



DISEÑO DE LAS ACTIVIDADES EDUCATIVAS

Adultos en el Movimiento

008-MAN-DD-DAE-V.1.0.0-2017

01/01/2017

Título	Versión	Validado	Fecha Validación
DISEÑO DE LAS ACTIVIDADES EDUCATIVAS	1.0.0	Dirección Desarrollo.	19-12-2016
Codificación	008-MAN-DD-DAE-V.1.0.0-2017		



Adultos en el Movimiento
Colección Formación Elemental
Dirección de Desarrollo
Asociación de Guías y Scouts de Costa Rica



INTRODUCCION

Todas las experiencias vividas en cada una de las secciones del Movimiento Guía y Scout, constituyen la Vida de Grupo. Los intereses de los niños, niñas y jóvenes son variados y los del equipo de Dirigentes se centran en darle intencionalidad educativa a la Vida de Grupo.

Por lo tanto, la calidad del Programa Educativo va a depender en gran parte de la calidad de sus actividades. No solo es tener una propuesta educativa interesante, objetivos educativos relevantes y métodos innovadores, se requiere de la inversión de esfuerzos suficiente para asegurar la variedad y calidad de las actividades. De ahí, que las actividades deben responder a las expectativas y las exigencias de los niños, niñas y jóvenes, para que al final no abandonen el Movimiento Guía y Scout.

Los y las jóvenes son los protagonistas de estas actividades, ya que las proponen, las eligen y asumen parte importante de la responsabilidad de prepararlas, desarrollarlas y evaluarlas, junto con los Dirigentes. Son estos últimos los únicos responsables de velar por la seguridad en el desarrollo de cualquier actividad. Por tal motivo, es necesario enseñar como diseñar, ejecutar y evaluar las diferentes actividades y que al mismo tiempo garanticen que todos esos intereses serán puestos en juego dentro de las actividades planificadas.

Estas actividades permiten que los niños, niñas y jóvenes tengan experiencias personales que contribuyen a incorporar en su comportamiento conductas deseables propuestas por los objetivos. Participar en la construcción de una actividad es una buena forma de entender ciertas leyes físicas; diagramar la financiación de un proyecto es una buena forma de comprender el valor del dinero y comenzar a darle importancia a la economía del lugar; plantar un árbol y ayudarlo a crecer es la mejor manera de valorar la Naturaleza; compartir lo que se tiene enseña a vivir la solidaridad; cocinar los propios alimentos y limpiar las ollas incorpora en la personalidad habilidades elementales de uso cotidiano; esperar que le otorguen la palabra y escuchar al otro en una Asamblea incorpora a la personalidad conductas valiosas para la convivencia cotidiana.

El aprendizaje por la acción permite un aprendizaje por descubrimiento, que hace que los conocimientos, actitudes o habilidades aprendidas se “encarnen” de manera profunda y permanente. A la vez, es un modo efectivo para interesar a los jóvenes en su autoeducación.

Por esta razón, la Asociación de Guías y Scout de Costa Rica hace especial hincapié en las actividades, permitiendo que un dirigente consiga comprender y ayudar a los jóvenes a acercarse al perfil de salida deseado y ser creativos en la organización de las actividades. No se pretende que un dirigente de jóvenes sea capaz de explicar los principios y método del Movimiento si no, más concretamente, que sea capaz de explicar a un Lobato como se hace un papagayo en origami, sea capaz de explicar cómo organizar una caminata con una patrulla, o ayudar a los jóvenes de la Wak y la Comunidad a tomar acciones.

LOS MOMENTOS DE LAS ACTIVIDADES:

En las Equipos y en las secciones todo se realiza mediante actividades que enfatizan el descubrimiento, de acuerdo al principio de aprendizaje por la acción (Aprender Haciendo). Cuando se plantea una actividad se deben tener en cuenta momentos que facilitan los aprendizajes propuestos:



