



Guía Metodológica para la Guiadora de Compañía



Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile

Guía Metodológica para la Guiadora de Compañía



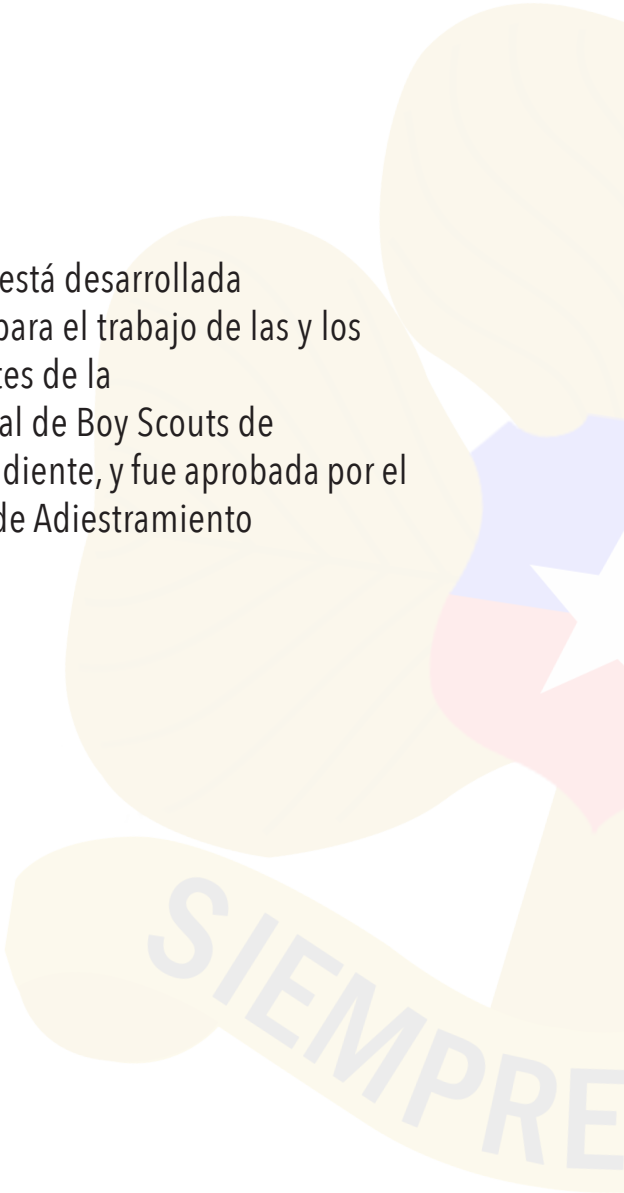


COMISIÓN NACIONAL GUÍA
AGRUPACIÓN NACIONAL DE BOY SCOUTS DE CHILE
EDICIÓN 2022

Índice

1. PRESENTACIÓN	7
2. CÓMO USAR LA GUÍA METODOLÓGICA	8
3. PLAN DE ADELANTO GUÍA	10
4. DESARROLLO PLAN DE ADELANTO GUÍA	
4.1 ETAPA ASPIRANTE A GUÍA	17
4.2 ETAPA TERCERA CLASE GUÍA	31
4.3 ETAPA SEGUNDA CLASE GUÍA	163
4.4 ETAPA PRIMERA CLASE GUÍA	279
5. CUADROS DE ADELANTO	393
6. PLAN DE ESPECIALIDADES	403
7. CEREMONIAS DE LA COMPAÑÍA	419
8. PROTOCOLO POSTULACIÓN CONDECORACIÓN GUÍA DE LA PATRIA	425
9. HIMNO GUÍAS DE CHILE	429

Esta publicación está desarrollada
como material de apoyo para el trabajo de las y los
dirigentes de la
Agrupación Nacional de Boy Scouts de
Chile en la sección correspondiente, y fue aprobada por el
Equipo Nacional de Adiestramiento



SIEMPRE

Presentación

La presente versión de la Guía Metodológica para la Guiadora de Compañía surge de la actualización del material existente a los tiempos y condiciones actuales, y obedece al llamado que, en la versión anterior, se realiza a la revisión y actualización permanente de acuerdo a las necesidades de las muchachas en la época en que vivimos.

Este material ha servido por más de 10 años como base y apoyo en el trabajo y desarrollo del plan de adelanto de todas las guadoras de las distintas Compañías de la Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile, por lo que, es fundamental continuar complementando de forma colaborativa y contar con las visiones y experiencias de diferentes Guiadoras que, con el paso del tiempo, entreguen observaciones y enriquezcan así este material de manera continua.

A través de esta Guía Metodológica es posible realizar un recorrido completo por el Plan de Adelanto de las Guías desde la etapa de Aspirante, Tercera, Segunda y Primera Clase por cada una de las Áreas en que se dividen, y con un desarrollo detallado y progresivo de las pruebas que las componen conforme se avanza en dicho plan. Además, es posible conocer, a través de las preguntas planteadas en cada prueba, las razones por las que cada una de ellas ha sido considerada, la utilidad que tiene para la vida de cada Guía, así como también la forma de enseñarlas y evaluarlas, lo que sin duda establece ciertos parámetros estándares a considerar al momento de trabajar en cada ítem.

