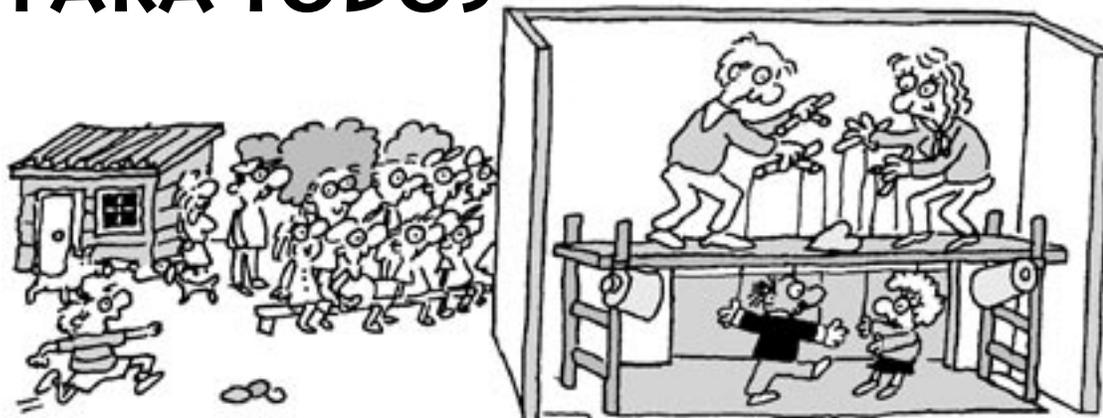


MARIONETAS PARA TODOS

Área de desarrollo
SOCIABILIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Esta actividad propone que los equipos de la Comunidad aprendan técnicas básicas de confección y manejo de marionetas y títeres y, utilizando estas técnicas, preparen representaciones de la Declaración de los Derechos del Niño para ser montadas en escuelas o centros de atención de menores.

LUGAR

Local de reunión de la Comunidad e instituciones o centros de atención para menores previamente seleccionados.

DURACIÓN

Cuatro semanas.

PARTICIPANTES

La Comunidad, trabajando en equipos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Conocer los Derechos del Niño y participar en su promoción y difusión.
2. Identificar situaciones cotidianas que favorecen o atentan contra los Derechos del Niño.
3. Conocer técnicas básicas de confección y manejo de marionetas.
4. Conocer técnicas básicas de confección y manejo de títeres.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Asumo una posición activa frente a los atropellos a las personas que observo en mi vida cotidiana.
2. Conozco las principales organizaciones sociales y de servicio de mi comunidad local en las que puedo ayudar.
3. Participo activamente en las campañas de servicio y desarrollo de la comunidad que organiza mi Grupo o mi Asociación.

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.

MATERIALES

Para cada equipo: una copia de la Declaración de los Derechos del Niño, lápiz y papel. Para confeccionar las marionetas, los títeres o el teatro de guiñol, los materiales se especifican en los anexos técnicos que complementan esta propuesta de actividad.



Idea original
Luis Felipe Fantini, Chile.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Primera reunión

Una vez seleccionada esta actividad por los jóvenes, y llegado el momento de su realización según la planificación elaborada para el ciclo de programa, la persona a cargo de animar y conducir el trabajo presenta la actividad señalando que todo ser humano tiene derechos y que, como tales, los niños también los poseen, aunque lamentablemente suelen no ser respetados. No obstante, es importante que esos derechos sean difundidos y que sus principales beneficiarios -los niños- los conozcan de manera ágil y entretenida.

A continuación se le entregará a cada equipo una copia de la Declaración de los Derechos del Niño y de la Infancia y se les pedirá que debatan brevemente acerca de ellos. Especial énfasis se dará a la observación de situaciones cotidianas de cumplimiento, refuerzo o transgresión de tales derechos.

Luego de la reflexión, cada equipo escribirá un libreto de teatro para niños que tenga por objeto la difusión de los derechos que acaban de debatir y que será llevado a escena en una obra de marionetas o títeres que será presentada ante menores de alguna escuela, institución o comunidad cercana. Cada equipo escogerá una institución y escribirá su guión considerando quiénes serán sus pequeños espectadores.

DECLARACION DE LOS DERECHOS DEL NIÑO Y DE LA INFANCIA

1. Derecho de igualdad, sin distinción de raza, credo o nacionalidad.
2. Derecho a una protección especial para su desarrollo físico, mental y social.
3. Derecho a un nombre y a una nacionalidad.
4. Derecho a una alimentación, vivienda y atención médica adecuadas para el niño y la madre.
5. Derecho a una educación y cuidados especiales para el niño física o mentalmente disminuido.
6. Derecho a comprensión y amor por parte de los padres y la sociedad.
7. Derecho a recibir educación gratuita y a disfrutar de los juegos.
8. Derecho a ser el primero en recibir ayuda en casos de desastre.
9. Derecho a ser protegido contra el abandono y la explotación en el trabajo.
10. Derecho a formarse en un espíritu de solidaridad, comprensión, amistad y justicia entre los pueblos.

Si el equipo así lo desea, en lugar de preparar un guión en que se presenten todos los derechos de la Declaración, pueden seleccionar uno o algunos de ellos para facilitar el trabajo y la comprensión de los niños y niñas.

Un buen guión debe ser entretenido, simple, directo, estar escrito en un lenguaje claro y sencillo, ser relativamente breve, representar situaciones que puedan ser fácilmente reconocidas por los niños y niñas y con los que ellos se sientan identificados.

El anexo técnico “Nociones básicas de dramaturgia” que forma parte de esta publicación y complementa la propuesta de actividad “Agua de vida”, puede ser de gran utilidad al momento de preparar los guiones.

Esbozados los libretos, cada equipo comenzará con la confección de las marionetas o los títeres, para lo cual

podrán ayudarse por los anexos técnicos que complementan esta propuesta de actividad. A partir de la revisión de dichos documentos, se podrán determinar los materiales necesarios para iniciar la confección de los muñecos en la siguiente reunión.

Antes de finalizar, cada equipo acordará la forma más adecuada de establecer durante la semana los contactos necesarios para realizar la función en el lugar escogido.

Segunda reunión

La tarea para esta reunión será la confección de marionetas o títeres según las instrucciones con que se cuenta; y la preparación de otros elementos necesarios para la representación, tales como telones para escenografía, implementos de utilería, música adecuada, iluminación, etc.

Tercera reunión

En esta reunión, cada “obra” será presentada para los equipos restantes a modo de ensayo general. Será la ocasión en que la Comunidad observe detalladamente el manejo de la técnica, la confección de las marionetas o títeres, la calidad del argumento, el atractivo del montaje, etc. Tales elementos permitirán motivar la revisión crítica de las representaciones, a partir de la cual se formularán sugerencias para la representación final ante los niños y se corregirán pequeños errores o se modificarán elementos que dificulten la comprensión o resulten poco atractivos.

Hechas las sugerencias, cada equipo revisará su montaje y ensayará durante la semana siguiente.

Cuarta reunión

Algunas horas antes de la representación para los niños, cada equipo se reunirá para afinar los últimos detalles y se dirigirá en compañía de un dirigente al lugar señalado para presentar la función.

Al finalizar la representación, será conveniente que los integrantes del equipo entablen una conversación libre y espontánea con los niños, en la que éstos puedan manifestar sus opiniones sobre lo observado y algunos conceptos puedan ser reforzados.

En una reunión posterior, los miembros de la Comunidad podrán intercambiar comentarios y experiencias en torno a los distintos momentos del desarrollo de la actividad. Esto permitirá evaluar la actividad en relación a los objetivos que fueron planteados para ella.

También es importante la observación del comportamiento de los y las jóvenes que puedan hacer los dirigentes, de modo que sus conclusiones puedan alimentar la evaluación de la progresión personal. En esta línea, esta propuesta permitirá observar conductas que digan relación con la pulcritud y prolijidad en el trabajo, la creatividad manifestada en la confección de los diversos elementos, la habilidad para manejar expresivamente los muñecos, la capacidad para expresar en un argumento original el contenido de la Declaración de los Derechos del Niño y de la Infancia, la relación que establecen con los niños y niñas, la capacidad de observar críticamente la realidad, etc.



NOCIONES BÁSICAS SOBRE MARIONETAS

ANEXO TÉCNICO

Una marioneta es un títere o figura de pasta u otro material, movido por hilos imitando los movimientos de los seres vivos. A lo largo de todos los tiempos y a través de todas las culturas, la gente ha utilizado las marionetas para divertirse y contar historias. Verdaderos artistas han sabido dar vida a estos muñecos para entretener a grandes y pequeños, pero sólo basta con un poco de entusiasmo, dedicación y práctica para diseñar, confeccionar y animar marionetas. Incluso muchas de ellas pueden confeccionarse con materiales de desecho y un poco de imaginación.

Las marionetas que a continuación presentamos responden a modelos básicos que pueden recrearse tantas veces como el ingenio de los artesanos lo permita.

Marionetas humanas

Al hablar de marionetas humanas nos referimos a aquéllas que tienen forma de personas y cuya caracterización dependerá de elementos como el vestuario, la cabellera y los distintos accesorios que se le quieran agregar.

Marioneta de cartón

- MATERIALES:**
- 4 cilindros de cartón (como los que traen los rollos de papel higiénico).
 - 1 caja pequeña de cartón.
 - 1 pelota de tenis de mesa u otra similar en tamaño (por ejemplo, de poliestireno expandido).
 - cartón grueso (puede recortarse de cajas en desuso).
 - cuerda de algodón.
 - tijeras.
 - pegamento.
 - hilo delgado y resistente; de preferencia hilo de nylon para pescar.

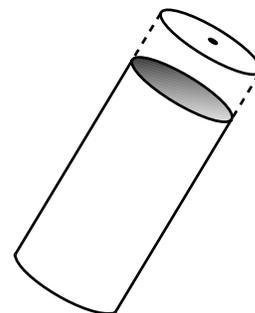
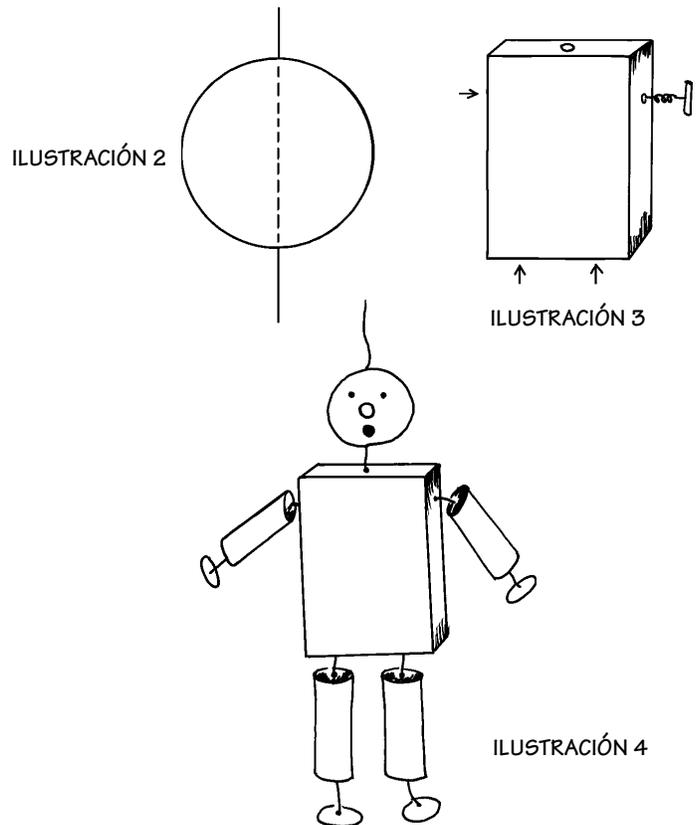


ILUSTRACIÓN 1

INSTRUCCIONES

1. Cortar 8 círculos de cartón del tamaño de la abertura de los cilindros.
2. Hacer un agujero en el centro de cada círculo por donde pueda pasar la cuerda.
3. Pegar un círculo en la abertura de cada cilindro (Ilustración 1).
4. Cortar 4 óvalos de cartón de un tamaño proporcional a los cilindros para formar los pies de la marioneta. Pegar juntos dos de ellos para cada pie.
5. Cortar 4 óvalos más pequeños para formar las manos. Pegar juntos dos de ellos para formar cada mano.

6. Hacer una perforación que atraviese el eje de la pelota para fijar la cabeza (Ilustración 2).
7. Hacer 5 perforaciones en la caja para las extremidades y la cabeza, como lo indica la ilustración 3.
8. Unir todas las piezas con trozos de cuerda de algodón, haciendo un nudo junto a cada extremo y dejando por lo menos 1,5 cm entre cada pieza para las articulaciones, tal como lo indica la ilustración 4.
9. La marioneta debe quedar como se muestra en la ilustración 4 y a continuación se procede a vestirla, pintarla y caracterizarla según las necesidades del personaje escogido.

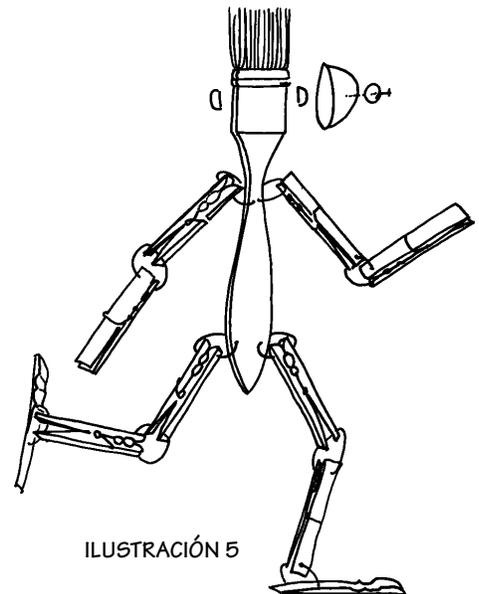


Marioneta de pincel

- MATERIALES:**
- Un pincel o brocha de cabeza chata con un mango de aprox. 22 cm.
 - Una bola pequeña de poliestireno expandido proporcional al tamaño del pincel, para formar la cara.
 - 9 broches para ropa (perros o ganchos) de plástico o madera.
 - Hilo de nylon resistente (preferentemente hilo de pescar).
 - Cuchillo para cartón.
 - Algunos alfileres.
 - Taladro para madera.

INSTRUCCIONES

1. Taladrar dos orificios en la parte superior del mango del pincel y dos orificios en la parte inferior para brazos y piernas, respectivamente.
2. Perforar 8 broches para ropa por la parte que aprieta. Si se utilizan broches plásticos, esta tarea se realiza fácilmente con una aguja calentada a fuego.
3. Separar el broche de ropa sobrante en sus dos partes para formar los pies y hacerle dos perforaciones a cada parte por el centro.
4. Unir todas las partes con el hilo de nylon, tal como lo muestra la ilustración 5.
5. Cortar la bola de poliestireno por la mitad y pegarla en el pincel sobre la parte de metal, bajo las cerdas. Con un alfiler pequeño, clavar las bolitas de poliestireno que formarán la nariz y las orejas.
6. Atar un hilo de aprox. 60 cm a la parte del pincel que corresponde al cuello del muñeco.
7. Pintar, vestir y caracterizar el muñeco según las necesidades del personaje.



Utilizando la imaginación y las destrezas particulares, es posible crear una enorme variedad de marionetas con materiales simples o de desecho, tales como cucharas de plástico o madera, otros utensilios de cocina como tenedores o coladores, rulos de plástico (cilindros para rizar el cabello), etc. La distinción será posible a través de la caracterización que se haga de las marionetas por medio del vestuario y la pintura.

Animales

Todos los animales de cuatro patas pueden confeccionarse de la misma manera, caracterizándolos sólo por medio de pintura, trozos de lana, etc., dispuestos de modo tal que los individualicen. La base para el cuerpo de todos ellos es la siguiente.

- MATERIALES:**
- Un cilindro de cartón (como el que traen los rollos de papel higiénico).
 - Masilla plástica o masa para modelar.
 - Hilo grueso de algodón.
 - Cartón grueso.
 - Tijeras, cuchillo para cartón.
 - Aguja gruesa.

INSTRUCCIONES

1. Cortar dos círculos de cartón de un diámetro que cubra ambas bocas del cilindro y perforarlos por el centro con la aguja.
2. Perforar los cilindros con una aguja y pasar por las perforaciones los hilos del movimiento, tal como aparecen en la ilustración 6a.
3. Pegar los círculos en las bocas de los cilindros.
4. Pintar el cuerpo según las características del animal escogido.
5. Pegar las patas y la cabeza con hilos de manera que queden holgados y móviles (ilustración 6).
6. Moldear los accesorios con la masa para modelar.

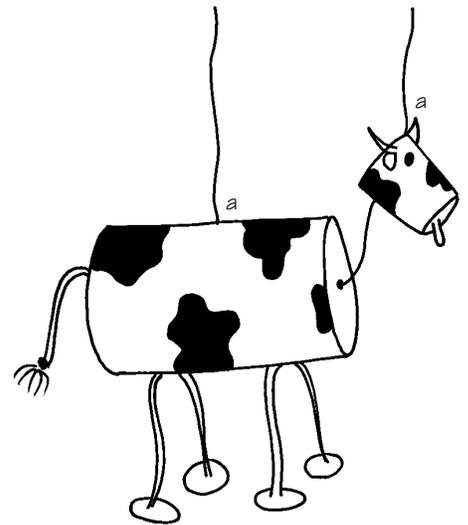


ILUSTRACIÓN 6

Cómo se mueven las marionetas:

La cruz de movimiento o soporte es el intermediario entre la mano y el muñeco. La mano dirige la cruz y convierte al pequeño cuerpo en un ser viviente, moviendo los hilos que están sujetos a sus miembros.

Independientemente del material empleado en la confección de las marionetas, existen instrucciones comunes para darles vida.

1. Armar el soporte con tres listones, como los que muestra la ilustración 7 con las letras A, B y C, cortados en las medidas indicadas (expresadas en cm), con un grosor aproximado de 1 cm. En el medio de la pieza A se hace un agujero pequeño, al igual que en los extremos de las piezas B y C.
2. Tomar el hilo que ha sido colocado en la cabeza del muñeco y pasarlo, de abajo hacia arriba, por el agujero de la pieza A. Para asegurarlo, se lo puede amarrar a un trocito de madera como un palo de cerillo (fósforo) o similar.
3. Asegurar los cuatro hilos restantes a las extremidades. Ya sea que los brazos estén formados por una sola pieza o por dos (brazo y antebrazo), el hilo se ata siempre a la altura del antebrazo. Los hilos de las piernas se sujetan sobre la rodilla.

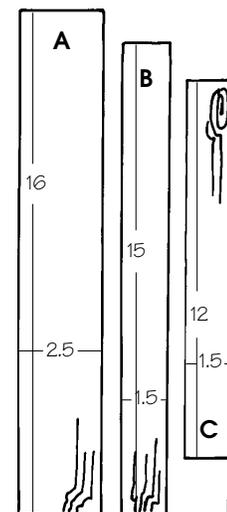


ILUSTRACIÓN 7

4. Recostar el muñeco estirado sobre una mesa y colocar la cruz erecta con el hilo de la cabeza también estirado. Los hilos de los brazos se pasan de abajo hacia arriba por los agujeros de la parte C, y los de las piernas a través de los orificios de B. Todos se enroscan en trocitos de madera, como antes se hizo con la cabeza. De este modo, se podrá regular el largo de los hilos, enroscando más o menos los trocitos según necesidad. Sosteniendo el muñeco en estado de reposo, los miembros deberán colgar hacia abajo, de modo que se pueda regular adecuadamente el largo de los hilos (Ilustraciones 8.1 y 8.2).

ILUSTRACIÓN 8.1

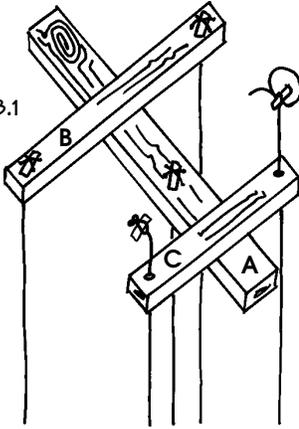


ILUSTRACIÓN 8.2

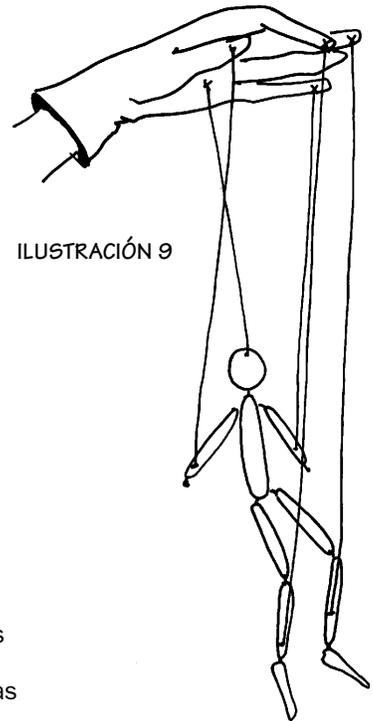
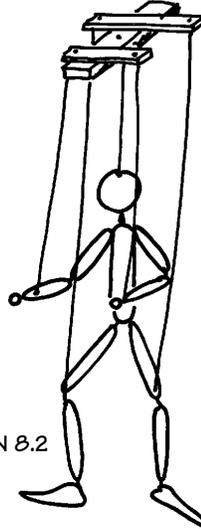


ILUSTRACIÓN 9

Estas indicaciones sirven tan solo de base para familiarizarse con la confección y el funcionamiento. La posibilidad de precisar los movimientos dependerá de las habilidades individuales y de las modificaciones oportunas.

También es posible asegurar los hilos guías a un guante de tela o cuero en desuso. De esta manera se puede dirigir fácilmente el muñeco sólo con el movimiento de los dedos. El hilo de la cabeza se cose en el centro de la parte interior del guante. Los hilos de los brazos se cosen en la punta del pulgar y del meñique, y los de las piernas se cosen en las puntas de los dedos índice y medio (Ilustración 9).

Recomendaciones

- Los encargados de manipular los títeres deben, en lo posible, vestirse de negro para disimular su presencia si es que no hay un telón adecuado que los oculte.
- Es recomendable ensayar el manejo de las marionetas frente a un espejo para lograr los movimientos y expresiones más adecuados.

Fuente

Redactado a partir de *Marionetas*, D. Robson y V. Bailey y *Alegres Marionetas*, Ruth Scholz-Peters.



CONSTRUCCIÓN DE UN TEATRO DE TÍTERES

ANEXO TÉCNICO

Introducción

Como toda representación artística, los títeres necesitan un espacio especial: un escenario, por ello es necesario construir un «teatro» donde sean representadas las historias sin que pueda verse a los manipuladores o el trabajo que se desarrolla tras bambalinas.

Los teatros más recomendables para este tipo de casos son los de sobremesa pues, además de disponer de un escenario bastante amplio con espacio para bastidores y decorados, pueden colocarse sobre cualquier mesa rectangular a la que se sostienen con sencillas prensas de tornillo o gatos.

Este anexo técnico contiene las instrucciones y recomendaciones para construir un teatro de títeres plegable. Para ello serán necesarias las siguientes herramientas básicas:

Herramientas: escuadra, arco para marquetería, gato de marquetería, destornillador, sierra fina, martillo, taladro con brocas de 6,2 a 6,5 mm de diámetro.

