tomársela. No lo forcemos demasiado.
- Hay que pedir la ayuda apropiada para que la actividad funcione de veras.
- Estar seguros de que no nos estorbará nadie. Sin interrupciones los Alebrijes se concentrarán mejor y se divertirán más.
- Utilizar un narrador en una obra de mimo es una gran ayuda para la memoria de los Alebrijes. Incluso si añadimos música "especial" para marcar entradas y salidas de escenas.

Puntualicemos las actividades dramáticas

- El mimo y la dramatización son para disputar y divertirse.
- Podemos utilizar la pequeña obra de los Alebrijes como introducción en las veladas.

Actividades



- Hacer corta, simple y variada la actividad impedirá que se aburran y les dejará con ganas de más.
- Los diálogos deben ser simples y claros.
- Animemos a los Alebrijes a que usen su imaginación.
- Realicemos juegos que permitan a los Alebrijes desarrollar su potencial dramático: mnemotécnicos, de expresión corporal, etc.

MÚSICA Y DANZA

¿Por qué usamos música y danza?

- Jugando y tomando parte en actividades musicales, los Alebrijes expresan sentimientos profundos mediante gestos. Si es demasiado complicado decirlo en palabras, la música lo sacará a flote.
- La música prepara la atmósfera para una historia o juego reposado.
- La danza ayuda a desarrollar el control y la coordinación física.
- La danza crea una cooperación de equipo entre los Alebrijes, que deben hacer algo juntos.
- La música subrayará la expresión de la escena adecuándola al momento.
- La música y la danza proporcionan ritmo y flexibilidad al mimo, aunque sea de música de fondo.

La ocasión ideal

- Queramos crear una atmósfera apropiada para el relato o una actividad que irán a continuación.
- Es ideal realizar una danza con un grupo al que queremos conocer mejor: las actividades que implican contacto físico abren muchas barreras.
- Tratemos de lograr una mejor coordinación y ritmo en los Alebrijes, ya que estaremos potenciando su desarrollo psicomotriz.
- Subrayando una historia, un juego o un mimo.
- Estimulando la imaginación de los Alebrijes para un cierto juego.
- Desarrolla la confianza en los Alebrijes: seguro que tienen una canción favorita que pueden representar en mimo.
- Si bailar o hacer mimo es difícil, seguramente es que se "cortan". Es bueno acostumbrar a los Alebrijes a que, poco a poco, den rienda suelta a su necesidad de expresarse.

Algunos trucos

- Introduzcamos la música en todas las actividades que podamos.
- Tratemos de enterarnos de las actividades que hacen respecto en la escuela. Intentemos no repetirlos.
- Tengamos en cuenta que son niños de 6 a 8 años, lo que probablemente signifique que encontremos música que no les gustará.
- Usar una computadora para grabar las voces y los sonidos: seguro que los Alebrijes se sorprenderán de cómo suena su voz grabada.
- No nos centremos en un tipo de música porque hay muchos: pop, clásica, jazz, música regional, temas de películas famosas ...
- Preguntemos a los Alebrijes por su música preferida.

Actividades



Actividades musicales

- Introducir actividades de danza y música cuando los Alebrijes se estén divirtiendo.
- Encontramos una música que exprese algo, preguntémosle a los Alebrijes qué les dice. Pueden dibujarla.
- Podemos pedirles que dibujen una línea que represente la música: cuanto más rápida, más zigzag.
- Usemos el ritmo de una danza para poner acciones a la música.

EL JUEGO

Es la principal actividad de los Alebrijes. Estos atienden a diversas necesidades de desarrollo.

Los juegos los podemos agrupar en:

Funcionales: juegos de manipulación.

Figurativos: modelado, lingüísticos...

De entrega: se les da un material para que ellos los produzcan (j. pelota).

Simbólicos: basado en las limitaciones.

Juegos de reglas: se basan en la imposición de reglas externas (j. oca).

Juegos de actividad motora: utilizan aros, cuerdas, pañuelos, etc...

Juegos de lenguaje: se utilizan láminas, dibujos, murales, hacia los que el niño preste atención y digan lo que ven en ellos. Además de lo anterior, también pueden utilizarse películas, que sirven para que contando lo que han visto, además de utilizar vocabulario, los niños se acostumbren a memorizar y a narrar.

Juegos de habilidad manual: se utilizan palillos, judías, lentejas, papel de seda, plastilina, barro, etc...

Los juegos los podemos clasificar en función de su finalidad: Socialización:

Romper la timidez. Desinhibición, favorecer la comunicación, respetar las reglas.

Cooperación: Todos trabajamos para conseguir un mismo fin, no hay vencedores ni vencidos, todos cooperan.

Desarrollo psicomotriz: saltar, correr, trepar, lanzar, recoger y transportar. Ayudan a la maduración física y en el desarrollo de las habilidades. Son juegos de movimiento y actividad.

Aire libre en la naturaleza. Pistas, escondites,... Se acostumbran a desenvolverse en el medio natural. Se incorporan técnicas y conocimientos simples de campismo.

Presentación: se asumen roles diversos según el juego.

El juego es el principal recurso metodológico en el que nos apoyamos para llevar a cabo nuestra labor educadora durante la infancia. El juego es la forma natural de aprender del

Actividades



niño, es la forma en que se relaciona con el mundo y con los demás. El juego es para el niño una vía esencial para su desarrollo.

Podemos destacar diversas funciones del juego:

- Función Educativa; desde distintos puntos de vista: físico, de socialización, afectivo, cognoscitivo, ético...
- Función Recreativa, de diversión.
- Función Motivadora, de ruptura de la monotonía, de animación.

Para el niño, el juego es un fin en sí mismo. Juega porque el juego tiene para él valor en sí mismo.

El introducir en los juegos contenidos educativos (referidos a conceptos, habilidades y actitudes) corresponde a los Maestros.

- Conceptos: todos los que aprenden en el transcurso de cada juego; desde el concepto de buena acción al de ecosistema.
- Habilidades: atención, memoria, destrezas manuales, velocidad al correr, puntería, equilibrio, habilidades sociales, de observación, etc.
- Actitudes: espíritu de superación, compañerismo, alegría, responsabilidad, lealtad, franqueza, constancia, etc.

