

LA ORACIÓN DE MI COMUNIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Trabajando en parejas, los y las jóvenes de la Comunidad recorren un sector del entorno en que se encuentra ubicado el Grupo Scout e identifican hechos, cosas y personas que les permitan inspirar la creación de frases para redactar una oración de su Comunidad.

LUGAR

El local de reunión habitual de la Comunidad o del Grupo Scout y el entorno comunitario de éste.

DURACIÓN

Parte de dos reuniones de Comunidad.

PARTICIPANTES

Los y las jóvenes de la Comunidad, trabajando en equipos y en parejas.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Promover la reflexión y la conversación sobre un hecho real para identificar en él la mano protectora de Dios.
2. Identificar hechos, cosas y personas del entorno que permitan inspirar la creatividad de los y las jóvenes para la redacción de una oración de la Comunidad.
3. Comprender la oración como una manera de comunicación con Dios.
4. Redactar una oración para la Comunidad.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Integro la oración en las decisiones más importantes de mi vida.
2. Preparo oraciones para diferentes momentos de la vida de mi equipo, mi Comunidad, mi Grupo Scout y mi familia.

17-18 a 21 años

Practica la oración personal y comunitaria, como expresión del amor a Dios y como un medio de relacionarse con Él.

MATERIALES

Lápiz y papel para tomar notas para cada participante.



Idea original

Central de Coordinación R E M E
en base a ideas aportadas por
Xavier Favre y José Varas.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Primera reunión

Aun cuando esta actividad haya sido seleccionada por la Comunidad al momento de planificar el ciclo de programa, habrá que contar con un momento para que el responsable de Comunidad, luego de reunir a los participantes en un ambiente distendido sin elementos que distraigan la atención, dirija un juego de integración y generación del necesario ambiente de confianza. Lograda esta condición, se podrá compartir el siguiente texto:

“Durante la II Guerra Mundial, en una pequeña isla del Pacífico donde se desarrollaron terribles combates entre tropas japonesas y estadounidenses, un soldado norteamericano yacía gravemente herido en el campo de batalla, cuando se le acercó un soldado japonés con su bayoneta lista para matarlo. El soldado norteamericano consideró que ya no había nada que pudiera hacer y, en un último gesto casi inconsciente, hizo el saludo scout.

Horas más tarde recobró el conocimiento y comprobó con sorpresa que sus heridas le habían sido curadas. En su camisa encontró una nota que decía: “Yo soy el soldado japonés que trató de matarte, pero tu saludo scout me recordó que también fui scout cuando niño. ¿Cómo podría haberte matado? Te presté los primeros auxilios lo mejor que pude. Buena suerte.

Ayudado por sus propios compañeros, el soldado estadounidense recobró su salud. Los scouts japoneses conocieron esta historia por medio de la oficina de Boy Scouts of America y realizaron una intensa búsqueda para saber quién era ese soldado japonés, pero nunca pudieron encontrarlo”.

A partir de esta lectura, u otra de similares características, el dirigente o la persona encargada de conducir la actividad solicita a los y las jóvenes que, reunidos como equipos, analicen una pauta de reflexión. Es recomendable que cada equipo cuente con la compañía de un dirigente que acompañe a los y las jóvenes en su reflexión y pueda, en caso de ser necesario, colaborar guiando el debate y la conversación.

A los equipos se les puede entregar una pauta de reflexión como la siguiente:

- ¿Sólo el saludo scout motivó la acción del soldado japonés?
- ¿Qué valores rescatas de esta historia?
- ¿Qué acciones de la vida cotidiana se fundamentan en estos valores?
- ¿Cómo podemos imitar la conducta del soldado japonés en tiempos de paz y con personas que no son scouts?

Dentro de cada equipo su Coordinador, o el dirigente que los acompaña en caso que el equipo así lo haya decidido, conduce una conversación y reflexión en torno a estas interrogantes. Se trata de conducir el análisis de manera que los participantes sean capaces de comprender que en la vida cotidiana ocurren situaciones similares a la expuesta en la historia relatada. Es por ello que a continuación se le pedirá a los y las jóvenes que identifiquen hechos de su vida cotidiana que se relacionen con cada una de las frases del texto de la Oración Scout o que, de un modo general, se relacionen con el sentido y los valores que la Oración Scout expresa.

*“Señor
enseñanos a ser generosos,
a servirte como lo mereces,
a dar sin medida,
a combatir sin miedo a que nos hieran,
a trabajar sin descanso
y a no buscar otra recompensa
que saber que hacemos Tu voluntad”.*

Realizado lo anterior, se conforman parejas a las que se les entrega un mensaje, el que perfectamente puede estar en alguna clave. El mensaje deberá decir:

“Misión: Salgan del local y recorran la calle, desde la calle hasta la calle En este recorrido deberán descubrir un hecho, cosa o persona que les llame la atención. Lo que descubran debe permitirles redactar una frase que será parte de una oración para la Comunidad. Recuerden lo que dice la oración scout. Deben observar con atención y pensar qué valor pueden incorporar a la frase. Tienen 60 minutos para ejecutar esta misión. Pasado este plazo nos encontraremos nuevamente en el local”.

Una vez que los jóvenes hacen el recorrido y cumplen la misión, regresan al local de reunión habitual de la Comunidad.

A medida que regresan de su misión, los jóvenes se reúnen con sus equipos para compartir la experiencia y comentar lo que observaron y descubrieron y se presentan unos a otros las proposiciones de frases para la redacción de una oración de Comunidad. El equipo, de la manera que considere más adecuada, selecciona las frases que más les gustan o considera mejores y redacta un borrador de oración para ser presentado a la Comunidad en su conjunto.

Las frases o las propuestas de oración serán presentadas por cada equipo al resto de la Comunidad de la manera que la Unidad estime conveniente. Como en toda actividad scout no deberá estar ausente el juego y, como alternativa, se puede buscar para esta presentación algún juego o ejercicio que haga más entretenido o activo este momento. Por cierto que, si así lo estima mejor la Comunidad o quien organiza los pasos de esta actividad, la presentación de las frases u oraciones puede hacerse perfectamente invitando a que cada equipo lea en voz alta y clara su propuesta.

De la forma que se haya determinado, cada equipo presenta su propuesta para generar en conjunto una oración de la Comunidad. Las propuestas se escribirán a la vista de todos y se elegirán, de la forma que se estime conveniente, las que obtengan mayor convocatoria o, por decirlo de otra manera, agraden a la mayoría.

A partir de esta etapa, se pueden establecer algunos responsables que asuman la redacción final de la oración. Ellos tendrán como plazo hasta la siguiente reunión para presentar sus propuestas.

Segunda reunión

Se presentan las propuestas de redacción y entre todos deciden o eligen la oración que más represente el sentir de la Comunidad o, simplemente, que más les guste.

Como toda actividad, es indispensable que sea evaluada a la luz de los objetivos propuestos para ella en un comienzo. Al mismo tiempo, esta propuesta brindará a los dirigentes oportunidades para observar la conducta de los jóvenes y obtener insumos que podrán alimentar la posterior evaluación de la progresión personal.

DEBATE POLÍTICO



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En una reunión especialmente preparada para ello, los jóvenes entrevistan a un personaje del ámbito político o público de su comunidad local. Con este objeto, simularán un programa de televisión en el que se debatan temas de actualidad de interés para los jóvenes, utilizando originales y divertidos recursos para obtener la información y someterla a discusión.

LUGAR

Local de reunión habitual de la Comunidad.

DURACIÓN

Parte de una reunión para preparar la actividad y una reunión completa para realizarla.

PARTICIPANTES

La Comunidad.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Manifestar interés en conocer y discutir temas relacionados con los jóvenes.
2. Demostrar capacidad para exponer ideas con claridad y calidad de argumentación.
3. Conocer y valorar el trabajo que desarrollan algunos personajes públicos de la comunidad local.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Me informo de lo que pasa a mi alrededor y soy capaz de valorar críticamente lo que veo, leo y escucho.
2. Me formo una opinión personal a partir de los libros que leo y de los documentos e informaciones que conozco por distintos medios.
3. Soy capaz de sintetizar, criticar, proponer y apreciar las opiniones de los demás.
4. Reflexiono y discuto con mi equipo y propongo acciones para realizar en conjunto.
5. Trato de expresarme de un modo propio, y soy capaz de mirar críticamente tendencias e ídolos sociales.

17-18 a 21 años

1. Incrementa continuamente sus conocimientos mediante la autoformación y el aprendizaje sistemático.
2. Actúa con agilidad mental ante las situaciones más diversas, desarrollando su capacidad de pensar, innovar y aventurar.
3. Expresa lo que piensa y siente a través de distintos medios, creando en los ambientes en los que actúa espacios gratos que faciliten el encuentro y el perfeccionamiento entre las personas.

MATERIALES

Lápiz y papel para cada participante; cartulina de color verde y rojo; cartulina corriente; elementos para las situaciones "sorpresa", los que dependerán de la naturaleza de las mismas; ingredientes para el cóctel final.



Idea original

Equipo REME de Costa Rica y Celio Dias M., Equipo REME Paraguay.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Previo a la primera reunión

Como la actividad fue seleccionada por la Comunidad al momento de planificar el ciclo de programa, los responsables de conducirla, llegado el momento planificado para su ejecución, deberán renovar el compromiso adquirido al seleccionarla, mantener la motivación y recordar las responsabilidades relativas a su organización.

Primera reunión

Los dirigentes o el dirigente encargado renuevan la motivación de los participantes por desarrollar esta actividad de conocimiento y opinión acerca de los acontecimientos de su entorno que revisten especial interés para la juventud, y les recuerdan que como una manera de fomentar la participación de los jóvenes en asuntos de su interés la Comunidad organizará la entrevista a una persona destacada de la vida pública de la comunidad, realizando el simulacro de un original programa de televisión con numerosos elementos motivadores de la discusión y el debate.

A continuación, los dirigentes presentarán recortes de prensa u otra información que hayan recogido para poner en el tapete diversos asuntos relacionados con temáticas juveniles, tales como el acceso al estudio y al trabajo, las oportunidades para la juventud, su participación en la comunidad local, el uso de tabaco, drogas y alcohol, etc. Para este pequeño debate, los jóvenes pueden trabajar en equipos, cada uno de los cuales intentará establecer aquellos puntos más controvertidos o sobre los cuales es necesaria mayor información y la opinión de una persona vinculada estrechamente a tales materias.

Después del debate se pedirá a los participantes que propongan nombres de personas con las que sería interesante compartir puntos de vista acerca de los temas tratados. Cada equipo podrá proponer un nombre y la Comunidad en conjunto decidirá quién será su invitado. Una vez escogido, los jóvenes podrán comenzar a preparar las preguntas que le formularán.

Es importante programar con tiempo quiénes serán invitados a participar de estos debates. Algunos de los entrevistados pueden ser: un senador o diputado por la región a la que pertenece el grupo, el alcalde, intendente o gobernador, algún alto funcionario de la municipalidad o ayuntamiento, dirigentes locales de partidos políticos, dirigentes de unidades vecinales, etc.

Durante la semana, o tomando el tiempo que sea necesario, encargados de la Comunidad harán los contactos necesarios para conseguir la entrevista, invitando cordialmente a la persona escogida a visitar el local de la Comunidad y explicándole los objetivos de la actividad.

Dada la metodología empleada para la entrevista, es preciso informar al invitado o invitada con todo detalle acerca de ésta, para asegurarse de su consentimiento en el estilo en que ella será conducida. Sin embargo, no es conveniente adelantar información que disminuiría la originalidad y el carácter sorpresivo de las preguntas preparadas

El día del encuentro

Con suficiente anticipación, la Comunidad se reunirá en el local para acomodar el lugar donde se llevará a cabo la entrevista y preparar las “sorpresas” que han previsto para la ocasión. Algunas sugerencias son:

- Llamada imprevista: de pronto suena el teléfono y algún encargado, simulando transmitir el contenido de su conversación telefónica, formulará una pregunta previamente preparada diciendo, por ejemplo: “disculpe la interrupción, es el presidente, quiere saber qué opina usted de ... (pueden emplearse otros personajes relevantes de la vida pública nacional e internacional).
- ¡Ha llegado carta!: un joven simula ser un cartero que entrega con urgencia un mensaje (carta o telegrama) dirigido al entrevistado, siguiendo la misma fórmula que en la llamada imprevista.
- Encuesta de popularidad: cada joven recibe al inicio de la reunión tres tarjetas verdes y tres rojas. Cada cierto tiempo, el dirigente encargado o el joven que conduzca la entrevista, señalará que es el momento de verificar la credibilidad de la audiencia respecto de las opiniones emitidas por el entrevistado, entregando una tarjeta verde o una roja según la credibilidad mostrada, respectivamente. De este modo, se establecerá un “ranking” de credibilidad que será comunicado al invitado, permitiéndole ampliar, reorientar o modificar sus respuestas y opiniones.

Los jóvenes podrán idear otras formas de incluir elementos novedosos y entretenidos para dialogar con su invitado, siempre en un clima de respeto y seriedad no exenta de la alegría que les es propia.

Una vez que todo esté preparado y el invitado haya llegado, se dará inicio al encuentro, brindando primero unos minutos al invitado para que les hable sobre el tema escogido para luego abrir el debate y dar espacio para las preguntas de los jóvenes.

Para concluir la actividad, los jóvenes podrán agasajar a su invitado con un “cóctel” de agradecimiento por su participación.

Debe entenderse como parte de la actividad la evaluación de la misma, la que naturalmente se llevará a cabo una vez que haya finalizado. De todas maneras, durante la organización de la actividad, los dirigentes deberán estar atentos a la evolución que ella manifieste de modo que sea posible introducirle oportunamente los cambios, refuerzos y motivaciones que sean necesarios, tanto respecto a su propio desarrollo como en lo que se refiere a la manera de obtener de ella el mejor provecho educativo.

Por otra parte, la evaluación de la progresión de cada joven sólo puede realizarse una vez concluido un *ciclo de programa*, dando tiempo para que las experiencias vividas hayan sido asimiladas por quienes las experimentaron. Pero en cada una de las actividades que se realicen en la Comunidad, el equipo y los grupos de trabajo entregarán indicios del avance de los jóvenes, los que tendrán que tomarse en cuenta al momento de evaluar con ellos su progresión.

Desde esta perspectiva, la preparación y realización de esta actividad permitirá a los dirigentes observar algunas conductas en los y las jóvenes que es importante tener en cuenta:

- interés en la discusión de temas que les son propios,
- información que poseen sobre tales asuntos,
- capacidad de expresión clara y respetuosa de las propias ideas,
- disposición a escuchar las opiniones de sus compañeros,
- creatividad en la preparación de los recursos a emplear para la entrevista,
- capacidad para escuchar y a evaluar críticamente las opiniones de los demás,
- habilidad para mantener un clima de espontaneidad y respeto en el curso de un diálogo abierto.

JUEGOS RECREATIVOS

Área de desarrollo
CORPORALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La Comunidad, trabajando en equipos en un sector de la comunidad local previamente seleccionado, construye juegos infantiles con materiales simples y organiza y conduce juegos y actividades diversas, al menos por un día, para los niños de dicho sector.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Ejercitar la capacidad de diseñar y construir con elementos simples.
2. Desarrollar la habilidad de organizar y conducir actividades para niños.
3. Prestar un servicio útil para una determinada comunidad.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Valoro mi tiempo y lo distribuyo de manera equilibrada entre mis diferentes actividades.
2. Participo en la organización de juegos y actividades recreativas para los demás.

17-18 a 21 años

1. Administra su tiempo equilibradamente entre sus diversas obligaciones, practicando formas apropiadas de descanso.
2. Convive constantemente en la naturaleza y participa en actividades deportivas y recreativas.

LUGAR

Un parque, una plaza o un sitio al aire libre.

DURACIÓN

Alrededor de dos meses, alternando reuniones de Comunidad con contacto con la comunidad local, entrevistas con autoridades, obtención de los materiales y trabajo en el lugar escogido. Este último puede ser realizado durante 2 días, idealmente un fin de semana.

PARTICIPANTES

La Comunidad, trabajando por equipos y en estrecha colaboración con la comunidad local que se verá beneficiada por la actividad.

MATERIALES

En caso que construir los juegos contenidos en el anexo técnico "Construcción de Juegos al Aire Libre" que complementa esta propuesta de actividad, los materiales se especifican en dicho documento. Si se decide confeccionar otros juegos, habrá que determinar la lista de materiales junto con los demás elementos necesarios para llevar la actividad adelante.



Idea original

Alberto Del Brutto, OSI.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Quienes se sientan motivados por esta actividad, les recomendamos leer el proyecto “Parque recreativo” (de esta misma publicación), que amplía la idea desarrollada en esta propuesta vinculándola con una serie de actividades que le dan mayor proyección.

Para comenzar

Una vez que la actividad ha sido seleccionada por la Comunidad, los dirigentes los motivan a intervenir activamente, desarrollando en conjunto con ellos los objetivos de la actividad, sus etapas y las distintas tareas que deberán ser asumidas por quienes participen en ella. Desde un comienzo, los equipos deben tener en claro que no sólo se construirán juegos al aire libre, sino que también se deberá hacer funcionar el lugar, guiando durante un día a los niños que hasta allí lleguen, con el objeto que los juegos se utilicen de forma adecuada y segura.

Para que la actividad tenga éxito, el apoyo de la comunidad local que será beneficiaria del trabajo de los jóvenes es fundamental. Por lo tanto, lo que corresponde a continuación es tomar contacto con dicha comunidad, invitarlos a sumarse a esta idea, planificar en conjunto el trabajo a realizar y distribuir las tareas que a cada quien le corresponderán.

