



## Progresión para la Ronda de Alebrijes Agrupación Scout Mexicana, A. C.

WORLD FEDERATION OF INDEPENDENT SCOUTS

Foto del  
Alebrrije

Esta guía pertenece al Alebrrije:

---

De la Ronda:

---

Del Grupo:

---

Del Distrito:

---

Literatura básica para Alebrijes y Maestros de Ronda  
México – 2016



Instituto Escultista Crítico  
de Investigaciones Educativas  
Populares

## Índice



### Índice

La progresión personal en la Agrupación Scout Mexicana, a. C. ....	4
Desarrollo de afectividad .....	4
Desarrollo de carácter .....	5
Desarrollo saludable .....	5
Desarrollo de la habilidad y la creatividad .....	5
Desarrollo de la conciencia hacia los demás .....	5
Desarrollo de la expresión y la apreciación artística .....	6
Desarrollo de la espiritualidad .....	6
Promesa.....	6
a. Afectividad .....	9
b. Carácter .....	10
c. Salud .....	11
d. Habilidades y creatividad .....	12
e. Conciencia hacia los demás .....	13
f. Expresión y apreciación artística .....	14
g. Espiritualidad .....	15
La Investidura del Pueblo Mágico.....	16
La segunda etapa dentro del Pueblo Mágico .....	17
Etapa de las Alitas.....	17
a. Afectividad .....	19
b. Carácter .....	20
c. Salud .....	21
d. Habilidades y creatividad .....	22
e. Conciencia hacia los demás .....	23
f. Expresión y apreciación artística .....	24
g. Espiritualidad .....	25
Insignias de habilidades y destrezas.....	26
Etapas del proyecto para la obtención de Insignias.....	27
Lista de insignias con algunos campos muestra.....	33
La insignia terminal, La Mano Dorada.....	36



Ceremonia de pase de Ronda a Manada.....	36
Anexo.....	38
La historia del Pueblo Mágico .....	38
El marco simbólico en la estructura.....	42
El uniforme .....	44
La seña o saludo .....	45
La Promesa.....	48
La Ley del Pueblo Mágico:.....	48
Lema: .....	48
La lealtad dentro de la Ronda de Alebrijes.....	48
Ayudar a otras personas .....	49
La Sonrisa del Pueblo Mágico.....	49



## La progresión personal en la Agrupación Scout Mexicana, a. C.

La progresión en la rama de Alebrijes tiene por función el de crear una contextualización del niño de 3 a 6 años con su entorno, partiendo de la observación que hace el Maestro del desarrollo de los Alebrijes con la finalidad de encausar sus primeros años dentro del escultismo crítico popular hacia su desarrollo profundo en concordancia con su edad y su contexto psicosocialcultural.

La participación de los padres es importante y en primera instancia se pretende identificar qué clase de conocimientos o saberes pueden brindar a los Alebrijes para involucrarlos dentro del proceso educativo considerando siempre, un marco de respeto al proyecto escultista crítico popular, por lo que el adelanto inicia incluyendo el nombre de los padres o tutores y una lista de posibles aportaciones que ellos puedan dar de forma útil a la Ronda.

El adelanto se construye de acuerdo con un entramado entre ejes generales y Áreas de Desarrollo, haciendo conexiones mediante una serie de preguntas a considerar para la conclusión de cada adelanto, las cuales están indicadas por números y que se describen posteriormente. Es importante señalar que por la edad de los niños, los elementos mostrados deben ser creados, sobre todo en el ambiente social y familiar, es decir, el ambiente establecerá las condiciones para que el niño se desarrolle; dicho ambiente en ocasiones es necesario llevarlo más allá de la propia Ronda hasta su casa y escuela.

Para las Áreas de Desarrollo se proponen las siguientes reflexiones:

### Desarrollo de afectividad

Se observa a través de la camaradería, aceptación, inclusión y expresión de amor con otros, el cariño y cuidado por su uniforme, su persona, la gente que le ama y rodea.

### Preguntas abiertas:

¿Qué tanto cuida su uniforme? ¿Porta el Uniforme adecuadamente? ¿Se identifica como scout? ¿El Alebrije identifica los elementos de su uniforme? ¿El Alebrije sabe que es parte de un grupo? Si se equivoca ¿el Alebrije lo reconoce? ¿El Alebrije se integra? ¿El Alebrije establece lazos familiares sanos?

# Introducción



## Desarrollo de carácter

Se observa a través de la interiorización de valores; empieza a ver éstos como estrategias para evitar accidentes o daños a otras personas. Empieza la apertura hacia actividades concordantes con su edad. Empieza a tener primeras nociones de justicia y valoración de acontecimientos.

## Preguntas abiertas

¿Cómo se relaciona con los demás? ¿Se conduce de acuerdo con la Ley de la Ronda de forma favorable? ¿Es servicial y ayuda a sus compañeros? ¿Comunica los valores de la Ronda en casa? ¿Ha logrado la independencia materna? ¿Manipula y hace berrietas para obtener sus cosas?

## Desarrollo saludable

Se observa cuando aprende a protegerse y a buscar posibilidades de ayuda. Tiene la libertad de hablar sobre cosas que le incomodan o necesidades que requiere sin impedimento de su desarrollo natural.

## Preguntas abiertas

¿Cómo es la relación en la familia y cómo se siente él? ¿Es propenso a ser abusado física, mental o sexualmente? ¿Puede expresar sus sentimientos o emociones? ¿Su higiene personal es adecuada a su edad? ¿Disfruta plenamente su infancia?

## Desarrollo de la habilidad y la creatividad

Se observa cuando encuentra formas de resolver problemas cotidianos y se siente orgulloso de realizar las cosas por cuenta propia antes de recibir ayuda. Muestra así mismo un desarrollo psicomotor fino y un sentido del ritmo para adentrarse a expresiones artísticas más profundas.

## Preguntas abiertas

¿La familia fomenta su independencia cognitiva o le solucionan todo? ¿Sabe cómo conducirse en los juegos y actividades con los demás niños? ¿En los juegos es creativo para proponer reglas o siempre espera a que le den indicaciones? ¿Puede crear o simplemente obedece?

## Desarrollo de la conciencia hacia los demás

Se observa cuando a través del diálogo y la posibilidad de expresarse, sin embargo en ocasiones ésta no se puede dar si los Alebrijes mantienen posiciones egocéntricas y aisladas a su mundo. Poco a poco habría que promoverles la apertura de observar a los otros.

# Introducción



## Preguntas abiertas

¿El Alebrije ignora a los demás miembros? ¿Es compartido o arrebatado los juguetes? ¿Tiende a ser solidario ante las dificultades? ¿Es aislado y sumiso ante otros?

## Desarrollo de la expresión y la apreciación artística

Esta área de desarrollo es especialmente importante en la Agrupación, debido a que somos de las pocas organizaciones scouts que la atienden directamente dentro de la Progresión.

Se observa cuando los Alebrijes encuentran alternativas de expresión y comprensión de su mundo. Comúnmente las familias en México desdeñan el arte y es en esta edad cuando se puede detectar a algún futuro artista en sentido "profesional".

## Preguntas abiertas

¿El Alebrije participa con su familia en eventos culturales? ¿La música de adultos que comúnmente escucha es constructiva o es degradante? ¿El Alebrije tiene alguna habilidad para las artes que debería de impulsársele?

## Desarrollo de la espiritualidad

Se observa cuando el Alebrije se siente como un sujeto lleno de vida trascendente y en relación con su mundo en un sentido Biocéntrico.

## Preguntas abiertas

¿El Alebrije tiene tendencias crueles? ¿Le gusta ver sufrir a los animales? ¿El Alebrije tiene empatía cuando suceden situaciones infortunadas? ¿Es violento cuando algo no le parece? ¿Sabe cómo moverse en caso de violencia? ¿Defiende a los más pequeños o participa con otros en actos de violencia?

## Promesa

Los requisitos preliminares para la Promesa de los Alebrijes son:

- ✓ Tener solicitud de inscripción.
- ✓ Portar el uniforme completo y correctamente.
- ✓ Conocer de memoria la Promesa la Ley y el Lema.
- ✓ Saludar y despedirse como Alebrije.
- ✓ Conocer lo que significa la sonrisa del Pueblo Mágico.

- ✓ Formarse adecuadamente para integrarse dentro del círculo de charlas y el círculo mágico.
- ✓ Conocer el ceremonial del Gran Saludo.