Construcción del escenario

Siguiendo las instrucciones que aparecen a continuación, se obtendrá un escenario plegable formado por una pared central y dos hojas laterales.

- MATERIALES:**
- 6 listones de madera cepillada de 50 x 25 mm de grosor y de 70 cm de largo.
 - 6 listones de madera cepillada de 50 x 25 mm de grosor y de 40 cm de largo.
 - 3 listones de madera cepillada de 50 x 25 mm de grosor y de 1.20 m de largo.
 - 1 listón de madera cepillada de 50 x 25 mm de grosor y de 1.60 m de largo.
 - restos de madera contrachapada (aglomerada) de 3 mm de grosor.
 - 1 trozo de cartón piedra de 1.20 m x 70 cm.
 - 2 trozos de cartón piedra de 40 x 70 cm.
 - 4 bisagras con sus respectivos tornillos para madera.
 - clavos de 10 mm de largo.
 - escarpías de tornillo.
 - 2 tacos redondos de madera de 6 mm de diámetro.
 - pegamento universal.
 - pinturas de dispersión.
 - prensas de tornillo.

CONFECCIÓN

1. Unir con pegamento los listones que conforman la pared central y las hojas laterales (ilustración 1a).
2. Cortar pequeños triángulos en la madera contrachapada para reforzar con ellos las esquinas de la estructura. Aplicar pegamento por una sola cara y pegarlos (ilustración 1b). Asegurar los triángulos con clavos (ilustración 1c).
3. Unir con pegamento los travesaños de la pared central y de las hojas laterales (ilustración 2a). Los travesaños deben quedar a unos 55 cm del borde inferior.
4. Forrar la pared frontal y las hojas laterales con cartón piedra. Para ello extender una capa de pegamento sobre los listones, colocar el cartón presionando con fuerza y, una vez seco, asegurarlo con clavos (ilustración 2).
5. Realizar un orificio de unos 5 mm de diámetro en la pared frontal (ilustración 2), para poder ver al público durante la representación.

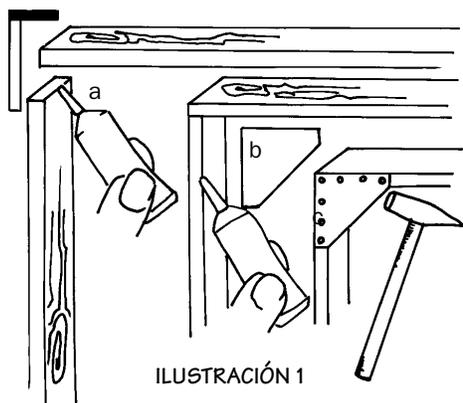


ILUSTRACIÓN 1

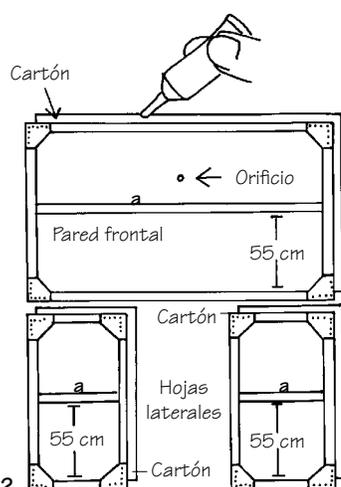


ILUSTRACIÓN 2

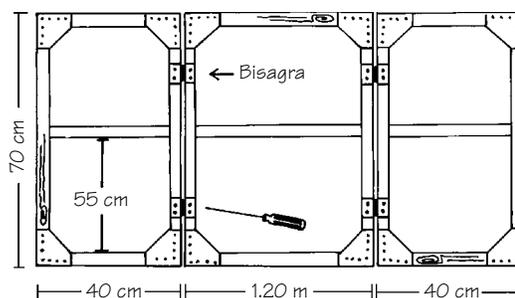


ILUSTRACIÓN 3

6. Unir la pared frontal y las laterales con las bisagras (ilustración 3). De este modo se consigue un tríptico abatible que, una vez cerrado, apenas ocupa espacio.

Preparar el listón de seguridad (el que servirá para fijar las hojas durante la representación), utilizando el listón de madera de 1.60 m y los tacos redondos de madera de 6 mm de diámetro.

7. Taladrar un agujero vertical de 6 mm de diámetro en ambos extremos del listón y encolar los tacos de madera (ilustración 4). Introducir los tacos encolados en los agujeros del listón de seguridad.
8. Practicar otro agujero de las mismas características que los anteriores en la parte correspondiente de cada hoja lateral (ilustración 4).

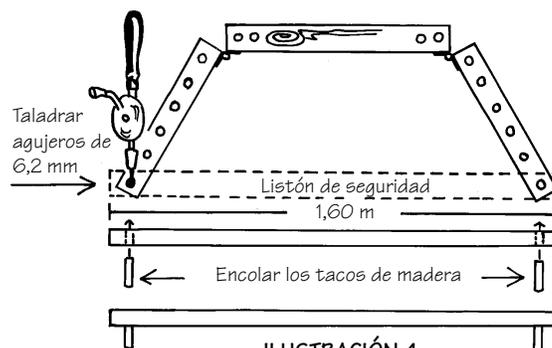


ILUSTRACIÓN 4

Cada vez que se utilice el escenario, abrir las hojas laterales e insertar el listón desde arriba en los agujeros correspondientes tal como se aprecia en la ilustración 4, (la superficie de los tacos que sobresalga no debe estar encolada para evitar que se pegue al escenario). Para cerrar el escenario, bastará con retirar el listón.

9. Atornillar algunas escarpas al listón central de la pared frontal y las hojas laterales, para colgar de ellas los muñecos y demás accesorios (ilustración 5).

10. Con el taladro, hacer algunos orificios en los listones superiores de la pared frontal, hojas laterales y listón de seguridad (ilustración 5). Estos se utilizarán para insertar los decorados.

11. Pintar el escenario. Utilizar un color que no distraiga la atención de los espectadores.

12. Para instalar el teatro: colocarlo sobre el borde posterior de una mesa y sujetarlo con unas prensas de tornillo (ilustración 5). De este modo, el escenario queda seguro sin que corra peligro de volcarse.

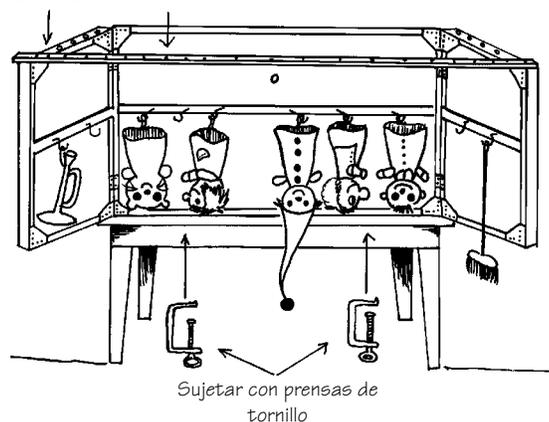
Detrás de este escenario hay espacio suficiente para tres operadores. La altura se ha calculado de forma que puedan actuar sentados.

13. Durante la representación: rodear la mesa con una cortina (p. ej., con una sábana, un mantel, etc.). De modo que queden también ocultas las piernas de los operadores.

14. Para utilizarlo con marionetas bastará sostener una cortina por encima del teatro de manera que oculte a los operadores, quienes se desempeñan en este caso de pie. Las marionetas “actúan” delante de la pared frontal del teatro.

Taladro para los elementos del decorado

ILUSTRACIÓN 5



Decorados para el teatro de Guiñol

RECOMENDACIONES

1. Los decorados sencillos, a base de elementos aislados, resultan más atractivos que los pintados, los que sólo pueden utilizarse como fondo.
2. Los decorados sobrecargados distraen la atención de los espectadores. Por ello es preferible elegir únicamente los elementos imprescindibles y situarlos en los lugares estratégicos.
3. Los decorados deben poder montarse y desmontarse con rapidez; por ello no hay que atornillarlos.
4. Deben colocarse los distintos elementos del decorado de manera que no estorben o impidan la acción de los muñecos o de los operadores.
5. Los elementos pequeños y aislados como árboles, carteles, faroles, etc., se sostienen perfectamente con un solo taco.
6. Las piezas mayores, tales como casas, verjas, ventanas, puertas, paisajes, etc., requieren dos o más tacos de fijación, los que deben coincidir con los orificios hechos en los listones para éstos efectos.
7. Los diversos elementos de un decorado, grandes o pequeños, pueden pintarse por ambas caras para disponer de mayor variación y aprovechar mejor los recursos.

- MATERIALES:**
- cartón forrado.
 - cartulina de colores.
 - tacos redondos de madera de 6 mm de diámetro.
 - pegamento.
 - lápices de colores.
 - pintura.
 - tijeras.

CONFECCIÓN

1. Dibujar los distintos elementos a lápiz sobre el cartón forrado y recortarlos con una tijera (ilustración 6). Recortar dos copias para poder pegar una contra otra.

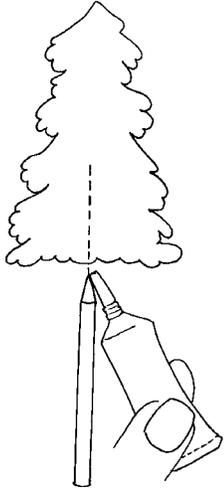
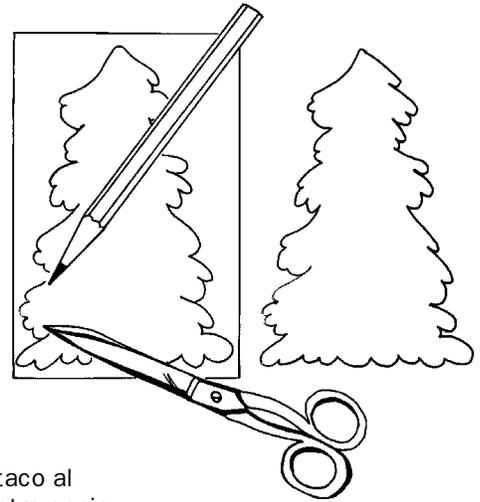


ILUSTRACIÓN 7

2. Encolar por el reverso una de las copias, pegar el taco al centro del borde inferior, encolar por el reverso la otra copia y pegarla sobre la anterior, dejando entre ellas el taco de fijación (ilustración 7).
3. Pintar los decorados. Recordar que pueden aprovecharse ambas caras.

ILUSTRACIÓN 6



4. Para montar los decorados: introducir los tacos en los orificios realizados para estos efectos en los listones (frontales, laterales y de seguridad), como lo muestra la ilustración 8.

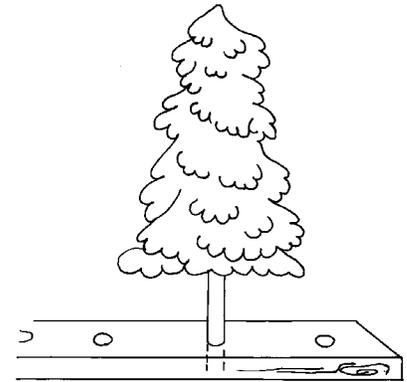


ILUSTRACIÓN 8

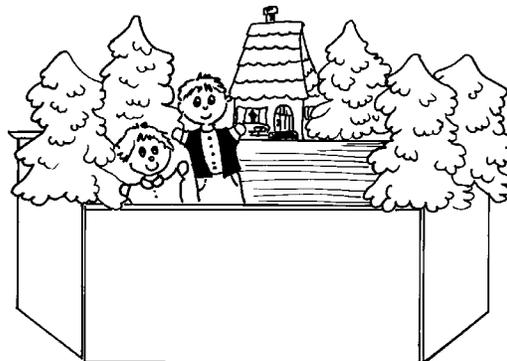


FIGURA FINAL

Fuente

Redactado a partir de *Cómo hacer Muñecos de Guiñol*, Günter Reinhardt, Ediciones CEAC, Barcelona, España.



CONFECCIÓN DE MUÑECOS DE GUIÑOL

ANEXO TÉCNICO

Introducción

Con el nombre de guiñol, palabra de procedencia francesa, se denomina en español a la clásica representación teatral hecha por medio de títeres movidos con las manos.

Existen distintos tipos de muñecos que pueden utilizarse para estas representaciones, por ejemplo: muñecos movidos con uno o dos dedos, muñecos sorpresa, muñecos movidos con un palo y los tradicionales títeres, aquellos muñecos movidos con toda la mano.

El guiñol es un teatro muy sencillo y estilizado en el que la fantasía de los espectadores desempeña un papel fundamental. Por ello, no es necesario respetar todas las leyes de la anatomía al confeccionar los muñecos, sino todo lo contrario. Las formas -sobre todo las cabezas- pueden exagerarse conscientemente para lograr una caricatura de los personajes. La única exigencia es que los espectadores reconozcan desde el primer momento las características esenciales de cada muñeco, así como del mundo que representan; de lo contrario la presentación fracasará.

Este anexo técnico contiene instrucciones y recomendaciones para confeccionar títeres manejados con toda la mano. Un poco de orden y paciencia, junto con mucho ingenio y creatividad, serán suficientes para obtener excelentes resultados.

Algunos instrumentos, herramientas y materiales básicos:

Para los bocetos: lápiz, regla, papel cuadriculado, goma de borrar, compás, rotuladores de colores.

Para los patrones: papel milimetrado, papel de seda, papel de embalar, papel de carbón

Para confeccionar los muñecos: metro o cinta de medir, cuchilla para trabajos manuales o cuchillo cartonero, punzón, papel de lija, pegamento transparente, plancha, peine, pinturas de diferentes colores, tijeras grandes, tijeras pequeñas y afiladas, pinzas, pegamento universal, útiles de costura, trapo para planchar, cepillo de ropa, pincel.

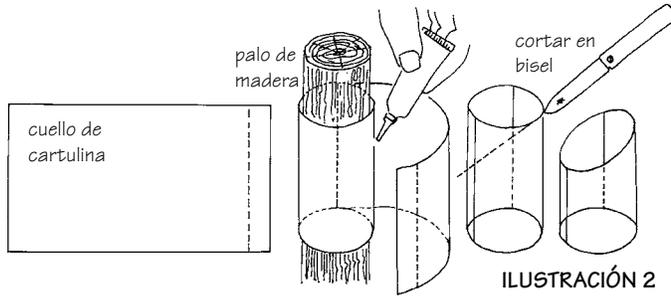
Confección de las cabezas

Técnica Uno

- MATERIALES**
- esfera de 80 mm de diámetro o una forma ovalada de 100 x 70 mm de diámetro.
 - tubo de cartón de 30 a 35 mm de diámetro.
 - una tira estrecha de cartón.
 - una bola de algodón de 30 mm de diámetro o una forma ovalada de 40 x 30 mm.
 - una bola de algodón de 20 mm de diámetro.
 - tejido de pelo (peluche de pelo largo o corto) o lana.
 - ojos de plástico de 12 a 18 mm de diámetro.
 - pinturas de dispersión.
 - gomespuma de 5 mm de grosor.
 - pegamento universal.

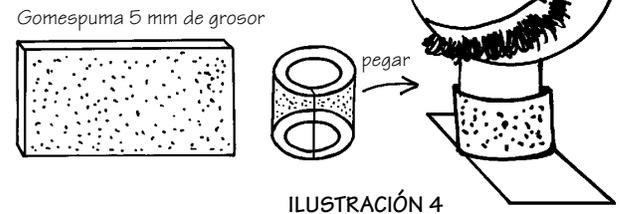
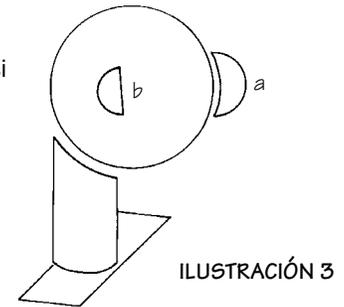
CONFECCIÓN

1. Elegir la forma de la cabeza. Confeccionar el cuello con el tubo y la tira de cartón. Pegar el cuello a la cabeza, poniendo ésta ligeramente hacia atrás de manera que resalte el mentón (ilustración 1).



De no ser posible contar con un tubo de cartón para el cuello, este puede confeccionarse siguiendo los pasos señalados en la ilustración 2.

2. Aplanar ligeramente una de las caras de la forma de algodón elegida para la nariz (esfera u óvalo) y pegarla (ilustración 3a). Las narices largas resultan más graciosas si quedan ligeramente respingonas.
3. Dividir por la mitad la bola de algodón de 20 mm de diámetro y usarla para las orejas. Pegarlas siempre en la parte posterior de la cabeza; si se prefiere, puede prescindirse de ellas (ilustración 3b).
4. Pintar de blanco la cabeza y el cuello y, una vez seca esta capa, aplicar otra en color piel. Utilizar tonos diferentes para cada personaje.
5. Confeccionar y pegar la peluca y, eventualmente, la barba o el bigote (ver "Confección de pelos y barbas").
6. Pegar los ojos de plástico. Las cejas pueden hacerse de pelo o de lana.
7. Dibujar las mejillas y la boca. Las mejillas pueden abultarse con una bola de algodón partida por la mitad. En este caso, pegarlas antes de pintar la cabeza.
8. Forrar el interior del cuello con la gomespuma de 5 mm (ilustración 4).

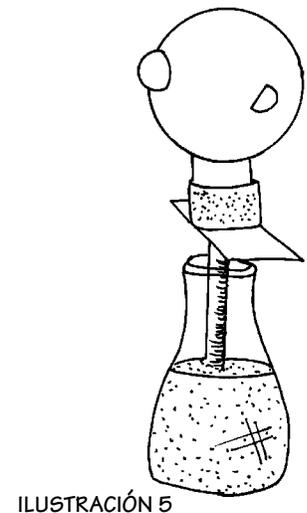


Técnica Dos. Modelado de cabezas

- MATERIALES**
- molde de cabeza.
 - pasta para modelar.
 - recipiente de plástico.
 - agua.
 - arena.
 - botella de vidrio.
 - palo delgado.
 - pinturas de dispersión.

CONFECCIÓN

1. Seguir las instrucciones 1., 2., 3. y 8. de la "Técnica Uno", para obtener el molde base sobre el cual modelar el resto de la cabeza. Clavar el molde base en un palo e introducir éste en una botella con arena, que hará las veces de soporte (ilustración 5).
2. Siguiendo las instrucciones del envase, preparar en un recipiente de plástico la cantidad necesaria de pasta para modelar. Remover la masa durante algunos minutos hasta obtener una pasta blanda y maleable, pero no viscosa.



3. Humedecer ligeramente la cabeza con los dedos. Extender por encima del molde una capa delgada de pasta para modelar. Agregar pasta hasta darle forma a la cabeza y el cuello y modelar las orejas, la nariz, las mejillas, las cuencas de los ojos y la boca. Dejar secar.
4. Pintar de blanco la cabeza y el cuello y, una vez seca esta capa, aplicar otra en color piel. Utilizar un tono distinto para cada personaje.
5. Confeccionar pelos, barbas y cejas (ver "Confección de pelos y barbas"). Agregar los ojos y terminar los detalles que sean necesarios.

Si bien esta técnica exige mayor cuidado y requiere de materiales más específicos, tiene algunas ventajas; este tipo de material se seca con rapidez y adquiere una consistencia similar a la madera, lo que permite trabajarla como ésta, es decir, lijar, tallar, raspar, serrar, encolar y taladrar, entregando mayores posibilidades de creación.

Utilizando un molde base de cabeza se ahorra pasta, el trabajo se seca rápidamente, se facilita el modelado y las cabezas pesan poco; por lo tanto, la mano del operador no se cansa.

Confección de pelos y barbas

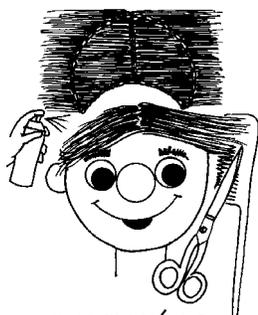


ILUSTRACIÓN 6

Con restos de tejidos de pelo (peluche de pelo largo o corto) o de piel y un poco de habilidad pueden conseguirse peinados sencillos muy simpáticos. Para ello es necesario cortar el tejido de pelo con una cuchilla y fijar el peinado con laca (ilustración 6).



ILUSTRACIÓN 8

En los personajes calvos, simular el pelo de la parte posterior de la cabeza con una tira de peluche o de piel que les llegue de oreja a oreja (ilustración 8).



ILUSTRACIÓN 7

Otra posibilidad es pegar en el centro de la cabeza un manojo de hebras de sisal, lana o tiras de fieltro. En este caso, deberán cortarse las hebras de un largo mayor que el necesario, pegarlas y, una vez seco el pegamento, darles la forma definitiva (ilustración 7).

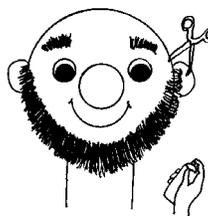


ILUSTRACIÓN 9

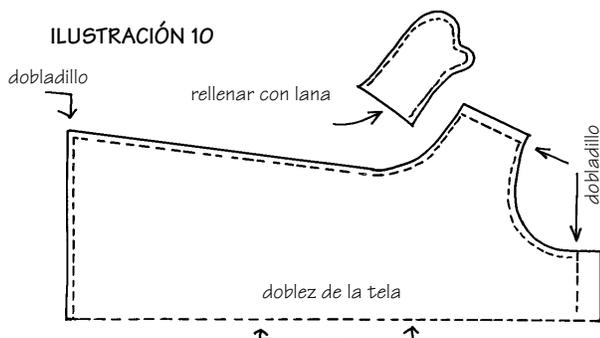
Las barbas también se confeccionan con restos de peluche. Cortar una tira que llegue de oreja a oreja pasando por la barbilla (ilustración 9).

Los bigotes se simulan muy bien con hebras de sisal o de lana. Deshilacharlas, darles la forma deseada, fijarlas con laca para el cabello y pegarlas.

Vestidos y cuerpos de animales

CORTE

Es recomendable dibujar el molde del vestido o del cuerpo del animal en papel de seda, recortarlo y luego prenderlo con alfileres a la tela para cortarlo.



Una vez prendidos los moldes, las telas se cortan prácticamente por las costuras, es decir, sin dejar ningún margen. Los tejidos ligeros y el fieltro pueden cortarse poniendo el patrón sobre la tela doblada (ilustración 10), mientras que en los más gruesos o con pelo (peluche, piel, felpa, etc.) es preferible cortar cada parte por separado. En las pieles y los tejidos de pelo, cortar solamente el cuero o la capa inferior, procurando no dañar los pelos propiamente dichos. Utilizar para ello la punta de las tijeras o una cuchilla bien afilada.

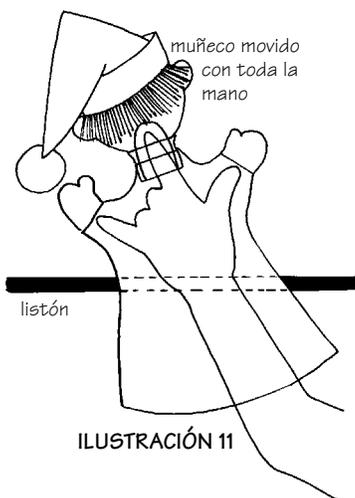


ILUSTRACIÓN 11

Es necesario prolongar el largo de los vestidos y cuerpos lo suficiente como para que oculte por completo el antebrazo del operador (ilustración 11).