Es muy importante que esta actividad responda a una necesidad real de dicha comunidad. Si la comunidad local no evalúa como importante la construcción de juegos en su plaza, es mejor buscar otra actividad que sí dé respuesta a las necesidades de dicha comunidad local (en caso que lo que prime en la decisión sea seguir trabajando con dicha comunidad) o buscar otra comunidad con la cual trabajar (en caso que lo que prime en la decisión sea llevar adelante la actividad). Ambas posibilidades son igualmente válidas. Importa lo que se haga en la actividad en sí misma, pero también importa la relación que se establece, la oportunidad de realizar un servicio, el apoyo al desarrollo local, etc.

Realizado lo anterior, habrá que obtener los permisos que corresponda (del propietario, en el caso de un parque privado; o de las autoridades locales, si se escoge una plaza pública) para la utilización del lugar escogido. Con ese propósito, una comisión formada por dirigentes vecinales y dirigentes y miembros de la Comunidad podrá entrevistarse con quienes corresponda para solicitar su autorización.

Manos a la obra

Contactada la comunidad local, escogido el lugar, obtenidos los permisos... será el momento de comenzar el trabajo.



En esta etapa, lo primero será seleccionar o diseñar los juegos que se construirán. Para estimular la creatividad, y también en caso que ésta no sea muy productiva, se pueden obtener algunas ideas, instrucciones de confección y lista de materiales en el anexo técnico que complementa esta propuesta de actividad.

Seleccionados los juegos, habrá que establecer una pauta de trabajo y distribuir tareas y responsabilidades que permitan terminar la tarea en los plazos que se han propuesto para ello.

Durante el tiempo que medie hasta el día en que se construyan los juegos

Dependiendo de la forma en que se haya dividido el trabajo, cada equipo se preocupará de realizar las tareas que le han sido encomendadas. Los dirigentes verificarán el cumplimiento de los compromisos adquiridos y ayudarán a los y las jóvenes en caso que lo necesiten. Si se ha pensado extender invitaciones para el día de inauguración de los nuevos juegos de la plaza, éstas debieran ser extendidas durante este periodo a fin de garantizar la asistencia.

Si los equipos lo desean, y la comunidad local no ve problema en ello, se podría aprovechar la inauguración de los juegos para invitar a niños de algún hogar de menores cercano, a los integrantes de la Manada del Grupo Scout, a autoridades o adultos con los que la Comunidad mantenga o esté interesada en mantener contacto, es decir, a parte de su red de apoyo.

Durante este tiempo, y como parte de la preparación de la inauguración, habrá que preparar juegos, danzas y canciones que permitan animar dicha velada. Sería conveniente que un grupo de trabajo formado por miembros de la comunidad local y de la Comunidad de Caminantes o Rover, tomará a su cargo la organización del evento.

El día de construcción de los juegos

Reunidos los materiales y herramientas, muy temprano por la mañana, asesorados por un dirigente que supervise el trabajo o por miembros de la comunidad local conocedores del oficio requerido, los equipos iniciarán en el lugar escogido la construcción de los juegos, empleando para ello el tiempo que sea necesario.

Construidos los juegos, se supervisarán sus condiciones de seguridad con el fin de medir los eventuales riesgos y prevenir accidentes. Luego de hacer las modificaciones necesarias, cada equipo distribuirá las tareas para el día siguiente, en el que los juegos serán animados y conducidos por ellos mismos. La construcción de los juegos deberá terminarse el día anterior a su utilización.



El día de recreación

Poco a poco comenzarán a llegar los invitados. Durante todo el día, la Comunidad estará a cargo del parque, administrando la correcta utilización de los juegos de manera de animar la diversión de los niños y garantizar su seguridad. Los niños participantes no necesariamente deberán permanecer todo el día, sino el tiempo suficiente para disfrutar de los juegos. Imaginamos que durante todo el día estarán entrando y saliendo niños de este especial parque de diversiones.

En forma paralela, la Comunidad podrá haber preparado jugos, confites, galletas, etc. La participación de cada niño puede concluir con la entrega de un recuerdo de este hermoso día.

Utilización posterior

En la etapa de planificación de la actividad, debió haberse acordado, con la comunidad o las autoridades locales, sobre al cuidado de quién quedarían los juegos una vez finalizada su construcción.

Una posibilidad es que los juegos sean construidos en forma provisoria y, una vez transcurrido un tiempo prudente en que estuvieran bajo la administración de la comunidad local o de los mismos equipos de la Comunidad, éstos sean desarmados.

Mucho más atractivo, desde nuestra perspectiva, sería que los juegos permanecieran en el lugar y las autoridades correspondientes asumieran su administración. De todas maneras, el tema debe ser conversado con antelación y para todos debe estar muy claro el destino que tendrá el trabajo que se está realizando.

Al finalizar la actividad, ésta debe ser evaluada tanto en lo que dice relación con los objetivos planteados para ella al comienzo de la tarea como en la forma como el trabajo se desarrolló. Es importante que a esta evaluación se le destine el tiempo adecuado y se invite a ella a todos quienes participaron del proceso.

Desde el punto de vista de la evaluación de la progresión de los jóvenes, una actividad como la expuesta presenta múltiples oportunidades de observar su comportamiento tanto en lo que dice relación con la evolución de éste en el tiempo, como con la multiplicidad de conductas observables. Los dirigentes que acompañan la progresión personal de cada joven deberán estar atentos a este hecho y enriquecer su opinión viendo el accionar de los jóvenes en terreno.





CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS AL AIRE LIBRE

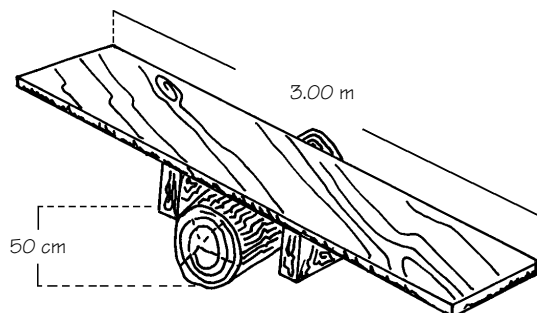
ANEXO TÉCNICO

Los juegos son una entretenida forma de aprender, de desarrollar destrezas físicas y de relacionarse con los demás. En ellos se aprende a perder y también a ganar; se aprende a respetar a los demás y se conocen los límites de las propias capacidades.

El presente anexo técnico contiene las instrucciones necesarias para construir juegos al aire libre que pueden ser instalados con un mínimo de esfuerzo y materiales simples en cualquier lugar espacioso, para que sirvan a la diversión de los niños de la comunidad cercana. Junto a cada uno de los juegos se especifican las edades de sus usuarios principales y qué destrezas se pueden desarrollar con ellos.

1. SUBE Y BAJA

Edad: 2 - 10 años.
Destrezas: Equilibrio, subir, bajar, saltar.



MATERIALES:

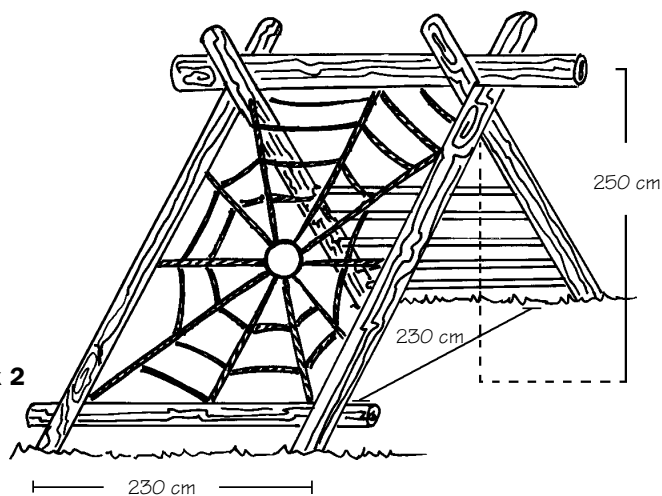
- 1 tronco de aprox 50 cm de diámetro.
- 1 tabla de 3 cm de espesor x 30 cm de ancho x 3 m de largo.
- 2 piezas de madera (guías) de 7 cm de espesor x 10 cm de ancho x 20 cm de largo.
- clavos y tornillos de 3 pulgadas.
- martillo, destornillador.

2. LA TELARAÑA

Edad: 4 - 12 años.
Destrezas: Trepar, saltar, girar, equilibrio.

MATERIALES:

- 7 troncos de 10 cm de diámetro x 3 m de largo.
- 5 piezas de madera de 6 cm de diámetro x 2 m de largo.
- 1 argolla metálica de 15 cm de diámetro.
- 3 m de cuerda resistente.
- clavos y tornillos de 3 - 6 pulgadas.
- martillo, destornillador.



NOTA: La estructura de este juego se puede sostener por sí misma, pero para mayor seguridad, es conveniente enterrar los troncos que están colocados en sentido diagonal.

3. ESCALERA EN CRUZ

Edad: 6 - 12 años.
Destrezas: Trepar, saltar, equilibrio.

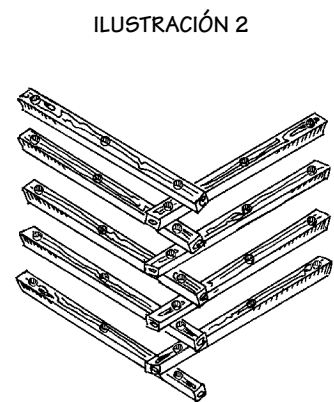
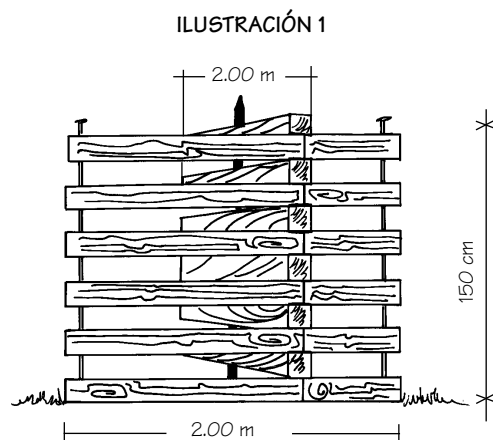
MATERIALES:

- 10 piezas de madera de 2 m de largo x 15 cm de ancho y 8 cm de espesor.
- 4 tubos galvanizados de 4 cm de diámetro (1 1/2 pulgadas) y 1,50 m de largo.
- 1 tubo galvanizado de 4 cm de diámetro x 2 m de largo.
- 20 pernos de 1/2 pulgada de diámetro x 2 pulgadas de largo.
- taladro con brocas para madera y metal.

Cada pieza de madera se perfora por su canto exactamente en el centro y en cada uno de sus extremos, con agujeros del diámetro de los tubos, para que éstos últimos la atraviesen. Las piezas de madera se fijan a los tubos con pernos. Es recomendable pedir en una barraca que los agujeros de las maderas sean hechos por un especialista, ya que además de requerir cierto cuidado, es necesario utilizar herramientas especiales.

Debe enterrarse 50 cm del tubo de 2 m que irá en el centro de la escalera.

Construir según las ilustraciones 1 y 2

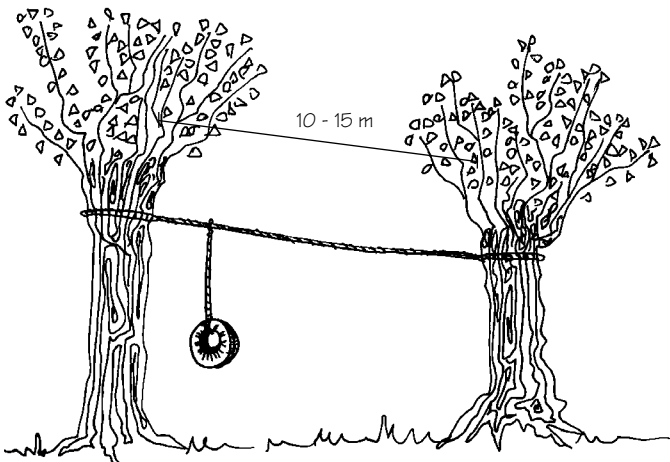


4. DESLIZADOR

Edad: 7 - 14 años.
Destrezas: Trepar, saltar, deslizarse, equilibrio.

MATERIALES:

- lazo, cable o alambre de al menos 1,5 cm de diámetro, en cantidad suficiente para unir ambos árboles (10 a 15 m).
- 1 polea (carretel).
- 1 llanta de al menos 60 cm de diámetro.



Con nudos suficientemente resistentes se ata la cuerda a dos árboles relativamente juntos, a distintas alturas.

IMPORTANTE: No intente montar este juego sobre postes de tendido eléctrico o sobre otros que haya levantado para ese efecto; de ese modo evitará accidentes en caso de descargas eléctricas u otras situaciones de ese tipo.

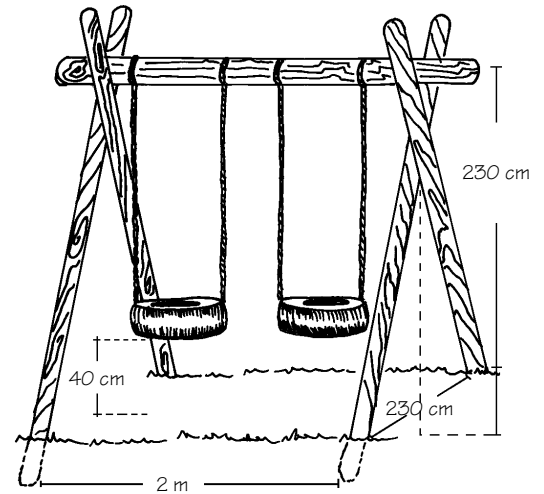
5. COLUMPIO DE LLANTAS

Edad: 4 - 12 años.

Destrezas: Columpiarse, balancearse, sentarse, pararse, saltar, equilibrio.

MATERIALES:

- 5 troncos de 15 cm de diámetro x 3 m de largo.
- 4 lazos de 2 m de largo.
- 2 llantas.
- clavos de 3 - 7 pulgadas.
- alambre para amarres.
- martillo, alicate.



6. TRONCO OBSTÁCULO

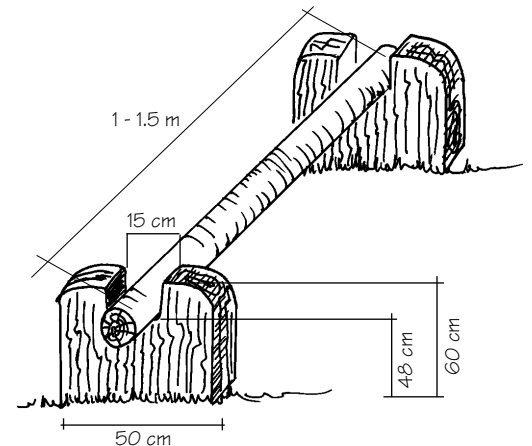
Edad: 4 - 12 años.

Destrezas: Equilibrio, girar, trepar, saltar, balancearse.

MATERIALES:

- 2 piezas de madera (bases) de 50 cm de largo x 80 cm de alto y 20 cm de espesor.
- 1 tronco de 10 cm de diámetro y de 1 m o 1,5 m de largo.
- clavos de 10 y 15 cm (4 y 6 pulgadas).

1. Las piezas de madera que servirán de bases deben cortarse en uno de sus extremos por el centro, con un corte de 12 x 12 cm.
2. Las bases deben enterrarse por lo menos 20 cm.
3. El tronco se fijará a las bases con los clavos. También es posible dejar el tronco horizontal sin fijación, lo que permite hacerlo girar con facilidad y utilizarlo para otros juegos. Sin embargo, esto añade un componente de riesgo que es necesario prever.



7. ESCALERA DE LLANTAS

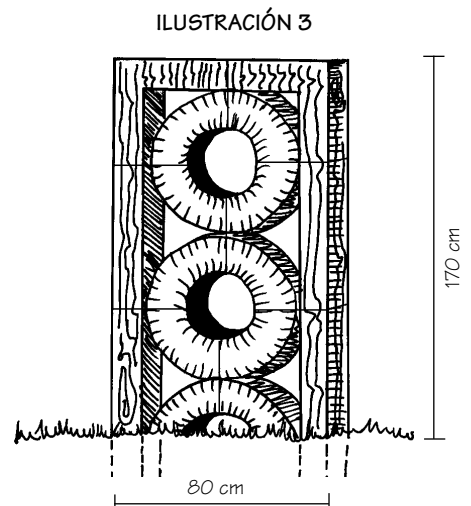
Edad: 5 - 10 años.

Destrezas: Equilibrio, trepar, saltar, escalar, girar.

MATERIALES:

- 2 piezas de madera de 10 x 10 cm x 2,5 m de largo.
- 1 pieza de madera de 10 x 10 cm x 80 cm de largo.
- 3 llantas de 60 cm de diámetro.
- clavos de 4 y 6 pulgadas (aprox, 10 y 15 cm, respectivamente).
- alambre galvanizado corriente.
- martillo, alicate.

Se entierran las dos piezas largas de madera por lo menos 60 cm, a la distancia dada por la pieza más corta que servirá de travesaño. Del mismo modo, una de las llantas se enterrará 30 cm, como lo indica la ilustración 3. La pieza de travesaño será clavada firmemente y las llantas se amarrarán una sobre la otra con el alambre galvanizado; también deberá atarse cada llanta a las piezas que sirven de postes. Es importante ocultar los amarres del alambre para evitar accidentes.