El educador debe diseñar el juego teniendo en cuenta numerosos factores: recursos disponibles, terreno, climatología, iluminación, características del grupo, número de participantes, etc. Además, en el momento de la realización, tendrá que adaptarlo a los imprevistos.

Al hacer nuestro programa, tendremos en cuenta la capacidad de mantener la atención durante un tiempo, es diferente de acuerdo con la edad y el grado de desarrollo. Cuanto más pequeños sean las niñas y los niños, más corto será el juego para que no decaiga la curva del interés antes de que finalice.

Para contar con un buen repertorio de juegos adaptables a nuestras necesidades, se pueden consultar numerosos libros de juegos que ofrecen variedad y buenas fundamentaciones pedagógicas. También es interesante elaborar y conservar fichas propias sobre juegos, con sus objetivos, material necesario, duración aproximada, número ideal de participantes, posibles adaptaciones y otras observaciones útiles. Éste método facilitará el intercambio de experiencias con otros Maestros y la mejora continua de nuestras actividades.

Experiencias del entorno sacionatural

- 1) El conocimiento de sí mismo, como primera realidad con lo que el niño se encuentra (conocimiento del cuerpo y sus cuidados).
- 2) Conocimiento del medio en que vive (conocimiento de la naturaleza y la observación de sus cambios).

Actividades



3) La desenvolvura en el medio y en su entorno social (la casa donde vive, la calle, las personas, medios de comunicación, etc.)

Estos conocimientos reflejan las experiencias propias del niño en torno a su propia imagen (su yo), al mundo propio y al que le rodea.

La motivación a través de las actividades y el juego, así como la forma de hacer muy amenos los aspectos a tratar, son rasgos esenciales para el logro de consideraciones básicas y fundamentales, tales como la espontaneidad del niño, su responsabilidad y su creatividad.

De todo lo dicho, deducimos la gran importancia de que el niño observe, trabaje a gusto, esté motivado y tenga deseos de conocer, explorar y aprender cosas nuevas.

Objetivos:

- Identificar y nombrar las partes externas del cuerpo, descubriendo su utilidad y conocer las diferencias sexuales externas con naturalidad.
- Adquirir hábitos elementales de higiene y salud como limpiarse después de ir al baño, lavarse los dientes y bañarse adecuadamente.
- Adquirir hábitos y destreza necesarios para vestirse y desvestirse solos.
- Conocer los animales y la vegetación de su entorno, descubriendo el agua, el sol y el aire como fuentes de energía. Tomar conciencia de pertenecer a un grupo familiar, situar sus casas y conocer las direcciones (la suya y la de sus amigos).
- Saber cruzar correctamente por la calle.
- Saber escuchar y respetar a los demás.
- Saber hacer su mochila, tener cuidado de sus cosas, ser ordenado y saber enrollar el saco de dormir.

Actividades:

- Ejercicios psicomotrices para el conocimiento del cuerpo; saber respirar por la nariz y sonarse; identificar alimentos fundamentales; abrochar y desabrocharse; abrir y cerrar; abotonarse; ponerse los cordones de los zapatos; anudarse la pañoleta...
- Identificar animales, árboles y plantas.
- Acampar.
- Reconocer los personajes del libro de La Historia del Pueblo Mágico.
- Memorizarla dirección de su casa.
- Hacerla mochila.
- Saber enrollar el saco de dormir, etc...

TALLERES

Nos sirven para desarrollar la habilidad manual, la imaginación y la expresión. Teniendo en cuenta la edad de los Alebrijes, es más importante la motivación y el trabajo que desarrollen que los resultados concretos.

ACTIVIDADES EN LA NATURALEZA

Las actividades al aire libre son la mejor oportunidad para que los Alebrijes tengan sus primeros contactos con la naturaleza, aprendan a desenvolverse en ella, a respetarla y admirarla.

Actividades



El ambiente fantástico, la buena acción y actividades ecológicas, como el cuidado de animales durante el campamento o el cuidado de un huerto en el local, son elementos que nos ayudan a conseguirlo.

Es importante tener en cuenta la distinción que hacen los Alebrijes entre los animales y las plantas, sobre todo por el poco respeto que muestran hacia las últimas.

Sugerimos este libro que pueden utilizar para trabajar en el tema:

“50 cosas que los niños pueden hacer para salvar la tierra” The Earthworks Group, ed.

Salidas y acampadas

Es necesario hacer actividades fuera del local con cierta periodicidad (sugerimos una salida al mes, si es posible), pues permite que los Alebrijes adquieran hábitos y costumbres que les permitirán adaptarse mejor en el campamento de verano. Facilita, además, que desaparezcan los miedos a dormir fuera de su casa y ayuda a adquirir unos esquemas básicos de organización personal.

Las excursiones pueden ser de distinta duración: medio día, día completo, acampadas o acantonamientos de dos días, etc.

En invierno, las condiciones climáticas hacen necesario utilizar albergues. Para conseguir nuestros objetivos educativos, las niñas y los niños deben disfrutar de la salida y unas condiciones muy duras pueden ser contraproducentes.

Campamento de verano

El campamento de Alebrijes debe ser estable. Los Alebrijes pueden desarrollar su campamento en tiendas de campaña. Para que la adaptación a la vida fuera de casa sea gradual, es aconsejable un campamento de entre 2 y 3 días.

Los Alebrijes podrán hacer marchas o salidas de uno o dos días fuera del campamento.

Estas deberán ambientarse y cuidarse como las demás actividades (ambiente fantástico, motivación, sorpresas,...). Debemos cuidar que los Alebrijes no lleven mucho peso y serán los Maestros los que solventarán el problema de la comida, de las tiendas, etc. En el caso de que pasen la noche fuera del campamento. Estas marchas o salidas son aconsejables para los Alebrijes pues aportan buenas experiencias a la Unidad.

LA EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES Y PROYECTOS

¿Por qué evaluamos?

La evaluación es un momento clave en toda acción planificada. Evaluar es emitir un juicio de valor acerca de algo, de acuerdo con unos referentes determinados, generalmente de los resultados obtenidos respecto a los objetivos pretendidos. Sirve para obtener información, tomar decisiones y reconducir la acción.