De esta forma, este documento es una herramienta que ayudará tanto a las Guiadoras que comiencen este camino como a otras que ya lo han vivido y tengan mayor experiencia debido a que contiene, en su desarrollo, ciertas ideas y sugerencias a desarrollar en caso de presentar, en ocasiones, casos particulares. Esto, sumado a su propia creatividad, iniciativa, entusiasmo y vivencias, les llevará a atravesar por completo el Plan de Adelanto y acompañar a las muchachas en el desarrollo de sus habilidades y adquisición de nuevos conocimientos que serán la base para la formación del carácter, transformándose en muchachas útiles, autónomas, resolutivas, eficaces, y ciudadanas con valores claros allegados cada vez más a la Ley y la Promesa Guía.

Siempre Listas para Servir,

Comisión Nacional Guía

Cómo usar la Guía

Esta herramienta está diseñada para ser portada y revisada constantemente por las Guiadoras de Compañía por lo que lleva varios elementos que facilitan la búsqueda, apoyándose en colores y símbolos fácilmente reconocidos por todas.

La Etapa de Progresión lleva, a continuación de la hoja separadora, la insignia correspondiente ubicada al costado derecho de cada hoja, y la posición dependerá de la etapa que se requiera encontrar, comenzando la etapa Aspirante desde la parte superior, hasta llegar a la Primera Clase que estará ubicada en la parte inferior de la hoja. Así, al momento de pasar las hojas rápidamente, se podrá llegar fácilmente a la etapa de progresión que se necesita.

Cada Área de Desarrollo estará indicada por una franja de color dentro de la gama del celeste, además de ello, se encontrarán el título y una fotografía real relacionada con dicha área.

Enunciado de cada prueba

Insignia de Progresión correspondiente

Texto destacado en negrita

1. Demostrar prácticamente cómo se hacen los nudos, luego, ballesbrique, es de guía, margarita, sijeite, y conocer sus utilidades, finalizar embarrillado o su propio personal

Toda Guía debe saber hacer nudos. Estos que fáciles de hacer, sin embargo, deben realizarse de forma correcta, porque una vida puede depender de un nudo bien hecho. Si el nudo es realizado de manera correcta es capaz de resistir cualquier esfuerzo y que, sin embargo, pueda deshacerse con facilidad. Es indispensable practicar constantemente los nudos, lograr hacerlos con los ojos vendados o a oscuras para alguna vez se necesitará hacerlo de noche.

Un nudo debe tener las siguientes características: ser fácil de hacer y deshacer, no corerse y no apretarse. Una buena Guía debe portar su guía en todas las actividades scout, la cual debe medir 2 m. de largo y 5 mm de espesor aproximadamente, se debe conservar en buen estado, mantenerla limpia y los extremos deben estar bien embarrillados.

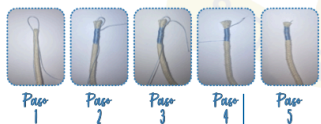
PARTES DE UNA CUERDA

- **Cuerda:** Es la parte externa de la cuerda y le da protección al alma o núcleo.
- **Alma/Núcleo:** Parte interna de la cuerda, compuesta por dos líneas continuas en ningún tipo de tejido.
- **Mazo:** es el grosor de la cuerda.
- **Cabe:** con los extremos de una cuerda.
- **Remate:** con los remates para que la cuerda no se deshilache, también es conocido como embarrillado.

EMBARRILLAR UNA CUERDA

Para evitar que el extremo de una cuerda se deshilache y se desate se debe "rematar". Esto se hace envolviendo un cordón o hilo delgado alrededor del cabe de las cuerdas varias veces y anulando por debajo para que los extremos no se vayan. La manera más fácil y eficiente es la siguiente:

Colocar un trozo de hilo en el cabe de la cuerda (1). Luego, enrollar la parte más larga y redondear hasta un cuarto de pulgada del final (2). Trazar de cada vuelta con fuerza y con cuidado. Luego, deslizar el extremo a través del lazo y frotar con firmeza en (3). Esto tra el extremo hacia abajo, debajo de las vueltas (4). Rematar a la mitad (4). Finalmente, cortar los sobrantes con cuidado (5). Se puede agregar un poco de cola fría en la punta para evitar que el algodón exterior se deshilache con el tiempo y uso.



VERTECA CLASE

Nudo Llano

Se usa para unir dos cuerdas de la misma masa (grueso). Es uno de los nudos más comunes. Por ser agilitado (rápido) es muy útil para finalizar vendajes y para amarrar paquetes. El nudo llano se conoce también con los siguientes nombres: rita, paquete, plano, plano, vendaje, cuadrado.