Área de Desarrollo	Escultismo y ciudadanía	Buen Vivir	Comunalidad	Sabiduría	Decolonialidad y emancipación
a) Afectividad	1	8	15	22	29
b) Carácter	2	9	16	23	30
c) Salud	3	10	17	24	31
d) Habilidades y creatividad	4	11	18	25	32
e) Conciencia hacia los demás	5	12	19	26	33
f) Expresión y apreciación artística	6	13	20	27	34
g) Espiritualidad	7	14	21	28	35

Tabla 1: Promesa. Nota: Ir coloreando los recuadros conforme se vayan cumpliendo.

La progresión está planteada de dos formas, una con actividades sugeridas para ser realizadas y evaluadas, especialmente para los Maestros nuevos que se adentran en la Ronda, pero también se considera muy importante que cada Alebrije cuente con su propia propuesta dependiendo sus características personales, por supuesto se requiere de gran conocimiento del Maestro de cada uno de los chicos, de una relación trascendente y con los padres y un compromiso hacia una profunda reflexión para proponer cada uno de los requisitos planteados teniendo en cuenta ciertos considerandos, siendo plasmados en un párrafo mezclando, de ser necesario, tantos proyectos como se requiera para cubrir todo el entramado curricular:

1. Especificar cómo se llamará el proyecto que elaborará el Alebrije.
2. Indicar si es un proyecto individual o colectivo.
3. Enunciar qué se va a realizar en el proyecto en forma general.
4. Describir por qué el Alebrije va a realizar ese proyecto más allá del adelanto. (Importantísimo adecuarlo a su edad y contexto)

5. Indicar qué puntos parámetros se revisarán en el proyecto (Evaluación por rúbrica).
6. Señalar qué elementos curriculares de la Promesa se destacarán en el proyecto.
7. Por otro lado, podemos señalar que otros puntos de las demás Áreas de Desarrollo se incluirán en el proyecto.
8. Especificar qué participación tendrán los padres de familia de forma puntual y qué No deben realizar.
9. De igual manera si es que se va a solicitar la participación de algún otro familiar o miembro de la Ronda se tendrán que tomar los mismos considerandos.
10. Se explica cuándo se espera se hagan las evaluaciones, exposiciones o supervisiones y la manera de entregarlas.

Así que es evidente que el texto puede ser grande, por lo que se recomienda sea redactado en una hoja oficial de la Ronda para ser mostrado a los Padres de Familia, quienes esperamos se integren como animadores del proyecto de su propio hijo.

a. Afectividad

Eje	Elemento a evaluar	Actividades propuestas para evaluar
1.- Escultismo y ciudadanía	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se uniforma por sí solo, referenciando cada elemento de su uniforme con su significado y simbolismo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rompecabezas de uniforme en el cual hace una relación de elemento y significado.</li> </ul>
8.- Buen Vivir	<ul style="list-style-type: none"> <li>El Alebrije tiene relaciones familiares apropiadas y ha generado estructuras sustitutas en caso necesario.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Álbum de fotografías identificadoras, con otros Alebrijes, familia, escuela el cual pueda describir su importancia dentro de la Ronda y otros.</li> <li>Memorama del uniforme dibujado por el Alebrije para ser jugado en ronda.</li> </ul>
15.- Comunalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>El Alebrije se descubre dentro de la estructura de la ronda y su grupo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ayuda a uniformar a sus compañeros en algún juego.</li> </ul>
22.- Sabiduría	<ul style="list-style-type: none"> <li>El Alebrije identifica sus errores y puede encontrar en situaciones similares nuevas alternativas de solución.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica cuando algún elemento de su uniforme no está acorde con el marco simbólico.</li> <li>De forma activa puede realizar alguna estrategia para enmendar errores a través de la palabra o las acciones.</li> </ul>
29.- Decolonialidad y emancipación	<ul style="list-style-type: none"> <li>El Alebrije se reconoce como parte de una comunidad que lo ama y cuida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dibuja a los miembros de lo que considera su familia relacionándolos con respecto al amor recibido.</li> <li>Mediante algún diagrama el Alebrije logra crear la estructura general de un Grupo.</li> </ul>

Requisito planteado: \_\_\_\_\_

Realizándose en conjunto con los requisitos: \_\_\_\_\_

b. Carácter

Eje	Elemento a evaluar	Actividades propuestas para evaluar
2.- Escultismo y ciudadanía	<ul style="list-style-type: none"> <li>Empieza a mostrar interés por actuar conforme a ciertos valores, especialmente los del respeto y compartencia.</li> <li>Aplica su lema en la cotidianidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Empieza a ser servicial como forma de vida y plantea algunas ayudas que puede realizar en la Ronda.</li> <li>Se le asigna alguna responsabilidad dentro del Hongo Mágico para cuidar u ordenar.</li> </ul>
9.- Buen Vivir	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se hace responsable de alguna planta o algún animal, regándola y alimentándole, observando el desarrollo de la vida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra fotografías en casa de situaciones que merecen su observación y cuidado. Limpieza de cuarto, aseo personal, identificando las mejoras que propondrá.</li> </ul>
16.- Comunalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se compromete con otros y empieza a desarrollar la empatía con los suyos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se abre a la independencia y hace algún esfuerzo al respecto.</li> </ul>
23.- Sabiduría	<ul style="list-style-type: none"> <li>Empieza a escuchar y da oportunidad de que otros hablen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuenta un relato de algún suceso donde pudo evitar un accidente a su persona al prestar atención y uno donde le sucedió un accidente por descuido.</li> </ul>
30.- Decolonialidad y emancipación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce algunas tradiciones de su región e identifica algún elemento espiritual en ellas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoce la historia popular de los Alebrijes y realiza algún Alebrije o manualidad.</li> </ul>

Requisito planteado: \_\_\_\_\_

Realizándose en conjunto con los requisitos: \_\_\_\_\_

c. Salud

Eje	Elemento a evaluar	Actividades propuestas para evaluar
3.- Escultismo y ciudadanía	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra hábitos de higiene básicos.</li> <li>• Realiza labores de limpieza en su Unidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica las zonas de seguridad de su casa en caso de accidente y las puede mencionar.</li> <li>• Identifica las partes de su cuerpo que son privadas y puede identificarlas en una lámina.</li> </ul>
10.- Buen Vivir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica las partes de su cuerpo que deben protegerse.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Va al baño por sí solo y tiene la higiene adecuada, antes, durante y después de ir al baño.</li> </ul>
17.- Comunalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reacciona ante la observación de cualquier accidente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra fotografías de cómo se lava los dientes en su casa, o un video al respecto.</li> </ul>
24.- Sabiduría	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende la relación de cuidarse con respecto a la enfermedad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sabe expresar situaciones que le son desagradable o necesidades a cubrir de acuerdo con su edad.</li> </ul>
31.- Decolonialidad y emancipación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Logra identificar cómo los dulces y las frituras, afectan su cuerpo.</li> <li>• Es capaz de realizar sus necesidades fisiológicas adecuadamente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Puede señalar todos los artilugios necesarios para evitar un resfriado haciendo recortes sobre algún muñeco de papel.</li> <li>• Mantiene un orden de sus cosas y ayuda en la limpieza de la Ronda.</li> <li>• Va al baño sin ayuda recibiendo por sus padres la técnica para mantener su ropa interior limpia y mostrando en video cómo lavarse las manos de forma adecuada.</li> </ul>

Requisito planteado: \_\_\_\_\_

Realizándose en conjunto con los requisitos: \_\_\_\_\_

d. Habilidades y creatividad

Eje	Elemento a evaluar	Actividades propuestas para evaluar
4.- Escultismo y ciudadanía	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla una motricidad fina y ritmo con su cuerpo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Puede atarse los zapatos.</li> <li>• Danza adecuadamente el Gran Saludo.</li> </ul>
11.- Buen Vivir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en actividades que solucionan una problemática.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Da posibles soluciones a los juegos y es participe en la construcción de ideas dentro de los juegos.</li> </ul>
18.- Comunalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora algún trabajo o manualidad aportando su propia originalidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Puede determinar la consecución de una historia.</li> </ul>
25.- Sabiduría	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relata sucesos de su cotidianidad, dándoles un sentido incipiente reflexivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inventa algún juego y lo comparte con todos.</li> <li>• Realiza alguna actividad artística en conjunto con la Ronda.</li> </ul>
32.- Decolonialidad y emancipación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dice lo que quiere y lo muestra activamente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resuelve las dificultades cotidianas sin esperar la ayuda adulta como primera posibilidad.</li> <li>• Intenta primero realizar las cosas antes de buscar ayuda.</li> <li>• Muestra algún baile de su agrado a la Ronda.</li> <li>• Conoce y explica algún juego prehispánico a su Ronda.</li> </ul>