La evaluación en educación, además de cumplir una función de observación de los resultados, debe servir para aprender, para que las personas crezcan intelectual, afectiva, moral y socialmente y para enriquecer o mejorar sus actuaciones futuras. La evaluación es una actividad integrada en el proceso de aprendizaje.

La evaluación ha de ser continua. Tomando como referencia una ronda solar, la evaluación tendría distintos momentos:

Evaluación del proceso educativo Evaluación de la progresión*

Al inicio del curso

Hacer diagnóstico de la situación de partida

A lo largo del curso

Aprender de la experiencia.

Reconducir el trabajo de la Unidad hacia las necesidades reales.

Hacer un seguimiento de la progresión individual para atender a las distintas necesidades.

Al acabar el curso

Reflexionar y aprender acerca de nuestra intervención, de forma que sea posible mejorarla.

Apreciar los resultados en cuanto a desarrollo de capacidades y tomar decisiones en cuanto a cambios de etapa.

* La Evaluación de la Progresión personal se aborda en el siguiente apartado de este Manual

A continuación planteamos por separado la evaluación por parte de la Unidad y la evaluación por parte de los Maestros. Esta división se entiende especialmente cuando trabajamos con Alebrijes y lobatos; pero también en las demás Unidades es oportuno que el equipo de educadores tenga un espacio de reflexión conjunta, además de la evaluación con los educandos.

1. Evaluar el proceso con la Unidad

La evaluación de las actividades y proyectos siempre ha destacado en los Grupos scouts (es una etapa fundamental de la técnica de proyectos). Proporciona a las niñas y los niños y jóvenes una oportunidad para desarrollar muchas destrezas importantes: habilidades de comunicación, debate, diálogo, reflexión, juicio crítico... y permite la mejora de las futuras actividades.

Actividades



El método scout propone "la educación por la acción": invita a los jóvenes a aprender de la experiencia. Además, cuando ellos han sido los protagonistas de una actividad, la han organizado y llevado a cabo, aumenta la motivación y la evaluación se convierte en una ocasión privilegiada para aprender.

La evaluación de las actividades y los proyectos de la Unidad es un momento excepcional para el aprendizaje de las niñas y los niños y jóvenes; y también de los educadores.

Consiste en la reflexión personal y grupal acerca de los aciertos, los fallos, los imprevistos surgidos, los posibles malentendidos, los éxitos y las dificultades en la organización, en la realización, etc.

De acuerdo con la edad y la madurez de los educandos, la evaluación de los Proyectos y actividades tendrá mayor profundidad (En las Unidades mayores, por ejemplo, suele ser interesante evaluar todas las fases del Proyecto, revisar el proceso de planificación de la actividad, reflexionar sobre la interacción y evolución del grupo de personas que forman la Unidad, etc.).

Además del ejercicio de expresión y razonamiento crítico que supone para los educandos la actividad de la evaluación, al Maestro le aporta datos interesantes sobre las actividades que pueden haberse escapado a su observación y pueden contribuir a mejorar y reorientar su tarea.

2. Evaluar el proceso para el equipo de Lechuzas

Además de la evaluación con los educandos, el equipo de Lechuzas de la Unidad revisa normalmente cada semana las actividades realizadas para reflexionar sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje que están conduciendo.

Acerca de la actividad se suele contemplar, entre otros aspectos:

- Si las actividades respondían a los objetivos propuestos.
- Si los contenidos eran adecuados para conseguir los objetivos.
- Si las experiencias de aprendizaje estaban bien organizadas.
- Si el ambiente de valores vivido era coherente con las intenciones educativas.
- Si los recursos materiales y económicos han sido adecuados.
- Si los recursos humanos han sido adecuados.
- Si la actuación de los Maestros ha sido idónea.
- Si la participación de los educandos en cada momento ha sido óptima.
- Si se ha hecho un buen reparto de las tareas.
- Si se ha distribuido el tiempo adecuadamente.
- Si la evaluación se ha conducido de forma provechosa.
- Cómo ha evolucionado el grupo: el proceso seguido en cuanto a aceptación e integración de nuevos miembros, trabajo en común, competitividad o colaboración, alegría, participación, etc.

Cada cierto tiempo (cada trimestre o al finalizar cada proyecto) además, el equipo hace una reflexión con una visión más amplia, referida a la Programación anual:

- Revisar el análisis inicial de la realidad de la Unidad.

Actividades



- Revisar los objetivos educativos anuales (realismo, grado de adaptación a las necesidades de los jóvenes...)
- Revisar la atención prestada a los distintos objetivos.

Todo este análisis es útil para que el equipo clarifique sus intenciones y ayude a plantear con mayor acierto las próximas programaciones. Se trata de un aprendizaje continuo, un proceso de mejora continua.

En este momento de la evaluación se hace evidente la idea del educador como permanente investigador en la acción: no sólo educa, sino que investiga cómo hacerlo.

LA PROGRESIÓN PERSONAL

El sistema de progresión en la Ronda de Alebrijes se ha de llevar a cabo de cara al propio niño o niña y no hacia los demás. No se debe fomentar la comparación ni la competición. Se trata de hacerles ver cómo se van superando y van alcanzando sus propios logros. Es un sistema muy flexible que pretende que vayan completando su progresión de forma individual.

Las actividades que realiza la Ronda como grupo ayudan a los Alebrijes a desarrollar sus capacidades en diferentes áreas. Aunque en la Ronda trabajemos con una estructura de grupo, apostamos por un modelo de enseñanza personalizada, en el que se atienden las necesidades del niño de forma individual, adaptándonos al momento evolutivo que vive.

La progresión se entiende como un proceso natural de desarrollo del niño. Las etapas de integración, participación y animación constituyen los momentos de un proceso normal de evolución del niño en el grupo. En cada una de las etapas encontramos unos objetivos que corresponden a lo que esperamos del Alebrije de acuerdo con su edad. Esto ayuda al Maestro a detectar qué aspectos debe potenciar en cada uno.