COSER O PEGAR

Los vestidos y cuerpos de tela (tejidos ligeros o fieltros) pueden coserse o pegarse. En el primer caso, las costuras se hacen sin dejar margen (ilustración 12). En el segundo, extender el pegamento en toda la franja que va desde la costura hasta la línea de cortar. Para reforzar las costuras pegadas, dejarlas secar 15 minutos y luego pasar la plancha por encima (ilustración 13).

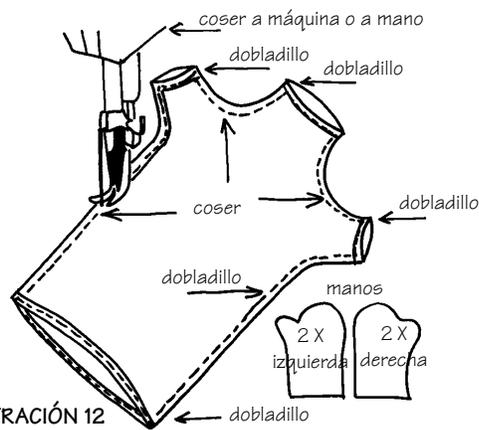


ILUSTRACIÓN 12

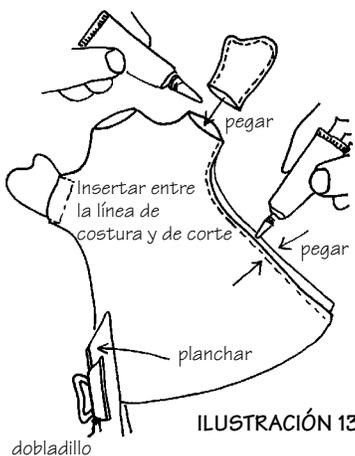


ILUSTRACIÓN 13

Para planchar es conveniente utilizar algún trozo de tela como trapo de plancha y levantarlo de vez en cuando para evitar que se pegue.

Los tejidos de pelo (p. ej. peluche, piel, felpa, etc.) se cosen por el revés y luego se vuelven. Los vestidos pegados no impiden a los muñecos moverse libremente.

Confección de las manos

Para los muñecos de guiñol, las manos tienen formas de puño y se confeccionan con fieltro. Pueden cortarse dobles (ilustración 12) y luego coserse o pegarse para, finalmente fijarlas al cuerpo.

Unión de cabezas y cuerpos

Se introduce el cuello del muñeco en el cuello del vestido o del cuerpo y se unen con una cinta de goma (ilustración 14). Para tapar la unión pueden utilizarse trozos de tela, cintas de género u otro adorno simulando cuellos o collares.



ILUSTRACIÓN 14

Fuente

Redactado a partir de *Cómo hacer Muñecos de Guiñol*, Günter Reinhardt, Ediciones CEAC, Barcelona, España.

SAFARI FOTOGRÁFICO URBANO

Área de desarrollo
CREATIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Los equipos de la Comunidad recorren y observan durante un tiempo prolongado una calle u otro lugar interesante de la ciudad, fotografiando distintos aspectos según temas previamente determinados. Su trabajo culmina con la preparación de una exposición, la que podría incluso exhibirse al público en la misma calle o lugar donde fueron tomadas las fotografías.

LUGAR

El local de reunión habitual de la Comunidad, un lugar atractivo de la ciudad y una sala adecuada para una exposición.

DURACIÓN

3 ó 4 reuniones no necesariamente sucesivas para la preparación y uno o dos días completos en la toma de las fotografías.

PARTICIPANTES

Los equipos, la Comunidad y un fotógrafo invitado.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Permitir un conocimiento más profundo de un aspecto de la propia ciudad.
2. Desarrollar la capacidad de observación y el sentido estético.
3. Incentivar la práctica de la fotografía.
4. Promover la expresión artística.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Soy capaz de sintetizar, criticar, proponer y apreciar las opiniones de los demás.
2. Trato de aprender más sobre cuestiones técnicas relacionadas con el sonido, la imagen, la mecánica, la informática y otros.
3. Comparto con los demás mis inquietudes, aspiraciones y creaciones artísticas.

17-18 a 21 años

1. Actúa con agilidad mental ante las situaciones más diversas, desarrollando su capacidad de pensar, innovar y aventurar.
2. Une los conocimientos teórico y práctico mediante la aplicación constante de sus habilidades técnicas y manuales.
3. Expresa lo que piensa y siente a través de distintos medios, creando en los ambientes en que actúa espacios gratos que faciliten el encuentro y el perfeccionamiento entre las personas.

MATERIALES

Para cada equipo: al menos dos cámaras fotográficas, rollos de película, otros implementos fotográficos posibles de obtener, un cuaderno, lápiz y recursos para financiar traslados personales y alimentación el día del safari. **Para la Comunidad:** materiales para montar una exposición tales como paneles, murales, atriles, cartón y cartulina, pegamento, tijeras, lápices, etc.; elementos para animar y motivar una exposición tales como equipo grabador y reproductor de sonido, cintas de audio, elementos de decoración, invitaciones, etc.; y recursos financieros suficientes para la obtención de estos materiales.



Idea original

Central de Coordinación
REME.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la reunión en que se inicia la actividad

Una vez seleccionada esta actividad por los participantes y en atención a la calidad técnica que ella requiere, los dirigentes o la persona encargada de conducir la actividad invitan con suficiente anticipación a un fotógrafo, profesional o aficionado, para que los asesore durante todo su desarrollo. Se le deberá pedir también a los jóvenes que para la reunión en que se inicie la actividad, lleven todos los materiales fotográficos que puedan conseguir y sobre cuyo uso tengan algún conocimiento: cámara fotográfica, trípode, lentes de diferente tipo, filtros, equipo de iluminación, etc. Si esto no es posible, bastará con los implementos de que se disponga, entre los cuales el único insustituible es la cámara.

Los dirigentes y los jóvenes deberán estar atentos a mantener una evaluación constante a lo largo de la actividad, de manera de corregir y reforzar a medida que la acción se desarrolla.

En la primera reunión

Recordados todos los pasos de la actividad, se presenta al fotógrafo, quien realiza un pequeño taller en el que entrega los conocimientos técnicos básicos para lograr una fotografía de calidad artística. Es recomendable que el fotógrafo muestre sus equipos, exhiba fotografías y realice actividades prácticas con la Comunidad.

Con posterioridad, los jóvenes deciden la calle o lugar de la ciudad donde se realizará el safari. Obviamente debe tratarse de un sitio atractivo, ya sea por su movimiento, importancia, valor histórico o particularidades estéticas.

Algunos lugares interesantes que se prestan para esta actividad pueden ser una calle comercial céntrica, una avenida famosa por sus construcciones, un sector de encuentro juvenil, una colorida feria de artesanías o productos agrícolas, un mercado, la plaza principal, el barrio cívico, un parque característico de la ciudad, un sitio histórico de gran afluencia de público, etc.

Luego cada equipo elige un aspecto del lugar en que concentrará sus fotografías. Estos temas pueden ser: arquitectura, personas, presencia de naturaleza, detalles, curiosidades, actitudes, anuncios comerciales, hechos que revelan el ambiente, situaciones que debieran denunciarse, etc. Se reitera que el objetivo es obtener fotos de calidad artística y no sólo registrar distintos aspectos.

Por último, se determina el día y hora del safari. Los equipos se organizan para conseguir los materiales, determinar los costos y obtener el financiamiento necesario.

Dependiendo del manejo de la técnica de fotografía que tengan los miembros de la Comunidad, las reuniones con el fotógrafo pueden extenderse durante más tiempo si lo que se quiere es una mayor capacitación.

El día del safari

El primer contacto con el lugar, antes de tomar fotografías, sólo consistirá en caminar y observar, tratando de “sentir” e “interiorizar” lo que ahí está pasando. También es recomendable conversar con la gente que normalmente frecuenta el lugar, averiguar su historia, informarse de los personajes habituales y registrar toda la información previa necesaria que pueda enriquecer el trabajo posterior.

Iniciadas las tomas fotográficas, es conveniente dividir la tarea en dos o tres sesiones durante el tiempo que se ha destinado al safari. Entre ellas, los jóvenes podrán reunirse para evaluar el desarrollo de la actividad, intercambiar información entre los equipos e ir definiendo las características que tendrá la exposición. Esta división en etapas también permitirá fotografiar el lugar y su gente en distintas horas, registrando situaciones que sólo se dan en determinados momentos del día o apreciando los cambios de luz, actividad y ambiente que se producen.

El safari puede concluir con una fotografía de la Comunidad en algún lugar característico del sitio visitado, incluso invitando a incorporarse a ella a la gente que vive o trabaja en él y que ha colaborado con este trabajo.

Al finalizar este día la Comunidad deberá organizarse para preparar las acciones que siguen y la exposición, lo que supone una serie de tareas: revelar o imprimir el material fotográfico; diseñar el montaje y ambientación de la exposición; determinar su lugar y fecha; confeccionar la lista de invitados y establecer la forma en que serán contactados; asignar las responsabilidades, etc.

En la reunión posterior al safari

Esta reunión se destinará a continuar las tareas que se hayan determinado para el montaje de la exposición, afinar los detalles, supervisar que todo esté avanzando en tiempo, obtener el financiamiento que falte y resolver los problemas imprevistos, que seguramente se presentarán. Es probable que en el periodo que media entre el safari y la exposición, se necesite más de una reunión para terminar de prepararlo todo, lo que se deberá decidir el día del safari, antes de fijar la fecha de la exposición, según el material fotográfico reunido y la magnitud que se quiera dar a la muestra.

El día de la exposición

Con suficiente anticipación a su inicio, la Comunidad deberá tener todo listo. No hay que esperar el último momento. Eso agregaría un nerviosismo innecesario y hay que estar disponible para las dificultades de última hora.

Sugerimos comenzar la exposición con unas breves palabras donde se cuente a los invitados el trabajo realizado, los objetivos que se perseguían con la actividad y la experiencia que obtuvieron los y las jóvenes que participaron en ella.

Durante el desarrollo de la exposición los equipos podrán contar en detalle cómo se obtuvieron las fotografías más interesantes, las anécdotas que vivieron, la impresión que se formaron del lugar y su gente, etc. Además podrán recibir del público valiosos comentarios... que sugerirán nuevas actividades.

Recomendamos poner en la exposición un libro de comentarios. Los invitados podrán escribir en él sus apreciaciones, lo que será una forma más de evaluar lo realizado.

Durante el transcurso de la actividad, los dirigentes deberán estar atentos a las conductas manifestadas por los y las jóvenes de manera que, posteriormente, puedan ser confrontadas al momento de evaluar la progresión personal. En este caso particular, la opinión del fotógrafo que colabore en la actividad también es importante, tanto en relación con la actividad misma como en relación con las conductas, actitudes, conocimientos... demostradas por los y las jóvenes.

UN DÍA DE ELECCIONES

Área de desarrollo
SOCIABILIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Simulando una elección de candidatos al Parlamento o al organismo de gobierno local, los equipos seleccionarán las actividades que realizarán durante el próximo ciclo de programa. Para ello, presentarán “candidatas” -cada una de las actividades propuestas-, montarán campañas y realizarán votaciones. La actividad culmina una vez que el Tribunal Electoral da a conocer las candidaturas ganadoras.

LUGAR

Local de reunión habitual de la Comunidad; un lugar de trabajo para cada equipo y una sala o espacio amplio que sirva para efectuar la votación.

DURACIÓN

Dependerá del tiempo que se ha destinado para realizar el cambio de ciclo de programa. Lo común será que se extienda durante una reunión de Comunidad más algunas reuniones por equipos durante la semana previa al lanzamiento de las campañas.

PARTICIPANTES

La Comunidad, trabajando en equipos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Seleccionar las actividades que desarrollará la Comunidad durante el próximo ciclo de programa.
2. Ejercitar la capacidad para establecer metas y planificar acciones conducentes a su logro.
3. Fomentar la creatividad en la elaboración del programa de actividades de la Comunidad.
4. Desarrollar capacidades para comunicar claramente las ideas personales.
5. Aprender a valorar las buenas ideas, sin importar de dónde provengan.
6. Estimular el respeto por las decisiones de la mayoría.
7. Conocer los procedimientos de una elección democrática de autoridades.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Valoro la democracia como sistema de generación de la autoridad.
2. Respeto la autoridad válidamente elegida, aunque no comparta sus ideas.
3. Cuando me corresponde ejercer autoridad lo hago sin autoritarismo ni abusos.
4. Comprendo que las normas sociales permiten el desarrollo de mi libertad respetando la libertad de los demás.

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. Reconoce y respeta la autoridad válidamente establecida y la ejerce al servicio de los demás.
3. Cumple las normas que la sociedad se ha dado, evaluándolas con responsabilidad y sin renunciar a cambiarlas.

MATERIALES

Fichas de actividades y publicaciones de apoyo que motiven a los equipos a producir nuevas actividades; materiales que permitan montar las campañas; urna de votación; papeletas de votación; sellos para los votos; biombo o caseta de votación y todos los elementos que se estimen necesarios para crear el ambiente propicio para una elección.



Idea original

Germán Rocha, Bolivia;
Carlos Hernández,
Perú y Central de
Coordinación RE ME.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Esta propuesta de actividad describe una de las formas posibles para llevar a cabo un proceso de selección de las actividades que se desarrollarán durante un ciclo de programa. Está pensada para ser desarrollada en Ramas Mayores, tanto en Rama Caminantes como Rama Rover, pero nada impide que, con unos pocos arreglos, pueda ser utilizada con el mismo objetivo por lobatos, lobeznas o scouts.

Al mismo tiempo, siguiendo esta modalidad no sólo pueden seleccionarse las actividades de Comunidad a realizar durante un ciclo de programa, sino que pueden ponerse a votación muchos otros temas o decisiones.

Con anticipación a la realización de la actividad

Es probable que algunos de los miembros de la Comunidad ya hayan participado de un proceso eleccionario a nivel nacional, regional o municipal y tengan una clara idea de sus características. Aún así, es conveniente que los participantes tengan la oportunidad de profundizar y complementar este conocimiento antes de desarrollar la actividad que aquí se propone, para lo cual se pueden seguir diferentes alternativas: • entrega de material escrito, • relato de experiencias vividas por los miembros de la Comunidad que ya han participado como votantes en un proceso eleccionario, • invitación a un político a compartir con la Comunidad, • otras acciones similares.

Preparando las elecciones

El primer paso consistirá en explicar a los participantes que para seleccionar las actividades de Comunidad que se desarrollarán durante el próximo ciclo de programa, la Comunidad simulará una elección parlamentaria en la que las actividades propuestas se convertirán en “candidatas” que se disputan un escaño en el Parlamento.

Una vez que procedimiento y objetivos han quedado claros, los dirigentes darán a conocer los énfasis del ciclo de programa que se inicia y proporcionarán a cada equipo fichas de actividades, publicaciones que contengan actividades educativas y otros materiales de apoyo en la misma línea del énfasis de modo que cada equipo, trabajando en forma separada, determine las propuestas de actividades que hará a la Comunidad.

Junto con lo anterior, durante esta sesión se constituirá el Tribunal Calificador de Elecciones (TRICEL) -formado por un representante de cada equipo-, el que actuará como fiscalizador del proceso y, en esta calidad, tendrá a su cargo algunas tareas como las siguientes: • fijar el período de campaña, • convocar a elecciones, • determinar el momento en que se llevará a cabo la votación, • establecer las normas básicas de funcionamiento y velar por su cumplimiento, • preparar los votos y las urnas de votación, • organizar la elección, • contar los votos y • proclamar oficialmente las actividades ganadoras. Para todas estas tareas, el TRICEL podrá solicitar la ayuda de sus compañeros y compañeras de Comunidad o del equipo de dirigentes.



Durante la semana, los equipos de la Comunidad, que para los efectos de esta actividad se han constituido en “secretarías electorales”, se reunirán cuantas veces estimen necesario con el objeto de confeccionar las actividades que propondrán y definir la campaña que realizarán.

En todo momento los dirigentes asesorarán a los equipos para que no pierdan de vista el objetivo final: presentar actividades que respondan tanto a los intereses y necesidades de la Comunidad, como a los énfasis entregados por el equipo de dirigentes.

¡Comienza la campaña!

Una vez reunida la Comunidad el día programado, cada “secretaría electoral” inscribirá sus “candidatas” ante el TRICEL el que, culminado el proceso de inscripción, declarará iniciado el proceso de campaña electoral. El tiempo que se dedique a la campaña dependerá exclusivamente del plazo establecido para realizar el paso entre un ciclo de programa y otro.

Cada equipo promoverá sus ideas entre los demás miembros de la Comunidad, utilizando para ello afiches, cartas personales, manifestaciones públicas y todo aquello que su imaginación sea capaz de crear dentro de los plazos y las condiciones previamente establecidas entre todos.

Dichas normas, plazos y condiciones, así como las tareas que le corresponden a cada equipo, deberán ser de conocimiento público y mantenerse en un lugar visible y accesible para todos.

Mientras se realiza la campaña, el TRICEL • ambientará el lugar en que se llevará a cabo la votación, • dispondrá los materiales necesarios y • solucionará los problemas que pudieran surgir durante la campaña. Transcurrido el tiempo acordado, declarará oficialmente cerrado el período de campaña, velará porque sea retirada la propaganda electoral e invitará a los participantes a declarar su voluntad en las urnas.

La elección

Para realizar la votación, cada elector recibe una papeleta en la que se ha puesto un número o símbolo que distingue a su equipo. Se puede votar hasta un máximo de actividades previamente determinadas, el que debiera ser ligeramente superior al número de actividades de Comunidad que se estima se podrán realizar durante el ciclo de programa.

En forma secreta, los electores escribirán en cada papeleta el nombre o número de la actividad de su preferencia, el que aparecerá en una lista previamente confeccionada y que se encuentra a la vista de todos. Son nulos los votos que manifiestan un número de preferencias mayor al máximo y los que votan por actividades de su propio equipo, lo que se podrá reconocer al confrontar las preferencias manifestadas con el número o símbolo puesto en la papeleta.



Esta disposición contribuye a que los y las jóvenes desarrollen la capacidad de valorar las propuestas de otras personas ya que, si las ideas que ha presentado un equipo despiertan el interés de los demás, seguramente obtendrán apoyo.

Una vez que la elección haya terminado, el TRICEL abrirá las urnas en presencia de toda la Comunidad, contará los votos y proclamará a las “candidatas” electas, es decir, las actividades de Comunidad que obtuvieron las mayores preferencias.

Posteriormente, se organizarán las actividades elegidas en el calendario del ciclo de programa y se someterá dicha planificación a la aprobación de la Comunidad.

Como en toda actividad, no podemos olvidar el proceso de evaluación y, en este sentido, es posible distinguir entre la evaluación de la actividad, es decir, el nivel de logro de los objetivos planteados al diseñarla y la observación de las conductas que los jóvenes manifiestan durante su desarrollo.

Respecto a la primera, esta se realiza fundamentalmente una vez finalizada la actividad, cuando se tiene una visión completa de la intensidad con que se manifestó la voluntad de los participantes y de la manera en que su realización contribuyó a la determinación del programa de actividades de la Comunidad. Sin embargo, durante la semana previa a la realización de la campaña y posterior votación, los dirigentes podrán evaluar si los equipos están preparando sus propuestas y el nivel de compromiso que esta modalidad genera en su trabajo.

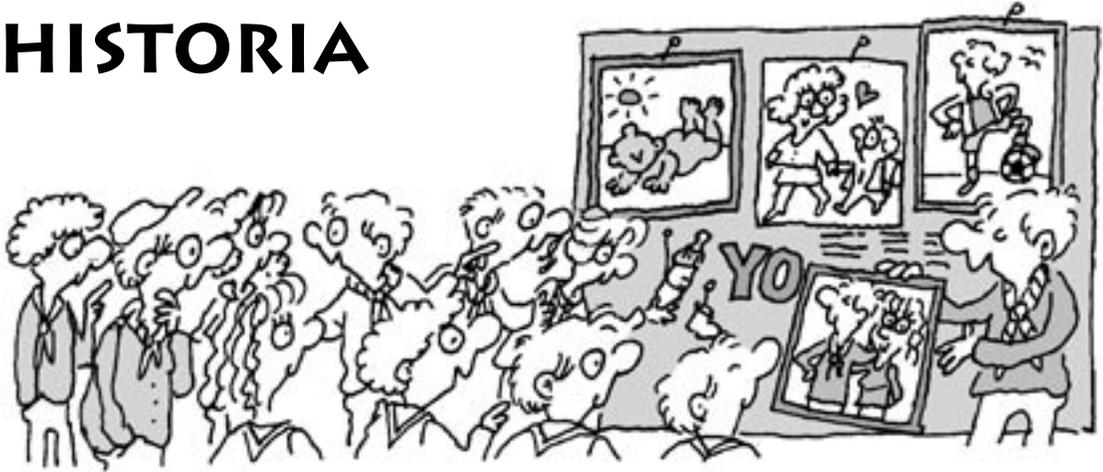
En relación a las conductas manifestadas por los jóvenes, estas se pondrán de manifiesto durante el desarrollo de la actividad y permitirán a los dirigentes observar:

- El trabajo general realizado por los equipos. La evaluación en este aspecto se puede orientar tanto al trabajo colectivo como al aporte individual, considerando la responsabilidad, originalidad, capacidad de planificación, etc.
- El desarrollo específico de la campaña. ¿Qué tipo de campaña realizó cada equipo? ¿Fueron efectivas? ¿Qué actitud asumió cada equipo frente a sus competidores? Permitirá observar, al mismo tiempo, el conocimiento e interés que muestran los participantes respecto a los procesos electorarios, la capacidad para establecer y cumplir reglas, etc.
- El conocimiento demostrado por los jóvenes respecto al sistema electoral utilizado en su país.
- Los criterios que tuvo cada joven para decidir su voto: ¿lo convenció una determinada campaña?, ¿cambió de idea en el foro?, ¿lo convenció la actividad propuesta o quienes la respaldaban?, etc.
- El valor asignado por los jóvenes a los mecanismos que permiten la participación popular en la toma de las más importantes decisiones de una nación o una comunidad.

Como siempre, las observaciones recogidas por los dirigentes serán analizadas y discutidas por ellos en una reunión posterior y conversadas con los jóvenes al momento de confrontar la progresión personal.



FOTOGRAFÍAS CON HISTORIA



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Ayudado por algunas fotografías de momentos de su vida que recuerde con especial afecto, cada participante compartirá su historia con los miembros de su equipo. Al finalizar confeccionarán un álbum del equipo, el que podrá ir completándose a medida que ingresen nuevos integrantes. Esta será una manera diferente de vincular a los miembros de la Comunidad, potenciando un espacio de diálogo, confianza y respeto.

LUGAR

En el lugar de reunión habitual de la Comunidad.

DURACIÓN

Tres horas.

PARTICIPANTES

La Comunidad trabajando en equipos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Propiciar un mayor grado de conocimiento entre los miembros de la Comunidad.
2. Compartir con la Comunidad la historia de cada uno de sus miembros.
3. Comunicar de una manera diferente las propias inquietudes y recuerdos.
4. Confeccionar un álbum de fotografías con la historia de cada miembro del equipo.

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. Soy capaz de reírme de mis propios absurdos.
3. Soy alegre y optimista.
4. Tengo buen humor y trato de expresarlo sin agresividad ni vulgaridad.
5. Reconozco en mi equipo una comunidad de vida y acepto las críticas y recomendaciones que mis compañeros y compañeras me hacen.
6. Aporto mi experiencia personal en las reuniones de mi equipo.