8. EL BARRIL LOCO

Edad: 6 - 14 años.
Destrezas: Equilibrio, correr, caminar, colgarse.

MATERIALES:

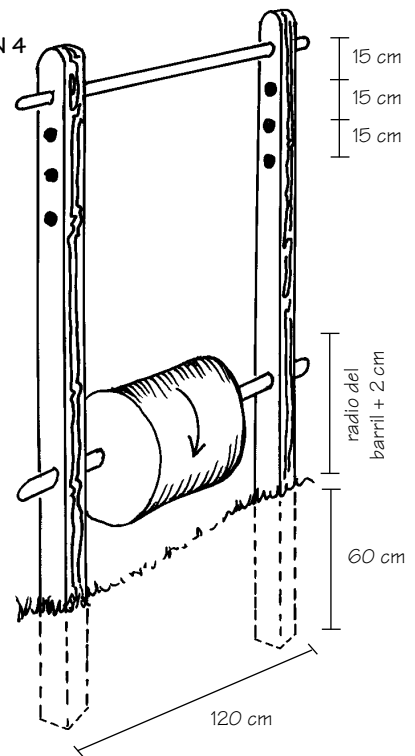
- 1 barril de metal o madera de un diámetro mínimo de 70 cm y de un largo de 1,20 m aproximadamente.
- 2 tubos de hierro galvanizado de 4 cm de diámetro.
- 2 piezas de madera de 10 x 10 cm y 3 m de largo.

Se perforan ambas piezas de madera por uno de sus extremos con perforaciones del diámetro del tubo, a intervalos de 15 cm, como lo muestra la ilustración 4.

Dependiendo del diámetro del barril, se hará otra perforación a una altura tal que permita que, una vez enterradas las piezas de madera a una profundidad de 60 cm, el barril pueda girar (esta perforación se hará entonces aproximadamente a una altura del radio del barril más 2 cm).

Se entierran ambas piezas de madera a una altura de 60 cm con una distancia de 1,20 m entre ellas, de modo que al pasar los tubos por las perforaciones, éstos sobresalgan aprox. 5 cm.

ILUSTRACIÓN 4



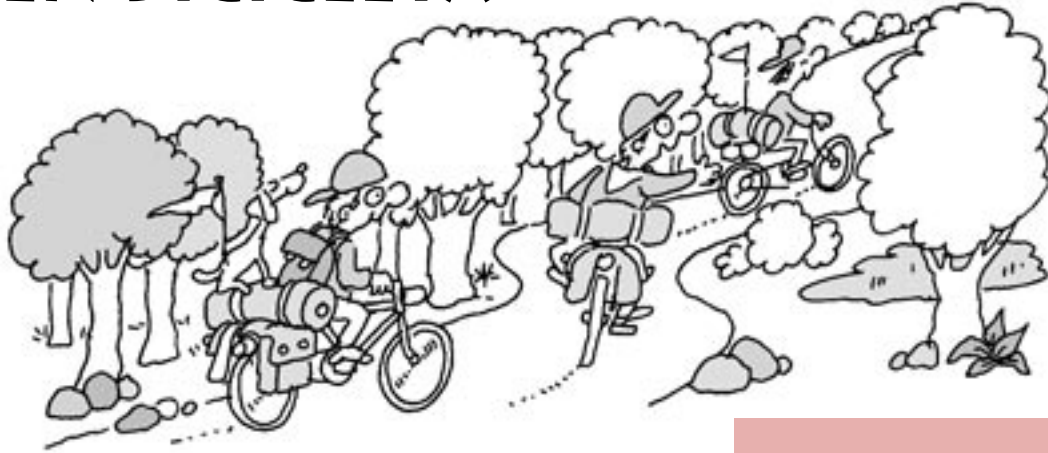
Recomendaciones para la instalación de los juegos

- Considere el tamaño del terreno disponible para seleccionar adecuadamente los juegos y su distribución.
- Limpie previamente el terreno de cualquier planta venenosa o con espinas, así como también de objetos puntiagudos, materiales inflamables, cortantes, etc., que representen peligro o que puedan causar daño.
- Construya los juegos alejándose de calles o avenidas de mucho tránsito.
- En lo posible, aproveche las irregularidades del terreno para la construcción de juegos entretenidos e interesantes.
- Cuide que el parque quede alejado de basurales, barrancos, zanjas, pozos, alambres eléctricos alcanzables o cualquier circunstancia que represente riesgo para sus usuarios.

Fuente

Redactado a partir de *Jugando y Creciendo*, Comisión Año de la Niñez, Guatemala, UNICEF.

CAMPAMENTO EN BICICLETA



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Los equipos se preparan para acampar en distintos lugares y movilizarse en bicicleta por al menos tres días, recorriendo una ruta en la que pondrán a prueba su resistencia y esfuerzo físicos, su capacidad de organización y la solidaridad entre los y las jóvenes.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Preparar y organizar con sentido práctico un campamento diferente.
2. Desarrollar la capacidad de trabajo en equipo.
3. Reconocer capacidades y limitaciones.
4. Manifiestar esfuerzo y tenacidad en el cumplimiento de metas.
5. Conocer elementos de reparación y mantenimiento de bicicletas.

LUGAR

La planificación y preparación de la actividad puede ser realizada en el lugar de reunión habitual del equipo o de la Comunidad. La actividad debe ser ejecutada en un recorrido lo suficientemente atractivo y desafiante.

DURACIÓN

Parte de dos reuniones de equipo o Comunidad y algunos días de campamento.

PARTICIPANTES

Los equipos trabajando en forma separada o la Comunidad trabajando en conjunto.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Mantengo un buen estado físico.
2. Cuido mi salud y mantengo hábitos que la protegen.
3. Como los alimentos que me ayudan a crecer y a mantenerme sano.
4. Preparo menús variados y adecuados a las diferentes actividades de mi equipo y Comunidad.
5. Acampo continuamente y lo hago en buenas condiciones técnicas.
6. Practico regularmente un deporte.

17-18 a 21 años

1. Asume la parte de responsabilidad que le corresponde en el desarrollo armónico de su cuerpo.
2. Conoce los procesos biológicos que regulan su organismo, protege su salud, acepta sus posibilidades físicas y orienta sus impulsos y fuerzas.
3. Mantiene una alimentación sencilla y adecuada.
4. Convive constantemente en la naturaleza y participa en actividades deportivas y recreativas.

MATERIALES

Una bicicleta para cada participante. Equipo básico de campamento itinerante. Víveres adecuados a las exigencias de la expedición que se realizará.



Idea original
Central de Coordinación REME.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Quienes se sientan motivados por esta actividad, pero deseen hacer un esfuerzo mayor al que aquí se requiere, les recomendamos que lean el proyecto “Excursión en bicicleta” (de esta misma publicación) que, basado en la idea desarrollada en esta propuesta, propone una serie de actividades que se constituyen en un raid de exploración medioambiental, social y de equipo, montados en bicicletas y desarrollando un campamento itinerante de entre 10 y 15 días.

Si el equipo o la Comunidad deciden realizar el proyecto que mencionamos, también es posible que esta actividad sea ejecutada en forma previa como una manera de motivar, poner a prueba o ejercitar las capacidades de los y las jóvenes.

Tres meses antes

Al menos tres meses antes del momento en que el equipo o la Comunidad han programado para la ejecución de la actividad, deberán comenzar una serie de trabajos que dicen relación con la organización de la actividad planificada. Se trata de:

- Obtención y acondicionamiento de las bicicletas.
- Desarrollo de un plan de entrenamiento para los participantes con el objeto de mejorar su estado físico a la luz de los requerimientos que tendrá la actividad.
- Decisión en torno a la ruta a seguir. Considerando que la mayor parte del tiempo deberán desplazarse y que necesitarán lugares aptos para acampar en cada sitio al que determinen llegar. El itinerario bien puede ser circular, de modo de no alejarse demasiado del lugar de origen y terminar el circuito en el lugar desde donde partieron.
- Elaboración de un plan de ruta que contemple, entre otras cosas, los tiempos estimados para los recorridos propuestos, los tiempos destinados a comida, recreación, descanso, sueño, mantenimiento del equipo, etc.

Durante las semanas siguientes, se seguirá el plan de trabajo elaborado con el objeto de llegar a tiempo y en las condiciones adecuadas al momento de iniciar la actividad. Aun cuando esta tarea esté en manos de los y las jóvenes, los dirigentes deben acompañar en esta tarea, aportando con su experiencia, contactos y criterio.

Unas semanas antes de partir

En caso que la actividad sea de equipo, es conveniente que presenten su plan de ruta con el objeto de recibir aportes y comentarios de parte de los demás miembros de la Comunidad o, al menos, de los dirigentes de la Comunidad.

A partir de este momento habrá que prestar mayor atención a los detalles finales del plan de trabajo que se ha venido siguiendo. Queda menos tiempo y, con la ansiedad del viaje que se avecina, pueden cometerse errores por hacer las cosas apurados. En este sentido, habrá que detenerse en algunos aspectos como:



a. Preparación de las bicicletas

- Limpieza general.
- Limpieza de rayos, llantas y ejes.
- Lubricación de la cadena.
- Ajuste o recambio de patines de freno.
- Estado del asiento (debe ser adecuado a la travesía).
- Presión de neumáticos.
- Revisión del sistema de luces o instalación de éste si no existe.

b. Preparación de los elementos de campamento

- A diferencia de los campamentos tradicionales, los equipos deberán ser transportados en las bicicletas, por lo que el uso de mochilas será restringido. Deberá implementarse en su lugar un sistema de alforjas a ambos lados de la bicicleta para transportar los elementos necesarios.
- Se probarán las alforjas previamente, a fin de que queden equilibradas y no propicien accidentes o demanden esfuerzos innecesarios por parte de los ciclistas.
- El equipo normal deberá ser revisado cuidadosamente para transportar sólo lo imprescindible y no sobrecargar las alforjas.
- Los elementos de uso común deberán repartirse entre los miembros del equipo.

c. Cada equipo preparará sus raciones alimenticias de acuerdo al esfuerzo que demandará la travesía en bicicletas. Es recomendable una dieta de alto valor energético y de hidratación que, además, esté constituida por alimentos fáciles de transportar como, por ejemplo:

- cereales.
- leche en polvo.
- jugos.
- frutas (especialmente bananas por su alto contenido en potasio, que evita la deshidratación).
- sopa concentrada en polvo.
- queso.
- nueces o maní.
- chocolate (en barra o en polvo para preparar con leche).
- legumbres, pan y toda clase de harinas.



d. Preparación de materiales de equipo y personales, como por ejemplo:

Para el equipo: mapa de la zona a recorrer, herramientas y materiales para reparación de bicicletas, botiquín de primeros auxilios, etc.

Para cada participante: guantes de cuero que dejen libres los dedos, sombrero o gorra, anteojos o gafas para el sol, ropa impermeable, bloqueador solar, etc.

Antes de partir

Deberá contemplarse un momento en que el equipo o la Comunidad se reúna con los dirigentes y reciban las últimas recomendaciones en relación a la actividad que realizarán: remarcarán la tenacidad que deberán poner en el cumplimiento de las metas, el esfuerzo físico, el orden y la disciplina en el cumplimiento de los horarios preestablecidos para cada etapa (pedaleo, descanso, comida, etc.) y la conducta general propia de un integrante del Movimiento Scout.

Especialmente se reforzará el sentido de solidaridad que debe prevalecer en la travesía, ya que el cumplimiento del plan dependerá del esfuerzo de todos. El equipo, o los equipos si se trata de una actividad de Comunidad, no podrá separarse, aun cuando el cansancio de algún participante retarde la tarea.

Si esta actividad se desarrolla como parte de las actividades de un campamento de equipo o Comunidad de mayor duración, esta conversación tendrá que ser sostenida durante dicho campamento, momentos antes que los y las jóvenes partan o durante una velada la tarde anterior a la partida.

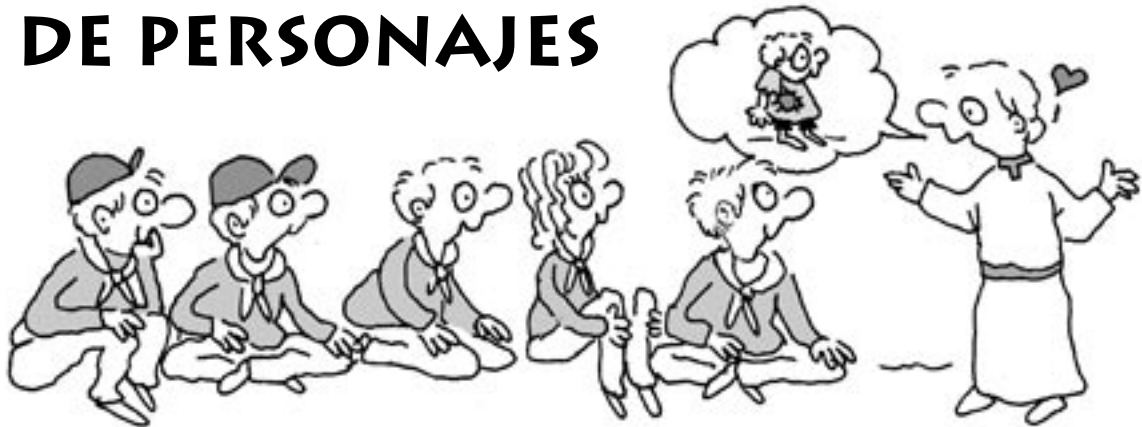
Entregadas las últimas recomendaciones, revisados todos los aspectos de la actividad, templado el espíritu para la aventura... será el momento de partir.

Ninguna actividad está completa hasta que no se lleve a cabo el proceso de evaluación. Naturalmente, una vez que el equipo o la Comunidad vuelvan de su travesía, será necesario evaluar en relación a los objetivos que habían sido planteados para la actividad al momento de planificarla. De todas maneras, los dirigentes y los mismos jóvenes deben en todo momento estar atentos a revisar cada paso para mejorar o replantear lo que sea necesario.

Por otra parte, una actividad como ésta ofrece múltiples ocasiones para observar el comportamiento de los jóvenes y obtener información en relación a su crecimiento personal. Los dirigentes que acompañan la progresión personal de los y las jóvenes deberán estar muy atentos y aprovechar las diferentes instancias que esta actividad tiene para observar, por ejemplo, capacidad de entusiasmarse, responsabilidad con que se asumen las tareas, distribución adecuada del tiempo, respeto y comprensión hacia los demás, capacidad de resolver problemas, disposición a compartir tareas y responsabilidades, etc.



DEBATE DE PERSONAJES



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Cada miembro de la Comunidad escogerá un personaje, histórico o actual, que se haya destacado por vivir de acuerdo a los principios de su fe. Los personajes se encontrarán en un debate para analizar diversos aspectos de la realidad contemporánea desde la perspectiva de su mensaje de vida.

LUGAR

En el lugar de reunión habitual de la Comunidad.

DURACIÓN

Durante parte de tres reuniones de Comunidad.

PARTICIPANTES

Por equipos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Conocer el pensamiento y la vida de personajes de la historia que se hayan destacado por entregar un mensaje de acuerdo con los principios de su fe.
2. Desarrollar habilidades que le permitan defender una postura con respeto hacia la de los demás.
3. Propiciar un espacio de discusión sobre problemáticas contemporáneas.
4. Desarrollar habilidades de indagación e investigación.
5. Participar activamente en un debate.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Organizo actividades en las que se da a conocer el testimonio de otras personas.
2. Profundizo cada vez más el conocimiento de mi religión y mi compromiso con ella.
3. Trato que mi vida refleje aquello en que creo.
4. Me intereso por conocer el pensamiento religioso diferente de las personas con quienes comparto.

17-18 a 21 años

1. Busca siempre a Dios en forma personal y comunitaria, aprendiendo a reconocerlo en los hombres y en la Creación.
2. Integra sus principios religiosos a su conducta cotidiana, estableciendo coherencia entre su fe, su vida personal y su participación social.
3. Dialoga con todas las personas cualquiera sea su opción religiosa, buscando establecer vínculos de comunión entre los hombres.

MATERIALES

Vestimentas y elementos que permitan la caracterización de los personajes escogidos y la ambientación del lugar en que se realizará el debate.



Idea original

Equipo REME, Costa Rica
y Equipo REME, Guatemala.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Primera reunión

Seleccionada esta actividad por los y las jóvenes y llegado el momento planificado para su realización, el responsable encargado motivará la participación de los jóvenes recordándoles los aspectos centrales del trabajo a realizar.

A continuación, la Comunidad confeccionará un listado con los temas de actualidad que consideren importantes de ser discutidos al interior de cada equipo; educación, salud, derechos humanos, pobreza, violencia, medioambiente, etc., son algunos ejemplos. Definido lo anterior, cada equipo elegirá uno de esos temas.

Definidos los temas que tratarán los equipos, el dirigente pedirá a cada joven que escoja durante la semana un personaje, histórico o actual, que cumpla con los requisitos de haberse destacado por vivir de acuerdo a sus principios religiosos y tener un mensaje respecto al tema escogido por el equipo.

Si se le quiere dar algunos toques lúdicos a esta propuesta, y siempre que éstos no compliquen su desarrollo o el trabajo que deben realizar los participantes, se pueden agregar otras exigencias a la selección del personaje como, por ejemplo, que comparta el nombre de pila o alguna característica física de quien lo escoja.