Nudo Ballesbrique

Serve para amarrar una cuerda a un punto fijo, en cualquier posición. Una vez bien agarrado, no se corre, y siempre se puede deshacer fácilmente. Se usa para iniciar y terminar el amate cuadrado, redondo y triángulo. Se puede utilizar, también, para finalizar el amate diagonal.

Nudo Margarita

Se utiliza para anclar una cuerda en cualquier dirección, a pasar refuerzo a una parte puntada de una cuerda que va a soportar una gran tensión. Se debe alargarla por una correa asegurando retorcimiento un poco en cada extremo. Este nudo puede igualmente aplicarse en los ventos de las cuerdas.



Nudo Anillo

Serve para unir dos cuerdas de distinta masa (grueso). No se aprieta y es fácil de deshacer sin después de apertar grandes tensiones. Es importante recordar que la cuerda que hace la vuelta es la delgada. Si se conoce también con el nombre de Vuelta de Escala.

Nudo As de Guía

Se usa para unir dos cuerdas de distinta masa (grueso). Este nudo no se corre. Es importante que, al agilitarlo a una persona, se utilice una cuerda de mayor grosor entre 1 a 10 mm para que no provoque alguna lesión o una incomodidad al aplicarse mayor tensión.



Imágenes referenciales

Etapa de Progresión

Franja del color de cada área

Cómo usar la Guía

Cada prueba estará identificada por el número designado en el plan de adelanto y, en cada una de ellas, estará detallado el contenido con información relacionada y tendrá apoyo de fotografías para una mayor comprensión de lo indicado en cada ítem. Además, aparecerán las preguntas ¿Cómo enseñar? ¿Cuándo enseñar? ¿Por qué enseñar? ¿Para qué enseñar? y ¿Cómo evaluar?; todas ellas con el propósito de facilitar la comprensión y establecer ciertos parámetros que indiquen lo mínimo que las muchachas deben aprender, y no sobrepasar un nivel de exigencia en la evaluación que merme el interés de las Guías por seguir avanzando en su adiestramiento.

Hacia el final de la Guía Metodológica aparecerá información en diversos anexos importantes para el desarrollo de las actividades como: cuadros de adelanto, ceremonias y descripción del plan de especialidades. Con toda esta información se podrá complementar el avance de las niñas por el Plan de Adelanto hasta llegar a la entrega de la Correa Araucaria e, idealmente, la condecoración de Guía de la Patria, ya que se añade protocolo de postulación.

- Cómo enseñar
- Cuándo enseñar
- Por qué enseñar
- Para qué enseñar
- Cómo evaluar

GUÍA METODOLÓGICA PARA LA GUIADORA DE COMPAÑÍA

Cómo enseñar

Se recomienda, antes de un campamento, revisar el cajón de patrulla y en esa jornada revisar la carpeta de la patrulla, poniendo especial atención, por ejemplo, a si tiene agujeros, alguna varilla rota, cierras en mal estado, etc. Como estas actividades son demandantes para un sábado regular, la patrulla podría explicar a las Guías inexpertas el armado de carpeta con anticipación. El objetivo de esta prueba es que la Guías pueda armar las carpas de sus Guías, dando énfasis al uso del Sistema de Patrullas para que el armado de carpeta sea un éxito.

Si las muchachas tardan una jornada completa en armar una carpeta, no hay necesidad de desesperación, la Guías debe comprender que esa es la línea de partida de sus muchachas; al pasar los campamentos las Guías podrán desarrollar esta actividad en tiempos más acordes. Por otro lado, es necesario que la patrulla tenga un kit de reparación, de este modo, las muchachas podrán hacer uso de éste en caso de requerir, si bien en las tiendas de montaña se pueden encontrar, también es una buena opción elaborar un kit con los materiales que se disponga en el hogar o de carpas en desuso.

Cuándo enseñar

Esta actividad es para practicarla desde que la Guía comienza a participar en los campamentos ya que es muy importante que conozca detalladamente los insumos que necesitará para ello y aprenda lo importante del cuidado. Esta técnica puede practicarse en varias instancias de la Compañía como adiestramiento en Reunión de Alta Patrulla, Reuniones de Patrulla y Reuniones de Compañía, sobre todo previas al campamento.

Por qué enseñar

El descanso es tan esencial para la supervivencia como la misma comida. Un sueño reparador puede disipar gran parte de la preocupación y el estrés que ocasiona una situación difícil o un día agotador de actividades; en dichas circunstancias una carpeta entregará la sensación de protección y confort durante la noche, protección de la lluvia y al mismo tiempo conservación del calor.

Por otro lado, la carpeta será el lugar de refugio para la patrulla y en donde se podrá compartir todo lo ocurrido durante el día, por ello, es fundamental contar con una carpeta adecuada en tamaño, limpia, seca y resistente.