La evaluación de la progresión personal

¿Cómo evaluamos en los Grupos scouts la progresión personal de los educandos?

En algunos Grupos, se emplean los objetivos educativos de la Unidad como referencia a la hora de programar y evaluar. En otros Grupos se emplean las Rutas Críticas de Progresión personal.

Los Consejos de Unidad son también espacios en los que se revisa, de manera más o menos formal, la progresión personal de los miembros de la Unidad.

La evaluación es una actividad integrada en el proceso de aprendizaje. La evaluación educativa no debe únicamente cumplir una función de control de los resultados, sino que debe servir para aprender y para enriquecer o mejorar las actuaciones futuras.

La evaluación de la progresión personal debe proporcionar información sobre la situación de cada educando para tomar decisiones acerca de su paso de etapa, pero la finalidad principal ha de ser la orientación de su progresión. La evaluación que no ayude a aprender sería mejor no practicarla.

1. Cómo evaluar la progresión con la Unidad

La evaluación de las actividades y proyectos siempre ha destacado en los Grupos scouts.

Proporciona a las niñas y los niños y jóvenes una oportunidad para desarrollar muchas destrezas importantes: habilidades de comunicación, debate, diálogo, reflexión, juicio crítico... y permite la mejora de las futuras actividades.

La educación scout pretende orientar y ayudar al joven a desarrollar sus capacidades de aprendizaje, para su formación como persona con autonomía intelectual.

Para ello se considera útil que las niñas y los niños hagan su autoevaluación, apoyada por los Maestros y tal vez por sus compañeros. La autoevaluación se suele hacer a partir de las

Adelanto Progresivo



actividades y Proyectos realizados. En las Unidades mayores, también se hace referencia al Proyecto personal. Cada individuo puede expresarse, en sus términos, sobre su trabajo y su aprendizaje. También es positivo para los jóvenes recibir información de los demás: la visión que tienen de su actitud, dedicación, relación con los otros, cumplimiento de las normas, etc.

Es muy importante conseguir que la evaluación sea realmente formativa, que contribuya a apoyar, orientar y motivar al joven. Para ello, debemos cuidar el clima, evitar un exceso de formalidad o rigidez, descartar cualquier situación amenazante para el niño o niña, reflexionar sobre las estrategias de evaluación más adecuadas para las distintas edades...

2. Cómo evaluar la progresión personal para el equipo de Lechuzas

Nuestro tipo de evaluación: continua, formativa y cualitativa. Existen distintas formas de abordar la evaluación de la progresión individual de los educandos:

- La evaluación de la progresión personal de los educandos se puede hacer tomando como referencia los objetivos educativos de la Unidad. Se contrastan así, agrandes rasgos, los aspectos en los que se necesita trabajar más con cada niño.
- Dado que los objetivos educativos suelen ser amplios y difíciles de medir, puede ser positivo definir unos indicadores de evaluación para cada etapa de progresión.

Los indicadores señalan conductas observables, medibles, más concretas que los objetivos. De esta forma se pretende dar criterios más objetivos para el paso de etapa.

- Las Rutas Críticas de progresión son otro instrumento de evaluación del progreso de los jóvenes. Las Rutas Críticas personal ayudan al Maestro en el seguimiento individualizado del progreso de cada niño. Presentan actividades que tratan de garantizar que el scout llega a cubrir los objetivos de su etapa.

¿Qué aportan las Rutas Críticas?

- Proporcionan al Maestro cierta seguridad de estar atendiendo todos los ámbitos de desarrollo. Se asegura que los contenidos en los que se educa no dependan únicamente del Maestro concreto que trabaja con el grupo, sino también de unos criterios comunes acordados por los creadores de la Ruta Crítica.
- También, cuando están en manos de los educandos, pueden ser una ayuda para que sean más conscientes de su trabajo y ellos mismos puedan marcarse algunos objetivos concretos de progresión.
- Además, para los Maestros construir las Rutas Críticas en equipo, como toda programación educativa a largo plazo, supone la explicitación de las intenciones educativas, la búsqueda de estrategias educativas adaptadas al contexto, y es un trabajo de reflexión valioso que repercute en la mejora de nuestra labor.

¿Qué precauciones hay que tener al emplearlas?

- La evaluación centrada únicamente en constatar la realización de distintas actividades, con la idea de ser muy objetiva, deja escapar aquellos aspectos más difícilmente medibles, que son precisamente la base de la educación scout: la educación en valores.

Adelanto Progresivo



□ Las Rutas Críticas que no se renuevan, limitan la creatividad de los Maestres. Después de proponer un Programa educativo abierto y flexible, a través de las Rutas Críticas, se definen los criterios de evaluación para cada Unidad y cada etapa, e incluso un listado de actividades posibles, se estarán dejando pocas opciones a los equipos de educadores para descubrir e investigar nuevas vías de acción en su tarea. Se correría el peligro de perder la adaptación de la tarea educativa de cada Grupo scout a su entorno y a sus necesidades cambiantes.

□ Para los jóvenes, la dependencia de una evaluación externa y puntual puede destruir el interés y el disfrute auténtico de aprender.

En conclusión, al emplear Rutas Críticas personales y, en general, al programar debemos:

□ Proponer actividades adaptadas a las necesidades reales del entorno del Grupo ya la realidad de los jóvenes (proponemos que sean los educadores del Grupo scout los que creen las Guías y se ocupen de reelaborarlas cada cierto tiempo).

□ Ser flexibles; contemplar la introducción de actividades que puedan surgir y resultar interesantes de acuerdo con el momento que vive la Unidad y las necesidades que detectemos en nuestro trabajo diario.

□ Invitar a participar en actividades individuales y grupales atractivas para las niñas y los niños y jóvenes, cuidando su satisfacción innata por conocer y aprender. Cuidar la calidad de las experiencias de la Unidad, la vivencia de los valores en el grupo, la importancia del ejemplo de los Maestres, etc.

Además de la atención a los objetivos, a los indicadores de evaluación o a las Guías de progresión personal, proponemos una evaluación más formativa, entendida sobre todo como proceso de orientación del educando, como nueva oportunidad de aprendizaje y no como procedimiento de control y selección.