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. Enfrenta la vida con alegría y sentido del humor.
3. Reconoce en su grupo de pertenencia un apoyo para su crecimiento personal y para la realización de su proyecto de vida.

MATERIALES

Cuatro fotografías por participante de diferentes etapas de su vida. Papel, lápices de colores, pegamento, papel de colores, tijeras, y otros materiales que permitan confeccionar un álbum.



Idea original

Central de Coordinación REME, a partir de tres ideas provenientes de Vera Lucía Silva, Equipo REME Brasil; Equipo REME Argentina; y Equipo REME Costa Rica.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Con anterioridad a la reunión

Por lo menos una semana antes de la fecha en que se desarrollará la actividad, el responsable de Comunidad, el Coordinador de equipo o quien esté a cargo de conducir la actividad, pedirá a cada participante que traiga para la próxima reunión cuatro fotografías de diferentes momentos de su vida que tengan para él o ella un significado especial y que le permitan apoyar el relato de su historia personal.

Para facilitar la búsqueda de las fotografías, los dirigentes pueden pedir que éstas correspondan a determinados momentos, por ejemplo: una de la infancia, otra de los primeros años de la escuela, alguna del periodo entre los 9 y los 14 años y la última del momento actual.

Durante la reunión

En el momento que corresponda según la planificación hecha por la Comunidad para el ciclo de programa, el dirigente recordará los aspectos esenciales de la actividad y motivará el trabajo de los participantes y los equipos invitándolos a compartir sus historias, abriendo de ésta manera un espacio diferente para el conocimiento y la integración.

Trabajando en forma individual cada participante confeccionará la “historia de su vida”, utilizando para ello las fotografías que ha seleccionado y los materiales que los dirigentes pongan a su disposición.

Terminado lo anterior los equipos se reunirán en un lugar tranquilo que permita una conversación sin interrupciones o distracciones, y cada uno de sus miembros relatará su historia a sus compañeros y compañeras.

Para finalizar, cada equipo reunirá las “historias” de cada uno de sus integrantes en un álbum confeccionado por ellos mismos. Será tarea de todos hacer la tapa, la contratapa, las hojas divisorias, una corta biografía de cada uno de los participantes, un pequeño texto que sirva de introducción o presentación del álbum y, por supuesto,

compaginar las hojas con las historias confeccionadas por cada integrante del equipo.

El álbum será un testimonio gráfico del equipo y cada vez que se integre un nuevo miembro, se le pedirá que confeccione la “historia de su vida” para presentarla a sus compañeros y compañeras e incluirla en el álbum del equipo.

El equipo que así lo desee puede presentar su álbum al resto de la Comunidad.

Como siempre que finaliza una actividad, los responsables de Comunidad deberán propiciar la auto evaluación, permitiendo que cada joven revise su participación en la actividad. Una conversación posterior y por separado con cada uno de ellos les permitirá conocer las dificultades que cada participante reconoce en su forma de comunicarse con los demás, teniendo en cuenta, sobre todo, cuánta información de su propia vida está dispuesto a entregar y por qué.

Del mismo modo, los dirigentes podrán conocer el grado de respeto y apertura que los y las jóvenes de la Comunidad demuestran por las experiencias de sus compañeros y compañeras.

En la misma reunión y por medio de una conversación con los equipos, o con la Comunidad en su conjunto en caso que todos los equipos hayan realizado la misma actividad, los dirigentes podrán conocer las impresiones que la actividad produjo en ellos, al mismo tiempo que las dificultades que significó para cada participante compartir con los demás su historia personal.

De esta conversación podrán surgir ideas que complementen la actividad o permitan elaborar actividades similares a la realizada. En caso que los dirigentes detecten problemas de comunicación y confianza entre los miembros de los equipos o de la Comunidad, ésta será la oportunidad para, entre todos, discutir las razones de ello y planear actividades que tiendan a superar estas dificultades.



TROTE MATINAL



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Durante un campamento prolongado, cada mañana y antes del aseo personal, el equipo o la Comunidad en su conjunto realizan una actividad física que contempla trote, ejercicios de elongación muscular y ejercicios respiratorios.

LUGAR

Al aire libre, en campamento.

DURACIÓN

30 minutos diarios durante 8 días.

PARTICIPANTES

Por equipos o Comunidad.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Descubrir el placer de correr.
2. Ejercitar sistemáticamente una actividad física en campamento.
3. Motivar la práctica habitual de un deporte.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Mantengo un buen estado físico.
2. 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. Conviene constantemente en la naturaleza y participa en actividades deportivas y recreativas.

MATERIALES

Ropa adecuada para actividades deportivas.



Idea original

Asociación de
Guías y Scouts de Chile.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Aun cuando no se proponen ejercicios de alto rendimiento, es conveniente revisar las fichas médicas con anterioridad al campamento. Aquellos jóvenes que se encuentren incapacitados, no deberán realizar esta actividad.

En todo momento, quien dirige el trote debe estar atento a los cambios que los participantes puedan estar experimentando: sudor, alteraciones en la temperatura y el ritmo cardíaco, agotamiento, etc. Si hubiera alguna reacción fuera de lo normal, es conveniente que quien presenta dichos síntomas descanse hasta recuperar signos normales.

1. Se inicia con un trote a velocidad reducida, respetando los siguientes tiempos:

- Primer, segundo y tercer día: tres veces 3 minutos, con 1 minuto de descanso cada vez.
- Cuarto, quinto y sexto día: dos veces 5 minutos, con 1 minuto de descanso entre ellos.
- Séptimo y octavo día: 10 minutos, sin descanso.

Durante el descanso, antes de comenzar las elongaciones, los participantes pueden tomarse el pulso. Durante 15 segundos, las palpaciones no debieran exceder de 35 (140 palpaciones por minuto).

2. Luego del trote se efectúan elongaciones musculares. Algunos ejercicios que pueden realizarse, al menos tres veces seguidas cada uno de ellos y manteniendo la posición durante 10 segundos, son los siguientes:

- Con las piernas juntas, bajar el tronco hasta tocar los pies con las manos, sin doblar las rodillas.
- Con las piernas levemente separadas, bajar el tronco hasta tocar el pie izquierdo con la mano derecha, sin doblar la rodilla. Luego levantar el tronco hasta la posición inicial. Realizar nuevamente el ejercicio tocando el pie derecho con la mano izquierda.
- Con el cuerpo recto, las piernas juntas y los brazos extendidos en cruz, girar el cuerpo hacia la izquierda y luego hacia la derecha.
- Con el cuerpo recto, las piernas juntas y los brazos extendidos hacia adelante, doblar las rodillas, manteniendo el tronco vertical, hasta quedar en cuclillas. Volver a la posición inicial.
- Con las piernas separadas y el tronco recto, cargar el peso del cuerpo, doblando la rodilla, sobre la pierna izquierda. Volver a la posición inicial y hacer lo mismo sobre la pierna derecha.

Tiempo sugerido para esta segunda parte: 5 minutos.

3. Finaliza la actividad con ejercicios respiratorios. Se deben seguir los siguientes pasos:

- Tenderse de espalda con las piernas dobladas y las plantas de los pies sobre el suelo, de manera que la columna quede totalmente apoyada en el suelo.
- Poner los brazos a lo largo del cuerpo.
- Mantener el cuerpo quieto y los ojos cerrados.
- Inspirar lentamente por la nariz y espirar lentamente por la boca. Hacerlo 3 veces.
- Levantar la cabeza lentamente, contrayendo los músculos del cuello; bajarla lentamente, espirando para relajar el cuello. Realizar este movimiento 3 veces.
- Inspirar, levantando el brazo izquierdo a unos 10 cm. del suelo y manteniéndolo en esa posición algunos segundos; luego espirar, bajando el brazo. Hacer el mismo movimiento con el brazo derecho, la pierna izquierda y la pierna derecha. Repetir la operación 3 veces.
- Descansar durante 2 ó 3 minutos.
- Respirar profundamente para volver a poner el cuerpo en movimiento.
- Abrir los ojos.
- Ponerse de pie lentamente.

Tiempo mínimo sugerido para esta parte final: 10 minutos

Durante los ejercicios respiratorios quien anima la actividad de trote explica los movimientos con voz suave y clara. También es conveniente que los jóvenes, una vez que se tiendan sobre el suelo, se cubran con algún abrigo liviano.

Como se trata de ir generando hábitos saludables que incorporen el ejercicio físico en la vida de los y las jóvenes, se puede finalizar la actividad, el último día del campamento, comentando lo realizado y estableciendo un compromiso personal en este sentido.

Algunos meses después, los responsables de Comunidad o los dirigentes que acompañan la progresión de cada joven, podrán recordarles el compromiso adquirido y verificar si se está trabajando en él o ya ha sido olvidado. Sea como fuere, la ocasión será una buena oportunidad para evaluar junto a cada joven, por ejemplo, sus conductas saludables, la importancia que da al cumplimiento de sus compromisos, el esfuerzo que realiza por mejorar, etc.

CONTACTO EN MI CIUDAD

Área de desarrollo
SOCIABILIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Cada equipo recibe una misteriosa carta que señala un lugar en el cual se contactarán con una persona que les anunciará una importante misión que deberán cumplir. Dicha persona los conducirá a otro lugar, en el que descubrirán que la misión consiste en conocer una experiencia de desarrollo o asistencia social y, en lo posible, participar activamente en ella. Posteriormente, las vivencias de cada equipo serán compartidas en la Comunidad para reflexionar y discutir en torno a ellas.

LUGAR

Local de reunión habitual de la Comunidad y distintos lugares donde se desarrollen proyectos comunitarios.

DURACIÓN

Dos reuniones.

PARTICIPANTES

Los equipos de la Comunidad.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Conocer una realidad social distinta de la propia.
2. Conocer una experiencia interesante de desarrollo social.
3. Compartir con personas que realizan una acción social efectiva.
4. Despertar el interés hacia un compromiso social permanente.

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. Me comprometo por distintos medios con la superación de las diferencias sociales.

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.

MATERIALES

Una carta escrita por el dirigente para cada equipo. Eventualmente, materiales para prestar un servicio a la comunidad local en los lugares a los que se dirijan los jóvenes.



Idea original

Michael Rodríguez Pérez,
Equipo REME Perú.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la actividad

Seleccionada la actividad por los jóvenes, programada ésta en la planificación del ciclo de programa y llegado el momento de ejecutarla, los dirigentes reunirán la mayor cantidad posible de información sobre proyectos interesantes de desarrollo o asistencia social que estén siendo llevados a cabo en la comunidad local, especialmente aquellos realizados por jóvenes o destinados a ellos. Con ese objeto pueden recurrir a su conocimiento previo, la red de apoyo de la Comunidad o tomar contacto con organismos estatales u organizaciones no gubernamentales especializadas, que les ayuden a individualizar las experiencias más exitosas, atractivas y que, eventualmente, estén en condiciones de recibir más voluntarios.

Luego, se seleccionarán tantos proyectos sociales como equipos tenga la Comunidad y se contactará oportunamente a los encargados o responsables de esos proyectos para exponerles esta actividad y sus objetivos, a la vez que solicitarles su colaboración para que los miembros de la Comunidad observen el trabajo que allí se realiza y, en lo posible, participen en él durante algunas horas.

De preferencia sugerimos escoger aquellos proyectos de terreno que hayan sido exitosos en la solución de un problema concreto y cuyo fin sea el desarrollo permanente y autosuficiente de sus beneficiarios. Por ejemplo, un centro juvenil, una pequeña empresa comunitaria, un taller de rehabilitación de personas que sufren adicción, una cooperativa de vivienda, un taller laboral, etc. Aunque no es lo más adecuado para el propósito de esta actividad, no se excluyen las iniciativas asistenciales o de caridad: hogares de niños o ancianos, albergues para indigentes, comedores populares, etc.

En lo posible, el dirigente pedirá a alguna persona vinculada a cada proyecto que participe en el juego que anima el inicio de la actividad, esperando a los jóvenes en un lugar y hora determinada, para que éstos lo reconozcan por medio de alguna característica especial (una flor en el ojal, un periódico doblado bajo el brazo, un sombrero extravagante) o al responder a una contraseña, como en las clásicas películas de espionaje.

Si lo anterior no fuera posible, el dirigente preparará sobres con pistas entretenidas y misteriosas para que, poco a poco, los equipos descubran el lugar señalado.

En cualquier caso, los dirigentes entregarán a cada equipo una carta en la que se explicará brevemente qué harán o hacia dónde deberán dirigirse, sin entrar en detalles sobre el contenido específico de su misión. Si se ha previsto una participación activa de los jóvenes, probablemente requerirán de ciertos materiales que deberán solicitarse en la carta o preverse en el lugar del proyecto.

En la reunión anterior a la realización de la actividad

Poco antes de finalizar una reunión normal de la Comunidad, los dirigentes motivarán brevemente a los jóvenes sobre las diferentes carencias y desigualdades sociales existentes en la comunidad local, mencionando la importancia de comprometerse activamente en proyectos de desarrollo o asistencia social que procuren la superación de esas carencias y desigualdades. Con cierta dosis de misterio, entregarán a cada equipo la carta correspondiente, que contiene las indicaciones necesarias para establecer su contacto.

Al despedirse, el dirigente recordará que a la reunión siguiente deberán asistir con uniforme completo, traer dinero suficiente para movilizarse y probablemente disponer de mayor tiempo que el dedicado habitualmente a las reuniones de equipo o Comunidad.

Tanto para seleccionar los proyectos a visitar, como para evaluar los comentarios que los propios jóvenes hagan en la segunda reunión, es conveniente que los dirigentes no sólo contacten sino que también visiten previamente los proyectos y se formen su propia opinión.

Primera reunión

El local de la Comunidad será el punto de partida desde donde cada equipo saldrá a reunirse con su “contacto” para cumplir su misión. Después de recibir algunas recomendaciones del dirigente en relación con el comportamiento general y la disposición necesaria para esta actividad, cada equipo iniciará su experiencia.

Durante las distintas etapas de la actividad, el dirigente encargado deberá mantenerse en contacto con las organizaciones a las cuales los equipos acudirán, para recordar a los responsables la visita de los jóvenes, estar atentos a posibles cambios de última hora y solicitar su evaluación sobre la participación de los jóvenes.

Segunda reunión

Los equipos relatarán a los demás miembros de la Comunidad la actividad realizada en todas sus etapas y comentarán sus experiencias, intercambiando impresiones y opiniones sobre lo vivido. De este modo, los jóvenes podrán comparar las situaciones observadas y su participación en ellas, estableciendo similitudes, diferencias o puntos de contacto entre las distintas formas que adoptan las iniciativas de acción social.

Es posible -y así puede establecerse al momento de planificar la actividad- que la experiencia dé origen a una vinculación más permanente con la organización visitada, en la cual los jóvenes puedan prestar un servicio prolongado. Según los casos y la planificación que la Comunidad ha hecho para dicho ciclo de programa, los dirigentes promoverán tales compromisos y velarán porque se asuman responsablemente, aun cuando se definan como opciones individuales.

Todas las evaluaciones posibles en relación con esta actividad se realizarán normalmente con posterioridad a la visita a los proyectos y en ellas podrán participar los y las jóvenes, los dirigentes y los responsables de dichos proyectos de desarrollo.

Entre otros aspectos, se podrán tener en cuenta: * interés demostrado por la realidad social contactada y el proyecto visitado, * capacidad para compartir con las personas participantes en el proyecto, * grado de compromiso e interés demostrado con futuras acciones en relación con el proyecto, * nivel de cumplimiento de los compromisos asumidos, * capacidad para seguir instrucciones, etc.

Finalmente, al término de la actividad o en otra ocasión, los dirigentes motivarán una reflexión que les permita a los jóvenes dar una mirada más amplia sobre la sociedad a partir de la experiencia que les ha proporcionado esta actividad.



AGUA DE VIDA

Área de desarrollo
SOCIABILIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Después de documentarse acerca del problema de las diarreas infantiles y el daño que ellas causan debido a la deshidratación que producen, cada equipo de la Comunidad escogerá un sector de su comunidad cercana en el que, luego de una investigación y un diagnóstico llevado a cabo con la ayuda de especialistas, desarrollará una campaña de difusión de la utilización de la Terapia de Rehidratación Oral (TRO) para prevenir y combatir la deshidratación que se produce por causa de las diarreas, especialmente en bebés y niños menores de cinco años.

LUGAR

Local de reunión habitual de los equipos de la Comunidad y sectores de la comunidad local previamente seleccionados.

DURACIÓN

Alrededor de un mes de preparación y una mañana o un día de campaña por cada uno de los sectores previamente escogidos.

PARTICIPANTES

La Comunidad, trabajando sus integrantes en forma individual y por equipos, idealmente en conjunto con otras organizaciones.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Sensibilizar a los participantes y a la comunidad local ante uno de los problemas más graves que afectan la salud infantil.
2. Conocer y difundir los problemas causados por las diarreas infantiles y la deshidratación.
3. Asumir un compromiso en la difusión de información útil para la comunidad local.
4. Conocer una realidad diferente de la propia.
5. Desarrollar la capacidad para transmitir información de manera simple y amena.
6. Producir material novedoso para la difusión de TRO.

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 en las actividades de servicio que se desarrollan en mi colegio o trabajo.
3. Participo activamente en las campañas de servicio y desarrollo de la comunidad que organiza mi Grupo o mi Asociación.
4. 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

Una copia para cada equipo del anexo técnico "Terapia de Rehidratación Oral", que complementa esta actividad; y los materiales que sean necesarios para llevar a cabo las diferentes campañas que se diseñen. También serán útiles los anexos técnicos "TRO, Preguntas y Respuestas", "Nociones Básicas de Dramaturgia" y "Nociones Básicas de Teatro Callejero".



Idea original

Central de Coordinación REME en convenio con OSI/UNICEF, a partir de una idea enviada por Vania D'Angelo Dohme, Equipo REME Brasil.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes de la primera reunión

Los dirigentes de Comunidad, y todos aquellos que estarán a cargo de conducir los sucesivos pasos de esta actividad, habrán leído cuidadosamente la información contenida en el anexo técnico “Terapia de Rehidratación Oral” y, si lo consideran necesario, buscarán información adicional en los centros de atención de salud de su comunidad local, en la oficina local de UNICEF o en otras fuentes útiles relacionadas con el tema.

Primera reunión

Los responsables de conducir la actividad motivan a los jóvenes a organizar una campaña de salud, comunicándoles las alarmantes cifras de muerte infantil causada por la diarrea y algunos aspectos básicos de su prevención y tratamiento. El compromiso y la participación activa de la Comunidad resultarán imprescindibles en la tarea de salvar vidas de niños, por lo que los dirigentes deben poner suficiente énfasis en este punto.

Una vez que los equipos de la Comunidad han aceptado el desafío planteado, los dirigentes explicarán detalladamente los pasos a seguir.

Cada equipo seleccionará un sector de la comunidad local en el que los niños que en él habitan corran mayor riesgo de contraer una enfermedad diarreica; fundamentalmente, sectores de menores recursos y que no cuentan con infraestructura sanitaria adecuada (agua potable, alcantarillado, etc.).

Como primer paso, cada equipo se dirigirá en los días siguientes al sector escogido y hará una pequeña investigación acerca de las condiciones generales de vida que pueden influir en la adquisición de una enfermedad diarreica. Para este efecto, los jóvenes podrán confeccionar una pequeña encuesta en la que consideren algunos de los factores de riesgo de contagio más frecuentes, como la falta de agua potable, unida a condiciones generales de higiene deficientes. Además, podrán obtener información acerca de la frecuencia con que los niños presentan cuadros de diarrea, cuál es el acceso real de la población seleccionada al sistema de salud local y cuáles son las medidas que usualmente adoptan las madres cuando se enfrentan a un caso de diarrea en sus hijos. Tal información será de suma importancia a la hora de determinar el énfasis y el estilo de una campaña efectiva de prevención y tratamiento de las diarreas y la deshidratación infantil.

Observar a los jóvenes durante las etapas de selección y encuesta del sector elegido, permitirá a los dirigentes obtener información sobre el interés por las acciones sociales, el compromiso por la comunidad local, la capacidad de organización y trabajo en equipo, la facilidad para establecer contacto con otros, por mencionar sólo algunos de los comportamientos que podrán manifestarse. Esta información será muy importante al momento de evaluar, cada cierto tiempo, los avances en relación a la progresión personal.

Después de la investigación en terreno

Cada equipo presentará a los demás el resultado de su estudio y, en conjunto, la Comunidad discutirá las medidas a adoptar para el paso siguiente. La actividad continuará entonces con la realización de campañas de información en cada sector escogido, en las que se divulguen las medidas necesarias para la prevención y el control de las diarreas infantiles y para la prevención y tratamiento de la deshidratación. Desde luego, la encuesta realizada servirá para determinar cuál será el orden de las campañas a desarrollar, dependiendo de la urgencia de la población para recibir la información.



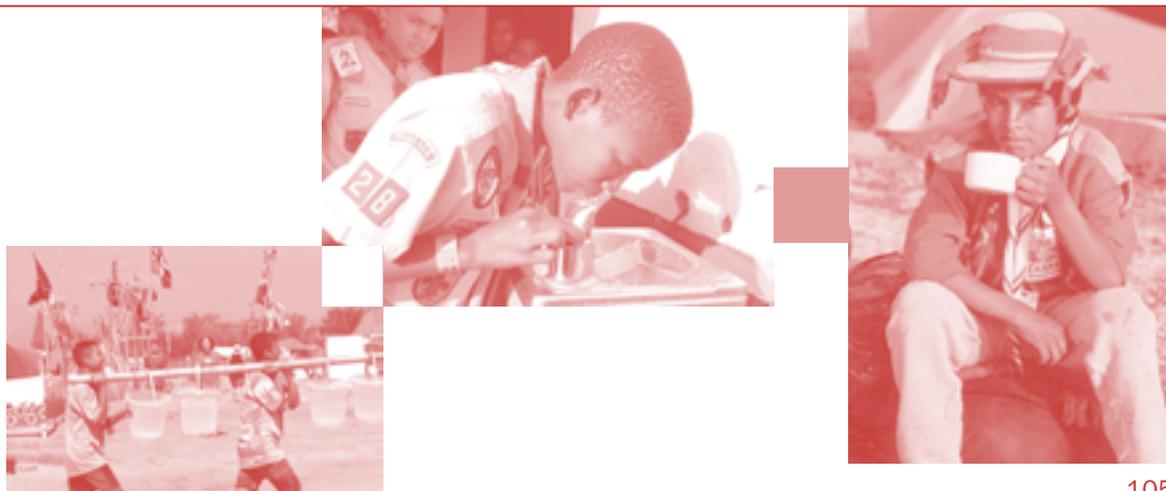
En conjunto, la Comunidad definirá la forma más eficiente de llevar la información adecuada hasta los sectores escogidos. Algunas ideas son:

- Campaña puerta a puerta, que supone la elaboración de folletos explicativos y afiches que contengan toda la información necesaria en un lenguaje sencillo y directo.
- Reuniones con unidades o juntas vecinales, centros de mujeres o centros comunitarios, en las que se explique la importancia de las medidas preventivas y se hagan demostraciones prácticas de la preparación de las SRO.
- Instalación de “puestos” o “tiendas” al aire libre en los que se atiendan consultas, se entregue información y se hagan demostraciones prácticas de preparación de las SRO. Ello supone la divulgación previa de la iniciativa, para despertar el interés de la población en acudir a dicho puesto.
- Visitas a escuelas e instituciones de menores para informar y sensibilizar respecto de la gravedad de las enfermedades diarreicas y la forma de prevenirlas y tratarlas.
- Representaciones artísticas y teatrales en torno al tema. En el caso que se decida esta alternativa, serán especialmente útiles los anexos técnicos “Nociones Básicas de Dramaturgia” y “Nociones Básicas de Teatro Callejero” que acompañan esta propuesta de actividad. Para tener una mejor idea de cómo organizar la representación, se puede ver la propuesta de actividad “Teatro del Agua” que forma parte de la publicación “Actividades Educativas para Jóvenes de 11 a 15 años” (Oficina Scout Interamericana, OMMS. 2003).
- Actividades y juegos con los niños del sector escogido que permitan entregar información sobre TRO de forma amena. Para este objeto, se ha incorporado el anexo técnico “TRO, Preguntas y Respuestas”. Una propuesta concreta de juego utilizando esta lista de preguntas y respuestas se puede encontrar en la propuesta de actividad “Agentes SecreTROs” que forma parte de la publicación “Actividades Educativas para Niños y Niñas de 7 a 11 años” (Oficina Scout Interamericana, OMMS. 2001).