Para qué enseñar

Es necesario que las Guías tengan la capacidad de armar una carpeta por sí solas, de tal forma que, en caso de encontrarse en situaciones adversas, ellas sepan cómo refugiarse teniendo a mano una carpeta o tienda de acampar.

Cómo evaluar

Es necesario considerar esta prueba para un campamento ya que es ahí donde las Guías realmente pondrán en práctica sus conocimientos en esta materia. Además, se recomienda que aquellas Guías que deban ser evaluadas armen la carpeta de su patrulla, de este modo, la Guías podrá verificar si saben realizarlo o no, ahora bien, en caso que sea solo una Guía quien deba realizar esta prueba, se sugiere que ella no arme la carpeta sola, idealmente podría ser apoyada por otra Guía que ya sabe del tema a modo de ayuda.

Por otro lado, la Guías no debe considerar como indicador de aprobación el tiempo que tarde la Guía en armar una carpeta, ya que se debe ser empáticas y entender que es una muchacha que posiblemente nunca se ha enfrentado al desafío de armar una carpeta; ese tiempo podría verse como una oportunidad de mejora para que, en un próximo campamento, la Guía tarde un poco menos.

VERBOS CLAVE

Plan de Adelanto Guía

ETAPAS DE PROGRESIÓN

- Aspirante
- Tercera Clase
- Segunda Clase
- Primera Clase

ÁREAS DE DESARROLLO

1. Espíritu
2. Expresión
3. Técnica
4. Habilidad Manual
5. Deporte y Salud
6. Civismo
7. Institucionalidad

PROGRESIÓN ASPIRANTE A GUÍA

- 1.- Llenar la ficha o solicitud de inscripción que tenga el Grupo Scout y conocer sus datos personales.
- 2.- Presentar a sus padres o apoderados a la Guidora de Compañía.
- 3.- Tener una asistencia regular de 8 reuniones.
- 4.- Conocer y saber el Lema, la Promesa y la Ley Guía, y sus significados.
- 5.- Conocer el uniforme Guía y principales distintivos de la Compañía.
- 6.- Conocer los rasgos principales de la historia del Guidismo y Escultismo Mundial y Nacional.
- 7.- Conocer y saber ejecutar los saludos Guía.
- 8.- Conocer y saber ejecutar las principales formaciones de la Compañía.

PROGRESIÓN 3º CLASE

ÁREA ESPÍRITU

- 1.- Entender, de acuerdo a su edad, el significado de la Ley y Promesa Guía, y poder explicarlo a su Guidora de Compañía.
- 2.- Conocer y entender el significado práctico del Lema Guía y explicar cómo ve su aplicación en la vida diaria.
- 3.- Conocer y entender, de acuerdo a su credo, la oración Guía.
- 4.- Conocer y demostrar la vivencia de los Principios y Virtudes Guía.

5.- Conocer el significado del Tótem de Patrulla.

ÁREA EXPRESIÓN

- 1.- Saber el aplauso Scout (Matemático).
- 2.- Saber tres canciones, tres juegos y tres danzas.
- 3.- Participar en una representación de Patrulla en una fogata.

ÁREA TÉCNICA

- 1.- Demostrar prácticamente cómo se hacen los nudos: llano, ballestrín, as de guía, margarita, ajuste, y conocer sus utilidades. Realizar embarrilado a su piola personal.
- 2.- Conocer y explicar la utilidad de los signos de pistas más usados: camino a seguir, camino a no seguir, carta oculta, comienzo de pista, fin de pista, agua potable, agua no potable, espere aquí, obstáculo en el camino, peligro.
- 3.- Saber armar, desarmar, enrollar y mantener una carpa.
- 4.- Saber armar su mochila; distribución de las cosas interiores, confeccionar bolsas para los diferentes artículos.
- 5.- Conocer la primera vuelta de semáfora.
- 6.- Pasar tres noches de campamento.
- 7.- Conocer la historia de Kim y pasar la prueba de vista (10 objetos).
- 8.- Saber construir una cocina sencilla.
- 9.- Conocer las reglas elementales de seguridad, cuidado y mantención del cuchillo.
- 10.- Demostrar en la práctica que conoce y sabe el uso de los amarres cuadrado y diagonal.
- 11.- Saber usar algunas herramientas (martillo, serrucho, alicate, formón, gubia).
- 12.- Saber encender fuego y conocer las reglas elementales del cuidado para encenderlo, mantenerlo y apagarlo.
- 13.- Saber cocinar el pan del cazador.
- 14.- Saber cocinar un par de comidas sencillas.

ÁREA HABILIDAD MANUAL

- 1.- Iniciar aprendizaje de técnicas de costura tales como: realizar dos tipos de puntadas o pegar un botón.
- 2.- Confeccionar un costurero personal.
- 3.- Iniciar el aprendizaje de alguna artesanía.