✓ Observar y entender

A través de la observación y la comunicación continuada con cada niño es posible acercarnos a una educación y una evaluación realmente personalizadas. Para poder evaluar hay que comprender.

Es importante hablar con las niñas y los niños para tener una comprensión más rica del momento en que se encuentran: aprovechar las oportunidades cotidianas para escucharles, darles nuestra opinión sobre las cosas, orientarles hacia actividades que supongan un pequeño reto o la superación de una dificultad.

Este tipo de evaluación orientadora se complementa con otros momentos formales, programados y organizados expresamente, como son las reuniones de evaluación, las ceremonias, etc.

Otros aspectos importantes para entender mejor el desarrollo de un niño o niña son los de la realidad familiar y escolar que vive, como por ejemplo:

¿Cómo son sus padres? Edad, nivel socioeconómico y cultural, actividades que realizan con sus hijos, tiempo de dedicación, juegos, conversaciones, etc.

Adelanto Progresivo



¿Cómo es la unidad familiar? Casados, separados, divorciados (régimen de divorcio y visitas), monoparentales sin otros miembros adultos o con otros miembros adultos (¿Quiénes?), casados o emparejados por segunda vez..., etc.

¿Tiene más hermanos o es hijo único? ¿Con quién y con qué juega en casa?

¿Cuántas horas ve la televisión? ¿Qué programas?

¿Tiene amigos? ¿Juega con otros niños en el colegio?

¿Sale a jugar a la calle, el parque? ¿Sólo, con sus hermanos, con sus padres, con otros?

¿Participa en actividades extraescolares? ¿Cuáles?

¿Tiene miedos, fobias o manías?

¿Visita o ha visitado al psicólogo? ¿Por qué?

¿Cuenta en casa lo que hace la Ronda?

¿Qué cosas le gustan más y cuáles menos?

¿Cómo le va en el colegio? ¿Lleva bien el curso?

También la observación de su actuación en las actividades de la Ronda es fundamental para apreciar sus progresos. Por ejemplo, a través de los juegos colectivos podemos apreciar:

¿Conoce los juegos?

¿Los entiende?

¿Los realiza igual que los demás pares?

Su nivel de coordinación psicomotriz, ¿es menor, igual o mayor que el del resto de pares?

¿Presta atención cuando se cuenta algo o se queda absorto, abstraído, se distrae, pone atención en otra cosa?

Su grado de autonomía ¿es menor, igual o mayor que el de los demás pares?

¿Prefiere los juegos colectivos o las actividades individuales?

Sus frases y sus explicaciones son lógicas, intuitivas, incoherentes, fantasiosas...

Cuando pinta, ¿cómo son sus colores, sus dibujos? (rectos, cuadrados, redondos, desproporcionados, ¿en qué?, ¿existen elementos repetitivos que relacionen unos dibujos con otros independientemente del tema?

Si dibuja personas o a su familia, ¿cómo las distribuye y orienta? ¿Cuáles son más precisos, más definidos?

¿Cómo lee y escribe en relación a su edad y al resto de los Alebrijes de edad similar?

¿Es hiperactivo o hipoactivo?

Adelanto Progresivo



¿Qué actividades le gustan más? (teniendo en cuenta la presión de grupo)

¿Cómo se relaciona con los otros miembros de la Ronda? (Alebrijes y Maestres)

¿Con quiénes se relaciona mejor?

¿Qué demanda en su relación con los otros Alebrijes? ¿Y con los Maestres?

Debemos aprovechar toda esta información para guiar nuestra acción de acuerdo con las necesidades concretas de nuestros educandos.

- ✓ Orientar individualmente y proponer actividades adaptadas a las distintas necesidades

Los Maestres se encuentra muchas veces con grandes dificultades a la hora de decidir un cambio de etapa de un niño o niña. La evaluación formativa consiste en actuar anticipándonos a esa situación. Por ejemplo, no debemos esperar a la noche antes de las ceremonias para advertir a un niño o niña que no se está comportando de acuerdo con la Ley scout y que no creemos que deba hacer la Promesa. El papel del educador estaría más en ocuparse día a día en ayudar a cada uno a superar sus dificultades, a progresar a través de actividades individuales o de grupo.

En definitiva, la evaluación educativa y continua consiste en orientar al educando para que aprenda de la experiencia, reflexionar sobre sus actuaciones positivas y los aspectos en que puede mejorar, crear actividades que sirvan para mejorar capacidades menos desarrolladas. Un ejemplo de orientación personal lo constituye la especialización, entendida como medio para individualizar la progresión, atender a las distintas necesidades e intereses y contribuir a la orientación de vida del joven.

Para terminar, señalemos que la tarea fundamental del Maestro consiste en planificar las actividades tratando de asegurar que todas las niñas y los niños aprenden y disfrutan con el aprendizaje. Conocerlos bien nos ayudará a atender a las diversas necesidades de aprendizaje que se dan dentro del grupo.

OTROS ELEMENTOS RELACIONADOS CON LA PROGRESIÓN

Ceremonias

¿Por qué empleamos las Ceremonias como parte del método educativo scout?

Sirven para destacar momentos importantes en la vida del Grupo o la Unidad. A través de la simbología reúnen, sugieren, dejan percibir lo que a veces es difícil decir con palabras. Despiertan la emoción, provocan el recuerdo y dan a la reunión una dimensión comunitaria e histórica.

¿Cómo deben ser las Ceremonias?

Formativas

- Toda celebración scout debe tener un mensaje pedagógico para los que en ella participan.
- Debe también adaptarse a la capacidad de los participantes (en cuanto a la duración y a la claridad de los mensajes).
- Son un momento de reflexión sobre los valores por los que actuamos: servicio, compromiso, superación, crecimiento, ayuda a los demás, generosidad...; pero no vividos en abstracto sino desde la práctica de la vida del Grupo o la Unidad.