Las alternativas mencionadas no se excluyen unas a otras, sino por el contrario, varias de ellas pueden ser realizadas en forma simultánea y complementaria.

Idealmente, la Comunidad puede solicitar información adicional y apoyo técnico al servicio de salud que corresponda al sector escogido. Hecho el contacto, los jóvenes podrán solicitar asesoría, acompañamiento y materiales que les permitan llevar adelante las campañas de mejor manera. Si los servicios de salud no estuvieran en condiciones de integrarse a la actividad, la Comunidad también puede tomar contacto con organizaciones no gubernamentales que trabajen temáticas de salud pública. Desde luego, el contacto tiene que hacerse desde un comienzo para que enriquezca todo el trabajo y no solamente al final con el único objeto de obtener apoyo logístico.

Como todo proyecto de intervención, se lograrán mucho mejores resultados si la comunidad que vive en el sector donde se realizará la campaña es parte activa de la misma, evitando así que vea este trabajo como una intromisión y una amenaza. Los contactos con la comunidad local también deben ser hechos con anticipación, dando tiempo a todos los participantes a establecer vínculos, generar confianzas y desarrollar en conjunto los detalles del proyecto.



Durante las reuniones siguientes

Cada equipo dedicará un tiempo de las reuniones siguientes a la preparación del material de apoyo para el día de la campaña, hasta que la Comunidad considere que se ha producido en cantidad suficiente, considerando el número de personas al que han estimado llegar.

Simultáneamente, cada miembro de la Comunidad deberá preocuparse de estudiar detalladamente la información del anexo técnico “Terapia de Rehidratación Oral” con el fin de entregar la información pertinente y responder en forma adecuada a las consultas que se le formulen.

La preparación de las campañas, y especialmente el comportamiento manifestado por los jóvenes en esta etapa de la actividad, permitirán a los dirigentes observar en ellos habilidades específicas en la elaboración del material requerido, capacidad de comprensión y selección de la información, capacidad de adaptación de la información a diferentes públicos, constancia en el cumplimiento de la tarea propuesta, mantenimiento de la motivación a lo largo de la actividad. Esta información permitirá realizar ajustes a la actividad y también será fundamental al momento de evaluar el avance de los jóvenes en relación a la propuesta de objetivos.

Naturalmente, no se trata de un listado de chequeo a partir de los objetivos educativos tratando de dilucidar cuánto impactó esta actividad en específico en la evolución de los jóvenes. Sino de observar al joven en su conjunto tratando de observar los cambios en su comportamiento, lo que se produce a través del tiempo por la asimilación de experiencias diversas.

La campaña

Según la forma en que la Comunidad haya dispuesto su trabajo, los jóvenes se dirigirán al lugar escogido para iniciar su tarea. Los dirigentes estarán atentos a todos los aspectos de la campaña, reforzando a los jóvenes cuando lo estimen necesario y ayudando a superar eventuales dificultades.

Independientemente de la forma escogida, es importante que en cada caso los jóvenes soliciten a las personas con las que tengan contacto que transmitan la información recibida a otras personas que no estuvieron presentes o que la desconocen por diversas razones. El efecto multiplicador de la información resulta fundamental para la disminución de las tasas de mortalidad y morbilidad por enfermedades diarreicas.

Las campañas que se realicen, cualquiera sea su naturaleza, debieran incluir la capacitación de líderes de la propia comunidad local, los que en el futuro serán agentes multiplicadores y darán continuidad al trabajo realizado.

Nuevamente, las campañas en sí mismas constituyen un nuevo espacio para recoger información sobre el comportamiento de los jóvenes. Habilidades de expresión, capacidad de relación con otras personas, motivación frente al trabajo, son algunos de los aspectos posibles de tener en cuenta.

Al finalizar la actividad, una vez realizadas todas las campañas programadas, la Comunidad podrá evaluar el desarrollo de la actividad a la luz de los objetivos planteados para ella al momento de planificarla. Es recomendable que en esta evaluación participen todas las organizaciones y personas que colaboraron en el trabajo. Los servicios de salud, las organizaciones sociales, los miembros de la comunidad local... tendrán con certeza algo que decir sobre lo realizado.

Con posterioridad, los equipos o la Comunidad podrán tener evaluaciones que digan relación con el trabajo realizado, recogiendo las observaciones hechas por los otros participantes. Evaluar es un paso importante que no debe ser desestimado. La evaluación, cuando se hace con espíritu constructivo y respeto por las personas, ayuda en los procesos de crecimiento.



TERAPIA DE REHIDRATACIÓN ORAL



ANEXO TÉCNICO

Cerca de cinco millones de niños menores de 5 años mueren cada año a causa de la diarrea. Es decir, aproximadamente 10 niños mueren cada minuto, lo que significa que más de cien niños habrán muerto por esta causa durante el tiempo empleado en leer este anexo técnico. De este total de defunciones por diarrea, se calcula que alrededor del 70% es causado por deshidratación.

En los niños menores la diarrea es una enfermedad frecuente, relacionada además con la desnutrición infantil. Asimismo, se encuentra entre las principales causas de morbilidad en los países en desarrollo (proporción de personas enfermas en un lugar y período determinado).

Aunque la mortalidad por diarrea se ha reducido en forma progresiva en muchos países durante los últimos años, es aún la causa de una gran cantidad de consultas en los servicios de salud y, debido a sus complicaciones, se sigue registrando una gran cantidad de hospitalizaciones que podrían ser evitadas con un tratamiento adecuado.

Uno de los mayores desafíos a los que nos enfrentamos es, sin duda, el de disminuir esta escalofriante cifra, más aún considerando que la prevención y tratamiento de las enfermedades diarreicas resulta bastante sencilla y de bajo costo. La Terapia de Rehidratación Oral (TRO) puede prevenir y corregir esa deshidratación y así impedir numerosas muertes relacionadas con la diarrea.

¿QUÉ ES LA DIARREA?

Las investigaciones han demostrado que la diarrea es un trastorno del intestino, causado principalmente por microorganismos (bacterias, virus y parásitos). Sin embargo, conviene asumir una definición más útil que permita su reconocimiento:

DIARREA ES LA EVACUACIÓN DE DEPOSICIONES MÁS LÍQUIDAS Y FRECUENTES QUE LO HABITUAL

El principal riesgo que corren los niños con diarrea aguda es la deshidratación, que puede llegar a causar la muerte.

El cuerpo humano necesita para vivir una cierta cantidad de agua y electrolitos (sodio, potasio, cloro y bicarbonato). Las diarreas producen la pérdida anormal de agua y sales del cuerpo a través de las deposiciones y de los vómitos que acompañan los casos más graves. Si el agua y las sales no se reponen en cantidad suficiente a través de los líquidos que bebe el niño, se produce la deshidratación, que es provocada por un desequilibrio entre los ingresos y salidas de agua del organismo.

Por lo común, la deshidratación se produce más rápidamente en los niños pequeños (lactantes) y en niños desnutridos, los que corren un riesgo mayor de deshidratación aguda si no son tratados oportunamente.

Otra consecuencia grave de la diarrea es la desnutrición, producida fundamentalmente por las siguientes causas:

- la disminución de la absorción de nutrientes por parte del organismo.
- la pérdida directa de nutrientes por las deposiciones.
- la disminución del consumo de calorías provocada por la falta de apetito.
- la costumbre errónea de no alimentar al niño por varios días cuando presenta diarrea.

¿CÓMO RECONOCER UNA DESHIDRATACIÓN?

La gran mayoría de las enfermedades presentan signos y síntomas (manifestaciones visibles o que pueden percibirse) que permiten identificarlas con precisión. En el caso de la deshidratación, los síntomas y signos más característicos son:

- Hundimiento de las órbitas de los ojos (uno de los signos más precoces).
- Irritabilidad y/o decaimiento.
- Sed.
- Disminución del apetito.
- Fiebre (no siempre).
- Baja brusca de peso.
- Sed y orina escasa y de color más fuerte que lo normal.
- Respiración y pulso más rápido que lo normal.
- Vómitos (no siempre), con lo cual aumenta la gravedad del cuadro al favorecer la deshidratación y la pérdida de sales.

Signos de gravedad de la deshidratación

Aunque la deshidratación siempre es un problema serio, existen signos que permiten establecer un cuadro de extrema gravedad:

- Somnolencia.
- Ausencia de orina.
- Pulso rápido y débil.
- Respiración rápida.
- Convulsiones (contracciones intensas e involuntarias de los músculos).
- Aparición de ojeras muy marcadas y llanto con escasas lágrimas o sin ellas.
- Las deposiciones pueden presentar mucosidad o sangre.

La diarrea puede afectar a personas de todas las edades, pero sus consecuencias son mucho más graves en niños menores de cinco años. En la actualidad se dispone de formas sencillas de tratamiento que, si se aplican al inicio de la enfermedad, permiten evitar las complicaciones señaladas, además de hospitalizaciones prolongadas o eventuales fallecimientos.

NOTA: No se pueden considerar como diarrea las deposiciones más blandas y frecuentes de un niño alimentado al pecho, ya que ello es una condición normal de este tipo de alimentación.

TRATAMIENTO DE LA DIARREA

La Terapia de Rehidratación Oral (TRO) contempla la administración de líquidos con las sales necesarias para el organismo (SRO) en las proporciones adecuadas y hasta que el niño muestre evidentes signos de recuperación. El tratamiento integral de la diarrea debe basarse en dos principios básicos:

- a) Tratamiento de líquidos (rehidratación, ya sea por SRO en sobres con las proporciones de sales ya preparadas o por soluciones caseras de rehidratación).
- b) Mantenimiento de la alimentación.

TODO CASO DE DIARREA, CUALQUIERA SEA EL GRADO DE DESHIDRATACIÓN, DEBE SER TRATADA SEGÚN LOS PRINCIPIOS DE REHIDRATACIÓN Y NUTRICIÓN, YA QUE DE ELLO DEPENDE LA RECUPERACIÓN. LA FÓRMULA ADECUADA DE TRATAMIENTO ES:

SOBRES DE SRO	+	MANTENIMIENTO DE LA ALIMENTACIÓN
	O	
SOLUCIÓN CASERA	+	MANTENIMIENTO DE LA ALIMENTACIÓN

TRATAMIENTO DE LÍQUIDOS

La restitución de líquidos por inyección en las venas (intravenosa) para el tratamiento de la deshidratación causada por diarrea, comenzó a utilizarse por primera vez a mediados del siglo XIX. Sin embargo, para utilizar esta técnica sin duda efectiva, se requiere de un equipo complejo, de alto costo y que además requiere de personal especializado. En la década del 60, comenzó a utilizarse la hidratación oral como tratamiento eficiente de la deshidratación. El principio de la indicación de líquidos se basa en que la pérdida de agua y sales por deposiciones, vómitos, orina y sudor, tiene que ser corregida mediante rehidratación, es decir, administrando tales elementos.

Uso de las Sales de Rehidratación Oral (SRO)

Las SRO son una mezcla de glucosa, sal y agua que permite al organismo del niño reponer los líquidos y sales que pierde por la diarrea.

Las SRO vienen en un sobrecito cerrado que permite que la madre o persona encargada del cuidado del niño prepare la mezcla en su propio hogar. Las SRO son usadas en muchas partes del mundo y constituyen el medio más efectivo para tratar la deshidratación producida por la diarrea.

¿Cómo se preparan las SRO?

Es importante seguir cuidadosamente las instrucciones que se entregan a continuación:

1. Lavar prolijamente manos y uñas con agua corriente, jabón y, en lo posible, escobilla de uñas.
2. Hervir un poco más de un litro de agua. (*)
3. Esperar a que el agua enfríe y medir un litro exacto.
4. Verter el agua en un jarro o tiesto limpio.
5. Agregar el contenido completo de un sobre de Sales de Rehidratación Oral.
6. Revolver bien con una cuchara limpia, hasta que las sales se disuelvan completamente.

(*) En casos extremos puede usarse agua sin hervir, incluso a sabiendas de que no es agua limpia. Es fundamental rehidratar y evitar la muerte por deshidratación, aun cuando luego sea necesario el tratamiento para la infección intestinal provocada por esta causa.

Cantidad de SRO que debe administrarse

Después de cada deposición diarreica es necesario administrar al niño las siguientes cantidades de SRO:

**1/2 TAZA A NIÑOS MENORES DE 1 AÑO
1 TAZA A NIÑOS MAYORES DE 1 AÑO**

- Como complemento en aquellos niños que reciben leche materna, deberán recibir toda la que acepten en forma fraccionada.
- Los niños que no son alimentados con leche materna deberán recibir 100 a 200 cc (1/2 taza a 1 taza) de agua pura cada 4 a 6 horas mientras estén usando sales de rehidratación oral (SRO).
- En general, debe asegurarse una cantidad de líquido equivalente a 150 a 200 cc por cada kg de peso en 24 horas.

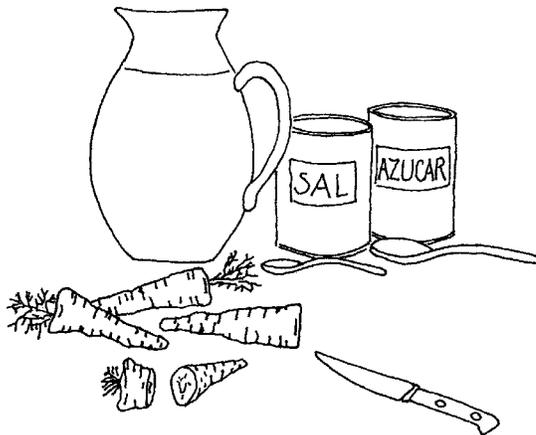
IMPORTANTE: Mientras dure la diarrea se seguirá ofreciendo líquidos en forma fraccionada entre biberones y comidas.

SOLUCIÓN CASERA DE REHIDRATACIÓN ORAL

Si no se dispone de los sobres con la SRO es posible recurrir a una solución casera de bajo costo y sencilla preparación. Esta solución casera contiene agua, azúcar, sal y zanahoria.

Para preparar un litro de solución casera de rehidratación oral se necesita:

- 1 litro de agua hervida fría.
- 1 cucharadita (de té) rasada de sal fina.
- 4 cucharadas soperas colmadas de azúcar.
- 4 zanahorias.



Preparación:

1. Hervir un poco más de un litro de agua, agregándole 4 zanahorias crudas cortadas en trozos.
2. Una vez hervida, colada y enfriada, medir un litro de agua en un jarro limpio. Trate que sea un litro exacto.
3. Agregar cuatro cucharadas soperas colmadas de azúcar y una cucharadita rasada de sal.
4. Mezclar bien y revolver hasta que el azúcar y la sal se disuelvan completamente.

IMPORTANTE: Tanto la solución casera como la preparada en sobres deben administrarse frías. La ingestión de la preparación tibia o caliente puede provocar vómitos. Por ningún motivo debe hervirse la solución una vez preparada. La solución no puede guardarse durante 24 horas, es decir, de un día para otro, pero no más que eso. Si es necesario continuar administrándola, hay que preparar un nuevo sobre o solución casera al día siguiente.

Cuchara especial

Existe una cuchara especial que sirve para medir las cantidades exactas de azúcar y sal necesarias para la preparación del suero casero. Esta cuchara es distribuida por UNICEF en los centros de atención de salud de muchos países.

Averigüe si está disponible en los centros de atención de su comunidad y solicítela.

Es necesario continuar administrando SRO (en sobres o caseras) hasta que el niño tenga menos de 4 deposiciones blandas en un día.

MANTENIMIENTO DE LA ALIMENTACIÓN

Se sabe que en los niños con diarrea, especialmente cuando éstas se presentan continuamente, la pérdida de peso o desnutrición surge como consecuencia de:

- pérdida de apetito.
- suspensión de las comidas.
- pérdida de nutrientes por vómitos y mala absorción.
- deshidratación.

En el tratamiento de la diarrea es fundamental evitar el déficit nutricional por lo cual se debe seguir alimentando al niño durante el cuadro diarreico, siempre que no tenga vómitos.

Por esta razón, el principio de mantenimiento de la alimentación busca reanudar rápidamente la lactancia materna u otros tipos de alimentación. Apenas el niño recobre el apetito debe tomar sus alimentos, no existiendo motivos para esperar que la diarrea pase.

Los niños que «comen de todo» seguirán, sin embargo, un régimen blando sin residuos.

Pueden comer

- arroz, fideos o tallarines cocidos en agua, con un poco de sal y aceite crudo al momento de servirlo.
- carne sin grasa molida, cocida o a la plancha; pollo cocido.
- pescado fresco cocido.
- queso fresco (quesillo, queso blanco).
- zanahoria cocida y molida.
- alcachofas raspadas.
- puré de papas.
- banana machacada (plátano molido), manzanas ralladas.
- huevos cocidos.
- gelatinas.
- maicena.
- chuño.

Además, los niños con diarrea pueden beber:

- leche materna o leche en polvo (más diluida que lo normal).
- agua de arroz, de canela o de granada.
- té puro simple.
- agua mineral sin gas.

No pueden comer

- pan.
- otras verduras crudas y cocidas.
- carnes con grasa.
- condimentos picantes.
- otras frutas crudas y cocidas.
- helados y dulces.
- frituras en general.

Cuando el niño lleve dos días sin diarrea, puede volver poco a poco a la alimentación normal.

¿Cómo prevenir la Diarrea Infantil?

Sin duda uno de los aspectos de mayor importancia es la prevención de las causas que pueden ocasionar esta enfermedad que cobra tantas vidas de niños a cada minuto. Algunas sencillas medidas de prevención, todas las cuales dicen relación con la higiene son:

- Mientras sea posible, alimentar a los niños con leche materna durante el primer año de vida y según las indicaciones médicas. La leche materna contiene un alto porcentaje de defensas naturales y es absolutamente limpia.
- Lavar muy bien las manos antes de preparar los alimentos y después de ir al baño (W.C.).
- Si no se cuenta con agua potable, usar sólo agua hervida para la preparación de los alimentos y bebidas que se le dan a los niños.
- Proteger los alimentos de los animales domésticos, moscas y otros insectos.
- Lavar cuidadosamente y mantener tapados los chupetes y biberones de los niños.
- Lavar cuidadosamente las frutas y verduras que se le dan a los niños.
- Mantener siempre la basura tapada, la cocina limpia y sin moscas u otros insectos.

Para recordar:

- La diarrea es de comienzo brusco y puede durar varios días.
- Se presenta especialmente en niños menores de dos años que se alimentan en forma artificial.
- Es más grave y frecuente en niños desnutridos.
- En casos graves, puede producir deposiciones con mucosidades, pus y/o sangre.

BEBIDAS COMERCIALES Y OTROS LÍQUIDOS

Las bebidas no-alcohólicas y las que no tienen cafeína comúnmente se promueven como favorables en la prevención de la deshidratación e incluso para el alivio de los síntomas durante la diarrea. Sin embargo, por su composición, las bebidas gaseosas comunes, las sopas y los jugos comerciales no resultan beneficiosos, por lo que no es recomendable consumirlos mientras dura la enfermedad.

LA DESHIDRATACIÓN GRAVE PUEDE CAUSAR LA MUERTE

**LA FALTA O CARENCIA DE ALIMENTOS
PUEDE CONDUCIR A LA DESNUTRICIÓN**

Fuente

Este documento ha sido redactado en base a *TRO, Guía para la Acción*, OMMS, UNICEF. *El Tratamiento de la Diarrea y el Uso de la Terapia de Rehidratación Oral*, OMS/UNICEF, Las Diarreas Infantiles, Ministerio de Salud, Chile/UNICEF.



TRO, PREGUNTAS Y RESPUESTAS



ANEXO TÉCNICO

Este anexo técnico complementa la actividad “Agentes SecreTROs” propuesta en la publicación “Actividades Educativas para niños y niñas de 7 a 11 años”, editada en el año 2001 por la Oficina Scout Mundial, Región Interamericana. Aún así, nos ha parecido necesario incluirlo en esta publicación con el objeto de facilitar el trabajo de los jóvenes entregándoles algunas preguntas sobre TRO y SRO y sus respuestas, las que pueden ser extremadamente útiles al momento de idear, crear y ejecutar alguna actividad con niños y niñas como parte de las acciones de las campañas que la actividad “Agua de Vida” propone realizar.

Con la ayuda del material que los mismos jóvenes puedan obtener, además de sus propios conocimientos, les será posible crear otras preguntas o bien adaptar las que aquí se presentan a la realidad de la comunidad local en que se ha enfocado el trabajo de la campaña.

La mayoría de las preguntas que aparecen en este anexo están directamente relacionadas con TRO. Las que los propios jóvenes formulen pueden indagar en el conocimiento que los miembros de la comunidad local o los niños y niñas, en caso de que se trate de un juego destinado a ellos, tengan sobre la importancia del agua en nuestro cuerpo y en el medio ambiente o incluir temáticas de auto cuidado, vida saludable, alimentación adecuada, higiene, etc.

PREGUNTA	RESPUESTA
1. Una diarrea mal tratada, ¿puede causar la muerte?	1. Sí, cerca de 10 niños mueren por minuto en el mundo a causa de la diarrea.
2. ¿Es común que los niños sufran de diarrea?	2. Sí, sobre todo los más pequeños.
3. ¿El tratamiento de la diarrea es extremadamente caro y complicado?	3. No, es sencillo y de muy bajo costo.
4. ¿La diarrea provoca deshidratación?	4. Sí
5. ¿La deshidratación puede combatirse por medio de las Sales de Rehidratación Oral?	5. Sí
6. ¿La diarrea se produce porque entran en nuestro cuerpo bacterias, virus y parásitos?	6. Sí, los que reciben el nombre de microorganismos.
7. ¿Es importante el agua para nuestro cuerpo?	7. Sí, a través de ella nuestro cuerpo recibe elementos que le son necesarios para vivir.
8. ¿Cómo nos damos cuenta que tenemos una diarrea?	8. Porque las deposiciones son más líquidas y frecuentes que lo habitual.
9. ¿La diarrea produce pérdida de agua y sales minerales?	9. Sí
10. Verdadero o Falso: No existe relación entre TRO y SRO.	10. Falso. La utilización de la Solución de Rehidratación Oral (SRO) es una de las medidas de rehidratación propuestas por la Terapia de Rehidratación Oral (TRO).