ÁREA DEPORTE Y SALUD

- 1.- Cuidar su presentación personal e higiene (uñas, cabello, zapatos).
- 2.- Conocer y practicar los ejercicios de B.P.
- 3.- Mantener y vestir su uniforme impecable.
- 4.- Participar, junto a su Patrulla, en la confección de un botiquín de patrulla.

ÁREA CIVISMO

- 1.- Saber explicar el origen de las Banderas y Escudos Nacionales.

- 2.- Saber izar la Bandera Nacional en forma correcta.
- 3.- Saber cantar el Himno Nacional correctamente.
- 4.- Conocer algunas fechas nacionales importantes.
- 5.- Tener una agenda con teléfonos de emergencia.
- 6.- Llevar a cabo una Buena Acción.
- 7.- Poseer cédula de identidad.

ÁREA INSTITUCIONALIDAD

- 1.- Conocer el Trébol (Nacional y Mundial) y Flor de Lis (Nacional y Mundial) y explicar el simbolismo de sus partes.
- 2.- Conocer los saludos Scout.
- 3.- Conocer los distintivos de cargo del Grupo y Localidad.
- 4.- Conocer las formaciones y las llamadas del silbato.
- 5.- Conocer algunos rasgos importantes de la vida de Baden-Powell y de Lady Olave, además de algunos antecedentes sobre la historia del Guidismo y Escultismo Mundial.
- 6.- Conocer la organización de Patrulla y Compañía.
- 7.- Conocer y cantar el Himno de la Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile correctamente.

PROGRESIÓN 2º CLASE

ÁREA ESPÍRITU

- 1.- Demostrar que hace todo lo que está de su parte para cumplir cada día su Promesa Guía.
- 2.- Demostrar que es una integrante eficiente en su Patrulla (buena asistencia, interés por aprender, interés por enseñar, respetuosa, integrada positivamente a su Patrulla).

ÁREA EXPRESIÓN

- 1.- Conocer el papel de la Guardiana de Leyenda de fogón en campamento.
- 2.- Participar con entusiasmo en las fogatas.
- 3.- Conocer a lo menos cinco danzas y cantos de fogatas.
- 4.- Saber preparar, a lo menos de dos maneras, el fuego (la pira) para la fogata de campamento, tomando las precauciones que sean necesarias.

ÁREA TÉCNICA

- 1.- Demostrar prácticamente el uso de los amarres redondo y trípode.
- 2.- Reconocer, a lo menos, quince signos de pista.
- 3.- Conocer las partes de una brújula, identificando 16 puntos de la Rosa de los Vientos y su equivalencia en grados.
- 4.- Conocer el alfabeto semáfora y sus reglas. Ser capaz de transmitir y recibir un mensaje de 30 palabras.
- 5.- Presentar un herbario con 10 especies, a lo menos, explicando su identificación y su hábitat. Además, confeccionar un herbario vivo (mini huerto) con a lo menos 5 especies.
- 6.- Conocer los principios de Primeros Auxilios y saber atender: cortaduras simples, excoriaciones, hemo-

rragias nasales, alergias, picaduras de insectos, quemaduras simples y epilepsia.

7.- Conocer diferentes tipos de camillas y transportes de heridos, demostrando prácticamente su uso.

8.- Conocer los siguientes vendajes: cabestrillo, mano, rodilla, pie y cabeza, además de entablillados; también cómo aplicar una venda.

9.- Pasar un total de 5 noches de campamento.

10.- Saber sacar una huella en yeso y presentar su muestra.

11.- Saber construir una cocina en alto.

12.- Demostrar prácticamente, y conocer la utilidad, de los nudos ancla, arnés de hombre, estribo, pescador, marinerio corredizo.

13.- Conocer las reglas elementales de seguridad, cuidado y mantención del hacha.

14.- Saber preparar, a lo menos, 3 platos diferentes de comida.

15.- Pasar satisfactoriamente Kim tacto (10 objetos) y oído (10 objetos).

ÁREA HABILIDAD MANUAL

1.- Confeccionar su propio poncho de fogata.

2.- Saber confeccionar los elementos básicos para un evento o celebración (cumpleaños, fogatas, carnaval, etc).

3.- Saber reparar y mantener en buen estado su vestuario.

4.- Saber preparar una mesa según la comida u ocasión de la cena.

5.- Desarrollar una artesanía o manualidad de acuerdo a sus habilidades e intereses, con algún elemento reutilizado.

6.- Confeccionar una caja para sus herramientas de taller.

ÁREA DEPORTE Y SALUD

1.- Saber nadar.

2.- Conocer las principales medidas de su cuerpo, estatura, peso, medida de mano, brazo, pie, paso al caminar y al correr, cuarta y brazo extendido.

3.- Realizar, acompañada de su Patrulla, una caminata diurna en un recorrido de 10 Kms. aprox.

ÁREA CIVISMO

1.- Tener conocimientos generales de su ciudad, ubicando los principales lugares turísticos, históricos, servicios públicos, calles y avenidas principales.