Antes de finalizar, se le explica a los participantes la importancia de investigar a fondo al personaje que escojan pues sus intervenciones en el debate serán en su representación. Al mismo tiempo, se les recordará que deben traer para la ocasión algún elemento que les permita caracterizarse de acuerdo al personaje escogido.

Durante la semana

Cada joven deberá escoger al personaje de acuerdo a los requisitos establecidos, prepararse en el estudio de su vida y mensaje y buscar los elementos (objetos, vestimenta, etc.) que le permitan realizar una pequeña caracterización de él o ella.

Los dirigentes deberán preparar un sencillo documento sobre el tema seleccionado que apoye el debate de cada uno de los equipos y estar atentos al trabajo que cada joven realice durante la semana para prestar la ayuda que sea necesaria.

El documento al que se hace referencia debe ser un material que motive el trabajo de los equipos; algunas preguntas, unas fotografías o ilustraciones, recortes

de noticias aparecidas en la prensa escrita, diferentes aseveraciones u opiniones, etc., serán suficientes.

Segunda reunión

Reunidos por equipos, y sobre la base del documento aportado por los dirigentes y la investigación realizada por los participantes, los jóvenes debatirán el tema que han escogido tratando de reflejar el pensamiento de los personajes que representan.

Es importante el aporte que puede realizar el dirigente que participe como moderador en cada equipo, ayudando a los jóvenes a relacionar una opción religiosa con un estilo de vida, comprendiendo así que las creencias religiosas se traducen en diferentes comportamientos y opciones.

Para finalizar, cada equipo podrá redactar una “Carta del Grupo de...” en la que dará a conocer a los jóvenes del mundo el resultado de su debate.

Reunida la Comunidad en un acto final, cada equipo entregará oficialmente sus conclusiones.

Tercera reunión

En una reunión final, será bueno que se abra el debate para que cada joven manifieste sus diferencias y similitudes en relación al personaje que representó. Dar la oportunidad para manifestar los acuerdos y desacuerdos que se tiene con dicho personaje en relación al tema debatido, permitirá a los y las jóvenes independizarse de éste y mirarlo desde una perspectiva más reflexiva.

La ocasión también será propicia para evaluar la actividad a la luz de los objetivos planteados para ella. Por otra parte, las opiniones que manifiesten los jóvenes, así como sus conductas a lo largo de toda la actividad, permitirán a los dirigentes que acompañan la progresión personal de cada uno de ellos obtener información sobre su crecimiento observando, por ejemplo, nivel de motivación; habilidades de indagación y búsqueda; capacidad de caracterización; conocimiento de la realidad; interés por manifestar su opinión; capacidad de argumentación; actitud de respeto y tolerancia; cumplimiento de los compromisos; etc.

Toda esta información también será útil para conocer algo más de los intereses, necesidades y logros de los jóvenes, pudiendo ayudar a enriquecer el programa de los equipos y la Comunidad y permitiendo en los y las jóvenes la vivencia de experiencias que potencien su desarrollo.

BINYO

Área de desarrollo
CARÁCTER



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Un juego de Bingo que se refiera a las características personales, bien puede llamarse BINYO. Esta actividad propone que los participantes escojan algunas características de su personalidad de un listado previamente preparado entre todos, y llenen con ellas una tarjeta para jugar una muy particular modalidad de Bingo que permitirá profundizar el conocimiento de sí mismos y de sus compañeros y compañeras.

LUGAR

Local de la Comunidad.

DURACIÓN

Aproximadamente 2 horas.

PARTICIPANTES

La Comunidad, trabajando individualmente y por equipos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Profundizar en el conocimiento de sí mismo y de los demás.
2. Identificar aspectos de su personalidad que los y las jóvenes pueden superar.
3. Valorar características personales positivas y ponerlas al servicio de los demás.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Conozco mis capacidades y limitaciones y puedo proyectarlas para mi vida adulta.
2. Me acepto tal como soy, sin dejar de mirarme críticamente.
3. Sé que soy capaz de lograr las cosas que me he propuesto.
4. Me propongo metas que me ayuden a crecer como persona.
5. Participo en proyectos que me ayudan a cumplir las metas que me he propuesto.
6. Reconozco en mi equipo una comunidad de vida y acepto las críticas y recomendaciones que mis compañeros y compañeras me hacen.

17-18 a 21 años

1. Conoce sus posibilidades y limitaciones, aceptándose con capacidad de autocrítica y manteniendo a la vez una buena imagen de sí mismo.
2. Es el principal responsable de su desarrollo y se esfuerza por superarse constantemente.
3. Reconoce en su grupo de pertenencia un apoyo para su crecimiento personal y para la realización de su proyecto de vida.

MATERIALES

Generales: 1 pliego de papel, rotuladores (marcadores o plumones), al menos 50 trozos de papel de aproximadamente 6 x 3 cm, una bolsa plástica o de tela.
Por participante: 1 tarjeta de cartulina o papel, lápiz, 15 fichas pequeñas (botones, frijoles, u otro elemento similar a los que se utilizan para jugar lotería).



Idea original

Vania D'Angelo Dohme,
Equipo REME Brasil.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la actividad

En esta etapa los dirigentes, o un equipo especial encargado de organizar la actividad seleccionada por la Comunidad, deberán preparar:

1. Una tarjeta de BINYO para cada miembro de la Comunidad, para lo cual se utilizarán trozos de papel o cartulina de aproximadamente 20 x 16 cm, en los que se trazarán 5 columnas (verticales) y 4 líneas (horizontales) que construyan 20 casillas de aproximadamente 4 x 4 cm. En las 5 casillas de la primera línea se ubicarán las letras B-I-N-Y-O.
2. Una lista de características personales, tanto positivas como negativas, para ayudar a los y las jóvenes, en caso necesario, a determinar la lista que posteriormente deberán elaborar.
3. Pequeños trozos de papel de un mínimo de 6 x 3 cm, en cada uno de los cuales se anotará una de las características determinadas en la lista antes mencionada. Estos trozos, debidamente doblados y puestos en una bolsa o recipiente, servirán para realizar el “sorteo”.
4. Fichas (botones, granos de maíz, frijoles) en cantidad suficiente para que cada participante señale las características que figuran en su tarjeta y que van siendo anunciadas al momento del sorteo.

Explicación del juego ante la Comunidad

Luego de una breve motivación que repase las características de la actividad seleccionada, se ubica un pliego de papel en un lugar visible y se propone a los jóvenes una “tormenta de ideas” que permita confeccionar entre todos una lista de al menos 50 características diferentes de personalidad, tanto positivas como negativas (por ejemplo: alegre, tímido, amable, trabajador, perezoso, etc.), sin incluir señas físicas. Si esta tarea se dificulta, los dirigentes pueden recurrir a la lista previamente preparada para ayudar a encontrar el número suficiente.

Cada característica mencionada por los jóvenes y aceptada por el grupo es anotada simultáneamente en el pliego de papel y en los pequeños trozos que irán a la bolsa del sorteo.

Confeccionada la lista, se entregan las tarjetas individuales y se explica que la letra que encabeza cada columna tiene un significado especial y que en cada una de ellas se deberán anotar tres características personales, de acuerdo a ese significado, que es el siguiente:

La primera columna -que corresponde a la letra B- significa Busco ayuda; y se refiere a características personales negativas que cada joven desea superar con la ayuda de los demás.

La segunda columna -que corresponde a la letra I- significa lo tengo Incorporado; y se refiere a características valiosas que el o la joven cree tener y manifestar en su vida cotidiana.



La tercera columna -bajo la letra N- significa No soy así Ni me interesa serlo; y acoge características, positivas o negativas, que el joven no tiene y por las cuales no tiene interés.

En cuarto lugar -la columna de la letra Y- que significa Yo quisiera ser; señala características positivas que el joven no tiene, pero que le gustaría adquirir o desarrollar.

Finalmente -bajo la letra O- que significa Ofrezco ayuda; se indican aquellas características positivas que el o la joven estima tener consolidadas y sobre las cuales se siente preparado para ayudar a otros.

Llenado de la tarjeta personal

A continuación, reunidos por equipos, los y las jóvenes intercambiarán brevemente opiniones sobre las características personales de cada uno de ellos, después de lo cual procederán a llenar sus tarjetas. La primera característica de cada columna será dada para cada joven por sus compañeros de equipo; y luego cada uno continuará llenando la tarjeta en forma individual hasta completar las 2 líneas siguientes, sin repetir ninguna característica. Esta etapa necesita un tiempo prudente para que la tarjeta sea completada en la forma más apropiada. Las características deben ser escogidas solamente de entre las establecidas en la lista.

¡A jugar!

Terminados todos los preparativos y con las tarjetas completas, se reúne nuevamente la Comunidad para comenzar el juego del BINYO.

La persona a cargo explica que todas las características mencionadas han sido anotadas en los papeles y depositadas dentro de la bolsa para sacarlas una por una. Cada papel será leído en voz alta, mientras otra persona actuará como secretario para anotar las características “cantadas” en cada juego. Como es habitual en el juego de la lotería, los jugadores pondrán una ficha en el espacio correspondiente de su tarjeta cada vez que la característica leída coincida con una de las que tienen anotadas en cualquiera de sus líneas o columnas.

Cuando algún participante complete su tarjeta, debe decir en voz alta ¡BINYO!, para detener el juego y permitir que los dirigentes revisen si efectivamente las características marcadas en el cartón han sido leídas. Si es así, los dirigentes proclaman al “ganador”.

El ganador explicará brevemente el contenido de su tarjeta y un miembro del equipo al que pertenece podrá dar a conocer las razones por las cuales le fueron asignadas por el equipo las características de la primera línea. Finalizado este juego se devuelven todos los trozos de papel a la bolsa para comenzar una nueva vuelta, en la que todas las tarjetas continuarán participando.



El juego del BINYO finaliza después de algunas “vueltas”, tantas como los dirigentes estimen conveniente considerando el interés y motivación de los jóvenes.

Reflexión final

Terminado el BINYO, los participantes se reúnen nuevamente en equipos. Aquellos que no ganaron ningún juego leerán las características anotadas en cada columna y comentarán brevemente las razones de su elección. A partir de ese diálogo, será posible establecer relaciones entre las columnas B y O de cada miembro del equipo (Busco Ayuda y Ofrezco Ayuda), con el fin de que los jóvenes definan tanto compromisos de superación de sus dificultades como de ayuda a sus compañeros y compañeras.

Como toda actividad, esta también debe ser evaluada de manera de enriquecer el aporte que puede hacer al crecimiento de los jóvenes. En este caso, ésta se centrará sobre todo en las conductas apreciables en los jóvenes por medio de la observación, durante el desarrollo de los diferentes momentos de la ejecución.

En este sentido, los dirigentes podrán verificar:

- Interés manifestado por los jóvenes en la actividad.
- La inclinación hacia aspectos positivos o negativos puede resultar altamente reveladora de aspectos individuales.
- Capacidad de apreciar y criticar constructivamente a los demás en la elección de las características asignadas para la primera línea.
- Aceptación de las opiniones y críticas de los demás.
- Conocimiento, valoración de sí mismo y autocrítica demostradas al llenar la tarjeta personal.
- Expresión fluida, coherente y sin inhibiciones para argumentar en público acerca de las características propias.
- Nivel de los propósitos que cada joven se ha fijado para sí mismo.
- Seriedad asumida en la adquisición de compromisos de ayuda a los compañeros de equipo.

Algún tiempo después

Jóvenes y dirigentes podrán conversar nuevamente acerca de la actividad para revisar el avance de cada miembro de la Comunidad en su superación personal y el papel que en ella han cumplido sus compañeros y compañeras de equipo.

Una conversación suelta y espontánea, en este momento o inmediatamente haya terminado la actividad, contribuirá a conocer la opinión de los jóvenes acerca de lo realizado y de su participación en ella. De este modo, los dirigentes podrán ampliar sus criterios de evaluación para discutir posteriormente acerca de los logros obtenidos por cada joven y por la Comunidad en general.



EXCURSIÓN EN LÍNEA RECTA

Área de desarrollo
CREATIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Una vez que el equipo ha determinado realizar esta actividad, o que la Comunidad lo ha hecho en caso que se proponga como una actividad de Comunidad, deberá seleccionarse el sector en que ésta se desarrollará. Si la actividad es de equipo, esta tarea la realizará el mismo equipo; si es de Comunidad, esta responsabilidad pueden asumirla los propios equipos o delegarla en los dirigentes. Quien sea que tenga esta responsabilidad a su cargo, deberá escoger uno o varios sectores que, dependiendo del número de obstáculos que presente y del tiempo disponible para la ejecución de la actividad, deberá tener una extensión no mayor a 2 km.

LUGAR

En naturaleza, en un sector previamente determinado por el equipo de una extensión que, en lo posible, no supere los 2 km.

DURACIÓN

Medio día.

PARTICIPANTES

Los equipos de la Comunidad.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Ejercitar habilidades para sortear con éxito accidentes naturales.
2. Desarrollar la capacidad de relacionarse fácilmente con otras personas ante situaciones imprevistas.
3. Incentivar la capacidad de ser fiel a un proyecto diseñado, no obstante las dificultades.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Reflexiono y discuto con mi equipo y propongo acciones para realizar en conjunto.
2. Desarrollo algunas competencias relacionadas con mis intereses.

17-18 a 21 años

Actúa con agilidad mental antes las situaciones más diversas, desarrollando su capacidad de pensar, innovar y aventurar.

MATERIALES

Dependerán de las características del lugar seleccionado. En todo caso, será necesario un equipo básico formado por elementos tales como: mochila ligera, ropa cómoda y resistente, zapatos gruesos, sombrero, brújula, cuchillo de monte, sogas abundantes, guantes, cantimplora, algún elemento de comunicación, bastones de madera, etc.



Idea original

Oficina Scout Mundial, tomada de una experiencia australiana.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En todo caso, es recomendable que a lo menos un dirigente, en caso que los mismos equipos seleccionen el sector en que se realizará el recorrido, asesore a los jóvenes en esta decisión y para hacerlo, naturalmente, tendrá que acompañarlos en el proceso de búsqueda. Velar por la seguridad de la actividad es una responsabilidad que no puede ser delegada en los y las jóvenes.

La actividad consiste en que, comenzando en un punto de partida claramente identificado, se debe avanzar, **siempre en línea recta**, cualquiera sean los obstáculos, hacia un punto de referencia que marque el final del recorrido. Para lograr avanzar de esa forma, el punto final de referencia debe estar siempre a la vista. En caso contrario, debe disponerse de una brújula, manteniendo constante la dirección marcada al inicio del trayecto.

El sector escogido debe presentar variados accidentes topográficos: un barranco, una colina, un bosque tupido, una cerca, etc. Idealmente, también debe contener presencia de personas: una vivienda campesina, un pequeño poblado, una industria agrícola, etc. El obstáculo debe representar un desafío proporcional a la capacidad técnica del equipo para superarlo. Además, es importante tener presente que los obstáculos escogidos, aunque representen un desafío para continuar en línea recta, **deben ser superables, sin riesgos**.

Si esta actividad se realiza como una actividad de Comunidad y en el sector que se ha escogido no hay posibilidad de preparar un recorrido para cada equipo, se puede hacer el mismo recorrido para todos. En ese caso, los equipos deberán partir con unos 10 minutos de diferencia entre ellos. En esta variante de un solo recorrido, los Responsables de Comunidad deben contactarse previamente con los moradores del trayecto, advirtiéndoles de la actividad y solicitándoles su colaboración. Por ejemplo, no será grato para una familia que viva en el trayecto, que cada 10 minutos un grupo de jóvenes, para mantenerse en línea recta, les pida atravesar toda la casa. Si están previamente avisados, puede que hasta participen con simpatía de la actividad.

De más está decir que si esta actividad es desarrollada por un solo equipo, también es conveniente que éste tome contacto previo con los moradores del trayecto.

Luego de planificada la actividad en detalle y antes de iniciar la excursión, cada equipo debe disponer de un tiempo prudente para reunir los materiales necesarios y preparar su ánimo para los contactos que deberán establecerse.

Si esta actividad se planifica como una actividad de Comunidad, no es conveniente establecer competencia entre los equipos y por ningún motivo en base al que ocupa menos tiempo en el transcurso. Esto impedirá disfrutarlo y le agregará riesgo innecesario a la actividad. De hecho, cada equipo compite contra sí mismo: se trata de mantenerse fiel al trayecto y respetar en todo momento las condiciones establecidas.

Toda actividad debe ser evaluada y, al mismo tiempo, la observación del comportamiento manifestado por los jóvenes que participan de ella irá dando luces sobre su crecimiento personal. Por ello, no podemos dejar de recordar que:

- Una vez finalizada la actividad, debe ser evaluada a la luz de los objetivos establecidos para ella en el momento en que fue planificada.
- Si los dirigentes tienen la posibilidad de acompañar a los equipos durante los trayectos, tendrán entonces la oportunidad de observar en ellos la forma y creatividad con que sortearon los obstáculos, la capacidad de mantenerse fieles a las instrucciones dadas en relación a cómo debía seguirse el recorrido, el manejo de estrategias para superar las dificultades, etc.
- Como siempre, conversar sobre la actividad realizada y el comportamiento de cada uno durante la realización de la actividad, entregará más información sobre la impresión de los y las jóvenes frente a lo realizado, las sensaciones que la actividad despertó en cada uno de ellos, el impacto que pudo haber producido en el o los equipos, etc.