Adelanto Progresivo



- En toda celebración el protagonista adquiere un compromiso.
- Participativas.
- Se trata de Ceremonias comunitarias y deben tener una participación activa de sus miembros.
- A las Ceremonias de la Unidad, se puede invitar al resto del Grupo, atendiendo a distintos criterios. Por ejemplo, podemos elegir invitar al Grupo a la celebración de promesas y no en la entrega de insignias, teniendo en cuenta que podría ser demasiado larga y perderse el ambiente necesario.
- Es positivo promover la participación activa a través de cantos, lemas, respuestas y opiniones de la Unidad. También podrá combinarse con momentos de silencio y de atención.

Personalizadas

- Debe ser un momento especial para el que avanza en su progresión, no deben ser masificadas.
- En la celebración de la promesa, una idea interesante puede ser que el scout que va a hacer su promesa exprese el significado que tiene para él el paso que da, lo que se propone a partir de ese momento. En el caso de la Tropa, por ejemplo, la patrulla puede leer unas palabras escritas para el scout que hace su promesa. De esta forma, la celebración puede ser aún más personal y auténtica.
- Se debe cultivar un ambiente de respeto y escucha; es un momento importante para las personas y para el grupo.

Scouts

En las Ceremonias de Grupo o de Unidad debe existir un ambiente scout, de acuerdo con los valores y principios scouts.

Para comprobar si la celebración es coherente con nuestros ideales educativos es bueno preguntarse ¿qué valores hay detrás de las normas que proponemos?, ¿qué sentido tienen? A veces nos encontramos con que hay ciertos contravalores (como la crueldad o la falta de respeto,...) detrás de algunos comportamientos, normas, tradiciones, etc. que todavía se realizan. Muchas veces son costumbres fuertemente arraigadas en nuestros Grupos. Pero no debemos dudar en desterrarlas: estamos educando y esa es nuestra primera responsabilidad.

Por ejemplo, cuando proponemos pruebas es bueno preguntarse ¿qué queremos conseguir con ellas?, ¿qué valores estamos exaltando? Muy frecuentemente la fuerza física, la falta de sensibilidad, que hoy no reconocemos como valores scouts, etc.

Preparadas y ambientadas

- Las Ceremonias no deben ser hechos aislados, sino tener una relación con el trabajo de la Unidad. Significan la culminación del trabajo bien hecho. Si hemos tenido una Asamblea de evaluación de un proyecto o una actividad, o la autoevaluación de la progresión personal de cada uno, la celebración tendrá mucho mayor sentido para todos.
- Un ejemplo de preparación de una celebración es la vela de la promesa. La vela de la promesa tiene como fin la preparación del aspirante a la formulación de su promesa al tiempo que la comunidad que le acompaña reflexiona y recuerda el compromiso que un día adquirió. Tiene lugar preferentemente la noche antes de la

Adelanto Progresivo



realización de la promesa. Debe cuidarse la ambientación, así como que la duración no sea excesiva. La vela debe adecuarse a la edad de los participantes y debe contar con una alta participación de todos los miembros.

- La preparación no se refiere sólo a momentos puntuales como el Consejo de Unidad para la evaluación o la vela de la promesa. También quiere decir que hemos trabajado en el día a día sobre el significado de la promesa y la ley, o sobre lo que significa el cambio de etapa, o sobre la Unidad a la que se disponen a pasar.

Ceremonias más habituales

Promesa

Entrega de adelanto

Cambio de Unidad

Fin de proyecto

Las Ceremonias deben ser simples, sinceras y breves, ya que en otro tipo de celebración más complicada o larga se aburrirían y perderían la atención.

Podemos distinguir varias Ceremonias en la vida del Alebrije en la Ronda:

Celebración de la Promesa

Es importante que la celebración de la promesa se haga individualmente y de forma personalizada, a no ser que la sobrecarga de actos aconseje lo contrario. En el momento de su promesa estaría bien que su familia y otras Unidades del Grupo estuvieran presentes para hacerle ver que es una alegría que celebramos todos.

La Promesa es un elemento del Método Scout que está fuera del sistema de progresión.

En este caso, se trata de un compromiso a jugar y compartir en la Ronda que el Alebrije decide adoptar en un momento concreto. Antes de adquirir este compromiso, el Alebrije tendrá que conocer qué es la Ronda para saber si quiere implicarse en las aventuras que pueden vivir aquí. Por eso, realiza su promesa normalmente al final de su etapa de integración.

Ceremonias de progresión

En cada una de estas Ceremonias debe quedar claro de qué etapa se trata y el significado que ésta tiene para el Alebrije y la Ronda.

LA PROMESA

Toda niña o niño puede convertirse en Alebrije si tiene entre 3 y 7 años de edad, y hace todo lo posible por llevar a cabo la promesa de los Alebrijes:

Esta es la Promesa:

“YO PROMETO, HACER MI MEJOR ESFUERZO
POR AYUDAR A OTRAS PERSONAS CADA DÍA,
ESPECIALMENTE A QUIEN ESTA EN MI CASA.”

La Ley del Pueblo Mágico es:

Adelanto Progresivo

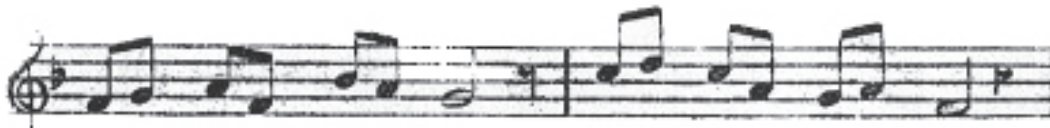


EL ALEBRIJE RESPETA A LOS DEMÁS.

EL ALEBRIJE ES COMPARTIDO.

EL LEMA

Ahora veamos, ¿Qué queremos decir al cantar “DUM, DUM, DUM”? podremos explicarles a los Alebrijes que aunque pareciese que esa frase no tiene sentido, sí que lo tiene, porque el Lema de un Alebrije es “Da Una Mano” y DUM son las letras iniciales de ese Lema.



1.-Somos Alebrijes, y damos una mano

D	U	M
A	N	A
	A	N
		O

LEALTAD

Es importante explicarles que:

“Cuando una o un compañero Alebrije promete hacer algo, significa que sería una verdadera desgracia para él o ella si después ignorara u olvidara cumplir con su Promesa; En otras palabras, cuando un o una Alebrije promete hacer algo, puede uno estar seguro de que lo hará.