PREGUNTA	RESPUESTA
11. ¿Qué le pasa a una planta cuando no recibe agua?	11. Se muere.
12. Verdadero o Falso: No importa que nuestro cuerpo pierda agua y sales minerales.	12. Falso. La pérdida prolongada de agua y sales minerales produce deshidratación.
13. Verdadero o Falso: La deshidratación que produce una diarrea aguda puede provocar la muerte.	13. Verdadero.
14. Verdadero o Falso: La diarrea es un trastorno del intestino.	14. Verdadero.
15. ¿Puede una diarrea estar acompañada de vómitos?	15. Sí, los casos más graves presentan, además, vómitos.
16. Verdadero o Falso: La deshidratación se produce cuando el agua que toma el niño está sucia.	16. Falso. La deshidratación se produce cuando el niño pierde mucho líquido sin tomar la cantidad necesaria para reponerlo.
17. Verdadero o Falso: Los niños bien alimentados corren más riesgo de deshidratarse rápidamente.	17. Falso. Corren mucho más riesgo los niños desnutridos y los que aún están tomando leche materna.
18. Durante una diarrea el cuerpo no logra absorber todos los nutrientes que necesita, ¿qué consecuencia puede ocasionar esta situación?	18. Puede provocar desnutrición en el niño.
19. ¿Los alimentos son importantes para crecer sanos y fuertes?	19. Sí, porque tienen nutrientes que nuestro organismo necesita.
20. Verdadero o Falso: La desnutrición se produce cuando nuestro cuerpo no recibe los nutrientes que necesita.	20. Verdadero.
21. Verdadero o Falso: Podemos reemplazar el agua que nuestro cuerpo necesita por la misma cantidad de bebidas gaseosas.	21. Falso. Nuestro cuerpo no sólo necesita líquido, además requiere de las sales que el agua aporta.
22. Cuando un niño tiene diarrea, ¿es bueno dejar de alimentarlo?	22. No. El cuerpo necesita alimento y, aunque bote gran parte del alimento que ingiere, algunos nutrientes podrán absorberse.
23. Verdadero o Falso: Uno de los signos de la deshidratación es el hundimiento de las órbitas de los ojos.	23. Verdadero. Es uno de los primeros signos de deshidratación.
24. Verdadero o Falso: No importa que un niño con diarrea esté, además, sin ánimo y decaído, ya se le pasará.	24. Falso. Si bien todos los niños cuando están enfermos tienen menos ganas de hacer cosas, esto puede ser un signo importante de deshidratación.
25. Verdadero o Falso: Si un niño está deshidratado tendrá mucha sed y poca orina.	25. Verdadero.
26. ¿Es normal que un niño con diarrea baje bruscamente de peso?	26. Sí, porque hay una disminución en el consumo de calorías.

PREGUNTA	RESPUESTA
27. Verdadero o Falso: La diarrea no afecta a las personas mayores.	27. Falso. La diarrea puede afectarnos a todos, no importa nuestra edad.
28. Verdadero o Falso: La diarrea es más peligrosa en niños menores de 5 años.	28. Verdadero.
29. ¿Se puede hablar de una diarrea grave?	29. Sí.
30. Verdadero o Falso: Un niño con un cuadro grave de diarrea tendrá mucho sueño y desánimo, pulso rápido y débil y respiración rápida.	30. Verdadero. Estos son algunos de los síntomas de una diarrea grave.
31. Verdadero o Falso: Un niño con un cuadro grave de diarrea tendrá ojeras muy marcadas y llanto sin lágrimas.	31. Verdadero. Estos son algunos de los síntomas de una diarrea grave.
32. Verdadero o Falso: Es importante saber reconocer los síntomas de una enfermedad para poder tomar medidas a tiempo.	32. Verdadero. Muchas dificultades mayores pueden evitarse si se toman las medidas adecuadas en el momento oportuno.
33. Verdadero o Falso: Evitar que los niños mueran por deshidratación es sólo tarea de UNICEF.	33. Falso. Todos podemos hacer algo y así ayudar en esta tarea.
34. Verdadero o Falso: Siempre que hay un caso de diarrea es necesario recuperar líquidos y alimentarse.	34. Verdadero. Ese es el primer paso para la recuperación.
35. Verdadero o Falso: Las Sales de Rehidratación Oral son un tratamiento muy eficiente contra la deshidratación.	35. Verdadero. Son muy sencillas de preparar, por lo que cualquier persona puede utilizarlas. Además, UNICEF entrega sobres cerrados con soluciones ya preparadas.
36. Verdadero o Falso: Las Sales de Rehidratación Oral son una mezcla de seis ingredientes.	36. Falso. Son una mezcla de tres ingredientes.
37. ¿Cuál es la sigla que identifica a la Solución de Rehidratación Oral?	37. SRO.
38. Verdadero o Falso: Las SRO son una mezcla de agua, sal y glucosa.	38. Verdadero.
39. ¿Es lo mismo decir glucosa que azúcar?	39. Sí, son sinónimos.
40. ¿Es importante tener las manos limpias al preparar la solución de SRO?	40. Sí, como siempre que se prepara algo que luego será ingerido.
41. Verdadero o Falso: Para preparar la SRO sólo puede usarse agua hervida.	41. Falso. Es mejor si el agua está hervida, pero cuando no hay las facilidades puede usarse agua sin purificar.
42. Verdadero o Falso: Se necesita mucha agua para preparar un sobre de SRO	42. Falso. Para un sobre de SRO sólo se necesita 1 litro de agua.
43. Verdadero o Falso: La solución de SRO sólo puede administrarse después de cada deposición.	43. Falso. Es importante administrarla después de cada deposición, pero puede tomarse en cualquier momento siempre que el niño la acepte.
44. Verdadero o Falso: A los niños menores de un año se les debe dar 1/2 taza de SRO después de cada deposición.	44. Verdadero.

PREGUNTA	RESPUESTA
45. Verdadero o Falso: A los niños mayores de un año se les debe dar 1 taza de SRO después de cada deposición.	45. Verdadero.
46. ¿Es importante dar líquidos mientras dura la diarrea?	46. Sí, para mantener al niño hidratado.
47. ¿Se puede preparar una solución de SRO en forma casera?	47. Sí, mezclando agua, azúcar y sal.
48. ¿Qué ingredientes se necesitan para elaborar una solución de SRO casera?	48. Agua, azúcar, sal y zanahorias.
49. Verdadero o Falso: Es mejor tomar SRO cuando el agua aún está tibia porque entonces no tendrá gérmenes.	49. Falso. Es mejor tomarla fría, de lo contrario puede provocar vómitos.
50. ¿Puede hervirse la solución de SRO una vez que ha sido preparada?	50. No, por ningún motivo.
51. ¿Puede prepararse SRO para que dure una semana?	51. No, la solución de SRO debe prepararse para un día. Si se necesita al día siguiente es mejor botar lo que sobró del día anterior y preparar una nueva.
52. Verdadero o Falso: Mientras el niño esté con diarrea debe comer alimentos «blandos».	52. Verdadero. Mientras tenga diarrea debe comer alimentos poco condimentados, cocidos y sin grasa.
53. ¿Se puede prevenir la diarrea?	53. Sí, manteniendo la higiene de los alimentos y espacios donde vivimos.
54. ¿La leche materna evita la diarrea?	54. Sí, porque proporciona defensas naturales y es absolutamente limpia.
55. ¿Qué se puede hacer cuando no tenemos agua potable para nuestro consumo?	55. Hervir el agua y dejarla enfriar tapada. Luego de este proceso de purificación puede usarse para beber o preparar alimentos.
56. ¿Por qué es importante lavarse las manos antes de comer?	56. Porque así evitamos que entren a nuestro organismo microbios que pueden provocar enfermedades.
57. Verdadero o Falso: Debemos lavar cuidadosamente las frutas y verduras antes de comerlas.	57. Verdadero.
58. ¿Por qué es importante mantener la basura tapada?	58. Para evitar que atraiga moscas u otros insectos.
59. ¿Qué medidas de higiene se deben tomar en un lugar donde se preparan alimentos?	59. Mantener los utensilios limpios, dejar la basura tapada, alejar los animales domésticos, lavarse las manos, almacenar los alimentos en un lugar fresco y limpio, etc.
60. Verdadero o Falso: Una alimentación equilibrada nos permite crecer sanos y fuertes.	60. Verdadero.
61. ¿Cuál es la sigla que identifica a la Terapia de Rehidratación Oral?	61. TRO.

Fuente

Este documento ha sido redactado en base a TRO, Guía para la Acción, OMMS, UNICEF. *El Tratamiento de la Diarrea y el Uso de la Terapia de Rehidratación Oral*, OMS/UNICEF, Las Diarreas Infantiles, Ministerio de Salud, Chile/UNICEF.



NOCIONES BÁSICAS DE DRAMATURGIA

ANEXO TÉCNICO

Cuando se piensa en hacer teatro, las opciones más frecuentes son claramente dos: escoger un texto ya escrito por un autor conocido, o lanzarse a la tarea de construir un libreto original, generalmente de creación colectiva.

Es este segundo caso la materia del presente anexo técnico, ya que sin duda es lo que resulta más útil para el desafío de crear una pieza original que sirva a su vez como herramienta de difusión de ciertas ideas (campañas de salud, de educación en valores, de promoción de los derechos humanos, de divulgación de los derechos del niño, etc.)

En general, es recomendable haber tenido la experiencia de trabajar con una obra ya escrita anteriormente antes de lanzarse a la tarea de escribir una obra a partir de cero. Sin embargo, no hay que desanimarse, la tarea no es tan compleja como parece y, a menos que uno quiera convertirse en un exitoso dramaturgo, bastan sólo algunas indicaciones para lograr un resultado satisfactorio.

Si los encargados de escribir el texto no han participado nunca en el montaje de una obra, es recomendable que presencien una o varias obras de teatro y observen con atención todos los detalles, tanto de los diálogos como de los movimientos y puesta en escena; o que al menos lean algunas obras dramáticas para que se familiaricen con el tipo de diálogo que allí se presenta y con las indicaciones que se entregan.

Para escribir una obra de teatro se puede partir desde distintos puntos: la historia, los personajes, el conflicto, etc. En este caso, dadas las características del trabajo que se realizará, entregaremos un modelo que propone partir desde el tema de la obra.

En primer lugar, mostraremos cómo crear un plano básico de la obra que contenga el tema, la historia y los personajes, para finalizar abordando la dramaturgia y algunos consejos generales.

EL TEMA

El tema es la base de la obra, en torno a él se desarrollará el conflicto y se relacionarán los diferentes personajes.

Cualquier tema es útil; se pueden escribir obras tanto sobre el amor como sobre el reciclaje de los desperdicios orgánicos. Lo importante es que haya sido decidido con el consenso del grupo, sobre todo cuando se trata de una creación colectiva, y que se conozca lo más profundamente posible. En el caso del amor, probablemente bastará con haber estado enamorado; para el reciclaje, será necesario indagar en aspectos técnicos que sustenten el mensaje y los diálogos.

Decidido el tema -y conocidos los aspectos técnicos que lo respaldan, en caso que fuera necesario- debe escribirse un breve resumen de lo que se quiere decir sobre el tema escogido en la obra. Esto es importante puesto que se pueden decir muchas cosas sobre un mismo tema y de no estar delimitado con anterioridad será difícil guiar el trabajo de redacción.

Finalmente, es necesario reducir este resumen a una sola frase que se conocerá como premisa. Esta será una especie de «columna vertebral» del trabajo que se desarrollará a continuación. Por ejemplo, si el tema es los beneficios del reciclaje de desperdicios, podemos establecer la siguiente premisa: "Reciclando material orgánico podemos obtener energía de buena calidad".

LA HISTORIA

Una vez conocido el tema y elegida la premisa, será necesario escribir la historia que los expondrá. Esta debe contar con tres partes fundamentales; una presentación, un nudo y un desenlace.

La presentación es la primera parte de la historia, y en ella se dan a conocer los personajes y el conflicto. En el nudo, las fuerzas antagónicas o en conflicto se enfrentan hasta llegar a su punto álgido o clímax. Finalmente se abre el desenlace, la etapa en que se resuelve el conflicto.

El conflicto, por su parte, es el enfrentamiento que se produce en la obra cuando la fuerza antagónica le impide a la fuerza protagónica alcanzar su objetivo.

Ejemplo: «Caperucita Roja»

PRESENTACIÓN: La madre le pide a Caperucita (protagonista) que le vaya a dejar a su abuela enferma un canasto con comida (objetivo), advirtiéndole que no hable con el lobo (antagonista). Sin embargo, éste encuentra a Caperucita y ella le confiesa ingenuamente su destino.

NUDO: El lobo secuestra y suplanta a la abuela. Cuando llega Caperucita éste la engaña para comérsela (clímax).

DESENLACE: Un par de cazadores escuchan los gritos, salvan a Caperucita y a su abuela y dan al lobo un castigo.

Tiempo y Espacio son aspectos importantes de determinar en esta etapa. Con respecto al tiempo, hay algunas preguntas que pueden ayudar: ¿cuándo transcurre la obra?, ¿cuánto tiempo comprende?, ¿se desarrolla en un solo día o en un tiempo mayor: semanas, meses, años? y también, ¿en qué época está ambientada? Para la determinación del espacio es necesario conocer dónde transcurre la obra (en el campo, la ciudad, en una casa, en una pieza, etc.). Es importante establecer el lugar físico en que la obra transcurre, así como las características de ese lugar (espacioso, oscuro, silencioso, tenebroso, iluminado, etc.).

Igualmente importante en esta etapa es la creación de los personajes. Quiénes actúan en la obra, qué relación existe entre ellos (familiar, de amistad, romántica, etc.), cuáles son sus características físicas y psicológicas, quiénes son los protagonistas y quiénes los antagonistas, lo mismo que la determinación de los personajes secundarios.

Las fuerzas protagónicas y antagónicas pueden estar representadas por un personaje o por un grupo de personajes, pero deben estar claramente definidas y diferenciadas de modo que no se presenten confusiones que alteren la comprensión del auditorio.

LA ESTRUCTURA

Cuando hablamos de estructura de una obra de teatro, nos referimos a la división de ésta en actos y escenas. Cada acto representa una «unidad dramática» que cuenta con presentación, nudo y desenlace y que, a su vez, se encuentra subdividida en escenas, las que se definen por las entradas y salidas de los personajes.

Tanto los actos como las escenas deben tener un objetivo claro y definido, que eviten, como ya hemos dicho, desviarse del tema. Además, puede dárseles un título que ayude a definirlos.

EJEMPLO: «CAPERUCITA ROJA»

PRIMER ACTO: «El Error de Caperucita»

OBJETIVO DEL ACTO: Mostrar que Caperucita desobedece la advertencia de su madre.

PRIMERA ESCENA: «La Misión Peligrosa»

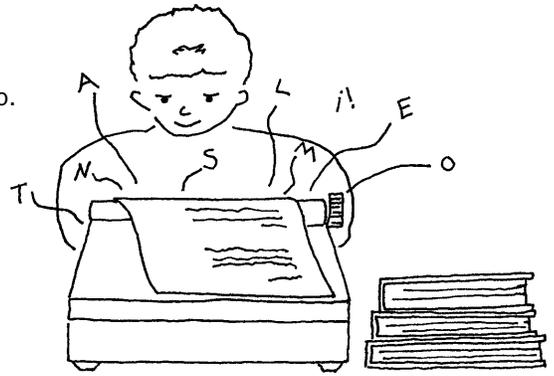
OBJETIVOS DE LA ESCENA: - presentar a los personajes,
- presentar el espacio (cocina),
- informar sobre la obra y su conflicto.

OBJETIVOS DE LOS PERSONAJES: - Caperucita: obedecer a su madre.
- Madre: advertir a su hija.

SEGUNDA ESCENA: «Encuentro con el Lobo»

OBJETIVOS DE LA ESCENA: - presentar al lobo,
- presentar el espacio (bosque),
- mostrar el engaño del lobo.

OBJETIVOS DE LOS PERSONAJES: - Lobo: conocer el destino de Caperucita.
- Caperucita: llegar a la casa de su abuela.



Repetiendo esta operación con todos los actos y escenas que conforman la obra, se obtendrá un esquema elemental que facilitará la posterior redacción de los diálogos.

DRAMATURGIA

Con este nombre se designa el proceso de escribir una historia para ser representada, es decir, llevada a diálogos entre personajes.

Una vez que la historia, los personajes, los espacios, el tiempo y la estructura se han definido, es momento de comenzar a escribir los diálogos.

Como ya hemos dicho, los personajes tienen características físicas y psicológicas que los determinan, actúan en espacios concretos y persiguen objetivos claros. Todos estos aspectos deben tenerse en cuenta al momento de escribir los diálogos de la obra de teatro. Siguiendo el ejemplo que hemos utilizado, podemos decir que Caperucita es una niña de ocho años, traviesa e ingenua, acostumbrada a vivir en el bosque y confiar en los demás; por su parte, el lobo es un adulto de aspecto amenazante, astuto y malvado. Estas características deben reflejarse no sólo en la caracterización de los personajes que realicen los actores, sino que también en las palabras que utilicen los personajes para comunicarse, es decir, en los diálogos.

Pero además es importante el lenguaje, ya que, entre otros factores, crea el nexo entre el espectador y la obra. Diálogos demasiado extensos, por ejemplo, podrán no ser atractivos para los espectadores. Por ello es importante que el lenguaje sea poco descriptivo; ágil y conciso, utilizando pocas palabras para decir lo que se quiere decir; expresivo del mundo cultural al que pertenecen los espectadores y que posea algo de humor.

La obra se escribe siempre en un lenguaje audiovisual, los textos van acompañados de gestos que los actores realizan sobre el escenario, lo que permite una especial síntesis. Por ejemplo, si queremos demostrar que el lobo está hambriento, no lo haremos decir «tengo hambre», sino que pondremos: «- Lobo (sobándose el vientre): ¡Mmm... un conejito!». De esta forma, es posible mostrar de una manera visual y auditiva que el lobo tiene hambre y además entregar información sobre lo que al personaje le gusta comer.

Siempre es recomendable repetir la información importante, acompañándola de gestos y movimientos que aseguren la comprensión del público.

Existen otros signos dramáticos, lenguajes o recursos de la acción que facilitan la entrega del mensaje, establecen un nexo con los espectadores y hacen más atractiva la obra de teatro. En esta línea, es importante la utilización de elementos sorpresa, situaciones visuales cómicas, lenguajes con humor, etc.

Correcciones y nuevos elementos

Una vez escrita, la obra debe corregirse considerando que cada escena tenga una duración proporcional a su importancia dentro de la obra. El dramatismo, por su parte, debe ser ascendente y culminar en el clímax, punto de mayor conflicto entre la fuerza protagónica y antagónica, para luego llegar al desenlace.

Es fundamental que el texto final dé fiel cuenta de la premisa que se estableció en un principio para la obra.

Una vez escrita la obra se pueden insertar canciones que reemplacen los diálogos demasiado extensos, o que simplemente favorezcan el resultado global. En caso de hacerlo, deben buscarse aquellas conocidas por el público, permitiendo que ellos participen.

Recomendaciones

- Lo más difícil del proceso será crear una historia y su conflicto a partir del tema. En estos casos es recomendable inspirarse en la vida cotidiana, tomando ejemplos de los hechos que presenciamos a diario, y apoyarse en el protagonista como hilo conductor.
- La premisa de la obra debe subentenderse a partir del texto, no es bueno darla en forma explícita al público, pues se estará subestimando la inteligencia del auditorio.
- Una buena forma de llegar a los diálogos en un trabajo de creación colectiva es la improvisación. Para ello, se le puede entregar a los actores un resumen de cada acto o escena y pedirles que improvisen de acuerdo a como ellos creen que se daría la situación. Aparecerán muchas buenas ideas que ayudarán en la redacción final. Lo importante es que todos participen, aportando soluciones creativas.
- Para explicar temas complejos o técnicos se puede poner a un personaje explicándole pacientemente a otro. Este hará todas las preguntas que correspondan, representando tácitamente al público.
- Es recomendable alternar escenas dramáticas con humorísticas, o situaciones de gran conflicto con otras más ligeras que permitan que el público se relaje.
- La obra será siempre enriquecida con el proceso de puesta en escena, por lo que los dramaturgos deben estar atentos y dispuestos a escribir todos los cambios que correspondan.

Fuente

Guillermo Calderón, (actor y director teatral) y *Manual de Teatro Escolar* de Jorge Díaz y Carlos Genovese, Editorial Salesiana, Santiago, Chile, 1994.



NOCIONES BÁSICAS DE TEATRO CALLEJERO

ANEXO TÉCNICO

A lo largo de la historia, casi todo el teatro ha ocurrido en las calles.

Las primeras manifestaciones teatrales conocidas surgieron en Grecia como parte de las actividades que se llevaban a cabo durante las diferentes fiestas con las que se agasajaba al dios Baco. En un principio, las representaciones eran ambulantes, y hacia el siglo IV a. C. comenzaron a construirse teatros de piedra (muy similares a las actuales plazas de toros), algunos de los cuales tenían capacidad para albergar a más de 20.000 personas.

Durante la Edad Media coexistieron las representaciones religiosas, que se llevaban a cabo en los templos e iglesias, y las profanas, realizadas al aire libre, en escenarios improvisados en calles y paseos públicos, llamando la atención de quienes transitaban por ellos.

Sólo a partir del Renacimiento, y en gran parte debido a las necesidades impuestas por la ópera, comenzaron a construirse las primeras salas de teatro tal como las conocemos hoy en día.

Hacer teatro en la calle supone un gran desafío. Los actores desde siempre han utilizado el ingenio y la creatividad para solucionar los problemas que se les presentaban, logrando crear un estilo particular que hoy conocemos como Teatro Callejero. Máscaras, zancos, acrobacias y música, son algunos de los recursos más usados para llamar la atención del público, representar en forma clara y atractiva la obra, y entregar su mensaje.

Una vez que en conjunto se ha creado o seleccionado una obra de teatro (ver anexo técnico “Nociones Básicas de Dramaturgia”), ésta debe ser leída por todos para asignar los diferentes personajes y nombrar al director, al mismo tiempo que distribuir las tareas de producción y determinar a los responsables de realizarlas.

DIRECCIÓN



Siempre es bueno buscar la asesoría de una persona con experiencia en dirección de montajes teatrales; si esto no fuera posible, deberá elegirse a uno de los integrantes del grupo para que asuma la responsabilidad de director. En ambos casos, debe quedar claro que el director no es el «dueño» de la obra, sino una persona que asume la responsabilidad de guiar el trabajo de los actores y ordenar la puesta en escena. Por lo anterior, el director deberá escuchar las opiniones de todos sus compañeros y, junto con ellos, buscar la mejor manera de dar a conocer el mensaje que se quiere hacer llegar al público.

Quien asuma la dirección deberá preocuparse principalmente de crear un ambiente de búsqueda creativo, ordenado y constructivo; moderar al grupo en la elección de los «actores» que asumirán los diferentes personajes; analizar junto a ellos los personajes y ayudar en su caracterización; obtener una unidad de estilo; analizar las escenas del texto para buscar lo más importante de resaltar en cada una de ellas; trabajar en conjunto con el productor para mantener una unidad en la propuesta; determinar, junto al grupo, el calendario de ensayos y hacerlo cumplir; y, por último, moderar los debates que surjan durante el trabajo.