EL TEATRO DE LOS MOSQUITOS



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La Comunidad emprende una campaña de salud pública tendiente a disminuir el riesgo de contagio y transmisión de algunas enfermedades comunes que se propagan a través de vectores. Para tal efecto, se proponen la investigación de las enfermedades señaladas, se entrevistan con entendidos para solicitar su colaboración, seleccionan un sector de riesgo y organizan un gran espectáculo de teatro callejero en el que dan a conocer elementos de detección, prevención y medidas a tomar en tales casos.

LUGAR

Local de reunión de la Comunidad y un sector de la comunidad local previamente escogido.

DURACIÓN

Alrededor de un mes de preparación y una mañana o un día de campaña en el sector escogido.

PARTICIPANTES

La Comunidad, trabajando individualmente o por equipos, idealmente en conjunto con otras organizaciones.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Sensibilizar a los participantes y a la comunidad local frente a algunos de los más graves problemas de salud pública.
2. Conocer y difundir las principales enfermedades causadas por vectores y la forma de prevenirlas.
3. Asumir un compromiso en la difusión de información que permita mejorar las condiciones de vida de los miembros de la comunidad cercana.
4. Desarrollar la capacidad para transmitir información de una forma simple, amena y novedosa.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Creo que todas las personas somos iguales en dignidad y eso marca mis relaciones con los demás.
2. Conozco las principales organizaciones sociales y de servicio de mi comunidad local en las que puedo ayudar.
3. Participo en las actividades de servicio que se desarrollan en mi colegio o trabajo.
4. Participo activamente en las campañas de servicio y desarrollo de la comunidad que organiza mi Grupo o mi Asociación.
5. Me comprometo por distintos medios con la superación de las diferencias sociales.
6. Puedo fundamentar mis opiniones sobre los problemas que considero más urgentes en la conservación del medio ambiente de mi comunidad local.

17-18 a 21 años

1. Vive su libertad de un modo solidario, ejerciendo sus derechos, cumpliendo sus obligaciones y defendiendo igual derecho para los demás.
2. Sirve activamente en su comunidad local, contribuyendo a crear una sociedad justa, participativa y fraterna.
3. Contribuye a preservar la vida a través de la conservación de la integridad del mundo natural.

MATERIALES

Los anexos técnicos “Enfermedades de transmisión por vectores: el dengue” y “Enfermedades de transmisión por vectores: el mal de Chagas” que complementan esta propuesta de actividad; y los materiales necesarios para el montaje de una representación de teatro callejero y la entrega de la información pertinente. También pueden ser útiles los anexos técnicos “Nociones básicas de dramaturgia” y “Nociones básicas de teatro callejero” que complementan la actividad Agua de Vida, en esta misma publicación.



Idea original

Central de Coordinación REME en base a ideas recibidas de los Equipos REME de Panamá y Paraguy.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Previo a la primera reunión

Los dirigentes responsables de la Comunidad habrán leído cuidadosamente los anexos técnicos que complementan esta ficha, así como los que se sugieren en el apartado de materiales. Para un mejor desarrollo de la actividad, habrán tomado contacto con organizaciones del área de salud o centros de atención de salud de su comunidad local de modo de preparar conjuntamente con ellos una selección de los sectores en riesgo a los cuales podrá dirigirse la campaña, así como una lista de lugares a los que pueden dirigirse los participantes en caso de requerir información adicional o ayuda específica.

Dada la duración y complejidad de esta actividad, los dirigentes deberán estar en todo momento atentos al cumplimiento de las tareas encomendadas para introducir los refuerzos adecuados en caso de ser necesarios.

Primera reunión

Reunida la Comunidad, los dirigentes motivarán la participación de los jóvenes señalando la importancia de comprometerse en el servicio activo de la comunidad local y explicando en forma general los graves problemas que acarrearán las enfermedades transmitidas por vectores, para lo que pueden solicitar la participación y ayuda de alguna organización de salud.

Una vez que los jóvenes hayan comprendido de manera general la situación expuesta y se encuentren suficientemente motivados, los dirigentes les entregarán la información contenida en los anexos técnicos que complementan esta propuesta de actividad, promoviendo una conversación grupal tendiente a sensibilizar a los jóvenes y comprometerlos en su prevención, resaltando que uno de los elementos más importantes para el control de estas enfermedades es sin duda la educación y participación de la población en acciones que permitan la prevención de situaciones de contagio.

A continuación, los dirigentes entregarán a los miembros de la Comunidad una lista con sectores en riesgo previamente seleccionados para que ellos escojan de entre ellos el que consideren más gravemente afectado por la situación expuesta y realicen allí una campaña de prevención. Los lugares restantes podrán ser el objetivo de representaciones sucesivas debidamente programadas.

Seleccionado el lugar, miembros voluntarios de los equipos se abocarán a la tarea de preparar el guión que contenga la información necesaria para que la representación tenga un carácter verdaderamente informativo y sea lo suficientemente atractiva para motivar a los espectadores a conocer más sobre el tema.

Si jóvenes y dirigentes así lo estiman conveniente, pueden establecerse convenios con escuelas, liceos o colegios para llevar la obra de teatro hasta esos establecimientos.

Durante la semana, mientras unos preparan el guión, otros miembros de la Comunidad, acompañados por los dirigentes si así lo estiman conveniente, evaluarán en terreno la posibilidad de desarrollar la actividad en el lugar escogido, para lo que podrán entrevistarse con representantes de organizaciones vecinales y de servicios de salud del sector. Si de tales entrevistas surge la necesidad de cambiar el sector escogido, se podrá ver la factibilidad de los demás sectores seleccionados sin que esto afecte el curso de la actividad.

Segunda reunión

Con la "población-objetivo" definida con certeza y el guión escrito, los miembros de la Comunidad evaluarán su contenido

y comprobarán que contenga los elementos necesarios para cumplir su función y, de ser necesario, le introducirán las modificaciones que corresponda.

A continuación, comenzarán los preparativos para la representación: determinación de los actores, definición de las necesidades de apoyo técnico y las personas encargadas de entregarlo (sonido, maquillaje, vestuario, elementos de utilería, etc.), horario de los ensayos, director de la obra, etc.

Durante las siguientes semanas

Según las necesidades de la Comunidad, los y las jóvenes destinarán un tiempo de la reunión a los ensayos, hasta que en conjunto consideren que se encuentran listos para la representación.

Además de la preparación de la representación, será necesario que cada participante dedique parte de su tiempo al estudio y comprensión de la información contenida en los anexos técnicos que complementan esta actividad -más otra que hayan podido recoger sobre el tema-, con el fin de responder adecuadamente las preguntas que seguramente les formularán los espectadores una vez terminada la función.

Si se ha decidido preparar material de apoyo -afiches, panfletos, trípticos, folletos, etc.-, estos deberán ser confeccionados por los participantes durante este período.

El día de la representación

Con suficiente anticipación, los equipos se reunirán en el lugar seleccionado. Una vez convocados los espectadores, comenzará la función. Finalizada la representación, los y las jóvenes entregarán el material informativo que hayan confeccionado u obtenido a través de los servicios de salud locales. Para ello, por ejemplo, se podrá implementar un puesto de información, entregar el material acercándose al público, etc.

Ya de regreso en el lugar de reunión habitual de la Comunidad, los jóvenes contarán con una excelente oportunidad para evaluar el trabajo realizado en todas sus dimensiones y para compartir sus impresiones con el fin de corregir los defectos o problemas para la representación siguiente. Los jóvenes pueden establecer un plan o calendario de presentaciones en el que se fijen una meta a cumplir de cantidad de población a la que desean alcanzar con su campaña, cantidad de establecimientos o fechas tope para las puestas en escena.

En relación a la evaluación, que como hemos dicho es fundamental para cerrar el ciclo de una actividad, esta propuesta presenta oportunidades para observar diversas conductas manifestadas por los jóvenes que participen en ella. Entre otras, * originalidad y creatividad en el desarrollo del guión, * habilidades e intereses específicos demostrados en el desempeño de cada uno de los roles dentro de la representación, * compromiso social, manifestado en el interés y la seriedad con que son asumidas las responsabilidades, * capacidad de expresión y comunicación, * habilidad para transmitir en un lenguaje sencillo los aspectos más importantes de la información recibida, * capacidad e interés por la relación con los habitantes de la comunidad visitada...

Posteriormente, jóvenes y dirigentes podrán evaluar en conjunto la actividad, rescatando los elementos positivos y negativos de la participación de cada uno. Los aspectos que aquí se señalen serán considerados para futuras representaciones. Además, los jóvenes podrán solicitar a los miembros de la comunidad local que fueron espectadores, que den sus opiniones en torno a la actividad y que planteen sus sugerencias y observaciones en el ánimo de mejorar lo realizado.



Enfermedades de transmisión por vectores: EL DENGUE

ANEXO TÉCNICO

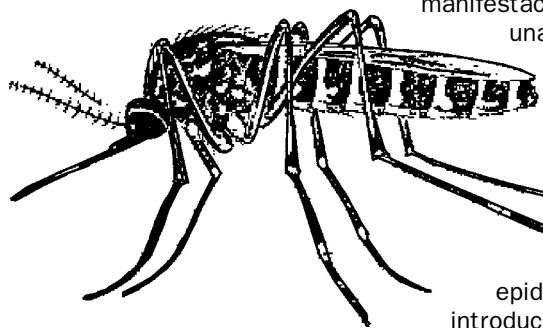
En la gran mayoría de los países del mundo existen enfermedades llamadas “endémicas”, es decir, habitualmente presentes entre sus habitantes y que no han sido erradicadas, pese a que en muchos casos se conocen sus causas y su prevención resulta relativamente simple. Muchas de estas enfermedades son transmitidas por “vectores”, o agentes que transportan la enfermedad de un lugar a otro (generalmente insectos), los que pueden ser fácilmente controlados si se tiene la información adecuada y se toman las medidas pertinentes.

La lucha a largo plazo contra los vectores debe estar basada en la educación sanitaria y la participación activa de la comunidad, apoyada por la adopción de medidas concretas y su aplicación donde quiera que las condiciones lo permitan.

El compromiso de los miembros del Movimiento Scout en esta tarea resulta fundamental, sobre todo considerando su capacidad de organización y la eficiente labor de ayuda a la comunidad que tradicionalmente han cumplido.

DENGUE

El dengue es una enfermedad transmisible producida por un virus que para pasar de una persona a otra requiere la participación del *Aedes Aegypti*, un mosquito que se cría y desarrolla en los depósitos de agua estancada dentro de los domicilios o en los alrededores de éstos, y que al picar a una persona que posee la enfermedad contrae el virus y se convierte en su portador, transmitiéndolo a otras personas a través de su picada. Las



manifestaciones externas que esta enfermedad produce pueden variar desde una simple fiebre hasta hemorragias severas, que pueden llegar a ser mortales.

El dengue es hoy en día una enfermedad endémica en más de 100 países, con un total de 250 millones de personas expuestas a riesgo de contagio. De los 50 millones de casos que se declaran cada año, 500.000 son hospitalizados con una proporción de muertes de 1% a 5% en promedio. Una de las últimas grandes epidemias de dengue comenzó en Honduras en 1978, probablemente introducida desde Jamaica, y se llegó a tener registro de nada menos que 77.000 casos sólo en la ciudad de San Pedro Sula.

Aunque se ha progresado en la búsqueda de una vacuna que proteja contra el dengue y su forma hemorrágica, tal vacuna aún no existe. En cambio, se ha demostrado que la educación de la población, la medicina preventiva y la adopción de medidas sanitarias elementales pueden permitir la eliminación de los mosquitos y sus larvas y, en consecuencia, disminuir el riesgo de contagio.

Los síntomas

Los síntomas que permiten detectar la enfermedad pueden ser muy diferentes según la gravedad del caso y el tipo de dengue que se haya contraído, los que básicamente se distinguen entre dengue clásico y dengue hemorrágico. Ambos producen:

- fiebre (en todos los casos).
- dolor de cabeza (cefaleas).
- malestar general.
- náuseas y vómitos y/o diarrea (10% de los casos).
- escalofríos.
- dolor retroocular (en la parte de atrás de los ojos).
- dolor de las articulaciones.

En el caso del dengue hemorrágico, aparecen, como su nombre lo indica, hemorragias que pueden ir desde la aparición de manchas negruzcas o amarillentas como hematomas (“moretones”), hasta hemorragia nasal y hemorragia de las encías.

Es posible que un caso grave dé origen al síndrome de shock por dengue, que se caracteriza por los siguientes síntomas:

- dolor abdominal repentino.
- dolor del tórax.
- vómitos frecuentes.
- baja de la temperatura corporal (hipotermia).
- inquietud.
- somnolencia (la persona enferma siente mucho sueño).
- decaimiento excesivo.
- palidez exagerada.
- sudoración abundante.
- inflamación del hígado.
- taquicardia (aceleración del ritmo cardíaco).

Cuando cualquiera de los síntomas señalados con anterioridad se presenten, debe asistirse lo antes posible a un centro de salud. La atención oportuna es fundamental para evitar que la enfermedad se agrave.

Educación sanitaria y participación de la comunidad

Sin duda, la medida más efectiva en la lucha contra el dengue es la prevención. Para esto, juega un importantísimo papel la información de la población para que sean ellos mismos quienes asuman la eliminación, o al menos la reducción del riesgo de contagio. Ello se debe a que el vector señalado vive en las propias casas de los potenciales enfermos y desde allí puede controlarse con medidas muy simples que a continuación se detallan.



Medidas preventivas

1. Mantener tapados los estanques y recipientes de almacenamiento de agua para consumo humano y otros quehaceres domésticos, con el fin de evitar que los mosquitos pongan allí sus huevos.
2. No utilizar agua en los floreros. En su reemplazo pueden llenarse de arena húmeda o utilizarse flores artificiales.
3. Mantener las viviendas y su entorno limpio y aseado, eliminando o destruyendo periódicamente todo aquello que pueda contener agua como botellas, latas y recipientes en desuso; zapatos viejos; cáscaras de coco u otros restos de comida.
4. Eliminar las llantas inservibles de automóviles. Estas se transforman en el criadero predilecto del *Aedes Aegypti*, vector del Dengue.
5. Cambiar diariamente el agua destinada al consumo animal.
6. Utilizar insecticidas domésticos de tipo piretroides para aplicar en las habitaciones, closets, baños y lugares de almacenamiento de basura.
7. Lavar cuidadosamente con detergente y escobilla todos los recipientes o depósitos de agua.
8. Si no es posible reemplazar periódicamente el agua debido a su escasez, es necesario “colarla” al menos cada tres días para eliminar las larvas que en ella hayan podido desarrollarse. Esto se hace sencillamente cambiando el agua de un recipiente a otro, pasándola a través de un filtro de tela. Los recipientes deben lavarse cuidadosamente cada vez que se realice esta operación.
9. Si la persona está expuesta a riesgo de picaduras de zancudos es recomendable el uso de mosquiteros y repelentes contra insectos aplicados en la piel, así como la adecuada protección de ventanas y puertas con tela no-metálica.

**LA EDUCACIÓN SANITARIA SOBRE EL DENGUE
Y OTRAS ENFERMEDADES DEBE PROLONGARSE DURANTE TODA LA VIDA.**

EL DENGUE ES UNA AMENAZA CONSTANTE.

Como en el caso de cualquier enfermedad, no se debe tomar medicamentos sin indicación de un médico. Si se sospecha de un caso de dengue, no es aconsejable tomar aspirinas (ácido acetilsalicílico), las que actúan dilatando los vasos sanguíneos y pueden agravar un caso de dengue hemorrágico.

Uso de larvicidas

En muchos lugares existen larvicidas (productos químicos que eliminan las larvas de estos insectos antes que se conviertan en mosquitos), que pueden ser utilizados por la población dentro de sus propias casas (por ejemplo, el TEMEPHOS o el MALATION).

Sin embargo, es absolutamente necesario que el uso de estos larvicidas esté dirigido por un experto que indique exactamente la proporción adecuada de agua y larvicida, para no afectar la salud de los consumidores. En cualquier caso, no es recomendable usar estos productos para tratar el agua de beber.



Para recordar

**NO EXISTE INMUNIZACIÓN O VACUNA ALGUNA CONTRA EL DENGUE.
LA FAMILIA, ELEMENTO FUNDAMENTAL EN LA BATALLA CONTRA EL MOSQUITO,
DEBE CONTRIBUIR ACTIVAMENTE A SU ELIMINACIÓN.**

Fuente

Dengue Hemorrágico: Diagnóstico, Tratamiento y Lucha, OMS, Ginebra.
El Dengue en Honduras, Ministerio de Salud Pública, OPS/OMS, Honduras.



Enfermedades de transmisión por vectores: EL MAL DE CHAGAS

ANEXO TÉCNICO

En el año 1909, Carlos Chagas, médico brasileño especialista en enfermedades infecciosas, descubrió que el triatoma infestans transportaba un parásito unicelular que producía a sus víctimas una serie de síntomas que, si bien se conocían, no se atribuían a una misma enfermedad. La genialidad de Chagas le permitió realizar un triple descubrimiento a partir de esta información: una enfermedad, su transmisor y su agente causal.

La enfermedad de Chagas o Tripanosomiasis Americana es una de las enfermedades parasitarias más frecuentes en América Latina. Por sus consecuencias sobre la salud y sus repercusiones socio-económicas, se trata de uno de los mayores flagelos del continente.

Se calcula que más de 90 millones de personas, es decir, el 25% de la población total del continente, se encuentran en riesgo de contraer la enfermedad de Chagas. De este número de personas, unas 16 a 18 millones están infectadas y el 34% de éstas (alrededor de 5 millones) se hallan clínicamente enfermas.