Requisito planteado: \_\_\_\_\_

Realizándose en conjunto con los requisitos: \_\_\_\_\_

## e. Conciencia hacia los demás

Eje	Elemento a evaluar	Actividades propuestas para evaluar
5.- Escultismo y ciudadanía	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interactúa con otros de forma integradora.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Permite la palabra de otros cuando se está en el Círculo de Charlas, durante La Celebración o en el Momento de Filosofía.</li> </ul>
12.- Buen Vivir	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuando realiza actos que ofenden a otros y a la naturaleza muestra interés de reparo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observa en su casa u Hongo Mágico algún desperfecto que pueda arreglar, propone soluciones y da muestras de lo que hizo a los demás.</li> </ul>
19.- Comunalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica a otros su posición en el Círculo de Charlas y es capaz de describir las reglas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Platica en la Ronda cómo vivían sus abuelitos cuando tenían su edad, lleva algunos recuerdos a la Ronda o algún juguete de tiempos de su abuelo, así como fotografías.</li> </ul>
26.- Sabiduría	<ul style="list-style-type: none"> <li>Puede repetir algunas de las frases trascendentes emitidas por otra persona.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra actitudes de compañerismo cuando observa que algún miembro de la Ronda se encuentra triste.</li> </ul>
33.- Decolonialidad y emancipación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ayuda a otros cuando sabe que puede.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lleva fotos de algunos niños de otras comunidades para presentarlos en la Ronda. Identifica aspectos que le llaman la atención de ellos.</li> </ul>

Requisito planteado: \_\_\_\_\_

Realizándose en conjunto con los requisitos: \_\_\_\_\_

## f. Expresión y apreciación artística

Eje	Elemento a evaluar	Actividades propuestas para evaluar
6.- Escultismo y ciudadanía	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se aprende alguna canción, baile, hace un dibujo y lo muestra públicamente si lo desea.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa mostrando alguna nueva canción de la Ronda.</li> <li>Presenta una serie de dibujos para ser expuestos en el Hongo Mágico.</li> </ul>
13.- Buen Vivir	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra cómo le gustaría fuera su mundo a través de un dibujo o expresa alguna inconformidad de vida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hace actividades mímicas o dramáticas en la Ronda.</li> <li>Visita alguna exposición y puede señalar qué le gusta y que no y cuál es la razón de su agrado o desagrado.</li> </ul>
20.- Comunalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es participe de algún proyecto artístico dentro de la ronda.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Asiste a algún concierto o festival para niños.</li> </ul>
27.- Sabiduría	<ul style="list-style-type: none"> <li>No sólo repite fórmulas artísticas, sino que puede dar su propia interpretación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dibuja lo que le viene a la mente después de haber escuchado un cuentacuentos.</li> </ul>
34.- Decolonialidad y emancipación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa y participa en alguna de las formas artísticas de la región, hechas por o para niños de su edad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza un alebrije de papel maché según sus características personales.</li> </ul>

Requisito planteado: \_\_\_\_\_

Realizándose en conjunto con los requisitos: \_\_\_\_\_

## g. Espiritualidad

Eje	Elemento a evaluar	Actividades propuestas para evaluar
7.- Escultismo y ciudadanía	<ul style="list-style-type: none"> <li>Encuentra en la Ronda un espacio de hermandad en donde puede hacer amigos y convive más allá de dicho espacio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Invita a otros Alebrijes a su casa a dormir y va a casa de ellos.</li> <li>Realiza algún proyecto con su familia en donde ella muestre su amor hacia el Alebrije.</li> </ul>
14.- Buen Vivir	<ul style="list-style-type: none"> <li>Está libre de violencia y se siente amado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Habla sobre algo de su interés en el Círculo de Charlas.</li> </ul>
21.- Comunalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en el círculo de charlas libremente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La familia construye estrategias para identificar la personalidad del Alebrije y su libre movimiento ayudando que el Alebrije tome conciencia de ello.</li> </ul>
28.- Sabiduría	<ul style="list-style-type: none"> <li>No se enfrenta con prejuicios (familia) para construir su propio camino de vida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza alguna actividad o juego donde él mismo se mantiene ensimismado y conduciéndose libremente.</li> </ul>
35.- Decolonialidad y emancipación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Encuentra espacios de reflexión propia.</li> </ul>	

Requisito planteado: \_\_\_\_\_

Realizándose en conjunto con los requisitos: \_\_\_\_\_

## La Inestidura del Pueblo Mágico

B. P. nos sugiere esta ceremonia cuando un Alebrije ha pasado sus "**Puntos mágicos**" como un aprendiz, pues es entonces admitido en su Cuadrilla como Alebrije y puede 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 (Por la edad algunos Alebrijes prefieren hacer en conjunto su Promesa si es que hubiese más de uno).

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

El Alebrije dice 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.

El Alebrije dice la Promesa:

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

La Vieja Lechuza entonces coloca la insignia de la Promesa en el lado izquierdo de su uniforme y en su gorro frigio la insignia de su Cuadrilla, y dice: "Eres Ahora un Alebrije del Pueblo Mágico. Confío 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.

## La segunda etapa dentro del Pueblo Mágico

Para poder seguir su recorrido como un Alebrije, necesitará demostrar constantemente las ganas de descubrir consiguiendo sus alitas y así seguir la aventura en el Pueblo Mágico.

Etapa de las Alitas



Las Alitas es una insignia que se coloca en el hombro izquierdo dejando espacio para la insignia terminal que se coloca arriba de ella y corresponde a la segunda etapa en la progresión personal; los requisitos Preliminares para obtener las Alitas son:

- ✓ Estar registrado.
- ✓ Portar el uniforme completo y correctamente.
- ✓ Conocer de memoria la Promesa y el Lema.
- ✓ Haber realizado la Promesa.

Área de Desarrollo	Escultismo y ciudadanía	Buen Vivir	Comunalidad	Sabiduría	Decolonialidad y emancipación
a) Afectividad	1	8	15	22	29
b) Carácter	2	9	16	23	30
c) Salud	3	10	17	24	31
d) Habilidades y creatividad	4	11	18	25	32
e) Conciencia hacia los demás	5	12	19	26	33
f) Expresión y apreciación artística	6	13	20	27	34
g) Espiritualidad	7	14	21	28	35

Tabla 2: Alitas. Nota: Ir coloreando los recuadros conforme se vayan cumpliendo.

Para proponer cada uno de los requisitos planteados en las Alitas se deben tener en cuenta los siguientes considerandos al igual que en la Promesa, siendo plasmados en un párrafo, mezclando de ser necesario, tantos proyectos como se requiera para cubrir todo el entramado curricular (ver páginas 7 y 8).

a. Afectividad

Eje	Elemento a evaluar	Actividades propuestas para evaluar
1.- Escultismo y ciudadanía	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se identifica dentro de su grupo scout.</li> <li>Identifica a Baden-Powell como fundador de los scouts al cual pertenece.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mantiene una entrevista con un miembro Rover que le habla sobre B. P. y el fundador de su grupo.</li> <li>Realiza algún rompecabezas sobre B.-P.</li> </ul>
8.- Buen Vivir	<ul style="list-style-type: none"> <li>En caso de enuresis (fobia o apego) participa en las estrategias para evitarla.</li> <li>Puede expresar su satisfacción por jugar e identificar cuáles son los juegos que más le gustan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alguna manualidad de bricolaje, pintura, etc. sobre su escudo de grupo y el simbolismo que tiene; puede realizarlo en conjunto de un miembro de una Rama mayor.</li> <li>Es participe de algún proyecto para evitar la enuresis (fobia), lo puede explicar o plasmar de alguna forma.</li> </ul>
15.- Comunalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoce los nombres de sus familiares y su relación con él.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le es fotografiado jugando lo que le gusta y expresa cómo se siente cuando lo juega.</li> </ul>
22.- Sabiduría	<ul style="list-style-type: none"> <li>El Alebrije puede explicar cómo ser un buen amigo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atiende a características sociales de él para construir un mundo alternativo con sus semejantes.</li> </ul>
29.- Decolonialidad y emancipación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Descubre en la tierra la maravilla del alimento y como ella (Pachamama) requiere cuidado y cariño.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presenta algún juego preparado en casa y hecho por la familia para ser mostrado en la Ronda.</li> <li>Presenta algunas fotografías de sus amigos en diferentes lados, siendo explícito en qué le agrada de cada uno.</li> <li>Tiene una planta de verdura que verá su germinación y al final comerá.</li> </ul>