Si promete como Alebrije que cumplirá su Promesa. Esto significa que será leal.

En el Pueblo Mágico, cada Alebrije sigue las indicaciones de la Vieja Lechuza. Así es también en la Ronda, escuela. La gente es como una gran tribu y en cada grupo también hay un tipo de Vieja Lechuza y es el responsable de que las cosas funcionen bien para todos y dirige esperando que cada persona haga su parte en el gran “Juego” de mejorar el mundo.

Así, cuando cada uno hace lo mejor que puede en todo lo que puede los grupos van mejorando. Es como si estuviéramos jugando un partido de futbol, trabajando en equipo todos para meter un gol y se puede ganar, pero si cada uno empieza a jugar el juego sin tomar en cuenta a sus compañeros y sin tener un mismo objetivo, entonces

Adelanto Progresivo



de seguro el partido se perdería. Entonces de la misma manera, como un Alebrije tú debes de escuchar a un Maestro o Líder de Cuadrilla para que el juego siempre funcione bien."

AYUDAR A OTRAS PERSONAS

La promoción de la ayuda a los demás cubre especial cuidado en esta etapa como veremos a continuación en un texto de Baden-Powell.

"Ahora llegamos a la segunda parte de la promesa, aquella que dicta que "Ayudaremos a otras Personas cada día". Los Alebrijes, tienen la misión constante de hacerse feliz a ellos mismos. ¿Cómo crees que lo hacen? ¿Corriendo como loquitos o participando en juegos Scout, acampando, en Fogatas, u observando animales en su entorno natural?"

Si, ellos hacen todas estas cosas y esto los hace felices pero hacen algo más que los mantiene felices todo el tiempo. Es muy simple, ellos se mantienen felices, haciendo felices a otras personas. Esto significa, que cada día hacen algo noble por alguien más. No importa quién sea esa persona siempre y cuando no sean ellos los beneficiados, la persona puede ser un conocido o un desconocido, hombre, mujer o niño.

Y la acción noble o la "buena acción" no necesita ser algo grande. Generalmente tendrás oportunidad de hacer algo noble en tu propia casa, cosas como ayudar a tu madre a hacer un pequeño trabajo dentro de las tareas del hogar; o podrías, si no estás en casa, ayudar a una persona mayor, o cosas por el estilo.

Pero cualquier cosa que llegues a hacer, no debes de esperar ni aceptar algún tipo de recompensa por hacerlo. Si aceptas dinero entonces no es una buena acción sino un trabajo por el que se te ha pagado."

LA SONRISA DEL PUEBLO MÁGICO

Los Alebrijes siempre sonrían, y si se encuentran en dificultades, o tienen algún dolor, o problemas, o en peligro, ellos no lloran, ellos simplemente sonrían y aguantan.

No hace mucho tiempo, un pequeño niño, llamado Francis Palmer, que pertenecía a la Manada de Lobitos de la Tropa N.18 de Bristol (Inglaterra) fue golpeado por un automóvil, su pierna se fracturo en dos lugares y el costado de su cara severamente cortada.

El niño por supuesto que tenía mucho dolor, pero ante el asombro de los doctores y enfermeras, él nunca se quejó o lloró. Uno de los doctores le pregunto porque era tan valiente y su respuesta fue: "Soy un Lobito y por eso no debo llorar".

Un Alebrije puede ser tan valiente como un Lobito: Así que si alguna vez te fracturas una pierna solo sonrío si puedes. Y si no puedes--- entonces— ¡haz una mueca!

Adelanto Progresivo



LA INVESTIDURA DEL PUEBLO MÁGICO

Cuando un niño o una niña ha pasado sus retos como un aprendiz, es entonces admitido en su cuadrilla como Alebrije y puede entonces avanzar y pasar los caminos para ser un Alebrije.

El Pueblo se forma en Círculo de Baile y los aprendices se colocan en posición de Círculo de Charlas con la Vieja Lechuza en el Centro.

La Vieja Lechuza se dirige al o la aprendiz diciendo: "¿Cuál es la Ley del Pueblo Mágico?"

EL ALEBRIJE SIEMPRE RESPETA A LOS DEMÁS.

EL ALEBRIJE ES COMPARTIDO.

Vieja Lechuza: "¿Estas consiente de que si haces tú Promesa ahora debes siempre seguirla y cumplirla? ¿Todavía quieres hacer tu Promesa?" Si la o el aprendiz está dispuesto, la Vieja Lechuza entonces dice: "Acércate al Hongo Mágico y realiza tu promesa como Alebrije."

El o la aprendiz, de pie a un lado del Hongo Mágico, y con su mano derecha en Señal o Medio Saludo, realiza entonces la Promesa del Pueblo Mágico.

La Vieja Lechuza entonces coloca la insignia de la Promesa en el lado izquierdo de su uniforme y en el lado derecho de la insignia de su Cuadrilla, y dice: "Eres Ahora un Alebrije del Pueblo Mágico. Confío de que darás siempre tu mejor esfuerzo para el beneficio de tu Pueblo".

La Vieja Lechuza entonces extiende su mano izquierda y le da un apretón de manos al Alebrije. El Alebrije realiza el Saludo del Pueblo Mágico con su mano derecha, da media vuelta y saluda al Pueblo Mágico, y después corre a unirse a su Cuadrilla. Su Cuadrilla le recibe con el saludo de mano izquierda y le da la bienvenida a la cuadrilla.

EL PLAN DE ADELANTOS DEL PUEBLO MÁGICO

Para poder seguir su recorrido como un Alebrije necesitará demostrar constantemente las ganas de descubrir consiguiendo elementos de la tierra para seguir tu aventura en el Pueblo Mágico.

INSIGNIA DE LA AVENTURA

Para obtener esta insignia, el Alebrije deberá tomar parte en tres actividades de aventura en conjunto con otros Alebrijes. Dos de estas tres actividades deberán ser actividades totalmente nuevas para él.