El área donde la afección es endémica (habitual) se extiende desde el Río Grande al Norte hasta el paralelo 44 al Sur (desde México hasta el sur de Argentina y Chile). En el sur de los Estados Unidos de América se ha detectado que tanto el agente (parásito) como el vector (insecto) son posibles de encontrar en animales y ha sido gracias a las mejores condiciones de vida que se ha visto frenada su propagación al ser humano, aun cuando se han presentado casos de la enfermedad principalmente en inmigrantes latinoamericanos.



EL VECTOR

Si bien la manifestación de la enfermedad de Chagas en seres humanos permanece restringida al área latinoamericana, en todo el mundo existen 120 especies y subespecies de insectos -todos ellos pertenecientes a la familia de los triatómidos-, potencialmente infectables por el *Tripanosoma Cruzi* (causante de este mal).

La gran mayoría de las distintas variedades de estos insectos son propias de medios selváticos, pero algunos se han adaptado al medio humano y han formado colonias en las casas, sobre todo en el ámbito rural, transformándose en el principal vector de transmisión y constituyéndose en la forma de contagio más frecuente.

La variedad más común de entre los insectos que transmiten la enfermedad es el *Triatoma Infestans*, mejor conocido por los diversos nombres comunes que recibe en los distintos países del continente, algunos de los cuales son:

vinchuca, chinche gaucha:	Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay
barbeiro, chupao, chupança o bicudo:	Brasil
chirimacha:	Perú
chinchorro:	Ecuador
pito:	Colombia
chipito, chipito, chincha, bandola, bandolino quipito:	Venezuela y otros
chinche picuda:	Honduras y Nicaragua
cone nose bug o kissing bug:	EE.UU.

Esta clase de insectos necesita beber sangre de cualquier tipo de animal vertebrado para sobrevivir. Como consecuencia, siempre se encuentran en las cercanías de sus "víctimas". Los animales domésticos también son susceptibles al contagio y se constituyen así en depósitos de la enfermedad; incluso en medios silvestres, el parásito se encuentra en ratas, garzas, pájaros y mamíferos salvajes.

FORMAS DE TRANSMISIÓN

El parásito que produce la enfermedad de Chagas puede ser transmitido al ser humano por tres vías:

1. Por picadura de insecto

Es la más importante debido al número de casos que a ella se deben y que a partir de ella se desprenden las otras dos formas de contagio.

La picadura del insecto tiene características muy definidas que vale la pena conocer.

Por lo general, el insecto baja de noche por las paredes o se deja caer desde el techo sobre su víctima. Pica de preferencia en las partes descubiertas del cuerpo, como el rostro y las extremidades, introduciendo sus estiletes bajo la piel. La persona que sufre la picadura no siente molestias ni dolores inmediatos debido a la presencia de sustancias en la saliva del insecto que adormecen la parte afectada. Enseguida el insecto chupa la sangre durante unos 20 segundos hasta quedar lleno, gira en 180 grados y defeca.

La picadura forma una roncha que produce picazón. Cuando la persona se rasca, pone la materia fecal del insecto en contacto con la lesión de la roncha, y permite así la entrada del parásito en su propio organismo.



2. La vía transfusional

El contagio de la enfermedad a través de la transfusión de sangre contaminada constituye la forma más frecuente de transmisión en el medio urbano. A partir de las migraciones desde las zonas rurales a las urbanas, la enfermedad de Chagas se transformó de un problema exclusivamente rural a una infección que puede ser adquirida en el medio urbano por medio de la transfusión de sangre. Esta vía también ha extendido la enfermedad al norte del Río Grande (EE.UU. y Canadá). Actualmente la importancia del problema va en aumento y el porcentaje de sangre infectada en bancos de sangre entre los que se han realizado estudios de muestras varía ampliamente.

3. La vía congénita

En este caso el contagio se produce de la madre al feto a través de la placenta luego del quinto mes de embarazo, afortunadamente la frecuencia de este tipo de contagio es baja, alrededor del 1% de los nacidos. Si bien la contaminación a través de la leche materna es teóricamente posible, es extremadamente rara.

LA ENFERMEDAD

La entrada del parásito en un organismo sano produce un estado de enfermedad cuya gravedad varía según el número de parásitos que penetran, cuán malignos sean y la edad de la persona atacada. Se registra con más frecuencia entre los menores de 15 años, y cuanto más joven es la víctima, tanto más grave será.

La enfermedad de Chagas evoluciona en tres fases: aguda, indeterminada y crónica. En la primera y en la tercera puede afectar a distintos órganos y en ambos casos puede ser fatal.

Etapa aguda

Después de la entrada del parásito en el organismo sigue el periodo de incubación, que dura entre 4 y 12 días y durante el cual la persona infectada está siendo invadida aunque no exista ningún síntoma.

Luego de este tiempo, aparece el primer periodo de la enfermedad de Chagas: el periodo agudo, que puede durar entre 30 y 90 días. Durante este tiempo, el parásito se distribuye por el organismo a través de la sangre y hace que la persona presente síntomas de intoxicación y fiebre.

En los casos más simples, suele aparecer fiebre de no mucha importancia, lo que hace que muchas veces la enfermedad pase inadvertida (80-90% de los casos) y, por lo tanto, no sea tratada a tiempo.

En cambio en los casos más graves, junto con la fiebre, aparece el síndrome llamado signo de Romaña, que consiste en la hinchazón de los párpados de uno de los ojos, congestión e inflamación de la conjuntiva correspondiente y de un ganglio, todo lo cual desaparece espontáneamente en alrededor de un mes. Otras veces se presenta en el enfermo un marcado decaimiento, falta de apetito, alteraciones gastro-intestinales, taquicardia (aceleración del ritmo cardíaco), inflamación del hígado y el bazo, o inflamación de los nódulos linfáticos. En muy pocas de las personas infectadas se manifiesta el signo de Romaña, llegando sólo a un 10% o un 20% de los casos.

**LA APARICIÓN DEL SIGNO DE ROMAÑA,
ACOMPAÑADO O NO DE FIEBRE,
ES EL ÚNICO SÍNTOMA CLÍNICO EXCLUSIVO
DE LA ENFERMEDAD DE CHAGAS EN LA ETAPA AGUDA.**

Etapa indeterminada

La etapa indeterminada se caracteriza porque durante ella el enfermo no presenta ningún síntoma. Suele iniciarse entre 8 y 10 semanas después de la etapa aguda, y puede durar años o mantenerse indefinidamente; es decir, la persona nunca vuelve a manifestar síntomas, pero continúa enferma.

Aproximadamente el 75% de las personas infectadas quedan en esta etapa y no desarrollan nunca los signos de la enfermedad de Chagas crónica, pudiendo detectarse su estado sólo a través de exámenes de laboratorio.

Estos pacientes se comportan en la práctica como portadores sanos. Sin embargo, es importante detectar a estas personas, no sólo para el control de su posible evolución hacia la enfermedad crónica, sino para evitar que donen sangre y, en caso de ser mujeres, que transmitan el parásito a sus hijos durante el embarazo.

Etapa crónica

Una de cada cuatro personas pasa de la etapa indeterminada a la crónica, la cual constituye la causa de proporción de enfermos y fallecidos más frecuente en la enfermedad de Chagas. Ese paso suele durar entre 10 y 30 años. En muchas personas la evolución es benigna volviéndose maligna recién pasados los 60 años, al agregarse otras afecciones como la hipertensión arterial y otras enfermedades del corazón.

La etapa crónica de la enfermedad de Chagas produce alteraciones en el corazón y en el tubo digestivo, que pueden finalmente causar la muerte.

PREVENCIÓN

Debido al proceso que sigue la enfermedad y los síntomas a través de los cuales se manifiesta, los que en forma general hemos explicado en el apartado anterior, la mayor dificultad respecto a su prevención radica en que la comunidad en riesgo de infección no relaciona la picada del insecto con los problemas cardíacos y digestivos que mucho más tarde sufren sus miembros.

Por ejemplo, es común que los niños jueguen con estos insectos como si se tratara de una mariposa y compitan entre ellos por quién colecciona más o quién tiene más picadas, sin relacionar jamás su presencia con el hecho que un gran número de adultos de su comunidad muera por afecciones cardíacas a muy temprana edad.

La enfermedad de Chagas puede ser eliminada definitivamente, incluso en el curso de una generación, si se le presta suficiente atención. Es muy importante destacar el papel que en el control de las enfermedades transmitidas por vectores cumplen los mismos afectados potenciales. La educación de la población es, una vez más, el medio de control más eficiente de esta enfermedad y su participación activa en la toma de medidas de prevención resulta de vital importancia.

Medidas específicas

Educación sanitaria

Se ha hablado suficientemente acerca de la importancia de la información y la educación de la población para el control de las enfermedades transmitidas por vectores. Ahora bien, es importante que esta educación se traduzca en acciones concretas que cumplan con este objetivo. Entre las acciones más importantes se cuentan:

1. Información de la población a través de las escuelas, los ayuntamientos o municipalidades, centros de salud, centros comunitarios o agrupaciones vecinales, medios de comunicación y organización de campañas de salud preventiva sobre:
 - Vías de contagio de la enfermedad de Chagas y cuáles son sus síntomas.
 - Necesidad urgente de acudir a un servicio de salud para detener el curso de la enfermedad desde sus primeros síntomas: signo de Romaña o fiebre de origen desconocido.
2. Reforzar la confianza de las personas en la capacidad que poseen ellas mismas para controlar la enfermedad a través del control del vector de transmisión.
3. Crear conciencia entre la población de la necesidad de notificar la presencia del insecto a las autoridades gubernamentales y de salud responsables.

¿Qué puede hacer la población?

1. Hacer mejoras en las viviendas, de modo de eliminar las posibilidades de crianza de los insectos:
 - eliminar las grietas en las paredes de barro o cemento, rellenándolas con pasta de muros, masilla, etc.
 - evitar los espacios en las juntas de ladrillo o adobe, y entre troncos o cañas.
 - eliminar en la medida de lo posible, la utilización de paja o palma para techar las viviendas, ya que además de ser de difícil limpieza, comúnmente en ella viven los insectos.
 - evitar los pisos de tierra, ya que favorecen la entrada en las viviendas de las colonias de insectos que se forman en sus alrededores.
 - fomentar la terminación rápida de las construcciones, incluso en las viviendas que se construyen con fines temporales.
2. Limpiar periódicamente las viviendas y adquirir hábitos adecuados:
 - eliminar la suciedad en las telas (ropa, cortinas), muchas veces facilitada por guardarlas sucias o en cajas de cartón.
 - evitar el almacenamiento de ladrillos, tejas, maderas, piedras o cosecha en el interior de las casas; alejándolos lo más posible.
 - impedir el ingreso de animales a las viviendas.
3. Usar mosquiteros sobre camas y cunas para evitar la picadura del insecto, que en la gran mayoría de los casos se produce durante la noche.
4. Usar pinturas insecticidas para pintar las paredes de las casas.
5. Pulverizar con insecticidas dentro y alrededor de las casas.
6. Evitar las transfusiones de sangre contaminada, exigiendo en los servicios de salud el control de los bancos de sangre.

**LA MEJOR FORMA DE PREVENCIÓN
ES NO DEJARSE PICAR POR EL INSECTO Y LA MEJOR FORMA
DE NO DEJARSE PICAR ES ELIMINARLO.**

Fuente

La Enfermedad de Chagas, Una Referencia para Médicos y Personal Paramédico, UNESCO, OMS y SFIC. Dora Cazadora, UNESCO, OMS, Sociedad de Cardiología.

CARPETAS PARA JUGAR



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Los miembros de la Comunidad recopilan y crean en conjunto material didáctico y de recreación para niños de escasos recursos, produciendo por ellos mismos un set de “carpetas para jugar”, las que serán entregadas a una institución de atención de menores previamente contactada.

LUGAR

El local de reunión habitual de la Comunidad y un centro infantil especialmente seleccionado.

DURACIÓN

Tres reuniones de Comunidad, más la visita al centro infantil seleccionado.

PARTICIPANTES

La Comunidad.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Desarrollar el ingenio y las habilidades manuales.
2. Poner la creatividad al servicio de una acción social concreta.
3. Conocer una realidad social diferente a la propia y comprometerse con ella.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Conozco las principales organizaciones sociales y de servicio de mi comunidad local en las que puedo ayudar.
2. Participo activamente en las campañas de servicio y desarrollo de la comunidad que organiza mi Grupo o mi Asociación.
3. Me comprometo por distintos medios con la superación de las diferencias sociales.

17-18 a 21 años

Sirve activamente en su comunidad local, contribuyendo a crear una sociedad justa, participativa y fraterna.

MATERIALES

Hojas de papel blanco, tijeras, pegamento, lápices de tinta y de colores, revistas y diarios viejos, cuentos infantiles y otros relacionados con niños, cartulina de colores.



Idea original

Alejandro Valverde, Equipo R.E.M.E. Perú y
Patricia Cardemil, Equipo R.E.M.E. Chile.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Primera reunión

Una vez que ha llegado el momento planificado para la realización de la actividad, el dirigente encargado, o quien sea responsable de conducir la propuesta, invita a los y las jóvenes a realizar esta acción de servicio a la comunidad local orientada principalmente a niños y niñas de escasos recursos. Se comentará con los participantes la importancia de la estimulación en el desarrollo de los niños y cómo el uso de material didáctico colabora en este proceso; recordando que a menudo este material no está al alcance de los sectores de más escasos recursos de la población.

Como aporte a la superación de esta situación, la Comunidad emprenderá una campaña de recolección y creación de material didáctico, la que deberá comenzar con la investigación del tipo de material apropiado para la comunidad local a la que se dirigirán.

La Comunidad en su conjunto seleccionará entonces un centro de atención a menores: jardín infantil o parvulario de escasos recursos, hogar de menores dependiente del Estado o de alguna comunidad religiosa, escuela pública ubicada en zonas marginales, escuela especializada en menores con discapacidades, etc.

Durante la semana

Representantes de la Comunidad previamente escogidos se contactarán con alguna persona encargada de la institución seleccionada (de preferencia la persona que trabaja directamente con los niños) para presentar esta actividad y ofrecer su colaboración con la tarea que allí se realiza. La persona contactada les indicará qué clase de material es más útil y recomendable, siempre y cuando éste se adapte al formato planteado para esta actividad; es decir, se determinará de este modo el contenido de las carpetas y cuántas de ellas deberán confeccionarse, dependiendo de la cantidad de niños y niñas que acoge el centro contactado.

Básicamente, el tipo de material propuesto en esta actividad apunta a los siguientes contenidos:

- Juegos simples de ingenio (adecuados a la edad de sus destinatarios).
- Dibujos para colorear.
- Cuentos cortos ilustrados.
- Espacios para dibujar, pintar o escribir.
- Láminas recortables.
- Crucigramas con palabras e ilustraciones.

Dependiendo del tipo de material que cada equipo deba confeccionar, se reunirán los elementos necesarios para comenzar la preparación de las carpetas en la reunión siguiente.

Dependiendo de la cantidad de niños que atienda la institución escogida, se repartirán equitativamente las tareas. Una adecuada división debería permitir que cada participante confeccionara como mínimo una carpeta y

como máximo tres. Para facilitar el trabajo y aprovechar los recursos, pueden hacerse copias fotostáticas de algunos de los materiales confeccionados.

Segunda reunión

En esta reunión se confeccionarán las hojas con los contenidos de las carpetas. Para ello se podrán calcar o copiar imágenes de otros libros, transcribir sus cuentos, inventar juegos simples, preguntas de ingenio, dejar espacios libres para dibujar o copiar dibujos propuestos, etc.

Los dirigentes deberán supervisar paso a paso y constantemente la calidad del material producido, tanto en su contenido, como en su presentación.

Si el trabajo de diseño y producción de los contenidos de las carpetas no ha sido terminado durante esta reunión, será tarea de cada participante concluir su trabajo durante la semana.

Tercera reunión

Una vez reunido y revisado todo el material preparado por los participantes, se confeccionarán las carpetas definitivas.

Será trabajo de esta reunión compaginar las hojas, elaborar carátulas y páginas interiores, cortar y pegar las cartulinas que servirán de tapa y contratapa.

Cuando haya sido terminado, el material deberá ser guardado en un lugar seguro para llevarlo luego a la institución seleccionada.

Entrega de las carpetas

Según los horarios de funcionamiento de la institución escogida, se acordará un día para la entrega oficial de las carpetas. Idealmente, la Comunidad solicitará asistir al momento en que los niños y niñas recibirán el material, para apreciar las reacciones que éste produce en ellos.

Durante el desarrollo de la actividad, la evaluación comprenderá dos áreas, en las que tanto los dirigentes como los propios participantes podrán determinar el logro de objetivos en temas diversos como: * interés por la participación en una actividad de dimensión eminentemente social, * captación de las dificultades de sectores sociales marginados, * disposición a servir, * búsqueda de material apropiado, interesante y atractivo para confeccionar las carpetas, * originalidad y creatividad en el diseño y confección, * habilidad manual en la confección, etc.

Desde luego, también será interesante conocer la opinión de la persona encargada del centro escogido, para evaluar aspectos prácticos tales como la calidad del material y la recepción de éste por parte de los niños. Con esta información, más la evaluación antes mencionada, la Comunidad podrá contemplar la posibilidad de repetir la experiencia en ese u otro centro similar, introduciendo las correcciones o modificaciones que sean necesarias.