Requisito planteado: \_\_\_\_\_

Realizándose en conjunto con los requisitos: \_\_\_\_\_

b. Carácter

Eje	Elemento a evaluar	Actividades propuestas para evaluar
2.- Escultismo y ciudadanía	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sabe rendirle honores a la bandera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica algún hecho histórico en donde algún héroe nacional haya sentido preocupación por los niños, haciendo un relatorio fotográfico, como el de Pancho Villa.</li> </ul>
9.- Buen Vivir	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aprende a comportarse cuando no lo están viendo sus padres o los adultos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Da algunos ejemplos de situaciones no agradables sufridas en ausencia de sus padres y las consecuencias a evitar en algún futuro a través de alguna mímica o representación.</li> </ul>
16.- Comunalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Logra encontrar espacios de extensión de amistad compartiendo eventos especiales que marcan su vida</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Invita a sus amigos a su fiesta de cumpleaños en la Ronda.</li> </ul>
23.- Sabiduría	<ul style="list-style-type: none"> <li>Descubre algunos valores enseñados por los antiguos mexicanos. (Huehuetlatalli)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Con ayuda de sus padres, identifica en el Huehuetlatalli algunas enseñanzas indígenas que pueden servirle en el futuro y las dibuja.</li> </ul>
30.- Decolonialidad y emancipación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Descubre en las vestimentas indígenas posibilidades de nuevos significados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elige dentro de una variedad amplia de vestimentas indígenas, cuál es la que le llama la atención, explicándole su significado trascendente, se viste con ella y lo muestra a la Ronda.</li> </ul>

Requisito planteado: \_\_\_\_\_

Realizándose en conjunto con los requisitos: \_\_\_\_\_

c. Salud

Eje	Elemento a evaluar	Actividades propuestas para evaluar
3.- Escultismo y ciudadanía	<ul style="list-style-type: none"> <li>Descubre en la basura una posibilidad de uso.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Inicia un proyecto en casa de reciclado y asiste a algún centro de reciclaje en donde le puedan explicar qué hacen con la basura.</li> </ul>
10.- Buen Vivir	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoce cómo mantenerse seguros en casa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mediante el apoyo de alguna lámina explica qué cuidados debe tener en casa para evitar accidentes.</li> </ul>
17.- Comunalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Entabla relaciones con otros en sentido de preocupación y atención.</li> <li>Descubre que su paso por el mundo puede afectar a otros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observa a algún Alebrije que esté enfermo e investiga qué debe realizar para que mejore.</li> </ul>
24.- Sabiduría	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presupone estrategias básicas para mantenerse saludable.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Deja el sanitario en condiciones óptimas para el siguiente uso.</li> </ul>
31.- Decolonialidad y emancipación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce en las franquicias que no todo lo que se muestra es tan benéfico como se dice.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Si llega a suceder que algún Alebrije no asiste a junta por enfermedad, el Alebrije le marcara e indicará que acciones le sugiere para su mejora pronta.</li> <li>Investiga algunos remedios caseros para atender problemas de garganta (propolio, miel) y diarreas.</li> <li>A través de cuentos para niños, el Alebrije descubre los beneficios de consumir ciertas sustancias naturales y el beneficio para la salud, lo más importante es que pueda mostrar de dónde se consiguen y cómo se producen.</li> <li>En un recorrido con su familia o Ronda, el Alebrije identifica qué comidas hacen mucho daño a los niños y cómo ciertas personas no les importa porque sólo quieren dinero.</li> <li>Identifica a las franquicias que han contribuido a que los niños engorden en México.</li> </ul>

Requisito planteado: \_\_\_\_\_

Realizándose en conjunto con los requisitos: \_\_\_\_\_

d. Habilidades y creatividad

Eje	Elemento a evaluar	Actividades propuestas para evaluar
4.- Escultismo y ciudadanía	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce la flor de lis como un símbolo de los scouts.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presenta un trabajo sobre la flor de lis a la Ronda o al grupo, puede explicar brevemente bajo ejemplos sencillos el simbolismo de la flor de lis en el pantano.</li> </ul>
11.- Buen Vivir	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aprende a tener sus espacios personales con cierto cuidado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza algún trabajo de papel maché, migajón o plastilina sobre la flor de lis, mostrando sus significados.</li> </ul>
18.- Comunalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en la mejora de su local de grupo u Hongo mágico con decorados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mediante una galería fotográfica y con la ayuda de los padres, muestra situaciones de desorden que tiene el Alebrije en su cuarto, dando espacio para mostrar su mejoría en cierto tiempo. Describe la forma en que está ordenado su cuarto y cómo lo mantiene limpio</li> </ul>
25.- Sabiduría	<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe y presentar a otros lo que hacen sus padres en el trabajo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La familia es importante, y es más importante que pueda estar representada en la Ronda, por lo que se hará una presentación de la familia en la ronda, dejando un recuerdo en algún rincón de ella.</li> </ul>
32.- Decolonialidad y emancipación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Descubre mediante algún dulce típico de la región o postre una manera de encontrarse con sus raíces.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El Alebrije con ayuda de sus padres muestra el uniforme, implementos y cosas que hacen para sostener económicamente la familia.</li> <li>A los Alebrijes les encantan los dulces, pero más si son saludables, comparte una experiencia con la Ronda para realizar algún dulce típico conociendo su historia y simbolismo, y de preferencia, visitando el lugar donde le inventaron.</li> </ul>

Requisito planteado: \_\_\_\_\_

Realizándose en conjunto con los requisitos: \_\_\_\_\_

e. Conciencia hacia los demás

Eje	Elemento a evaluar	Actividades propuestas para evaluar
5.- Escultismo y ciudadanía	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica algunos daños a los niños que se pueden dar en la vía pública de su casa o local de grupo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tras un recorrido con algún Viejo Sabio, entre los dos identifican posibles peligros, siendo fotografiados para después ser mostrados a los demás Alebrijes y puedan protegerse.</li> </ul>
12.- Buen Vivir	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es capaz de explicar a otros miembros del grupo, porqué le afectaría que estuviese el local sucio y desordenado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Con alguna técnica similar a la anterior, los Alebrijes salen en búsqueda de desórdenes y desperfectos, pidiendo a los responsables de ellos que los atiendan.</li> </ul>
19.- Comunalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presenta alguna de las pruebas a otra unidad sintiendo la camaradería de grupo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresan a los demás miembros del grupo qué cosas les gustaría tuviesen para ser más felices en el grupo. (cosas no materiales pero sí de mejora, física, mental y espiritualmente)</li> </ul>
26.- Sabiduría	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica cuando ha realizado acciones que ofenden a otros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Con la ayuda de otros miembros del grupo el Alebrije tiene una convivencia en donde pueda sentir su pertenencia y compartencia. El miembro del grupo se hace responsable del Alebrije por cierto tiempo para conocerle y ser amigos.</li> </ul>
33.- Decolonialidad y emancipación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Descubre que la amistad es más importante que el dinero, ropa, etc., por lo que lo expresa a su manera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Con la ayuda de otros miembros del grupo el Alebrije tiene una convivencia en donde pueda sentir su pertenencia y compartencia. El miembro del grupo se hace responsable del Alebrije por cierto tiempo para conocerle y ser amigos.</li> </ul>

Requisito planteado: \_\_\_\_\_

Realizándose en conjunto con los requisitos: \_\_\_\_\_

f. Expresión y apreciación artística

Eje	Elemento a evaluar	Actividades propuestas para evaluar
6.- Escultismo y ciudadanía	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica los colores de la Bandera y dibuja el escudo nacional.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Con la ayuda de la Ronda participa en una festividad nacional o siendo abanderado en el grupo, así mismo, explica la trascendencia de los colores patrios brevemente.</li> </ul>
13.- Buen Vivir	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aprecia como niños de otros pueblos viven su arte folclórico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observa videos en internet de niños bailando o jugando con algunos de sus elementos tradicionales, expresa cuáles son los que más le gustaron y porqué.</li> </ul>
20.- Comunalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Encuentra posibilidades sonoras en su cotidianidad e invita a otros a ser partícipes de su descubrimiento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>A través de una fiesta en la Ronda, muestra activamente su sensibilidad a la música tradicional sintiendo diferentes ritmos.</li> </ul>
27.- Sabiduría	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vive la experiencia de lo que expresan diferentes ritmos musicales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tras practicar y con ayuda de otros miembros de la Ronda, presenta un pequeño ensamble, tratando de dar a conocer su sentido trascendente.</li> </ul>
34.- Decolonialidad y emancipación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Descubre en los instrumentos prehispánicos una puerta al pasado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tras practicar y con ayuda de otros miembros de la Ronda, presenta un pequeño ensamble, tratando de dar a conocer su sentido trascendente.</li> </ul>