2.- Saber obtener una cuenta de correo electrónico, saber el manejo básico de la web (buscar información), saber enviar una carta certificada y una encomienda.

3.- Conocer el nombre de las autoridades de Gobierno Comunal, Provincial, Regional, además de las principales autoridades nacionales.

4.- Llevar a cabo una Buena acción con su patrulla.

ÁREA INSTITUCIONALIDAD

1.- Conocer el origen de la fundación del Guidismo y Escultismo en Chile, y algunos antecedentes de sus fundadores.

- 2.- Conocer la estructura del Grupo Scout.
- 3.- Reconocer los distintivos de cargo a nivel Regional y Nacional.
- 4.- Conocer el nombre de las autoridades Scout de su Localidad y Región.

PROGRESIÓN 1º CLASE

ÁREA ESPÍRITU

- 1.- Demostrar que ha progresado en la aplicación práctica de su vida diaria, conforme a los principios que emanan de la Promesa y Ley Guía y que es un ejemplo para las demás miembros de su patrulla y para aquellos que no lo son.
- 2.- Ser capaz de preparar a una Guía de Tercera Clase en esta área.

ÁREA EXPRESIÓN

- 1.- Haber servido, a lo menos, en dos fogatas como Guardiana de Leyenda.
- 2.- Enseñar, a lo menos, dos danzas y/o cantos sencillos.
- 3.- Saber organizar y dirigir con claridad un foro o discusión con un tema definido.
- 4.- Conocer y saber bailar nuestro Baile Nacional (La Cueva).

ÁREA TÉCNICA

- 1.- Haber acampado un mínimo de 10 noches.
- 2.- Saber realizar 3 tipos de anclajes: con tronco, estacas 3 2 1 y pata de gallo.
- 3.- Conocer los principales signos de topografía y saber levantar una carta sencilla.
- 4.- Conocer el alfabeto Morse y pasar las pruebas usando destellos o silbatos.
- 5.- Pasar satisfactoriamente Kim olfato y gusto.
- 6.- Saber orientarse usando brújula, o con ayuda de otros elementos de orientación, por ejemplo, reloj.
- 7.- Calcular, con cercana precisión, distancias y alturas.
- 8.- Saber en qué caso y cómo se debe efectuar la respiración artificial. Saber diferenciar un esguince de una fractura.
- 9.- Saber cocinar, a lo menos, cinco comidas completas y nutritivas.
- 10.- Conocer reglas generales de seguridad en el campamento, vía pública, hogar, cuartel, escuela, y recintos públicos.
- 11.- Saber usar el extintor.
- 12.- Saber cocinar sin utensilios.
- 13.- Confeccionar un informe acerca de 20 insectos diferentes, indicando sus nombres, hábitat y sus principales hábitos de vida.
- 14.- Participar activamente con su Patrulla o Sección en la construcción de alguno de los siguientes trabajos: torre, puente, pasa ríos.

ÁREA HABILIDAD MANUAL

- 1.- Saber reparar o cambiar algún artefacto doméstico (cordón eléctrico, llaves de agua)
- 2.- Confeccionar algún elemento práctico para la Patrulla o cuartel con elementos reutilizados.

- 3.- Presentar un tallado o membrete con el animal de su Patrulla.
- 4.- Presentar un libro con recetas de menú variado y completo, estimando precios. Mínimo 10 recetas.
- 5.- Saber trozar un pollo, limpiar pescado y mariscos (agregar opción para Guías vegetarianas y veganas).
- 6.- Confeccionar un botiquín personal.
- 7.- Confeccionar una maqueta con algunos de los siguientes trabajos: Torre nido de águilas, mesa, cocina, despensa, puente, campamento.

ÁREA DEPORTE Y SALUD

- 1.- Saber andar en bicicleta utilizando correctamente los elementos de seguridad.
- 2.- Conocer las reglas de algún deporte y practicarlo.
- 3.- Superar los siguientes tests: abdominales en 30 segundos, salto vertical, 4x10 mts., caminata de 6 minutos, y saber medir la frecuencia cardiaca.

ÁREA CIVISMO

- 1.- Conocer y explicar algunas reglas de seguridad en el tránsito.
- 2.- Conocer algunos trámites bancarios (depósitos, cobro de cheques, abrir una cuenta de ahorro, uso correcto de Cuenta Rut).
- 3.- Participar en la programación de una Buena Acción colectiva a nivel de sección.
- 4.- Tener conocimientos generales de su Región y País.
- 5.- Conocer los Deberes y Derechos de un ciudadano.

ÁREA INSTITUCIONALIDAD

- 1.- Conocer la estructura de la Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile.
- 2.- Conocer el nombre de las autoridades Scout locales, provinciales y a nivel nacional más importantes.

NOTA:

Al término de la 1° Clase de Progresión, la Guía realizará una excursión de prueba que le dará oportunidad de demostrar en la práctica los conocimientos adquiridos durante su vida en la sección. La excursión durará 24 horas y se hará acompañada de otras Guías que cumplan el mismo trámite, o hayan finalizado su adiestramiento.