Al momento de revisar el trabajo final, el director debe tener especial cuidado en los siguientes aspectos:

- que los personajes estén claramente caracterizados y diferenciados unos de otros;
- que los actores hablen fuerte y claro;
- que la obra tenga una intensidad ascendente;
- que el resultado final exprese el mensaje que se quiere hacer llegar.

CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES

La creación de un personaje es la recreación resumida y expresiva de las acciones de un ser humano.

Una forma simple de acercarse a la construcción del personaje es que el actor se pregunte durante los ensayos previos: ¿quién soy en ese momento?, ¿con qué persona estoy hablando?, ¿qué pretende? y ¿en qué situación nos encontramos? Analizar en conjunto con el grupo al personaje -a través de la lectura detenida de la obra y ejercicios de improvisación de escenas- permitirá hacerse una idea de sus características físicas (¿cómo es?); de sus características psicológicas (¿cómo reacciona ante las situaciones que se le presentan?); de lo que efectivamente hace en la obra (por ejemplo, si es congruente con lo que dice que hace); de las acciones que no están expresamente señaladas en la obra pero que el personaje realiza o suponemos que realiza.

Para comenzar el trabajo de caracterización puede ser útil recordar la forma de ser de alguien que tenga algún parecido con el personaje, teniendo especial cuidado con no abusar de ello. El camino del análisis con la ayuda del grupo, incorporando la propia emotividad y experiencia del actor, serán siempre la manera más sincera, completa y personal de llegar al personaje.

Para finalizar, algunas recomendaciones respecto a los ensayos:

- los actores deben tener asignado su personaje antes del primer ensayo, de modo que puedan aprender sus parlamentos para dicha ocasión;
- es recomendable comenzar con un breve juego de precalentamiento corporal y concentración. Esto permitirá «soltar» a los actores e introducirlos en el trabajo;
- durante los primeros ensayos se pueden improvisar movimientos y actitudes. Con las sugerencias del grupo y del director, se logrará un trabajo más completo que permitirá llegar a la mejor solución;
- la mejor forma de representar una escena será siempre la que narre de forma más clara la historia;
- se partirá ensayando las escenas en orden sucesivo, una vez que estén claras, se ensayarán las canciones, coreografías, acrobacias y otro tipo de atractivos que se hayan agregado al montaje.

PRODUCCIÓN

Se llama producción al diseño general de una puesta en escena, es decir, los aspectos organizativos que la respaldan.

El productor es el responsable de realizar un plan de trabajo que distribuya todas las tareas que exige el montaje, controlar los gastos para que se mantengan dentro del presupuesto, conseguir un lugar de ensayo, auspicios, difusión de la prensa, realizar la venta de funciones a instituciones, obtener los permisos municipales cuando sean necesarios, etc. Es, en otras palabras, un relacionador público con acceso al dinero que se ha asignado al montaje, esto es, un administrador.

Suele ocurrir en el teatro de aficionados que la producción se realice en forma colectiva, lo que la vuelve algo caótica al no haber un responsable de todos estos aspectos, que absorben bastante tiempo y, de no estar bien solucionados, influyen negativamente en el resultado. Por ello, ser el productor general es una responsabilidad tan importante como las demás dentro del montaje de la obra.

Por la carga de trabajo que supone, es recomendable que el productor general reciba la colaboración de otros miembros del equipo que cumplan la función de asistentes de producción. De esta manera, se pueden distribuir las responsabilidades y llevar un control más efectivo que permita solucionar las dificultades en cuanto éstas se presenten.

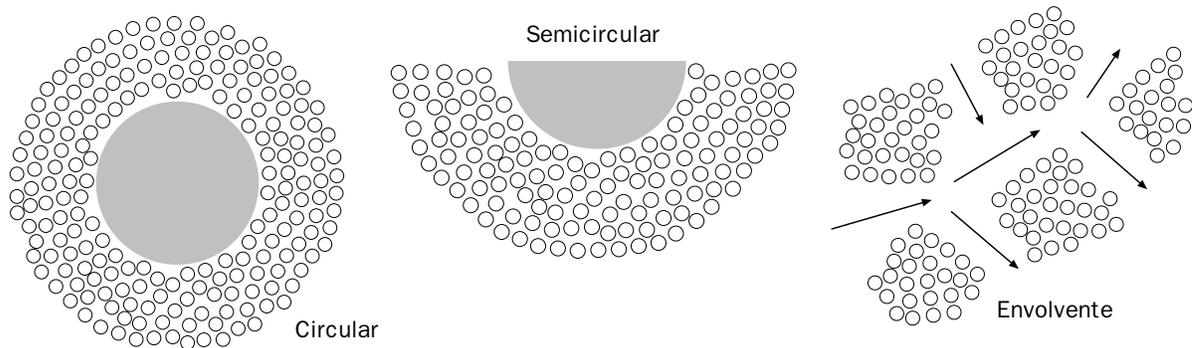
Un buen equipo de producción debe respetar el diseño general de la puesta en escena que el grupo ha determinado; adecuarse a las reales disponibilidades materiales, económicas y humanas; ser creativos e imaginativos para obtener los recursos; cumplir y hacer cumplir las fechas que se han determinado entre todos; dar tareas claras, bien definidas y colaborar en lugar de mandar y vigilar.

DISEÑO DEL ESPACIO

Cuando se habla de diseño del espacio, es conveniente distinguir entre «espacio teatral», «área escénica» y «área de servicios».

El «espacio teatral» corresponde al espacio general donde se va a desarrollar el hecho teatral, es decir, donde se enmarca y transcurre la acción dramática, mucho más allá del puro escenario lo que, evidentemente, incluye al público. El «área escénica» se refiere al espacio o zona específicos en que se desenvuelven los actores. Por último, el «área de servicios» corresponde a las zonas que se utilizan para almacenar, circular, esperar y trabajar.

- Para la realización de una obra de teatro callejero, el «espacio teatral» puede disponerse de diferentes formas. Una posibilidad es hacerlo de manera Circular, de modo que los actores sean rodeados por el público; otra forma es utilizando un esquema Semicircular, el que consiste en distribuir al público en un semicírculo frente al escenario; por último, puede disponerse de manera Envolvente, desarrollando la acción en medio de los espectadores. Esta última forma permite involucrar totalmente al público en el espacio, pero exige de cierta experiencia en el manejo con la gente.



Cualquiera sea la forma utilizada, es conveniente tomar ciertas precauciones: el espacio destinado a la representación debe estar claramente delimitado; la distancia entre los actores y el público debe medirse con cuidado, pues los actores aficionados carecen de una técnica adecuada para proyectar la voz; si el espacio escogido cuenta con un elemento propio, por ejemplo, escalinatas, fachadas, etc., conviene aprovecharlos y valorizarlos en lugar de disimularlos; se debe verificar la visibilidad desde todos los ángulos para que no ocurra que los espectadores vean a los actores desde los tobillos hacia arriba, opacando el trabajo realizado.

El diseñador deberá tener presente estos aspectos y aprovecharlos en una propuesta creativa que esté acorde con los recursos disponibles, siempre teniendo en cuenta que lo principal es colaborar en la entrega del mensaje que se quiere hacer llegar al público.

- El «área escénica» puede ser definida, conformada y transformada por diferentes elementos.

La escenografía

La escenografía permite crear una atmósfera que presente el ambiente que rodea a los personajes.

La tarea del escenógrafo no se limita a pintar los telones o recortar cartulina, es el encargado de transformar creativamente el espacio, potenciando los contenidos de la obra y ayudando a crear la relación entre los espectadores y los actores.

En el caso específico del teatro callejero, es importante tener en cuenta que la escenografía utilizada no puede interrumpir la visibilidad de la obra y mientras menos elementos se utilicen, mejor. Existen algunas recomendaciones que deben tenerse en cuenta:

- utilizar materiales livianos y evitar que la escenografía sea pesada y difícil de transportar;
- estudiar la posibilidad de utilizar materiales no convencionales; una tela rústica puede entregar texturas novedosas y sugerentes;
- en caso de construir tarimas, debe intentarse que sean modulares, fáciles de mover y almacenar, livianas y que no crujan al caminar sobre ellas;
- el diseño de la escenografía debe ser resultado de los ensayos, a los que el escenógrafo debe asistir y participar;
- las entradas y salidas del escenario deben ser expeditas, las rampas y escalinatas (si las hubiera) deben ser fáciles de transitar, evitando accidentes de los actores;
- las construcciones en altura deben tener barandas o protecciones y los andamios, en caso que se utilicen, deben ser sólidos y estar en buen estado;
- evitar efectos que requieran de la utilización del fuego, así como materiales inflamables;
- prever, desde el primer momento, un lugar donde almacenar la escenografía.

Existen otros elementos que es importante tener en cuenta al momento de diseñar el «área escénica». El cuerpo de los actores: hay ocasiones en que pueden convertirse en parte de la escenografía, por ejemplo, utilizando la gestualidad y la mímica pueden representar puertas que se abren, árboles, etc. El dispositivo escénico: se designa de esta manera a cualquier elemento -armazón, construcción aislada, objeto, etc.- que sirve para dar una idea general de los espacios, reemplazando la escenografía. Se trata de la utilización de biombos, andamios, tarimas móviles, lienzos, etc., que pueden estar fijos o ser movidos por los mismos actores, permitiendo transformar el espacio en poco tiempo. La utilización de elementos aislados, proyecciones e iluminación son parte de la escenografía, sobre todo ésta última, pero en el teatro callejero -que se realiza a espacio abierto y generalmente de día- su utilización será muy improbable.

- El «área de servicios» se refiere al espacio necesario para la circulación, almacenaje, trabajo técnico y espera de los actores. Es importante contar con un espacio que no entorpezca a quienes actúan en el escenario y permita la realización del trabajo que debe efectuarse antes, durante y después de la presentación de la obra. Por ejemplo, es necesario que los actores cuenten con camarines que les brinden un espacio seguro y privado donde cambiarse, maquillarse y dejar sus pertenencias.

EL VESTUARIO

En el teatro de aficionados, la confección del vestuario generalmente queda a cargo de los mismos actores. Es por ello que creemos importante entregar algunas recomendaciones generales:

- el vestuario es mucho más que un disfraz: es la forma como el personaje se muestra externamente, entregando signos que permitan la comprensión del público;
- el vestuario debe ayudar al actor en la composición de su personaje, por lo mismo, deben ser cómodos, livianos y no ser peligrosos o inflamables.
- la elaboración de un traje requiere más imaginación que dinero;
- cada actor debe hacerse responsable de su vestuario en cada una de las funciones que realice, dejándolos ordenados y doblados una vez utilizados;
- el vestuario es un material valioso que puede servir para otras oportunidades, por ello es importante pensar en un buen lugar para guardarlo una vez culminada la obra.
- para el teatro callejero es recomendable usar un vestuario que llame la atención de quienes transitan por el lugar.



LA UTILERÍA

Con este nombre se designan todos los objetos que están en el escenario y complementan la escenografía.

La utilería puede ser realista, abstracta o fantástica dependiendo de las opciones que el grupo haya tomado respecto al estilo de la obra. Pueden, incluso, mezclarse estilos si el grupo considera que eso contribuye al entendimiento de la obra.

Otro aspecto importante de tener en cuenta se refiere a la manipulación de los objetos. En el escenario, un objeto se transforma en un elemento que ayuda a la expresión. Por ello, es importante conocer el uso que el actor hará de él, permitiendo crear o escoger el objeto que en mayor medida cumpla con la función de ayudar a expresar las características del personaje o las condiciones del ambiente en que se desenvuelve.

Nuevamente, entregamos algunas recomendaciones que creemos serán muy útiles en esta tarea:

- estimular la imaginación y la creatividad;
- buscar materiales sencillos y baratos, incluso aprovechar elementos de desecho;
- no trabajar con formas o materiales de difícil manipulación o muy pesados. Evitar aristas y ángulos punzantes o cortantes. Siempre es bueno ponerse en el lugar del actor al momento de preparar los diferentes materiales que utilizará;
- en todo momento se deben aceptar las sugerencias de los actores, en definitiva son ellos quienes manipularán los objetos;
- al igual que los demás elementos, la utilería se prueba en el escenario y debe estar acorde con la exigencias de la obra. Un objeto muy pequeño, se perderá desde la distancia; uno de color exagerado, distraerá la atención del público si no se enmarca dentro del estilo.

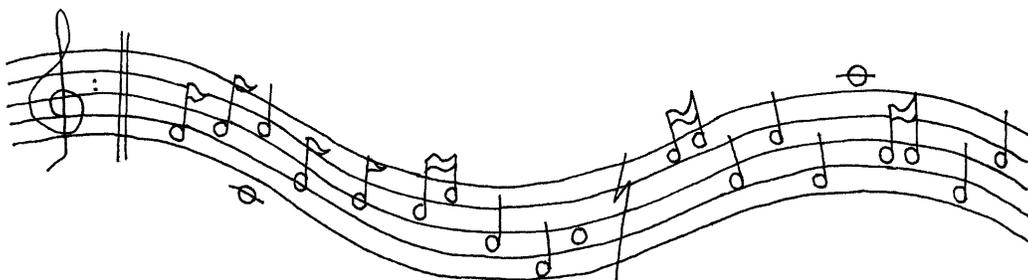
LA MÚSICA

En el teatro, la música puede prestar diferentes aportes a la intencionalidad comunicativa. El empleo de canciones estimula la participación del público; da un carácter festivo a la representación; permite acceder a los contenidos de una manera diferente a través de las sensaciones que evoca y, por último, integra otras expresiones del espectáculo como la pantomima, el baile, el canto, etc.

Si se opta por utilizar música debe ser creada o escogida con cuidado, de lo contrario opacará y debilitará el trabajo realizado. Un consejo: el folclor y las tradiciones culturales propias pueden ser una enorme fuente de inspiración y llamarán la atención del público.

Al igual que con los otros elementos de los cuales hemos ido hablando, la música debe ser resultado de un proceso de experimentación y búsqueda de todos quienes participan en el montaje. Sólo atreviéndose a intentar nuevas posibilidades se llegará a un resultado satisfactorio. El proceso de creación es una mezcla entre un poco de talento y mucho trabajo.

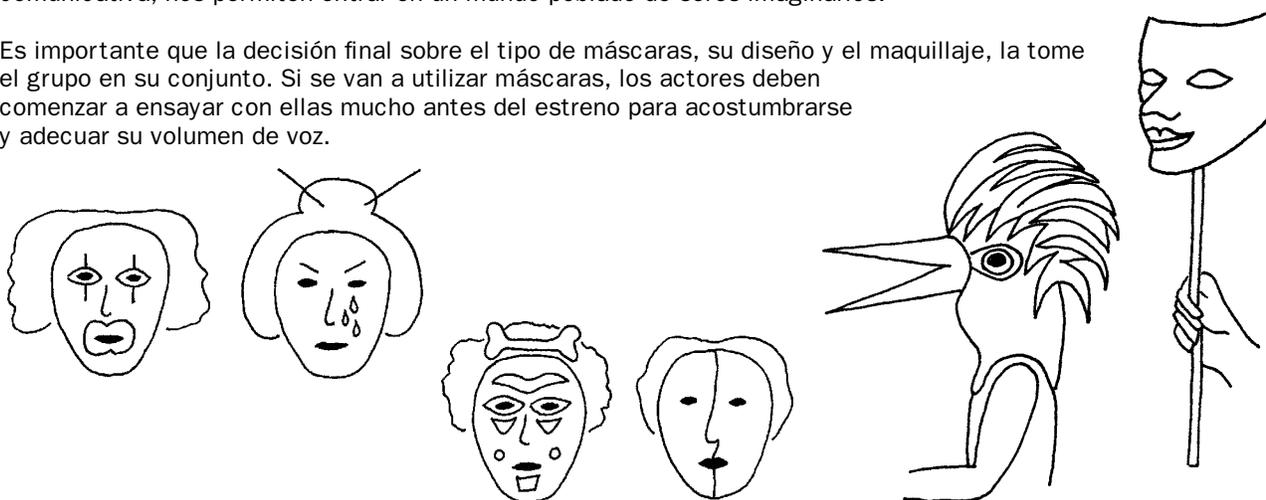
Es posible fabricar los instrumentos con materiales simples y de bajo costo. Botellas con agua, triángulos metálicos, bombos artesanales, calabazas secas rellenas con semillas, etc. Basta utilizar la imaginación.



EL MAQUILLAJE

La ficción empieza con la máscara. Esconde y exhibe. La máscara y el maquillaje, más que ningún otro elemento, nunca cumplen una función puramente decorativa, sino que responden a una necesidad del actor de ser «otro», de ocultarse para poder mostrarse tal como es. Máscaras y maquillaje cumplen una función comunicativa; nos permiten entrar en un mundo poblado de seres imaginarios.

Es importante que la decisión final sobre el tipo de máscaras, su diseño y el maquillaje, la tome el grupo en su conjunto. Si se van a utilizar máscaras, los actores deben comenzar a ensayar con ellas mucho antes del estreno para acostumbrarse y adecuar su volumen de voz.



Recomendaciones finales

- Una vez distribuidas las responsabilidades de producción se le entregará una copia de éstas a cada integrante del grupo, destacando sus responsabilidades específicas. Las tareas asignadas deberán controlarse periódicamente.
- Todas las responsabilidades señaladas son compatibles. Los actores pueden asumir responsabilidades en los diferentes equipos de producción, los escenógrafos pueden encargarse de la utilería, etc. Lo más importante es hacer una distribución equitativa, de acuerdo a los intereses y capacidades de cada uno, aprovechando al máximo los recursos de que se dispone.
- Para atraer al público, pueden realizarse diversas actividades en diferentes momentos, como por ejemplo:
 - en los días previos a la representación, realizar una pequeña campaña publicitaria dando a conocer el lugar, día y hora del estreno e invitando a los vecinos. Si se cuenta con recursos, pueden dejarse afiches en algunos sectores de mayor flujo.
 - previo a la representación, puede realizarse un «pasacalles»; un desfile con todos los personajes, acompañado de música.
 - puede hacerse una atractiva introducción con música, que llame la atención de los vecinos.
- Días antes de la representación, puede visitarse el lugar para conocer algunos aspectos de la vida cotidiana de las personas del barrio e incorporarlos a la obra. Por ejemplo, el nombre del almacenero, los problemas de alcantarillado, contaminación, etc.
- Los actores deben estar preparados para improvisar y dialogar con el público durante la representación, siempre que la escena lo permita.

Fuente

Guillermo Calderón, (actor y director teatral) y *Manual de Teatro Escolar* de Jorge Díaz y Carlos Genovese, Editorial Salesiana, Santiago, Chile, 1994.

LOS PUEBLOS DORMIDOS



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En campamento, los equipos de la Comunidad visitan por un día diferentes pueblos vecinos, con el fin de conocer las formas de organización social existentes y entrevistarse con sus habitantes -fundamentalmente con los jóvenes-, para conocer sus inquietudes, intereses y problemas. La información obtenida dará origen a una conversación nocturna de la Comunidad acerca de las condiciones generales de los pueblos visitados, su relación con las condiciones de la vida urbana y las ideas que los jóvenes proponen para solucionar los problemas más urgentes de ambas.

LUGAR

Lugar de campamento y pueblos cercanos a él.

DURACIÓN

Un día, durante un campamento de Comunidad.

PARTICIPANTES

La Comunidad, trabajando por equipos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Establecer contacto con los habitantes de pueblos cercanos al lugar de campamento.
2. Conocer las estructuras y formas de organización social de una comunidad rural.
3. Analizar similitudes y diferencias entre las estructuras sociales de sectores rurales y urbanos.
4. Relacionarse con jóvenes que viven realidades diferentes a la propia.

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. Me comprometo por distintos medios con la superación de las diferencias sociales.
3. Aprecio críticamente los elementos, cambios y metas de mi cultura.

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. Hace suyos los valores de su país, su pueblo y su cultura.

MATERIALES

Cuaderno y lápiz para cada participante; provisiones para un día de excursión.



Idea original

Néstor D. Soteras,
Equipo RE ME Paraguay.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El día anterior a la actividad

El dirigente o la persona encargada de conducir la actividad habrá averiguado cuáles son los pueblos cercanos a los cuales se puede acceder y de qué modo hacerlo, considerando que no estén demasiado alejados del campamento. Idealmente se seleccionará una localidad diferente para cada equipo.

Al anochecer, se presentan los detalles de cómo se realizará la actividad, los participantes la conocen desde que fue seleccionada por ellos para formar parte del ciclo de programa. Será importante ahondar en la idea de que no sólo se puede aprender de la vida en naturaleza, sino también de las comunidades apartadas o pequeños poblados que conviven a diario con ella y que rodean los sitios habitualmente escogidos para campamento. Esta será una gran oportunidad para conocer otros modos de vida y a las personas que los encarnan.

Antes de dormir, cada equipo sabrá hacia qué lugar deberá dirigirse al día siguiente y la información a recopilar una vez en él, la que se detalla en la siguiente pauta que los dirigentes entregarán a cada grupo.

Descripción del pueblo

- Nombre.
- Región, distrito o comuna a la que pertenece.
- Breve descripción geográfica.
- N° de habitantes y tipo de población (% aproximado de niños, jóvenes, adultos y ancianos).

Situación económica

- Nivel de vida observado.
- Principales fuentes de ingreso (agricultura, ganadería, turismo, otras actividades).
- Cantidad y tipo de comercio.
- Medios de transporte disponibles para los habitantes.

Situación administrativa

- Organización administrativa (municipio o ayuntamiento y departamentos que de él dependen).
- Organismos de seguridad pública (policía, bomberos, otros).

Situación socio-cultural

- Hospitales o formas de atención médica tradicional o alternativa.
- Iglesias (cantidad y religión a la que pertenecen).
- Escuelas.
- Correo.
- Lugares y formas de recreación.
- Bares o cantinas.
- Centros juveniles.
- Centros de ancianos.
- Festividades celebradas y creencias populares (mitos y leyendas locales).
- Situación de emigración hacia zonas urbanas.
- Situaciones conflictivas en general.

El día de la actividad

Muy temprano por la mañana, cada equipo inicia su excursión. Como se podrá deducir, la obtención de la información demandará un gran nivel de interacción de los jóvenes con los habitantes del pueblo. Para realizar esta tarea, cada equipo puede dividirse a su vez en parejas o grupos más pequeños que cubran las distintas áreas según sus intereses particulares.

Quien esté encargado de conducir la actividad recomendará a los jóvenes agudizar todos sus sentidos con el fin de obtener no sólo la información requerida, sino formarse una impresión general de la vida del pueblo y su clima humano y social. Especial interés cobrará en este sentido la relación que los equipos puedan establecer con otros jóvenes para conocer sus inquietudes y determinar los puntos de contacto entre las juventudes de distintos sectores sociales y geográficos.

Dependiendo cuánto se quiera ahondar en la información o las dificultades que se tenga para obtenerla, también es posible programar esta actividad de modo que los equipos permanezcan más tiempo en los pueblos visitados. En este caso, es posible pernoctar en el pueblo o volver tantas veces como sea necesario. Establecer vínculos con la comunidad local que permitan obtener cierta información puede no ser tan fácil como puede imaginarse. Sobre todo teniendo en cuenta que lo que la actividad se ha planteado como objetivos es conocer otras realidades, tomar contacto con jóvenes, etc. y no, como podría peligrosamente confundirse, realizar un “censo de población”.

De vuelta al campamento, cada equipo contará con un tiempo para organizar la información recopilada y hacer una primera evaluación de la experiencia vivida. También podrán discutir en este momento la forma en que esta información será compartida con los equipos restantes.