Requisito planteado: \_\_\_\_\_

Realizándose en conjunto con los requisitos: \_\_\_\_\_

## g. Espiritualidad

Eje	Elemento a evaluar	Actividades propuestas para evaluar
7.- Escultismo y ciudadanía	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica algún elemento espiritual del escudo nacional que le relacione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El escudo nacional tiene un simbolismo enraizado en Qetzalcoatl, posteriormente retomado para simbolizar a Hutzilopoxtili, modificado por los españoles hasta ser nuestro símbolo patrio. El Alebrije descubre a través de una actividad expresiva cómo ese simbolismo le representa.</li> </ul>
14.- Buen Vivir	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es capaz de explicar algunas emociones que le ofrece la naturaleza.</li> </ul>	
21.- Comunalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe la sensación que le genera el compartir.</li> </ul>	
28.- Sabiduría	<ul style="list-style-type: none"> <li>Descubre la relación que tiene con la naturaleza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hace alguna muestra de cómo un ser vivo, como la abeja, influye en el bienestar del planeta.</li> </ul>
35.- Decolonialidad y emancipación	<ul style="list-style-type: none"> <li>A través de alguna ceremonia en temascal o similar disfruta una nueva gama de sensaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Con su familia o Alebrijes participa en un temazcal, actividad de yoga para niños o similar.</li> </ul>

Requisito planteado: \_\_\_\_\_

Realizándose en conjunto con los requisitos: \_\_\_\_\_

## Insignias de habilidades y destrezas

Las insignias de habilidades y destrezas que se entregan a los Alebrijes tienen la función de que ellos puedan vivir experiencias y descubrir su mundo. Las insignias **no** son especialidades como se tiene acostumbrado en el escultismo y su función es más profunda, evitando un acumulado competitivo de éstas, pretendiendo por el contrario, incidir en aquellos aspectos de la vida del Alebrije donde se perciban ciertas carencias para su pleno desenvolvimiento. Por consiguiente, la observación de los Alebrijes en esta etapa como en las anteriores es fundamental, pidiendo apoyo a los padres de familia para que puedan ser monitores o sinodales de las diferentes insignias propuestas.

Es importante identificarlos referentes para definir el trabajo por proyectos; a continuación se muestra un cuadro en el que se señalan las definiciones y características de los proyectos didácticos en la edad de los Alebrijes.

**Definiciones** Son un conjunto de actividades sistemáticas e interrelacionadas para reconocer y analizar una situación o problema y proponer posibles soluciones.

Es una propuesta de organización didáctica integradora que tiene su base en la articulación de contenidos, para dar sentido al aprendizaje, que promueve la colaboración de todos los integrantes de la Ronda a partir de lo que saben y de lo que necesitan aprender, para proponer la resolución de algún problema o situación significativa.

Los proyectos constan de tres partes: Planeación, Desarrollo y Evaluación.

**Características** Brindan oportunidades para que los Alebrijes actúen como exploradores del mundo, estimulen su análisis crítico, propongan acciones de cambio y su eventual puesta en práctica los conduce no sólo a saber indagar, sino también a saber actuar de manera informada y participativa.

Permiten la movilización de aprendizajes que contribuyen en los Alebrijes al mejoramiento de sus Áreas de Desarrollo, a partir del manejo de la información, la



realización de investigaciones sencillas (documentales y de campo) y la obtención de productos concretos.

Contempla una organización de juegos y actividades flexibles y abiertas a las aportaciones de los Alebrijes, con la coordinación permanente del docente. El tiempo de duración es variable, está en función del interés del grupo, el Alebrije, su familia y de las acciones que deben desarrollar para su conclusión.

Etapas del proyecto para la obtención de Insignias

*Definición de la insignia y título del proyecto para obtener la insignia*

Para definir el tema que se va a plantear para trabajar con el método de proyectos, es importante que hagas una autoevaluación sobre las áreas donde tienes mayor solidez, ello te facilitará el apoyo y las orientaciones que debes dar a los Alebrijes en su realización y por otro lado, buscar ayuda con otros adultos que puedan servir de sinodales; también es recomendable que tomes en cuenta las características y el contexto de la población a la que está dirigida la propuesta para que se realice un balance entre lo que dominas y las necesidades e intereses que el Alebrije tiene.

Una vez que hayas hecho esta reflexión, entonces escribe el tema en un enunciado claro y preciso, es decir, acota en tiempo y espacio lo que interesa se realice, de tal forma que se explique por sí mismo<sup>1</sup>.

Ejemplos de enunciados de temas para la insignia de Deportes:

ENUNCIADO GENERAL	ENUNCIADOS PRECISOS (algunos ejemplos)
El trabajo en equipo	La importancia de la camaradería dentro de los deportes de equipo.
	La observación de los otros participantes como necesidad para alcanzar un objetivo deportivo común.
	La participación comprometida como un requerimiento importante para el desarrollo del equipo deportivo.

<sup>1</sup> Nota: Sólo escriba el tema, no las causas, ni las consecuencias, tampoco propósitos, eso lo hará más adelante.



El respeto a las reglas dentro de los juegos en equipo para asegurarse un juego justo y limpio por parte de todos los jugadores.

Áreas de Desarrollo, propósitos, aprendizajes esperados y tiempo para su realización

Áreas de Desarrollo	Propósito
Desarrollo de la Afectividad	La construcción de una imagen congruente de sí mismo reconociendo su identidad cultural y de género, promoviendo una convivencia basada en el respeto y conocimiento crítico de las diferencias con otros. Asimismo, expresando sus sentimientos y emociones de acuerdo a sus decisiones, reflexiones y análisis, los cuales son construidos en un ambiente de libertad, en tanto que reconoce la influencia de su contexto la construcción de su autoimagen.
Desarrollo del Carácter	Estimulando la relación del individuo con su medio para que autoforme su carácter promoviendo una actitud acorde con una escala de valores previamente aceptada de forma consciente.
Desarrollo Saludable	A través de la promoción de hábitos de higiene, amor a su cuerpo y preocupación por su cuidado, mediante el conocimiento de su desarrollo con el fin de que pueda mantenerse sano; de la misma forma se fomenta la plena salud de la mente, al brindar e incitarle una convivencia en ambientes sanos, de libertad y apoyo.
Desarrollo de las habilidades y la creatividad.	Mediante el perfeccionamiento de las habilidades, el descubrimiento de nuevas y la continua mejora en las que se le dificulten se pretende el impulso creativo. Por otro lado, se fomenta la "lectura del mundo" relacionando sus conocimientos con la propia realidad, promoviendo con ello una mejor comprensión, enfocándolo hacia una crítica transformadora.
Desarrollo de la conciencia hacia los demás	Solo a través de la convivencia, de escuchar las experiencias, percepciones y sentimientos de otras personas acerca del mundo, es como logramos enriquecer nuestra propia percepción del mundo, no como individuos



	aislados, sino como sujetos que interactúan y se enriquecen unos con otros a través del diálogo radical.
<i>Desarrollo de la expresión y apreciación artística</i>	Con la posibilidad de experimentar emociones mediante la promoción de la lectura, la pintura, la música, el teatro y la danza, y en sí de toda creación artística con el deseo de que sean capaces de expresar algunos sentimientos o ideas, así como la apreciación de éstos en las obras de terceros con la posibilidad de dar una opinión sustentada.
<i>Un desarrollo espiritual</i>	Hacia el aseguramiento de la sensibilización espiritual manifiesto en todo ser que vive, creando pensamientos que coloquen a la vida como centro del quehacer, por lo que la espiritualidad se enfoca en defender y promover la vida contra todos los mecanismos de disminución, estancamiento y muerte.

*Propósitos de su tema con relación a las Áreas de Desarrollo*

A modo de ejemplo, puedes colocar en la columna de la derecha los propósitos que tiene el tema que trabajará el Alebrije, con relación a cada uno de los ejes rectores, aunque es deseable, no es necesario que escribas en todos, pero sí en más de uno para que sea congruente con la propuesta escultista crítica popular.