ESPECIALIDADES

Existe un Plan de trabajo de 51 Especialidades, a las cuales podrá optar una muchacha que haya alcanzado su etapa de Segunda Clase.

La Guía de Segunda Clase podrá optar al "CORDÓN COPIHUE". Para lograrlo deberá obtener 6 especialidades; una de estas deberá ser obligatoriamente de Servicio Público.

Con respecto a la Guía que haya alcanzado su Primera Clase, podrá optar a la "CORREA ARAUCARIA", la cual será entregada una vez que haya obtenido como mínimo 10 Especialidades, de las cuales 2 de ellas deberán ser obligatoriamente de Servicio Público.



ASPIRANTE



LISTA

1. Llenar la ficha o solicitud de inscripción que tenga el Grupo Scout y conocer sus datos personales

Es importante que cuando se reciba a una muchacha que desea incorporarse a la Compañía se le entregue un documento que la oriente en cuanto a qué son las Guías y la Compañía, y se le entregue una ficha de inscripción lo más completa posible.

La ficha debe tener el logo institucional, nombre e insignia del Grupo Scout, dirección y horarios de actividades sabatinas.

Lo anterior le dará un carácter de seriedad y compromiso para con el ingreso de la nueva muchacha a la sección y al Grupo Scout.

2. Presentar a sus padres o apoderados a la Guiadora de Compañía

La presentación del apoderado/a, padre, madre o tutor de la muchacha dependerá de cómo lo acostumbre a realizar cada Grupo Scout. Es de suma importancia que la Guiadora de Compañía pueda enviar a los adultos responsables de la nueva Aspirante una invitación para conocerlos y conversar sobre los procedimientos, deberes y obligaciones que deben asumir con el ingreso de su pupila a la Compañía y al Grupo Scout.

Se le debe hacer saber a los padres de la muchacha que ella es admitida como Aspirante a Guía y que debe pasar un período de prueba (2 a 3 meses idealmente) y que, si cumple con todos los requisitos satisfactoriamente, será incorporada oficialmente a la Compañía de Guías, así como al Grupo Scout y a la Hermandad Mundial Guía.

La muchacha debe conocer claramente cuáles son los requisitos (pruebas de Aspirante) que debe sortear como tal.

Esto puede resultar mucho más rápido si es que la nueva Aspirante viene desde la Ronda, ya que la o el apoderado tendrá una noción del funcionamiento del Grupo Scout previamente.

3. Tener una asistencia regular de 8 reuniones

Desde que la muchacha llega a la Compañía de Guías se le debe dar a conocer la responsabilidad que asume en cuanto al cumplimiento de su asistencia y puntualidad a las reuniones de la Compañía. Ella debe demostrar interés por participar y asistir a las actividades en que participe la sección, ya sea dentro o fuera del lugar.

4. Conocer y saber el Lema Guía, la Promesa y la Ley Guía y sus significados

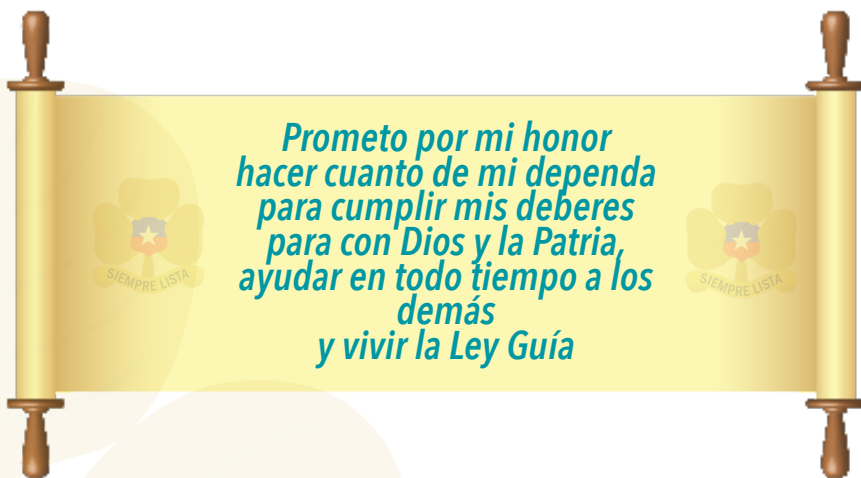
La Aspirante a Guía debe conocer, saber y entender el significado práctico del Lema Guía a fin de aplicarlo a la vida real. También deberá entender y practicar el sentido de la Promesa y la Ley Guía de acuerdo a su edad.