TAREAS PENDIENTES



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En un ambiente tranquilo, trabajando tanto individualmente como en equipo, los participantes analizan los distintos papeles o roles que cumplen en esta etapa de su vida y reflexionan sobre los derechos y deberes que se desprenden de esas funciones. Luego examinan las tareas que, derivadas de sus deberes, han dejado de cumplir en el último tiempo. De acuerdo a la toma de conciencia individual, cada participante se propone resolver dentro del mes siguiente algunas de esas tareas pendientes. Cumplido el plazo, los equipos se reúnen para examinar los resultados obtenidos.

LUGAR

Cualquiera que permita un ambiente apropiado para reflexionar.

DURACIÓN

Dos reuniones, con un intervalo de un mes entre ellas.

PARTICIPANTES

Individual y por equipos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Reflexionar acerca de las distintas funciones que cada uno desempeña.
2. Conocer los deberes y derechos de esas funciones.
3. Descubrir las responsabilidades que han sido descuidadas.
4. Motivar el cumplimiento de tareas pendientes.
5. Obtener un comportamiento habitual responsable frente a los deberes personales.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Me acepto tal como soy, sin dejar de mirarme críticamente.
2. Sé que soy capaz de lograr las cosas que me he propuesto.
3. Me propongo metas que me ayudan a crecer como persona.
4. Participo en proyecto que me ayudan a cumplir las metas que me he propuesto.
5. Evalúo mis resultados.

17-18 a 21 años

1. Conoce sus posibilidades y limitaciones, aceptándose con capacidad de autocrítica y manteniendo a la vez una buena imagen de sí mismo.
2. Es el principal responsable de su desarrollo y se esfuerza por superarse constantemente.

MATERIALES

Papel y lápiz.



Idea original
Ricardo Leiva, Chile.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Primera reunión: en un ambiente tranquilo, los miembros del equipo reflexionan.

Una vez llegado el momento programado para la realización de esta actividad, el dirigente encargado de conducirla explica que las personas desempeñan diferentes funciones, papeles o roles según los ámbitos en que actúan. Estas funciones suponen derechos, pero también exigen cumplir deberes. El equipo comenta en forma general los diferentes papeles que pueden desempeñarse en esta edad (hijo, hermana, amigo, estudiante, novia, trabajador, etc.), tratando de descubrir los derechos y deberes de cada uno de estos papeles.

Luego, trabajando individualmente y dentro de un tiempo apropiado, los participantes realizan las siguientes acciones: a) elaboran una lista donde apuntan todas las funciones que ellos estiman que desempeñan actualmente; b) escogen entre esas funciones, por orden de prioridad, las cinco que consideran más importantes; y c) anotan los derechos y deberes que se derivan de ellas.

Reunido nuevamente el equipo, comentan entre todos los roles apuntados, las prioridades otorgadas y los derechos y deberes reconocidos. A medida que transcurre la conversación, ésta se va centrando sobre los deberes que no se cumplen y la forma en que este incumplimiento afecta la auto imagen, la madurez personal, la opinión que de ellos tienen los demás y los justos derechos de otras personas. Se cierra esta parte invitando a la reflexión personal que se explica a continuación.

Trabajando de nuevo individualmente, los y las jóvenes identificarán las tareas concretas que, derivadas de cada uno de los deberes, tienen pendientes en ese momento: disculparse con un amigo, realizar un trabajo doméstico, terminar de estudiar un tema, responder una carta, pagar una deuda, cumplir un compromiso, prestar un servicio que se les ha solicitado, etc. Luego cada uno decidirá cuáles de esas tareas se compromete a realizar durante el próximo mes, fijándose un calendario a seguir.

Se finaliza con una reunión de equipo en la que, quienes lo deseen, pueden compartir su calendario con los demás. El dirigente concluye animando a los jóvenes a cumplir el compromiso asumido. Puede dejarse constancia en el Libro del equipo de las tareas pendientes de cada miembro y de las acciones que se compromete a realizar para cambiar esta situación.

Entre las reuniones

Es muy importante el seguimiento. Si la motivación decae, los y las jóvenes perderán interés en la continuidad de los compromisos contraídos. Hay que hacer sentir que se ha tomado muy en serio el asunto. Los dirigentes, por ejemplo, pueden asumir durante el tiempo que medie

entre ambas reuniones el compromiso de mantener la motivación sobre esta actividad en cada uno de los jóvenes cuya progresión siguen y acompañan.

En la medida de lo posible, se pueden realizar pequeñas acciones que ayuden a mantener la motivación de los participantes al mismo tiempo que vayan entregando información a los dirigentes sobre el impacto que esta actividad puede estar teniendo en ellos. Algunos ejemplos de acciones a realizar pueden ser: * enviar pequeñas cartas o misivas amistosas, * mantener entrevistas o encuentros personales, * compartir actividades recreativas, * visitar el hogar y conocer mejor la familia, * enviar mensajes a través de otros miembros del equipo, etc.

Segunda reunión: un mes después.

El equipo se reúne para revisar los resultados. Se da un tiempo apreciable para que cada cual describa sus compromisos y relate lo que ha hecho para obtener su cumplimiento. Cada joven es libre para compartir con los demás los pormenores que estime conveniente. Se puede finalizar con una pequeña celebración y, previamente, si es posible, con la renovación del compromiso de cumplir aquellas tareas que aún continúan pendientes.

El dirigente encargado destaca que el crecimiento personal supone el cumplimiento permanente de distintos objetivos y tareas, cada vez más desafiantes, por lo cual la reflexión sobre este tema y la renovación de estos compromisos no concluyen nunca. De ello dependen la realización personal, la integración social y la propia felicidad.

Si se dejó constancia en el Libro de equipo de los compromisos asumidos por cada integrante, ahora se podría dar cuenta de los avances logrados durante el mes que ha transcurrido.

De todas maneras, realizar esta actividad solo una vez no será suficiente. Su repetición cada cierto tiempo ayudará a que los y las jóvenes se acostumbren a examinar constantemente el cumplimiento de sus deberes, hasta que asuman un comportamiento en esa dirección.

El interés demostrado y la cooperación prestada para el éxito de la actividad; el esfuerzo empleado en la realización de las diferentes acciones individuales; la responsabilidad con que se reconocen y asumen los papeles que se desempeñan en la vida; la capacidad de aceptar los diversos deberes personales; el grado de conciencia manifestado en la identificación de las distintas tareas pendientes; el nivel de compromiso demostrado en enfrentar esas tareas son, entre otros, algunos de los aspectos que los dirigentes podrán observar en los jóvenes durante el desarrollo de esta actividad.

VELADA POÉTICA



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Apoyándose en poemas, canciones, pinturas u otras manifestaciones artísticas seleccionadas por cada participante según los sentimientos que cada joven desee expresar a través de ellas, los miembros de la Comunidad comparten sus emociones y sentimientos en equipo, presentando y explicando su elección a sus compañeros y compañeras.

LUGAR

En el local de reunión habitual de la Comunidad o un lugar al aire libre.

DURACIÓN

Una reunión.

PARTICIPANTES

Los y las jóvenes, trabajando en forma individual y en equipos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Apreciar distintas manifestaciones artísticas como expresión de la interioridad y sentimientos de sus autores.
2. Conocer y respetar los sentimientos de los demás.
3. Aprender a establecer relaciones entre los sentimientos de las personas y sus conductas y actitudes.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Manejo cada vez mejor mis emociones y sentimientos y trato de mantener un estado de ánimo estable.
2. Acepto que a veces las cosas no suceden de la forma en que las había programado; y mantengo mi buen ánimo cuando esto ocurre.
3. Comparto mis sentimientos con mi equipo.
4. Expreso mis opiniones sin descalificar a los demás.
5. Comparto y defiendo el derecho de los demás a ser valorados por lo que son y no por lo que tienen.

17-18 a 21 años

1. Logra y mantiene un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional.
2. Practica una conducta asertiva y una actitud afectuosa hacia las demás personas, sin inhibiciones ni agresividad.
3. Construye su felicidad personal en el amor, sirviendo a los otros sin esperar recompensa y valorándolos por lo que son.

MATERIALES

Libros de poesía, pinturas, fotografías, discos de música u otras manifestaciones artísticas escogidas a voluntad de los participantes.



Idea original

Miguel A. Martagón,
Equipo RE ME México.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la actividad

Una vez que ha llegado el momento planificado para la realización de esta actividad, la persona encargada de conducirla motiva la participación de sus compañeros y compañeras refiriéndose, por ejemplo, a la importancia que tiene para toda persona ser capaz de expresar los sentimientos como una forma de comunicación, de conocimiento de sí mismos y como una manera para aprender a conocer y entender a los demás.

Pero como no siempre resulta fácil comunicar sentimientos más personales, para ayudarse cada joven escogerá una obra artística (poema, pintura, escultura, fotografía, canción, etc.) que exprese -a su modo de ver- uno o más sentimientos que él mismo o ella misma están experimentando en ese momento.

Los miembros del equipo contarán con una semana para realizar su selección y deberán llevarán la obra elegida a la siguiente reunión con el objeto de presentarla a sus compañeros y compañeras.

El día de la actividad

El arte, como forma de expresión, permite de manera incomparable comunicar sentimientos y estados de ánimo a quienes lo aprecian. Por lo mismo, es posible que una obra que deja indiferente a una persona, emocione profundamente a otra que se sienta especialmente interpretada con lo que la obra transmite.

Quien dirige la actividad deberá crear un ambiente de intimidad en el que los jóvenes se sientan cómodos para expresar sus sentimientos.

Uno a uno, cada joven presentará a sus compañeros y compañeras de equipo su elección y se referirá a los sentimientos que ésta refleja para él o ella y cómo se relacionan con los propios. Sus intervenciones no deben ser interrumpidas, mucho menos para ser corregidas o rebatidas. Los sentimientos son personales y ésta no es

la ocasión para intervenir en ellos. A lo sumo, los demás podrán hacer preguntas que ayuden a clarificar lo que cada joven expresa. Deberá programarse este momento de modo que todos dispongan de tiempo para expresarse.

Al finalizar la actividad, cuando todos hayan tenido la oportunidad de expresar sus sentimientos, se podrá generar una conversación en la que se comparta acerca de lo vivido y se relacione lo conocido por esta vía con la vida general del equipo y cómo los sentimientos afectan la vida de las personas y de los grupos en que éstas se desenvuelven.

Idealmente, esta actividad debiera repetirse varias veces a lo largo del año, sin que necesariamente se emplee la motivación de obras artísticas. Vale decir, es importante que la expresión libre y espontánea de los sentimientos sea una práctica habitual, así como la disposición de los demás a conocer y comprender los sentimientos de sus amigos y amigas.

Para finalizar, no podemos dejar de mencionar la importancia que tiene evaluar toda actividad realizada. Como cualquier otra, esta actividad sólo puede ser evaluada como tal a su término, ya que es allí donde se verifica el impacto global que produce en los participantes y a través de una conversación relajada, los participantes pueden expresar sus opiniones sobre lo realizado.

Esta actividad entregará innumerables y valiosos elementos de evaluación y durante su realización será posible observar algunas cuestiones como la capacidad de expresión oral de los jóvenes, su capacidad para exteriorizar ideas complejas, la confianza y el respeto manifestados dentro del equipo.

En forma adicional, esta actividad permitirá conocer algunas predilecciones de los jóvenes por géneros artísticos en particular y, dentro de ellos, por autores, las que pueden ser reforzadas por los dirigentes que acompañan su progresión personal y motivar el intercambio cultural entre los miembros del equipo o de la Comunidad.

EL EPITAFIO

Área de desarrollo
CARÁCTER



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Un epitafio es una inscripción que usualmente se pone sobre las lápidas de los sepulcros. En esta actividad, cada joven escribe su propio epitafio, reflejando la imagen que le gustaría dejar en el mundo, lo que también revelará aspectos de su personalidad y de su proyecto de vida. Sin conocer el autor, los y las jóvenes analizan posteriormente los epitafios tratando de identificar a quiénes pertenecen, lo que sorprenderá a muchos al comprobar la diferencia que existe entre su imagen personal y aquélla que efectivamente proyectan, dándoles la oportunidad de reflexionar sobre sus proyectos de vida.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Expresar la imagen que cada uno cree proyectar de sí mismo.
2. Conocer la imagen que cada uno efectivamente proyecta hacia sus compañeros.
3. Confrontar educativamente ambas imágenes.
4. Reflexionar personalmente y en grupo sobre los distintos proyectos de vida de los miembros de la Comunidad.
5. Descubrir las capacidades y limitaciones personales.

LUGAR

Idealmente durante una salida de la Comunidad o del equipo, en un lugar agradable, diferente al de las reuniones habituales, en un ambiente cómodo y tranquilo. De no ser posible, en el lugar de reunión habitual, acomodado especialmente, sin interrupciones ni interferencias.

DURACIÓN

Alrededor de 3 horas o más, dependiendo de la modalidad utilizada y del número de participantes.

PARTICIPANTES

Los equipos de la Comunidad, trabajando en forma separada. Si la Comunidad en su conjunto así lo decide, esta actividad puede desarrollarse con la participación conjunta de toda la Comunidad, trabajando individualmente, por equipos y en plenario.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Conozco mis capacidades y limitaciones y puedo proyectarlas para mi vida adulta.
2. Me acepto tal como soy, sin dejar de mirarme críticamente.
3. Sé que soy capaz de lograr las cosas que me he propuesto.
4. Me propongo metas que me ayuden a crecer como persona.
5. Soy capaz de reírme de mis propios absurdos.
6. Tengo buen humor y trato de expresarlo sin agresividad ni vulgaridad.
7. Reconozco en mi equipo una comunidad de vida y acepto las críticas y recomendaciones que mis compañeros y compañeras me hacen.

17-18 a 20 años

1. Conoce sus posibilidades y limitaciones, aceptándose con capacidad de autocrítica y manteniendo a la vez una buena imagen de sí mismo.
2. Es el principal responsable de su desarrollo y se esfuerza por superarse constantemente.
3. Enfrenta la vida con alegría y sentido del humor.
4. Reconoce en su grupo de pertenencia un apoyo para su crecimiento personal y para la realización de su proyecto de vida.



Idea original
Central de Coordinación REME.

MATERIALES

Cuaderno y lápiz para cada joven.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Al inicio de la actividad

El responsable encargado de conducir la actividad motiva a los miembros del equipo sobre la importancia que tiene para lograr la felicidad, ser aquella persona que realmente se quiere ser. A la vez propicia el clima de confianza y respeto mutuo que es estrictamente necesario para el desarrollo de esta actividad, manteniendo en todo momento un ambiente de buena disposición en que la crítica se entienda siempre como una manera de ayudar al otro a superarse.

Ayudará enormemente a mantener un buen clima para la actividad el que ésta se realice en grupos cuyos miembros están bien integrados y sienten un sincero aprecio los unos por los otros, lo que naturalmente sucede dentro de un equipo de Comunidad. También será positivo si se realiza en un ambiente diferente al habitual como, por ejemplo, durante una salida de fin de semana.

Estructura central de la actividad

Trabajando individualmente, y con entera libertad para determinar el contenido y el texto de su epitafio, cada joven escribe en una hoja, en una frase no muy extensa, el epitafio que mejor representa el recuerdo que desea dejar de su paso por el mundo y lo entrega al responsable que conduce la actividad.

Reunido el equipo, o la Comunidad si se ha seguido esta modalidad de participación, quien dirige el trabajo da lectura al primer epitafio, sin mencionar su autor o autora, e inicia una ronda de intervenciones breves en que cada joven opina sobre la persona a la cual cree que pertenece ese epitafio, indicando sus razones. Se toma nota de las opiniones de cada uno y al terminar la ronda se pasa al epitafio siguiente sin dilucidar quién es el autor. Se continúa de esa forma hasta concluir el análisis de todos los epitafios.

Durante el proceso, y teniendo en cuenta que los dirigentes de Comunidad serán los únicos que sabrán a quiénes pertenecen los epitafios leídos, estarán en condiciones de observar en cada joven • la actitud y seriedad con que enfrentó la situación, • la disposición a expresar su proyecto de vida en profundidad, • la intensidad con que se proyecta hacia el futuro, • el grado de conocimiento de sí mismo y • la capacidad demostrada para mirarse críticamente. Esta información será importante en el proceso de acompañamiento de la progresión personal de cada uno de los miembros de la Comunidad.

Completada la etapa anterior se vuelve a leer el primer epitafio, dando esta vez la palabra a su autor para que indique las razones que tuvo para formularlo de esa manera. Terminada esta intervención se inicia un pequeño análisis entre todos, en el cual se confrontarán las opiniones que anteriormente se dieron sobre ese epitafio con la revelación que ahora se ha hecho de su autor y con las razones que éste ha dado para haberlo expresado de esa manera. Esto permitirá a cada participante comparar la visión que tiene de sí mismo con la que los demás tienen de él o ella, a la vez que descubrir y proyectar en el tiempo sus capacidades y limitaciones. Se continúa de la misma forma hasta finalizar el análisis de todos los epitafios.

En este momento de análisis y confrontaciones a través de los intercambios de opiniones y de las contradicciones entre las imágenes personales y las que se perciben desde el exterior, los responsables de Comunidad podrán observar en los jóvenes * la capacidad de observación y grado de mutuo conocimiento, reflejados en la certeza con que describen o descubren a sus compañeros y compañeras a través de los epitafios, * la capacidad de recepción de los comentarios o posibles críticas formuladas a través de la redacción de los epitafios o de las opiniones posteriores, * la confianza y soltura con que se dan los intercambios de opiniones durante esta etapa, * la capacidad de los jóvenes y del grupo para corregir opiniones o aceptar argumentaciones contrarias y * la disposición a cambiar.