Áreas de Desarrollo	Propósito
<i>Desarrollo de la Afectividad</i>	
<i>Desarrollo del Carácter</i>	
<i>Desarrollo Saludable</i>	
<i>Desarrollo de las habilidades y la creatividad.</i>	
<i>Desarrollo de la conciencia hacia los demás</i>	
<i>Desarrollo de la expresión y</i>	



<i>apreciación artística</i>	
<i>Un desarrollo espiritual</i>	

Para escribir el propósito general, lee nuevamente el enunciado del tema elegido para la insignia, si es posible, compártelo en el Consejo de Sabios para que te asegures que está claro y preciso. Posteriormente, escribe qué quieres que el Alebrije logre en la Insignia con el tema que ha seleccionado.

*Aprendizajes esperados*

Para la redacción de los aprendizajes esperados, es necesario que regrese a las ideas plasmadas cuando seleccionaste y acotaste el tema; posteriormente, define los conocimientos, saberes, habilidades y valores que pretendes aprenda o fortalezca el Alebrije. Se recomienda que anotes dos o tres con una redacción que exprese tanto los procesos, como lo que se logrará al finalizar el proyecto.

Por ejemplo, si eliges el tema para la especialidad de Deportes enfocándose en fútbol: "La importancia de la camaradería dentro de los deportes de equipo", se pueden plantear los siguientes aprendizajes esperados:

- ✓ Comprende el impacto de la amistad al realizar un deporte en equipo.
- ✓ Reconoce la importancia de estar pendiente cuando algún miembro del equipo le pide el balón o cuando lo regresa.
- ✓ Identifica la relación que existe entre la diversión y la camaradería del equipo.
- ✓ Propone acciones para aumentar la camaradería dentro del equipo.

*Actividades y horas para su realización*

Puede ser en diferentes modalidades, tal vez para esta especialidad se podrá incluir una plática con su equipo de fútbol, o tal vez enumerar ciertos partidos donde algún monitor o sinodal que le supervise pueda constatar el avance, lo importante es que sepas que **tienen que ser actividades trascendentes y no simples experiencias.**

Así que puede ser que sean necesarias varias sesiones con diferentes personas o actividades, en este caso muestra, múltiples partidos de fútbol.

Pero si es una insignia diferente, tal vez requiera un trabajo manual o asistir a una presentación musical, es por ello necesaria la comunicación con los padres de familia.

Las características mínimas esperadas es que sean cuando menos **5 actividades diferentes a realizar y que sean supervisadas y avaladas por alguien experto en la materia**. No se pensaría que se le diera la Insignia de Deportes en gimnasia olímpica si alguno de los Viejos Sabios nunca ha participado como practicante de dicho deporte, sería así mismo un poco incongruente que planteara las actividades.

#### *Materiales*

Los materiales que requiere para el desarrollo del proyecto son de lo más importante, por ello, es necesario que definas, junto con los padres, lo que van a utilizar para todas las sesiones, así como de las presentaciones que realizará para la obtención de su insignia en la Ronda, en donde en algunos casos, es importante tomar en cuenta el número de participantes que se integrarán al proyecto para esa sesión, así como atender al sinodal en caso de ser externo. Así que, si vas a requerir que presente las fotos de su presentación de capoeira, requerirás indicar la manera de exhibirlas para una fecha determinada, es importante que definas cómo las va a mostrar y si va a hacer una presentación en público al Pueblo Mágico o al grupo scout.

Para definir los materiales es recomendable que tomes en cuenta lo siguiente para cada actividad:

- ✓ La infraestructura con la que cuenta la Rondas: aula de medios, computadoras, acceso a Internet, canchas de básquet, etc.
- ✓ Nivel socioeconómico de la familia.
- ✓ Ten presente el tipo de actividades que vas a proponer, revisa si utiliza canciones, música, videos y materiales concretos que las puedan hacer más atractivas.
- ✓ Toma en cuenta las características del Alebrije, su nivel e interés de comunicación.

#### *Secuencia didáctica*

La Secuencia didáctica es el conjunto de actividades con orden cronológico, lógico y coherente con el que se va a desarrollar el proyecto, por lo que se recomienda que éstas organicen las actividades propuesta de forma atractiva, lúdica, fomentando el trabajo en equipo y, en la medida de lo posible, retomando aspectos de la vida cotidiana de los Alebrijes. Para el diseño, debe tener claro que los participantes son los principales protagonistas, por lo que se debe perfilar la idea que ellos elijan la manera

de realizar las actividades, el producto que quieren elaborar y el formato en el que lo van a presentar.

#### *Secciones para una secuencia didáctica*

Para la elaboración de las actividades que conformarán la secuencia, es recomendable que se haga primero una "carta descriptiva", donde se describe lo que se hará, paso por paso, durante el desarrollo del proyecto; deberás anotar las fechas, la actividad general y el material que van a utilizar; esta organización es para el monitor, el sinodal y el Padre de Familia, ello le permitirá identificar los tiempos, si el material es suficiente y adecuado o si las actividades contribuyen al logro de los aprendizajes esperados.

El proyecto a diseñar deberá procurar que cada día de trabajo se cierre con un producto, el cual puede ser tangible, como un escrito o un dibujo o de evidencias intelectuales que se puedan expresar en una ronda de conclusiones, por citar algunos ejemplos. Es necesario que se guarden las evidencias, ya que son parte importante de la vida en la Ronda del Alebrije y necesaria para la entrega de la Insignia Terminal.

Ciertamente es probable que por eventualidades no sea posible seguir una secuencia al 100%, pero sí se debe tener claro que se requiere cierta disciplina en el uso del tiempo para la realización de los productos parciales y finales, y con ello el logro de los aprendizajes esperados.

#### *Requerimientos para hacer la secuencia didáctica*

##### *Encuadre*

En esta etapa, los Viejos Sabios establecen con el Alebrije y sus padres la forma de trabajo, los propósitos y las reglas del juego para la insignia que ha elegido, estas son importantes en la primera sesión del proyecto, por lo que además de establecer acuerdos para el desarrollo de las actividades y la manera de entregar evidencias.

##### *Explorando la experiencia*

Es una actividad que permite conocer qué tanto saben los participantes del proyecto sobre el tema, qué tanto les interesa y lo que pueden aportarles a sus compañeros. Con eso se evitará generar temas o actividades que no interesen a los Alebrijes.

##### *Definición de actividades para el tema elegido*

Aquí se recomienda que sean muy receptivos sobre las inquietudes e intereses de los Alebrijes, en cuanto a las modificaciones que quieran hacer a la propuesta que ustedes les presenten y a los productos que quieren

realizar. Por ejemplo, si un Alebrije prefiere hacer una representación escénica en la que exprese las conclusiones de su proyecto y otro quiere hacer un prototipo con papel maché, debe haber la apertura y el apoyo para que lo haga cada uno a su manera.

## Definición del reto

Los Alebrijes deben compartir las implicaciones que tiene la realización de su proyecto, tomando en cuenta el producto que van a realizar, los recursos y materiales que disponen, así como el tiempo que tienen para lograrlo. Es importante que sean conscientes de los aprendizajes que se espera puedan obtener. Para la definición del reto se puede establecer una rúbrica previa en concordancia con cada actividad a realizar.

## Lista de insignias con algunos campos muestra

Las listas siguientes son meramente enunciativas y es evidente que se tienen que colocar al nivel de la edad del Alebrije; la lista tiene como finalidad el de ubicar con facilidad la función de cada insignia y qué tanto abarca su campo de trabajo o incluso como decolonialidad. En muchos casos puede suceder que algunos campos se acerquen y deberá de elegirse la insignia según el enfoque que se le pueda dar, así por ejemplo en caso de elegir temas relacionados con un jardín botánico, éste puede ser desde la perspectiva de Medio Ambiente como conservación o desde un punto de Ciencias Exactas como ciencia biológica, por lo que se espera se logre tener cuidado en la elección de la insignia según el proyecto a desarrollar.



## Buen vivir



Planeación de vida, vocación de ser, relaciones familiares, vivienda y hogar, etc.

## Comunalidad



Civismo en práctica, servicios sociales, atención a damnificados, albergues, servicio comunitario, etc.

## Deportes



Deportes en equipo, gimnasia olímpica, autóctonos, individuales, no convencionales, de defensa personal, etc.

## Comunicación



Medios de comunicación, periodismo, video y audio, reportajes, etc.

## Ciencias exactas



Física, química, biología, ingeniería, etc.

## Decolonialidad



Neoliberalismo, globalización vs glocalidad, posmodernismo y subjetividad, pensamiento crítico, sustentabilidad alimentaria, etc.