Al anochecer, la Comunidad se reunirá nuevamente para conocer e intercambiar las experiencias acumuladas durante el día. Será la ocasión propicia para analizar con mayor profundidad la vida de las comunidades rurales, las ventajas y desventajas que muestran en relación con la vida urbana, los principales problemas que las aquejan y, desde luego, las ideas que los jóvenes puedan proponer para superarlos.

El momento también será propicio para evaluar la actividad misma y compartir las opiniones de los jóvenes, lo que servirá para alimentar las posteriores evaluaciones de la progresión personal. En este sentido, los dirigentes deben estar atentos a los comentarios de los y las jóvenes al mismo tiempo que deberán, durante el desarrollo de la actividad, observar la conducta de los jóvenes.

CUÉNTAME OTRO CUENTO

Área de desarrollo
CREATIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad consiste en la creación de un pequeño taller literario en el cual los jóvenes desarrollan algunos ejercicios básicos para crear posteriormente un cuento nuevo y original, que será compartido con los demás miembros de la Comunidad y que eventualmente podría ser presentado a un concurso literario local. Esta actividad se desarrolla en forma paralela a otras actividades o proyectos que pudieran estar realizando la Comunidad o el equipo. Dependiendo de con cuántas otras actividades conviva, puede extenderse por más de cuatro semanas.

LUGAR

Lugar de reunión habitual de la Comunidad y otros lugares aptos para la creación de un texto literario.

DURACIÓN

Cuatro reuniones de Comunidad o más, dependiendo de la forma en que se organice la actividad y el alcance que se le quiera dar.

PARTICIPANTES

Individualmente y por equipos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Incentivar la imaginación.
2. Descubrir distintas posibilidades de expresión a través del lenguaje.
3. Incrementar las habilidades de expresión escrita.
4. Apreciar críticamente el trabajo propio y el de los demás.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Soy capaz de sintetizar, criticar, proponer y apreciar las opiniones de los demás.
2. Reflexiono y discuto con mi equipo y propongo acciones para realizar en conjunto.
3. Comparto con los demás mis inquietudes, aspiraciones y creaciones artísticas.
4. Elijo entre las distintas actividades artísticas y culturales que llaman mi atención.
5. Trato de expresarme de un modo propio, y soy capaz de mirar críticamente tendencias e ídolos sociales.

17-18 a 21 años

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

MATERIALES

Papel y lápiz para cada participante. Eventualmente, máquina de escribir o computadora, lo que obviamente dependerá de los recursos de los participantes.



Idea original
Central de Coordinación REME.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Primera reunión

Luego de elegida la actividad por los jóvenes e incorporada en la planificación del ciclo de programa respectivo, los dirigentes o el dirigente encargado explican la forma en que se desarrollará el pequeño taller literario, que dará como resultado la creación libre de cuENTOS cortos, los que bien podrían ser presentados a un concurso literario. En esta reunión comenzarán los primeros ensayos a través de algunos ejercicios de escritura creativa.

Ya que este tipo de escritura no es una actividad que se realice habitualmente y se requiere de cierta práctica para obtener resultados satisfactorios, el dirigente invitará a los miembros de la Comunidad a realizar la siguiente tarea de ejercitación:

El dirigente dictará el comienzo de una historia que los jóvenes completarán individualmente. Es importante que esta historia posea un componente de misterio o comicidad que motive a los jóvenes a completarla. Por ejemplo: “Gaspar abrió lentamente la puerta. En medio de la oscuridad se distinguían las siluetas desfiguradas y amenazantes de los muebles cubiertos por las sábanas. Con mano temblorosa buscó en su bolsillo una caja de fósforos con la intención de iluminar la sala. El primero falló y sólo desprendió una chispa cegadora que no le permitió ver nada. Pero al encender el segundo...”

Si fuera posible, es recomendable contar con la asesoría de un escritor profesional o de un profesor de literatura. Con su participación, el desarrollo y evaluación de los ejercicios y el resultado final podrían enriquecerse notablemente.

Para completar la historia, los jóvenes dispondrán de no más de 10 minutos. Al término de dicho plazo, se pedirá a quienes quieran hacerlo que lean el desarrollo y fin de la historia presentada. No es necesario que todas las historias sean leídas en público y en ningún caso se debe forzar a un joven que no quiera hacerlo. El ejercicio puede ser repetido una o dos veces utilizando otros textos iniciales creados con anterioridad o tomados de alguna buena novela o cuento.

Al término de esta primera sesión los dirigentes pueden pedir a los jóvenes que durante la semana intercambien entre ellos otros textos inconclusos que deberán ser completados antes de la próxima reunión. Esto motivará la continuación de estos ejercicios en la reunión siguiente.

Segunda y tercera reunión

Luego de recordar la simpática experiencia de la reunión anterior y de compartir los textos creados durante la semana, el dirigente encargado señalará ahora que no sólo es necesaria la imaginación para escribir una buena historia. También se necesita un estilo propio, que puede ser definido según la intención de quien escribe y según la naturaleza de las reacciones que el texto provoca en sus lectores.



Una narración puede ser descriptiva o de acción, romántica, histórica, policial o de suspenso; pero también puede ser seria, cómica, irónica o mezclar todos los elementos al mismo tiempo. La combinación de estas variantes puede ser infinita según las intenciones del autor y la creatividad que ponga en la narración.

Los dirigentes podrán escoger entre una gran variedad de ejercicios para realizar con los jóvenes según sus intereses y la disponibilidad de tiempo que se tenga. Estos ejercicios se pueden realizar durante la segunda y tercera reunión. Algunos de ellos se sugieren a continuación:

1. Siguiendo el esquema de la reunión anterior, es posible que se le entregue a los jóvenes no el inicio de un relato, sino su parte central, con el propósito de que ellos reconstruyan el inicio y desarrollen un desenlace apropiado; o bien, entregar el final de una narración para que los jóvenes reconstruyan a voluntad la historia completa.
2. Se propone un tema y cada participante escribe el comienzo de la narración. Transcurridos unos minutos, los escritos se intercambian para que un compañero escriba el desarrollo del cuento. A continuación, los escritos vuelven a sus iniciadores para escribirles el final. Los cuentos resultantes son leídos y se seleccionan los mejores.
3. Cada dirigente escoge un cuento que posea al menos tantos personajes como miembros tenga el equipo. Luego de la lectura en voz alta del cuento escogido, cada participante elige un personaje y escribe su biografía en el estilo que más le acomode. Las biografías son leídas en el equipo y se intenta buscar relaciones entre ellas en forma oral.
4. Cada miembro del equipo escoge un estilo de narración y prepara en ese estilo un breve relato de una o dos carillas acerca de una experiencia vivida por la Comunidad, el equipo o algunos de sus miembros. El resultado es compartido entre todos.

Al finalizar la tercera reunión, se pide a los jóvenes que durante la semana siguiente cada uno escriba un cuento con un tema libre que sea propio y original. Tal tarea supone un trabajo detenido, por lo cual los jóvenes dispondrán de toda la semana para desarrollar un esquema, caracterizar los personajes, determinar los hechos y escribir la historia. Dependiendo de la capacidad demostrada por los jóvenes, este plazo puede ser ampliado a dos o tres semanas.

Para poder apreciar la calidad expresiva, el cuento tendrá una extensión mínima de una página. Los “escritores” deberán tener en cuenta que los escritos serán expuestos públicamente, por lo que la narración no debiera contener elementos que luego inhiban a los jóvenes para presentar su trabajo.



Última reunión

En esta reunión se dará lectura a los cuentos definitivos ante los miembros del equipo o se distribuirán fotocopias para que se lean en silencio y luego se comenten. Se procurará que los jóvenes tomen notas acerca de los aspectos que llamen su atención. Eventuales correcciones, con acuerdo del autor, pueden ser introducidas en este momento. Cada equipo escogerá su mejor cuento para presentarlo a los equipos restantes. De entre los mejores cuentos seleccionados por los equipos podrá escogerse el mejor cuento de la Comunidad, cuyo autor podrá recibir un premio especial y presentarse, avalado por la Comunidad, a algún concurso literario local, comúnmente organizado por periódicos, municipios, ayuntamientos o gobiernos regionales, fundaciones de apoyo a la cultura u otros organismos similares.

Esta actividad bien puede dar origen a una pequeña publicación en la que se incluyan los mejores cuentos realizados por los jóvenes. Si la inquietud permanece, las publicaciones pueden ser periódicas. No sería mala idea, si existe el entusiasmo, generar una especie de “diario o periódico narrativo” donde los temas de interés puedan tratarse como si fueran tema de un cuento.

La evaluación no puede estar ajena de esta o cualquier otra actividad. En distintos momentos, esta actividad permitirá a los dirigentes observar múltiples aspectos en los jóvenes. Es imposible pretender que la calidad expresiva de todos ellos sea óptima o destacada. Como no todos están llamados a ser escritores, los elementos a evaluar en cada ejercicio y en el resultado final serán básicamente los siguientes:

- Capacidad de construir una historia coherente con elementos originales.
- Capacidad de traducir las ideas en palabras.
- Naturaleza de las emociones transmitidas.
- Capacidad de expresar una emoción con belleza.
- Capacidad de comunicación sin temores ni inhibiciones.
- Condiciones particulares de los jóvenes para la narración literaria, sobre todo si se destacan en estilos literarios específicos.
- Disposición a recibir y apreciar el trabajo de los demás.
- Capacidad crítica y de análisis del trabajo propio y el de los demás durante la lectura de los ejercicios y de los cuentos finales.

Evaluar la actividad a la luz de los objetivos planteados para ella también será importante y permitirá correcciones a su desarrollo o nuevas ideas a partir de esta propuesta.



DE TAL PALO TAL ASTILLA

Área de desarrollo
AFECTIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En un momento de tranquilidad e intimidad al atardecer de un campamento, los miembros de cada equipo reflexionan acerca de aquellos elementos de su personalidad y su conducta que han heredado de sus padres, anotando en un papel las características de la línea paterna, las de la línea materna y aquéllas que consideran diferentes al resto de su familia. Luego comparten en pequeños grupos sus apreciaciones y en conjunto intentan determinar de qué modo cada ser humano se asemeja a su núcleo de origen, a la vez que se constituye como un ser único e irrepetible. Las conclusiones suscitarán una conversación posterior con los padres, a vuelta de campamento.

LUGAR

En campamento, al atardecer.

DURACIÓN

Aproximadamente 90 minutos o el tiempo que sea necesario para llevar adelante una reflexión profunda y compartir con calma los resultados de ella.

PARTICIPANTES

La Comunidad, trabajando en equipos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Promover la reflexión de los jóvenes sobre sí mismos.
2. Reconocer, comprender y aceptar sus características y las de sus padres.
3. Desarrollar la capacidad para escuchar con atención, respeto y delicadeza las situaciones personales de los demás.

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. Comparto mis sentimientos con mi equipo.
3. Logro una relación de comprensión y afecto con mis padres y mantengo permanentemente comunicación con ellos.
4. Mantengo con mis padres una relación en la que consideran mis discrepancias, confían en mí y me ayudan a obtener cada vez más autonomía, respetando también los límites que hemos acordado.
5. Converso y comparto con mis hermanos y hermanas y aprendo de nuestra relación.

17-18 a 21 años

1. Logra y mantiene un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional.
2. Reconoce el matrimonio y la familia como base de la sociedad, convirtiendo la suya en una comunidad de amor conyugal, filial y fraterno.

MATERIALES

Lápiz y papel para cada participante.



Idea original
Central de Coordinación REME.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En caso que esta actividad haya sido seleccionada por los mismos jóvenes para ser realizada, los dirigentes deberán motivar el trabajo que se realizará a continuación. Pero, si por el contrario esta actividad ha sido incorporada por los mismos dirigentes, ellos deberán explicar la actividad e invitar a la Comunidad a trabajar esta actividad en equipos. Es importante que esta actividad se desarrolle en el seno de un grupo de amigos que se conocen, respetan y confían unos en otros.

El equipo buscará un lugar tranquilo que invite a la conversación y la reflexión. En ese lugar, que bien puede ser en torno a una pequeña fogata, cada uno de sus integrantes intentará determinar qué aspectos de su carácter, personalidad o conducta han sido heredados de sus padres y de qué manera cada uno se reconoce como miembro de su familia, compartiendo características comunes.

Posteriormente, cada joven deberá determinar las características que considera propias y que lo diferencian de su familia. Se les pedirá que anoten en un papel dividido en tres columnas las características atribuidas a la línea paterna, la línea materna y aquellos aspectos en que se consideran distintos.

Cuando todos estén conformes con las características que han anotado, compartirán su reflexión con los demás miembros del equipo. Cada uno expresará libremente el contenido de su reflexión y explicará a los demás de qué modo percibe la semejanza con sus padres y la influencia de sus características en su forma de ser. Los demás escucharán con atención y, si conocen lo suficiente a los padres de sus compañeros, podrán aportar sus opiniones con delicadeza. Si alguno de los y las jóvenes no desea compartir sus reflexiones con su equipo, no debe ser obligado a hacerlo.

Finalmente, se promoverá la ocasión para que todos expresen sus impresiones acerca de la actividad en un

diálogo común, sin que necesariamente se deba aludir al contenido de las reflexiones personales.

En este momento de la actividad, el dirigente invitará a los jóvenes a que compartan la experiencia vivida con sus padres y hermanos a vuelta de campamento y, en lo posible, produzcan una conversación familiar sobre el mismo tema.

Esta posterior conversación del joven con sus padres o familiares es un elemento muy importante de esta actividad, ya que ella dará origen a un diálogo fraternal y a un análisis que permitirá a los padres descubrirse en sus hijos de una manera que quizás antes no lo habían hecho. También será útil para que ellos aprecien que el joven ha desarrollado una capacidad que le permite verlos críticamente sin dejar de amarlos

Posteriormente, el dirigente se reunirá con los coordinadores de equipo para compartir sus impresiones acerca del modo en que se realizó el ejercicio en cada grupo y complementar sus observaciones en torno a los distintos aspectos de la actividad.

En una reunión posterior de Comunidad y si así lo desean, los jóvenes podrán compartir el resultado de las conversaciones sostenidas con los miembros de su familia. En esta misma reunión, se podrá evaluar la actividad en sí misma, es decir, en relación a los objetivos que se habían planteado al momento de su planificación.

De todas estas conversaciones, y de la ejecución misma de la actividad por cierto, los dirigentes podrán obtener información sobre las conductas de los jóvenes en relación a su progresión personal. Lo que escriban, lo que estén dispuestos a compartir, cómo reaccionan ante las experiencias de los demás, lo cercanos o lejanos que se perciben de sus padres, etc. serán elementos que bien vale tener en cuenta al momento de compartir opiniones con los y las jóvenes respecto a su crecimiento personal.



CAMPAÑA PUBLICITARIA



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Con la participación activa de sus integrantes, la Comunidad escoge un artículo de la Ley que estima necesario para la juventud actual; y luego, trabajando por grupos de trabajo según los distintos medios de comunicación, monta una campaña publicitaria destinada a promocionarlo. La actividad culmina con la presentación de la campaña ante la Comunidad, los dirigentes, los padres y los invitados que se estime conveniente.

LUGAR

El local de reunión habitual de la Comunidad, una sala con capacidad para efectuar una presentación ante unas 50 personas y otros lugares o talleres para producción audiovisual.

DURACIÓN

Aproximadamente un mes.

PARTICIPANTES

La Comunidad, organizada en grupos de trabajo.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Conocer el lenguaje publicitario y practicar las técnicas audiovisuales de los distintos medios de comunicación.
2. Desarrollar ideas atractivas para transmitir los valores contenidos en la Ley Scout.
3. Aplicar las técnicas audiovisuales a las ideas desarrolladas, por medio del montaje de una campaña publicitaria que considere los distintos medios.
4. Proporcionar oportunidades para que los jóvenes reconozcan sus capacidades artísticas y desarrollen habilidades comunicacionales.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

14-15 a 17-18 años

1. Trato de aprender más sobre cuestiones técnicas relacionadas con el sonido, la imagen, la mecánica, la informática y otros.
2. Trato de expresarme de un modo propio, y soy capaz de mirar críticamente tendencias e ídolos sociales.
3. He participado en proyectos que aplican tecnología innovadora.

17-18 a 21 años

1. Une los conocimientos teórico y práctico mediante la aplicación constante de sus habilidades técnicas y manuales.
2. Expresa lo que piensa y siente a través de distintos medios, creando en los ambientes en que actúa espacios gratos que faciliten el encuentro y el perfeccionamiento entre las personas.
3. Valora la ciencia y la técnica como medios para comprender y servir al hombre, la sociedad y el mundo.

MATERIALES

Dependen del medio de comunicación elegido por cada grupo de trabajo. **Televisión, video e imagen:** a) Equipos: cámara, grabador, equipo de sonido, editora o un segundo video grabador; b) Materiales: casetes de video y otros, según la producción que se realice. **Radio:** a) Equipos: grabador portátil, equipo de sonido con doble casetera o CD, micrófono e idealmente, mezclador de sonido; b) Materiales: cintas de audio, temas musicales y otros, según la producción que se elija. **Prensa escrita y propaganda callejera:** cartulina, papeles de colores, lápices de dibujo, pegamento, goma de borrar, tipos de letra y otros materiales propios del diseño gráfico. Si el grupo de interés cuenta con los recursos, el trabajo puede hacerse utilizando computadora e imprimiendo el resultado final.



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En una primera reunión

Una vez que la actividad ha sido seleccionada por la Comunidad y llegado el momento de comenzar con su ejecución, según la planificación elaborada al comienzo del ciclo de programa, los dirigentes de Comunidad, la persona encargada de conducir la actividad o el equipo que haya propuesto esta actividad para ser realizada por la Comunidad, recuerdan el trabajo a realizar y motivan la actividad.

Utilizando métodos participativos, la Comunidad escoge el artículo de la Ley que considera necesario resaltar para los jóvenes de hoy. Naturalmente, nada impide que se trabaje en torno a dos o más artículos de la Ley, siempre y cuando esto no signifique recargar demasiado el trabajo de la Comunidad. La idea no es abarcar de una vez todos los artículos de la Ley Scout, sino profundizar en la reflexión y el entendimiento de aquel que fue seleccionado por la Comunidad.

Un publicista o técnico en publicidad, previamente contactado por la Comunidad y cuya presencia es recomendable durante toda esta reunión, introduce a los jóvenes en los conceptos generales de la publicidad y en especial en los distintos elementos que tienen relación con una campaña: definición del producto, servicio o valor que se quiere promocionar; público al que se dirigirá; mensaje o “idea fuerza” de la campaña; características técnicas de los mensajes según el medio de comunicación escogido, etc. Es recomendable que esta persona cuente a los jóvenes los detalles de algunas campañas famosas, que exhiba material atractivo y que realice ejercicios prácticos con la Comunidad.

Aplicando la información recibida a la promoción del principio o valor escogido, la Comunidad fija el marco general de la campaña, principalmente su objetivo, el público al que se dirigirá y la “idea fuerza” que se reflejará en los distintos instrumentos que se utilizarán.

El publicista invitado presenta a los jóvenes los distintos elementos publicitarios que pueden usarse y les pide que, según sus intereses y capacidades, opten por alguno de ellos, conformando a lo menos un grupo de trabajo para cada medio de comunicación.

En caso que no todos puedan obtener la ayuda de un profesional del área, les sugerimos algunas alternativas de acciones publicitarias para cuatro medios distintos de comunicación:

Televisión, video e imagen: a) un comercial de 60 segundos; b) un video clip de 2 minutos; c) un documental de 5 minutos; d) una presentación con diapositivas o diaporama. **Radio:** a) un comercial para una emisora AM; b) un comercial para una emisora FM; c) un microprograma de 3 minutos; d) un programa de radio de 15 minutos. **Prensa escrita:** a) un aviso, tamaño media página de diario; b) un folleto para insertar en una edición dominical; c) un artículo para una revista semanal o quincenal; d) una o varias entrevistas a personas conocidas o grupos de jóvenes. **Propaganda callejera y material de promoción:** a) crear el logo y presentarlo en diferentes aplicaciones; b) diseñar un afiche y un folleto; c) confeccionar un conjunto de volantes, autoadhesivos y otros similares; d) diseñar llaveros, sombreros, insignias, camisetas y otros materiales de promoción.

Conformados los grupos, deberán tomar contacto con personas, agencias de publicidad, productoras audiovisuales, talleres de diseño gráfico y periódicos que puedan orientarlos en el desarrollo de su tarea o ayudarles a obtener equipos y materiales.

Para la próxima sesión, los grupos de trabajo deberán traer un borrador del proyecto publicitario que piensan realizar. Durante la semana habrá que supervisar el avance de esta tarea.

En una segunda reunión

Los grupos presentan sus borradores a los dirigentes, quienes actúan como “el cliente”, sugiriendo modificaciones y refuerzos destinados a mejorar el trabajo final y luego los grupos se dedican a afinar su borrador hasta llegar a un proyecto concreto. De común acuerdo con los responsables de Comunidad fijan una fecha para el “lanzamiento” de la campaña, el que debiera tener lugar dentro de dos o tres semanas a partir de este momento. Los dirigentes motivan para que inmediatamente después de esta reunión comience el trabajo definitivo. En adelante, para aumentar la expectación, se recomienda que el trabajo de los grupos se mantenga en secreto, a lo menos entre ellos.

En esta etapa de evaluación de los borradores, los dirigentes pueden examinar el cumplimiento de los objetivos planteados para la campaña, la claridad del mensaje, el buen uso de las imágenes, la calidad técnica, la duración, los parlamentos, los aspectos éticos de los recursos utilizados, etc.

En la reuniones siguientes, antes del lanzamiento:

Los dirigentes estimulan y controlan el avance y están disponibles para apoyar, hacer sugerencias y ayudar a resolver imprevistos. Este es el período de mayor intensidad de la actividad y constituye su fase crítica. Se deberá designar un equipo especial encargado de preparar el lanzamiento para el día fijado: decoración del lugar, invitaciones, equipamiento, materiales generales, orden de presentación de los trabajos, etc.

El día del lanzamiento

Todos los grupos tienen su presentación preparada y probada con suficiente anticipación. Una comisión recibe a los invitados y los ubica en los lugares previstos. A la hora fijada, se inaugura el acto explicando los distintos pasos del camino recorrido. Uno a uno, los grupos presentan su publicidad y relatan el trabajo que realizaron hasta llegar al producto final. Terminadas las presentaciones se reciben los comentarios de los asistentes. Es buena idea cerrar con un pequeño cóctel, en el que abundarán anécdotas, bromas y felicitaciones.

El ambiente que se produzca durante el cóctel y los comentarios de los asistentes entregarán los primeros datos sobre la evaluación de la actividad realizada. Más adelante, probablemente en una próxima reunión de Comunidad, habrá que reunirse y evaluar el desarrollo y resultado de la actividad a la luz de los objetivos de la actividad.

El desarrollo de la actividad entregará valiosa información sobre el comportamiento de los y las jóvenes. Los adultos responsables de la conducción de la Comunidad deberán estar muy atentos a recoger esta información y utilizarla para alimentar los procesos evaluativos que dicen relación con la progresión personal de los y las jóvenes que acompañan.

En esta propuesta en particular, habiendo un profesional externo que prestará ayuda y estará en contacto con los y las jóvenes, también podrá pedírsele a dicho profesional que formule su opinión tanto sobre la actividad realizada, como en relación a las conductas manifestadas por los y las jóvenes.