Al cierre, los responsables o el responsable encargado, destacan aspectos positivos que no fueron mencionados en las intervenciones, suavizan las opiniones que han sido muy negativas o tajantes, alientan a los que se observen afectados por la confrontación de opiniones y concluyen destacando el valor del apoyo crítico del equipo o la Comunidad en la obtención de los proyectos personales de vida.

Modalidades y variantes

- Si la Comunidad es pequeña y si entre sus integrantes existe un clima apropiado de conocimiento mutuo y confianza, el análisis de los epitafios puede hacerse como Comunidad en plenario y no por equipos.
- Otra alternativa es entregar a cada equipo el nombre de los integrantes de otro equipo, con el objeto de que en conjunto le escriban un epitafio a cada uno de esos jóvenes. Estos epitafios, escritos como producto de la reflexión y discusión grupal acerca de cada joven, son intercambiados entre los equipos sin mencionar a quién van dirigidos, lo que originará en cada equipo un análisis para determinar a quiénes corresponden esos epitafios. Finalmente se reúne la Comunidad en pleno para comentar las razones que se encontraron dentro de cada grupo para asignar los epitafios recibidos a cada uno de sus miembros, como también los motivos que llevaron a cada equipo a escribir esos epitafios para sus compañeros y compañeras. Los encuentros y desencuentros de opiniones al respecto, darán origen a la confrontación que es objetivo de esta actividad.
- En cualquiera de estas modalidades, siempre se cierra con la opinión de los dirigentes, en la forma expresada anteriormente.

Al término de la actividad, los responsables de Comunidad motivarán opiniones generales sobre la actividad realizada con el objeto de complementarla o modificarla para futuras ocasiones. También podrán aportar entregando sus opiniones sobre el desempeño de cada participante y de ellos mismos.

Posteriormente, en un clima diferente, podrán conversar personalmente con los jóvenes y las jóvenes, especialmente con aquellos que parecen estar más disconformes con el resultado final o necesitar más apoyo personal.

En la próxima reunión de dirigentes, las conclusiones de esta actividad podrán ser analizadas con referencia a la forma de realizar la actividad misma y en relación con los logros obtenidos por los participantes.

EL SALMO 151

Área de desarrollo
ESPIRITUALIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En un lugar apropiado de la naturaleza, los jóvenes y las jóvenes reflexionan individualmente sobre alguna situación de su vida y sobre la presencia de Dios en ella. Como resultado, cada cual escribirá “el salmo 151”, llamado así porque su oración se preparará siguiendo el mismo proceso que los salmistas de la Biblia, la que contiene 150 salmos.

LUGAR

Al aire libre, en un lugar adecuado para la reflexión.

DURACIÓN

Aproximadamente una hora.

PARTICIPANTES

La Comunidad, trabajando individualmente o por equipos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Reflexionar en torno a una situación personal.
2. Escribir una oración para comunicar sus sentimientos a Dios.
3. Comprender la oración como un acto de comunicación con Dios.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Mantengo diariamente momentos de silencio, reflexión y oración personal.
2. Integro la oración en las decisiones más importantes de mi vida.
3. Preparo oraciones para diferentes momentos de la vida de mi equipo, mi Comunidad, mi Grupo Scout y mi familia.

17-18 a 20 años

Practica la oración personal y comunitaria, como expresión del amor a Dios y como un medio de relacionarse con Él.

MATERIALES

Lápiz y papel.



Idea original
Xavier Favre, Francia.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Reunida la Comunidad, los responsables de la conducción de esta actividad relatan a los participantes, a modo de motivación, que en distintos momentos de la historia el hombre creyente ha dialogado con Dios y le ha contado, en un lenguaje sencillo y cotidiano, sus temores y esperanzas. Es así como los esclavos traídos de África a América del Norte compusieron canciones para manifestar su esperanza en Dios, las que conocemos como “negro spirituals”. En otro lugar y tiempo, el pueblo hebreo, exiliado en Babilonia, hablaba de Dios y a Dios con palabras de la vida cotidiana y así nacieron los 150 salmos que aparecen en el Antiguo Testamento, que son como las canciones de la Biblia.

Realizada la motivación se explicará a la Comunidad la actividad que se llevará a cabo, siguiendo los pasos que a continuación se describen:

- Cada miembro de la Comunidad, trabajando individualmente en un lugar apartado, reflexiona sobre alguna situación de su vida que le parezca adecuado analizar y que represente para él o ella un conflicto, una esperanza, un miedo, una alegría, una duda u otro sentimiento similar.
- Durante la reflexión, cada joven deja que libremente surjan palabras simples que expliquen o representen los sentimientos que esas situaciones provocan en ella o él: palabras de alegría, de esperanza, de confusión, de ira, etc.
- Usando esas palabras simples, redactarán frases cortas y sencillas que expresen su pensamiento sobre la situación analizada. Por ejemplo, un joven que reflexiona sobre su soledad y que percibe el temor que ella le produce, seguramente lo expresará en frases tan simples como “estoy solo y tengo miedo...” o “tengo miedo de esta soledad...”.
- Luego se preguntan cómo Dios está o ha estado presente en cada una de esas situaciones. Siguiendo el ejemplo anterior, se podrán escribir frases como “quizás necesito de la soledad para descubrirte...” o “quizás estás en los demás y no he sabido reconocerte...”.
- La redacción del salmo concluye con una tercera parte que contiene una petición, una acción de gracias o una alabanza. Siguiendo el caso puesto, “el salmo 151” de nuestro ejemplo bien podría quedar en definitiva así:

*Señor,
tengo miedo de esta soledad,
pero quizás necesito de ella para descubrirte.
Ayúdame a encontrarte en mis compañeros.*

- A medida que los jóvenes terminan su reflexión regresan en silencio al lugar de reunión general. Los dirigentes se preocupan de mantener el clima de recogimiento logrado.
- Cuando todos hayan regresado, se ofrece la palabra para que quienes lo deseen compartan su salmo con la Comunidad.
- La actividad finaliza con una oración común, un canto religioso o alguna otra expresión similar.

La reflexión, en lugar de ser individual, puede también realizarse por equipos. De ser así, los salmos se podrían conservar en el Libro del Equipo. También puede seguirse un sistema mixto: primero se reflexiona y se construye el salmo en forma individual y luego, antes de la reunión de toda la Comunidad, se comparte con el equipo. En este caso, la reunión general de la Comunidad será más breve y serán los equipos quienes compartirán con la Comunidad aquella parte de su reflexión que estimen conveniente.

Extendiendo la duración propuesta para la actividad, y realizándole algunas modificaciones menores, ésta puede ser una hermosa alternativa de reflexión para todo un día de campamento o para una excursión de equipo.

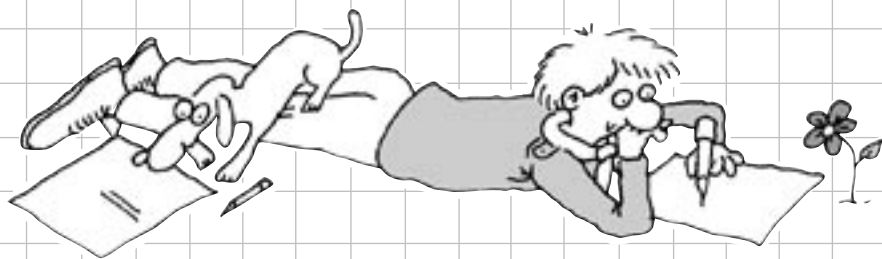
Como se trata de una actividad de mediana duración, el grueso de la evaluación sólo podrá desarrollarse al finalizar. De todas maneras, durante su desarrollo será posible observar el interés, la seriedad y la profundidad con que los participantes abordan la actividad, como la actitud de respeto que manifiestan por su propio trabajo y el de sus compañeros y compañeras.

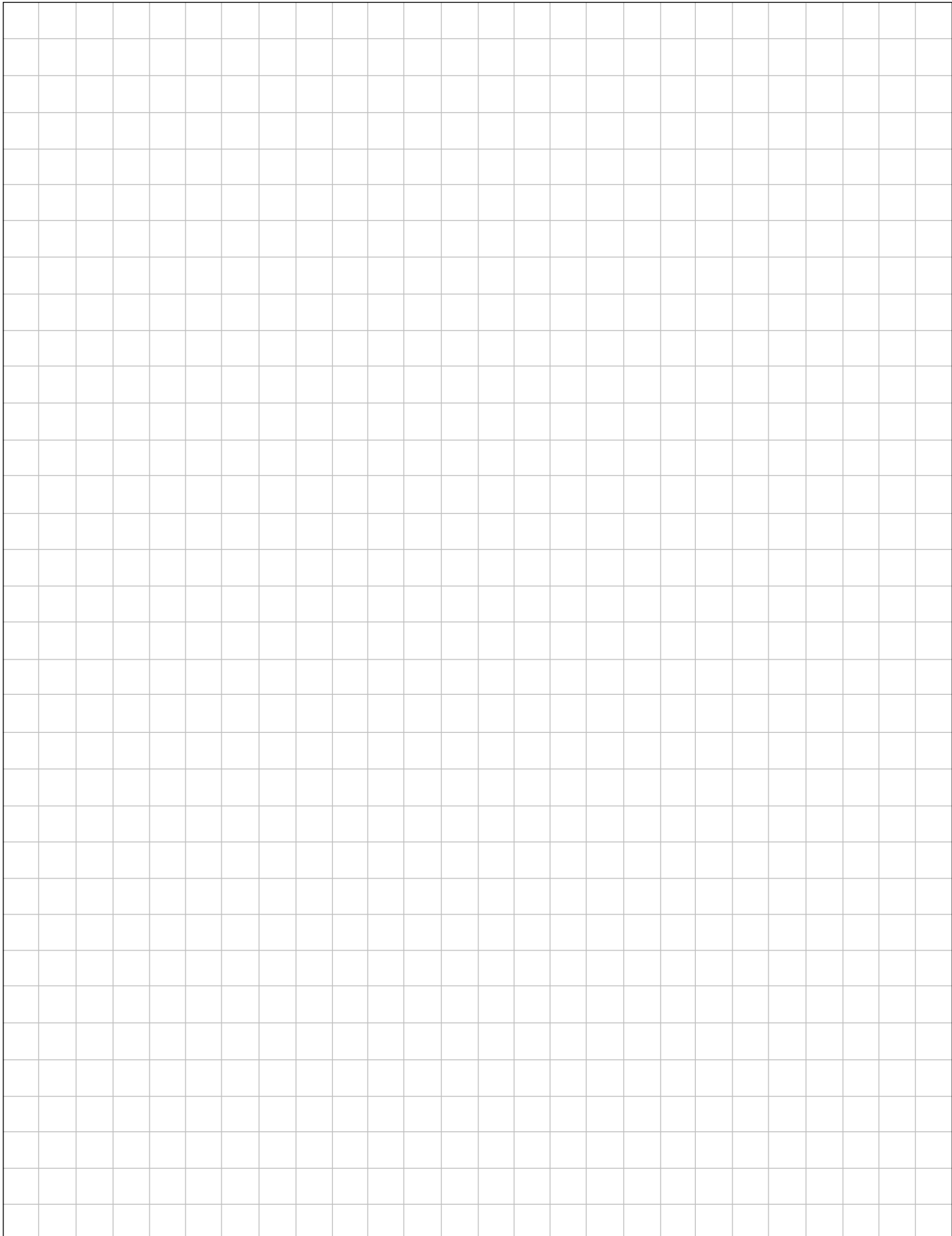
En la misma reunión, finalizada la actividad, se podrá motivar la auto evaluación y, una vez finalizada, compartir un momento con cada uno de los miembros de la Comunidad o con aquellos que demostraron más necesidad de apoyo durante el diálogo que presentaba las reflexiones personales.

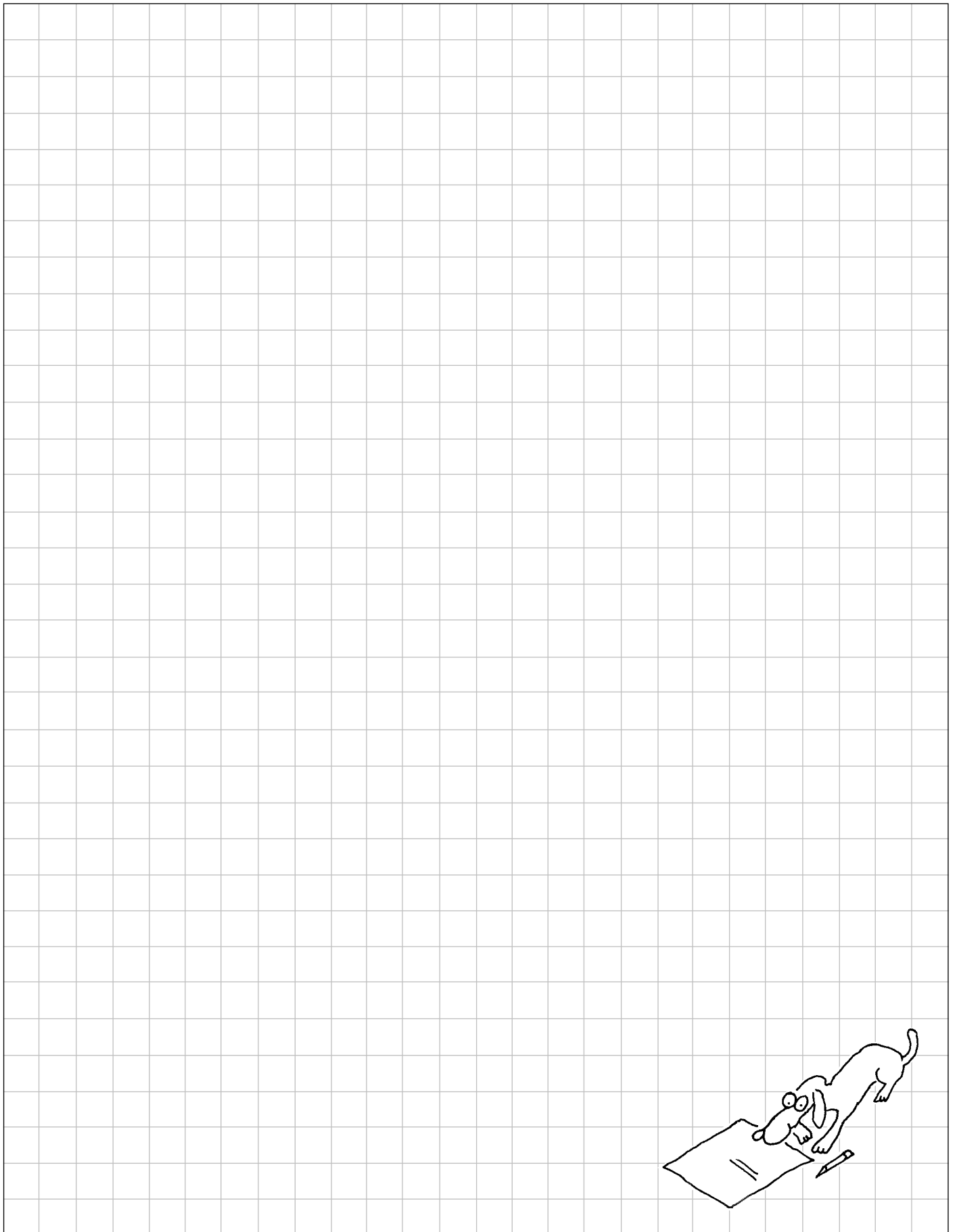
También es importante que los y las jóvenes expresen su opinión sobre la actividad realizada y entreguen aportes que permitan formular nuevas actividades similares o modificar la efectuada.

Los responsables de la Comunidad de Caminantes, en su próxima reunión, deberán analizar los aspectos de la actividad que pudieran ser mejorados, además de intercambiar opiniones sobre la progresión personal de cada joven.

Aquí anoto otras ideas de actividades y proyectos







AUTORES

Selección, adaptación y revisión de propuestas

Héctor Carrer, Patricia Cardemil, Alberto Del Brutto, Felipe Fantini, Gerardo González, Loreto González, Jorge Gray, Gabriel Oldenburg, María Eugenia Poblete y José Varas.

Redacción

Héctor Carrer, Carolina Carrasco, Gerardo González, Loreto González, Miguel Harfagar, Carlos Sandoval y José Varas.

Ilustraciones

Guillermo Bastidas (Guillo)

Fotografías

Jesús Inostroza

Dibujo técnico

Lorena Rodríguez

Diseño gráfico

Alejandra Norambuena y Maritza Pelz

Impresores

Imprenta Salesianos S. A.

Edición y dirección general

Loreto González

Algunas fotografías de esta publicación han sido tomadas de Internet.

Agradecemos a los miembros de las redes nacionales REME de Antillas Holandesas, Aruba, Argentina, Barbados, Bolivia, Brasil, Canadá, Chile, Colombia, Costa Rica, Dominica, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Honduras, Islas Caimán, Jamaica, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, República Dominicana, Trinidad y Tobago, Uruguay y Venezuela, sin cuyo aporte esta publicación no habría sido posible.



Las actividades, los anexos técnicos y los proyectos constituyen algunos de los elementos del Método de Actualización y Creación Permanente del Programa de Jóvenes (MACPRO) y forman parte de las publicaciones previstas en el Plan Regional.