**Espiritualidad**



Derechos humanos, migración, amnistía internacional, equidad de género, *Human Right Watch*, tolerancia religiosa, etc.

**Humanidades y sociales**



Filosofía, Sociología, Antropología, Historia, etc.

**Sabiduría**



Grupos indígenas, saberes populares, leyendas y cuentos, refranes, etc.

**Expresión Artística**



Música, Ballet, Canto, Baile, Danza, Pintura, literatura, etc.

**Medio Ambiente**



Conocimiento de flora y fauna, reciclaje, siembra de árboles, glaciares, jardines botánicos, *Pachamama*, etc.

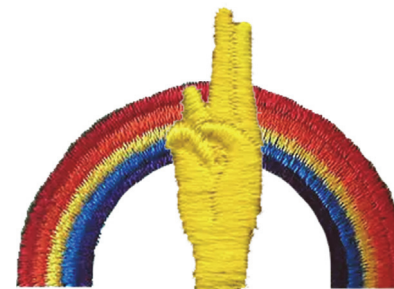
**Seguridad, higiene y rescate**



Primeros auxilios, rescate, protección de menores, protección civil, etc.

La insignia terminal, La Mano Dorada

Esta insignia es la última que se entrega en la etapa de Alebrijes y es para todos los Alebrijes que han obtenido sus Alitas y seis insignias de habilidades y destrezas y aún no han cumplido sus siete años pueden obtener el máximo reconocimiento en la Rama de Ronda de Alebrijes "**La Mano Dorada**".



Esta insignia representa el antiguo mito de que al final del arcoíris hay un tesoro, y el tesoro más grande que se tiene en la vida es ser felices, cómo Baden-Powell nos propuso en su última carta. Por la edad de los Alebrijes, se espera que ellos, como un arcoíris multicolor, puedan abrirse a la multiplicidad de opciones que tiene la vida, cada color representa lo diverso y maravilloso que es el mundo, esperando que su preparación en Alebrijes les permita no atarse a un esquema socialmente preestablecido y, encontrando su vocación de ser, alcancen la plenitud y gozo por estar vivos.

**Ceremonia de pase de Ronda a Manada**

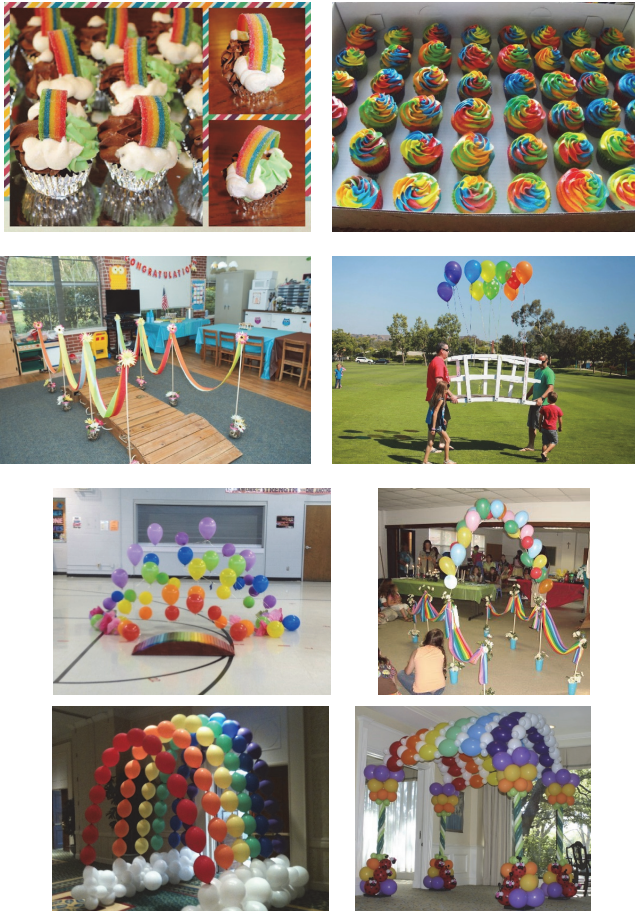
Cuando un Alebrije está a punto de cumplir los 7 años, tres meses antes de cumplir la edad, iniciará un proceso de conexión con la Manada de Lobitos que se denomina "**Puente de conexión**", durante esos tres meses se programan actividades con la Manada en tanto los Viejos Sabios le preparan para que realice su Promesa de Lobito en el momento en que hace su ceremonia de pase.

La ceremonia de pase es una fiesta en la cual participa todo el grupo. La Ronda prepara a través de los padres de familia, todo lo necesario para que se realice la fiesta, uno de los elementos más importantes es el ambiente de arcoíris. Se construirá un pasaje donde el Alebrije transitará de un lado al otro al finalizar la fiesta.

Antes de pasar, el Alebrije realizará su último Gran Saludo, posteriormente caminará por el puente, renovará su promesa y realizará su primer Gran Aullido.

La fiesta, como cualquier ambiente scout, no usa grandes protocolos y como dice B-P, para todo hay que mirar desde los ojos del niño.

Aquí están algunas imágenes de puentes y elementos decorativos para la fiesta:



Que la vida en la Ronda sea de magia, fiesta y diversidad para sus pequeños Alebrijes... Fin

## Anexo



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 a pesar de que 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 una familia con sus dos hijos Tomas y Beatriz; la señora amaba a ambos niños y procuraba en su educación que no fuesen flojos, olvidadizos o desordenados; sin embargo, solían ellos corretear alrededor de la casa gritando y jugando, mientras que en ocasiones desacomodaban los muebles, rompían la vajilla, ensuciaban su ropa y se metían continuamente en problemas.

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

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

– ¿Que son esos? – preguntaron.

– Los Alebrijes – contestó 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.



Ilustración 1 Tomasito y Beatriz

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 Tomas y Beatriz quisieron averiguar qué 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 hallar a la vieja y sabia Lechuza y preguntarle, ya que ella conocía todo sobre estas criaturas tan buenas y seguramente les diría dónde encontrar alguna.

Esa noche después de que oscureció, los dos niños salieron al bosque a encontrar a la Lechuza. Tomas tomó 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 Beatriz estaba ansiosa por saber de estos seres, y aunque se sentía nerviosa, no se permitiría dar vuelta atrás presionando y 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, Beatriz pensó en la oportunidad de aprender sobre los Alebrijes, así que se quedó donde estaba y escuchando de nuevo la voz de la Lechuza que, conforme se iban acostumbrando a su sonido, se oía cada vez más amigable.

Continuaron avanzando hasta que se toparon con el árbol en cuyas ramas se encontraba la Lechuza.

– Señora Lechuza, Señora Lechuza, hemos venido a verla, – susurró Beatriz.

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

Ellos subieron y se acurrucaron en 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 a algunos para que vivieran en la casa e hicieran todo tipo de trabajos para ellos.



– ¡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, Beatriz y Tomas fueron a la laguna, giraron tres veces y luego repitieron:

– 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 pudieron ver fue su propio reflejo. Así que regresaron con la lechuza y le contaron que no había nada ahí, excepto su propio reflejo en el agua y que ellos habían esperado encontrar un Alebrije que pudiera venir a su casa para hacer todo el trabajo.

Entonces la Lechuza les dijo: – ¿No vieron a alguien cuyo nombre completaría la rima que les enseñé? –

A lo que Beatriz y Tomas contestaron: – No, a nadie. –

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

– A nadie solo a mí – Beatriz Replicó

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

Beatriz reflexionó sobre la rima:

- Enróscame, gírame y muéstrame el Alebrije ahí, Yo miro en el agua y ahí lo que veo es a... mi-

– Pero yo no soy una Alebrije. –

La Sra. Lechuza respondió: –No, pero ambos pueden ser si lo intentan. Son unos pequeños niños fuertes y activos, aún unos Aprendices. Ustedes podrían barrer el piso, son lo suficientemente listos para preparar de forma divertida cosas en la cocina y realizar tareas como 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. –

\*\*\*\*\*

En relación a la historia, a los niños se les puede indicar que los Alebrijes son la gente pequeña que vive en la casa y que brindan alegría, amor y bienestar a quienes viven en ella.

Por otro lado, los Viejo Sabios explicarán a la Ronda el imaginario no deseado, es decir, explicarles que a menudo hay gente pequeña en una casa que solo acarrea problemas, a estos se les llama Chaneques. "Los Chaneques son espíritus traviesos con aspecto de niños que 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." Los Alebrijes tienen que identificar donde pueden haber Chaneques, pues estos no les gusta bañarse, les gusta el desorden y las berrietas, pero entre todos los Alebrijes pueden hacer lo necesario para que el Chaneque sienta la alegría de trabajar en equipo y por el bienestar de todos.