MOMENTO	ASPECTOS PARA TENER EN CUENTA:
1. OBSERVACION	Ocurre cuando el muchacho (a) se acerca, empieza a conocer y a “estudiar” ese nuevo objeto. Puede tratarse tanto de un concepto desconocido o de la ampliación de alguno más básico, de nuevos o superadores procedimientos como también del abordaje de conductas y actitudes, a través de la observación directa y/o de la lectura e investigación.
2. EXPERIMENTAR	Aquí se pasa a la acción, se ponen manos a la obra casi como en un ensayo, intentando, errando, mejorando. Se plantean tareas para que, en función de lo ocurrido en la etapa anterior, el muchacho/a tenga de primera mano y vivencie sus propias posibilidades y limitaciones en relación al nuevo objeto. Se deben tomar y reconocer como mediadores para el aprendizaje las ideas y razonamientos, así como los haceres y sentires.
3. PUESTA EN PRÁCTICA	Este momento está marcado por la aplicación de los resultados a nuevos hechos específicos. Todo lo construido en los momentos anteriores (conocimientos, habilidades y actitudes) se ponen en juego y que mejor en cada Scout que usarlo y plantearlo como servicio hacia uno mismo, hacia los demás y hacia Dios.



LAS ETAPAS

Las actividades que se realizan en el Movimiento Guías y Scout, cuentan con tres etapas a la hora de su ejecución, es muy importante que los jóvenes a la hora del diseño de las actividades, observen estas etapas:

ETAPA	A CONSIDERAR
MOTIVACION / INICIO	<ul style="list-style-type: none">• Es la etapa previa y a la que se le debe asignar un tiempo y una importancia acorde.• En esta, dependiendo del tipo de actividad de que se trate, se podrán compartir los objetivos o expectativas, las generalidades de la actividad (tiempo, precauciones, tareas a realizar), la explicación previa (o reglas en caso de que sean juegos) y cualquier otro aspecto que sea importante detallar antes de comenzar.• Un elemento esencial de esta etapa es que en ella se haga presente el Marco Simbólico a través del ambiente de referencia que servirá de fondo motivador para la actividad (cuento, historia, película, etc.)
EJECUCION / DESARROLLO:	<ul style="list-style-type: none">• Es el tiempo de la acción propiamente dicha. Para lograr el éxito en esta etapa es imprescindible el trabajo previo en la planificación y organización de la actividad, ya que contar con los diferentes elementos (tiempos, responsables, recursos materiales, etc.) marcará la diferencia y aportará a los participantes la posibilidad de vivir las experiencias previstas.
EVALUACIÓN / REFLEXIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Una vez finalizada la etapa de desarrollo o ejecución: todos los participantes tendrán un momento para poder “VER” todo lo que se hizo, para qué se hizo y que sintió/vivió cada uno durante el desarrollo.• Es este el momento para revisar no solo los conocimientos y habilidades que se emplearon o adquirieron.• Se realiza una valoración en cuanto a actitudes y valores puestos en práctica durante el juego u actividad, en relación a los Principios Guías y Scouts (Ley y Promesa).• En cuanto a la reflexión y la iluminación es propicio que se pueda concluir viendo todo lo que se hizo, todo lo que se aprendió, todo lo que se compartió y vivió a la luz de las enseñanzas de la confesión religiosa de los participantes.



LOS MOMENTOS PARA EFECTO DE LA EVALUACION:

Se ha estado mencionado que todas las actividades que se realizan en las secciones se deben evaluar. Por lo tanto, los Equipos de Dirigentes se encuentran obligados a incorporar a los niños, niñas y jóvenes por medio de los órganos de la Toma de Decisiones a realizar esta evaluación.

Esta evaluación se debe realizar en dos niveles, el primer lugar, observar su desarrollo y segundo la experiencia creada por la actividad. A continuación, se describen los tres momentos que tiene una actividad, al mismo tiempo le permitirá a los niños, niñas y jóvenes realizar una evaluación eficiente y eficaz:

MOMENTO	ASPECTOS A CONSIDERAR
EL ANTES	<p>Involucra todos aquellos detalles previos a la preparación como son:</p> <ul style="list-style-type: none">• Elaborar uno o varios objetivos que se deseen cumplir con la actividad planteada.• El objetivo debe estar relacionado con el énfasis del ciclo de programa.• Se debe tener un planteamiento general de la actividad que incluye:<ul style="list-style-type: none">▪ Fondo motivador▪ Ubicación del lugar donde se va a desarrollar la actividad,▪ responsables y encargados de cada una de las actividades,▪ Programa y cronograma▪ Preparación de los materiales,▪ Elaborar del presupuesto de la actividad (se incluye: entradas al lugar en caso que se requiera, pasajes, alimentación, materiales y fondo de contingencias)• Descripción de las actividades. De manera breve por si en algún caso se debe ausentar de emergencia, cualquier otro adulto pueda ejecutar la actividad.• Tener presente, que pueden suceder imprevistos, por tal razón se debe tener un plan de contingencia (para actuar en caso necesarios, ante cualquier eventualidad) en casos de varias las condiciones establecidas previamente.• Informar a los jóvenes sobre los detalles de la actividad incluyendo el fondo motivador• Preparar un botiquín de primeros auxilios. <p>En caso de ser fuera del Local:</p> <ul style="list-style-type: none">• Se deben realizar visitas previas y preparar la logística necesaria: zonas de seguridad, se cuenta con agua potable, costos de transporte, lugares médicos, entre otros...• Si la actividad es de varios días, se debe contar con los permisos firmados del dueño del lugar un documento con la debida aceptación para utilizar las instalaciones.• Tener lo permisos de los miembros juveniles para participar por parte del encargado legal.• Entregar copia del programa a la Junta junto con el permiso de salida



MOMENTO	ASPECTOS A CONSIDERAR
EL DURANTE	<p>En este momento de la actividad, es de acción, se ejecuta la actividad.</p> <p>Para lograr el éxito en esta etapa es imprescindible el trabajo previo en la planificación y organización de la actividad, ya que contar con los diferentes elementos (tiempos, responsables, recursos materiales, etc.) marcará la diferencia y aportará a los participantes la posibilidad de vivir las experiencias previstas.</p>
DESPUÉS	<p>Una vez finalizada la etapa anterior del Durante, correspondientes a la ejecución de la actividad, llega el momento de realizar una valoración, en diferentes áreas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños, niñas y jóvenes deben tener un momento para poder “VER” todo lo que se hizo, para qué se hizo y que sintió/vivió cada uno durante el desarrollo. • Los conocimientos y las habilidades que se emplearon o adquirieron. • Las actitudes y valores puestos en práctica durante el juego o actividad, en relación a los Principios Guías y Scout (Promesa y Ley). • Cumplimiento del o los objetivos propuestos para la actividad. • Cumplimiento del Método Guía y Scout. • Entre otros aspectos. <p>En cuanto a la reflexión y la iluminación es propicio que se pueda concluir viendo todo lo que se hizo, todo lo que se aprendió, todo lo que se compartió y vivió a la luz de la Progresión Personal de los jóvenes.</p> <p>Es conveniente que para realizar esta valoración, se realice con un documento previamente diseñado para este efecto.</p>



BIBLIOGRAFIA

Asociación de Guías y Scout de Costa Rica. (2006) Manual del Dirigente de Tropa.

Asociación de Guías y Scout de Costa Rica. (2014) Manual del Sa Wukir.

Asociación de Guías y Scout de Costa Rica. (2015) Manual del Consejero de la Comunidad.

Asociación de Guías y Scout de Costa Rica. (s.f.). Sabidurías del Consejo de la Peña II. Programa Educativo en la Manada.

Asociación de Guías y Scout de Costa Rica. (2014) Acantonamiento en la manada.

Asociación de Guías y Scout de Costa Rica. (2015). Comité Nacional de Tropa: Ayuda al Programa: Las narraciones.

Asociación de Guías y Scout de Costa Rica. (2015). Comité Nacional de Tropa: Ayuda al Programa: Las veladas.

Asociación de Guías y Scout de Costa Rica. (2015). Comité Nacional de Tropa: Ayuda al Programa: Los proyectos.

Asociación de Scout de Argentina. (s.f.). Documento específico 4. Rama Lobatos y Lobeznas: Educación por la acción.

Asociación de Scout de Argentina. (s.f.). Documento específico 4. Rama Scout: Educación por la acción.

Asociación de Scout de Argentina. (s.f.). Documento específico 4. Rama Caminantes: Educación por la acción.

Asociación de Scout de Argentina. (s.f.). Documento específico 4. Rama Rovers: Educación por la acción.

Boy Scout Of América. (s.f.) Elementos del Programa de Tropa. Volumen I.

Boy Scout Of América. (s.f.) Elementos del Programa de Tropa. Volumen II.

Boy Scout Of América. (s.f.) Elementos del Programa de Tropa. Volumen III.

Boy Scout Of América. (2011.) Orientaciones Básicas en actividades al aire libre para líderes Adultos.

OMMS. (s.f.). Hagamos un Proyecto Scout.