Actividades de Aventura:



- Búsqueda del tesoro
- Siguiendo un rastro
- Carrera de trineos en tierra (avalanchas)
- Recorrido establecido utilizando un nuevo tipo de transporte
- Fabricación y prueba de un barco a escala
- Escalada

Adelanto Progresivo



- Rappel
- Natación
- Navegar en bote
- Caminata de aventura
- Visitar un muelle o puerto

Notas: Los Maestros Scout deben asegurarse de que existan las medidas de seguridad adecuadas previamente a la Actividad de Aventura.

INSIGNIA DE AERONÁUTICA

Para obtener esta insignia, el Alebrije deberá cumplir los siguientes requisitos:



- Fabricar un dardo de papel y observar que tan bien vuela.
- Averiguar sobre algún avión en particular y platicar al resto del Pueblo Mágico sobre él. Algunos ejemplos pueden ser el Concorde, el Spitfire, el Airbus, el Helicóptero Lince, etc.
- Platicar con alguien que haya volado en algún avión, helicóptero, globo aerostático y aprender qué fue lo que esa persona sintió.
- Si ya ha viajado en avión, platicará con al resto del Pueblo Mágico su experiencia. Si no, platicará al Pueblo Mágico en que le gustaría volar y porqué.

INSIGNIA DEL AMIGO DE LOS ANIMALES

Los requisitos a cumplir por el Alebrije para obtener esta insignia son los siguientes:



- Conocer cómo cuidar a un animal, pez o insecto.
- Ayudar en el cuidado de la mascota durante un mes.
- Contarle al resto del Pueblo Mágico sobre su mascota.
- Conocer sobre el tipo adecuado de alimentos para su mascota incluyendo el tipo, la variedad y la cantidad.
- Tener conocimientos sobre el hábitat de su mascota, como el tipo de lugar donde duerme, etc.
- Conocer cómo ejercitar a la mascota.
- Mantener una bitácora de la comida proporcionada a la mascota y lo que hizo con su mascota durante un periodo de dos semanas.

Las mascotas adecuadas para trabajar en esta insignia son: Perros, gatos, hámsters, cuyos, peces, aves, conejos, ovejas e insectos palo.

INSIGNIA DE LA CREATIVIDAD

Para poder obtener esta insignia, el Alebrije debe cumplir con lo siguiente:



- Explicar o conoce de alguna actividad creativa.
- Tomar parte en una actividad creativa.
- Contarle al Pueblo Mágico de la experiencia vivida en la actividad.

Ejemplos de actividades creativas: Hacer una representación u obra de teatro, hacer un móvil, formas de origami, figuras de barro o plastilina, pinturas o dibujos, inclusive representaciones de magia.

Adelanto Progresivo



INSIGNIA DE LA EXPERIMENTACIÓN

Los requisitos para que el Alebrije obtenga esta insignia son:



- Escoger un experimento para realizar y tratar de descifrar lo que ocurrirá.
- Investigar algo de interés para averiguar cómo funciona.
- Contarle al Pueblo Mágico cuales fueron los resultados del experimento.

Algunos ejemplos de experimentos pueden ser, plantar y hacer crecer un bulbo, mostaza, berros, papas, frijol o zanahoria. Demostrar cómo funciona una antorcha y que partes la componen. Demostrar que es lo que hace un magneto o inventar un juego utilizando magnetos.

INSIGNIA DEL EXPLORADOR

Para lograr esta insignia el Alebrije debe completar lo siguiente:



- Decide qué o dónde explorar.
- Piensa en lo que se espera encontrar.
- Realiza la exploración.
- Comentar con el resto del Pueblo Mágico que fue lo que descubriste.

Lugares sugeridos para realizar la exploración:

- Un museo
- La playa
- El bosque o parque
- La selva
- Un pueblo

Nota: Todas las exploraciones deben de ser llevadas a cabo bajo la supervisión de un adulto responsable.

INSIGNIA DE LA ESPIRITUALIDAD

Los requisitos para que un Alebrije logre obtener esta Insignia son los siguientes:



- Escribir una reflexión humanitaria.
- Leer o compartir un pensamiento al abrir o cerrar una ceremonia o sesión.
- Encontrar una historia que se relacione con la Promesa del Pueblo Mágico y contarla al Pueblo Mágico.
- Visita un lugar espiritual (no religioso) y obtener evidencia de tu visita con fotografías, dibujos, trípticos o panfletos informativos.

INSIGNIA DE SALUD Y DEPORTES

Para obtener esta insignia el Alebrije deberá:

Adelanto Progresivo



- Aprender sobre comidas que sean buenas para su salud.
- Aprender porque es muy bueno mantenerse en forma.
- Planear una comida saludable.
- Contar al resto del Pueblo Mágico de un deporte o actividad deportiva en la que participe.
- Aprender sobre la higiene personal.

INSIGNIA DE LA ALIMENTACIÓN SALUDABLE

Si quieres portar esta insignia el Alebrije deberá:



- Realizar una ensalada de frutas.
- Realizar una comida saludable.
- Realizar dos tipos diferentes de sándwich.
- Conocer algunas comidas no sanas que deba evitar.

Algunos ejemplos de comidas saludables son: Omelets, ensaladas, mini pizzas, licuado de fresa, albóndigas, etc.

INSIGNIA DE LOS PASATIEMPOS

Para obtener esta insignia el Alebrije deberá:



- Tomar parte de algún pasatiempo por un periodo de tiempo establecido.
- Contar y demostrar al Pueblo Mágico el pasatiempo que escogió.

Notas: Los miembros del Pueblo Mágico pueden ganarse más de una Insignia de pasatiempos.

INSIGNIA DE LA IMAGINACIÓN

Los requisitos para que el Alebrije obtenga esta insignia son:



- Escribir, contar o actuar una historia corta, poema u obra.
- Construir un modelo utilizando varios objetos.
- Realizar un collage, dibujo o pintura imaginando como puede ser la vida en el futuro.

INSIGNIA DE LA SEGURIDAD

Para obtener esta insignia el Alebrije deberá de cumplir los siguientes retos:

Adelanto Progresivo



- Explicar el código de emergencia.
- Explicar el código de la seguridad en el agua.
- Explicar que es lo que se debe de hacer cuando se acerque una persona extraña.
- Identificar los posibles peligros en casa y explicar que hacer al respecto.