En la colaboración con la limpieza del lugar de trabajo puede indicárseles que en el **Hongo Mágico** (o cuarto de la Unidad de los Alebrijes) cuando está limpio y ordenado los Chaneques vienen y revolotean todo, haciendo cochinerío con sus botas sucias, rompiendo muebles y juguetes, dejando todo desordenado para que otra gente lo limpie. Se puede así mismo recalcar que los Chaneques son muy flojos y no hacen nada para ayudar a sus padres o Maestros, por lo que se crea la idea de que los Chaneques son criaturas horribles, muy diferentes de los Alebrijes.

El punto importante a destacar es que los Alebrijes no son verdaderos seres mágicos, sino que son solo niños y niñas ordinarias (**Aprendices**) que 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.

Baden-Powell señala lo siguiente sobre los Alebrijes:

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

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 Tomas y Beatriz, después de que la Vieja Lechuza les conto sobre los Alebrijes, se levantaron temprano de sus camas antes que los demás.

Limpieron el lugar, 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."



El marco simbólico en la estructura



Ilustración 2 Fiesta de la Ronda

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**" que cuentan con un espacio denominado "**Hongo Mágico**". Los Alebrijes son guiados por la "**Sabia Vieja Lechuza**" (su Jefa) y los "**Viejos Sabios**" en cuanto a lo que deben hacer para que un **Aprendiz** se convierta en un Alebrije.

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.

Baden Powell mencionó:

“Alguna vez has visto un ¿Círculo Mágico? Yo tengo uno en mi jardín, y sé de muchos en el bosque – es solo un círculo amplio en el piso con pasto más oscuro 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.”

Los Pueblos Mágicos tienen también un hongo y hacen su círculo alrededor de él. El 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.

**El llamado del Pueblo Mágico**, es el que hace la Vieja Lechuza o cualquier viejo Sabio para llamar a los Alebrijes a través de un grito fuerte: “¡Alebrijes!”, estos gritarán en respuesta: “¡A la Ronda!”. Tras ello deben salir inmediatamente de donde se encuentren para colocarse alrededor del Viejo Sabio tomando la espalda baja de sus compañeros.



Ilustración 3 Hongo mágico

**Al iniciar junta**, los Alebrijes se reúnen alrededor de un pequeño Hongo Mágico en el centro y la Vieja Lechuza toma su lugar a un lado del hongo. Los Alebrijes forman entonces un círculo a su alrededor en orden de acuerdo con sus Cuadrillas, los Anjanas, los Ondinas juntos, los Ensines juntos, los Arienes juntos y así sucesivamente formando el Círculo de Charlas.

**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.



Para **el Círculo del Baile** todas y todos se toman de la mano y hacen un círculo tan amplio como alcancen y sirve para hacer “**El Gran Saludo**”.

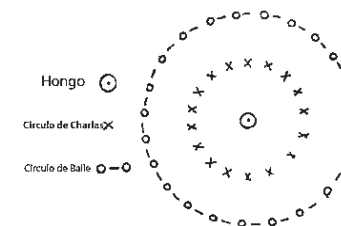


Ilustración 4 Círculo de Baile

El uniforme

Es importante señalarles a los niños que hay miles de niñas y niños que se han convertido en Alebrijes con diferentes formas 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. Es importante destacar el sentimiento de pertenencia a algo más grande, por lo que el uniforme es un elemento que usan los Pueblos Mágicos para poder ser parte de una sola Hermandad mundial.

El uniforme es de esta manera siempre y cuando toda la Unidad utilice el mismo formato en cuanto a modelo, largo o corto:

- ✓ Pantalón o pantaloncillo azul marino tipo cargo.
- ✓ Camisa o camisola manga larga o corta color naranja con reflejantes.
- ✓ Calcetas azul marino con cintas naranjas en caso de utilizar pantaloncillo, o calcetines azul marino si se usa pantalón.
- ✓ Gorro frigio rojo o barretina, o gorra naranja de 6 gajos.
- ✓ Zapato tenis color negro.
- ✓ Motas naranjas en caso de utilizar pantaloncillo.



- ✓ Las insignias van en el hombro izquierdo, debajo de la insignia de Alitas dejando espacio para la insignia terminal.
- ✓ Los Alebrijes usan nudos cabeza de turco naranjas para sostener la pañoleta en forma genérica y para indicar que son Líder de Cuadrilla, usarán un nudo blanco cabeza de turco; en la Agrupación los nudos de pañoleta son cabeza de turco de tres vueltas.
- ✓ Las insignias de Cuadrillas van al frente de su gorro frigio.



La seña o saludo



Ilustración 5 Saludo fuera de la Ronda

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. Sólo debe levantar su mano a la altura de su hombro; ese es el

llamado medio saludo. Si se encuentra con una Vieja Lechuza o un líder de Cuadrilla, o un Maestro o Guía de



Ilustración 6 Saludo, Mano derecha.

Patrulla, entonces deberá darle un saludo completo, que significa que levanta su mano hasta la altura de su gorro.

En el caso de los Alebrijes los dedos tienen que estar juntos y estirados representando un gorro frigio o símbolo de la magia, debido a que les recuerda que los Alebrijes son seres mágicos. Cada dedo indica una parte de la ley (El Alebrije respeta a los demás, el Alebrije es compartido), mientras que el dedo gordo sobre los otros, representa que el más fuerte protege al débil.

También existe el "GRAN SALUDO" pero este por lo general es diferente para cada Gran Pueblo Mágico (Asociación). El Pueblo completo forma el Círculo de Baile con sus manos entrelazadas, posteriormente se colocan en cucullas sobre sus talones, con ambas manos sobre el piso entre sus pies como si estuvieran dormidos. Cuando la Vieja Lechuza entra en el círculo, el Pueblo Mágico completo empieza a susurrar: "Tu-whit-tu-ju-uu-uu-uu."



Ilustración 7 Gorro frigio

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 con un grito en tanto dan un salto en el aire acompañado por un aplauso; el Gran Saludo representa el ímpetu de los Alebrijes para salir a la vida. (Aclaración: este es el baile de la eliminación de los Chaneques.) Esto es seguido por un silencio absoluto, mientras que el Pueblo Mágico levanta su mano derecha en saludo completo, entonces dando pasos

a la izquierda empiezan a bailar saltando y gritando en forma de ronda infantil sin dejar de saludar:

"Somos Alebrijes, y damos una mano"

Baden-Powell propuso el siguiente estribillo para cantarlo y suena así:



Para terminar, cada Cuadrilla por turno cantará su propia rima como se

muestra en las siguientes figuras, en orden alfabético, primero las Anjanas, luego los Arienes, luego las Campanitas y así sucesivamente.



Anjanas (verdes): Nosotras somos las buenas Anjanas, sin temor ayudando siempre con ganas.



Arienes (gris): El mundo nos llama tiernos Arienes, y el trabajo nos gusta y nos entretiene.



Campanitas (blancas): Nosotros somos las Campanitas y labores hacemos en nuestras casitas.



Ensines (rojos): Ensines nos llaman y respondemos, felices de hacer lo que debemos.



Ondinas (azules): Ondinas somos y Ondinas seremos y en los demás, siempre pensaremos.



Sifos (amarillo): Somos los Silfos y somos muy buenos, siempre ayudamos a los que podemos.

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

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 "Damos Una

Mano" y DUM son las letras iniciales de ese Lema.

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:

- 1) El Alebrije respeta a los demás.
- 2) El Alebrije es compartido.

Lema:

**"Damos una mano"**

La lealtad dentro de la Ronda de Alebrijes

Es importante explicarles lo que mencionó Baden-Powell:

"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 de seguro el partido se perdería. Entonces de la misma manera como un Alebrije, tú debes de escuchar a un Maestre 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 felices 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 hacen 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

A los Alebrijes se les indica que como scouts, siempre sonríen de forma natural y si se encuentran en dificultades o tienen algún dolor o problemas o en peligro, siempre lo comunican a quien consideren les protege, no lloran por cosas intrascendentes, ellos simplemente sonríen y aguantan en tanto tratan de encontrar una solución a sus problemas.

Por supuesto depende en gran medida de su edad, pues no podrán aguantar cosas o situaciones estresantes que en todo caso terminarán siendo dañinas, lo importante es que los Alebrijes controlen sus berrietas y berrinches y sean conscientes de que serán atendidos y protegidos en caso de cualquier asunto de trascendencia.