LEMA GUÍA

Siempre Lista



PROMESA GUÍA



*Prometo por mi honor
hacer cuanto de mi dependa
para cumplir mis deberes
para con Dios y la Patria,
ayudar en todo tiempo a los
demás
y vivir la Ley Guía*

LEY GUÍA

ART. 1. La Guía es digna de confianza

ART. 2. La Guía es leal

ART. 3. La Guía sirve sin esperar recompensa

ART. 4. La Guía comparte con todos

ART. 5. La Guía es alegre y cordial

ART. 6. La Guía ama la naturaleza y en ella descubre a Dios

ART. 7. La Guía sabe obedecer y nada hace a medias

ART. 8. La Guía es optimista

ART. 9. La Guía es trabajadora, económica y cuidadosa del bien ajeno

ART. 10. La Guía es limpia y sana de pensamiento, palabra y acciones

5. Conocer el uniforme Guía y principales distintivos de la Compañía

En este período es necesario conocer bien el uniforme ya que durante estos meses la Aspirante deberá adquirirlo para poder usarlo en su investidura.

UNIFORME DE LA GUÍA

Uniforme Oficial

Sombrero: tradicional Guía, color verde; Boina belga color negro o Quepis color verde botella, con Flor de Lis Institucional bordada en la parte superior central. Dimensiones de la Flor de Lis 5 cm.

Camisa: color verde oficial, abierta por delante en toda su extensión, con botones del color de la tela, mangas cortas o largas, presillas de hombro sujetas mediante un botón, con cuello camisero, 2 bolsillos sobrepuestos en la

pechera con fuelle central y tapas abotonadas.

Falda pantalón: o pantalón largo de corte recto, color verde oficial, provista de pasadores anchos para dar paso al cinturón Scout.

Pañoleta: de género, de forma triangular, de tamaño adecuado a la portadora y de los colores correspondientes a su grupo.

Cinturón: tradicional Scout de cuero color café con hebilla Scout; tejido artesanal de pueblos originarios de Chile (Mapuche, Aymara, Atacameños, Pehuenches, etc.), con hebilla Scout; o tejido en fibra de poliéster, color verde botella, con hebilla Scout.

Medias: con vuelta, color verde botella o gris.

Calzado: rebajado tipo colegial, color negro o café.

Uniforme de trabajo

Quepis: Color verde botella, con Flor de Lis Institucional bordada en la parte superior central. Dimensiones de la Flor de Lis 5 cm.

Polera: Color verde botella tipo piqué, con cuello camisero, con Flor de Lis Institucional bordada en la parte superior frontal izquierda. Dimensiones de la Flor de Lis 6,5 x 4,5 cm.

Polera: Color verde botella, tipo polo, con Flor de Lis Institucional, bordada en la parte superior frontal izquierda. Dimensiones de la Flor de Lis 6,5 x 4,5 cm.

Falda pantalón: Color verde oficial, provista de pasadores anchos para dar paso al cinturón Scout.

Pañoleta: De Grupo en polera tipo piqué; en polera tipo polo sin pañoleta.

Medias: Grises o verde botella.

Calzado: Negro o café.



INSIGNIAS



Insignia Institucional: Todos los miembros de la Institución llevarán, la Cinta Institucional que se confeccionará en género color verde botella, con ribete rojo, letras amarillas oro de 9 mm. de alto, con la leyenda Boy Scouts Chile, y la Bandera Nacional en el extremo izquierdo de la cinta. **Ubicación:** Sobre el bolsillo derecho de la camisa del uniforme. Dimensiones: 15 x 95 mm.

Insignias de Región y Localidad: La insignia de Región y Localidad será de diseño curvo en género verde botella, con letras amarillas de 9 mm. de alto y ribete rojo, con la leyenda correspondiente (Concepción, Santiago, etc.). **Ubicación:** En la manga derecha de la camisa del uniforme, al borde de la costura del hombro, la de Región primero, 1 cm. hacia abajo la de Localidad. Dimensiones: 15 x 80 mm.



Insignia de Promesa: La Insignia de Promesa para Dirigentes y Beneficiarias, de la Rama Femenina, exceptuando a las Beneficiarias Haditas, consistirá en una elipse de 40 x 65 mm. en paño verde botella, con el Trébol Guía Institucional, en color dorado, con la inscripción Siempre Lista en letras negras. Toda la insignia llevará ribete color verde. **Ubicación:** Centro del bolsillo izquierdo de la camisa del uniforme.

Insignia de Grupo: Todos los miembros de un Grupo usarán la Insignia de Grupo, cuyas dimensiones no podrán exceder de un cuadrado de 90 x 90 mm. con el diseño que el grupo determine. **Ubicación:** En la manga derecha de la camisa del uniforme, y en el centro, a 1 cm bajo los puntos extremos de la insignia de Localidad.



Insignia de Adhesión: La Insignia de adhesión a la Oficina Mundial de la W. F. I. S., será usada por todos los miembros de la Institución, consistirá en una elipse de 35 x 60 mm. en paño verde, con la Flor de Lis Inglesa en el medio, en color amarillo, debajo la sonrisa con las letras WFIS en color rojo. **Ubicación:** Para Beneficiarios en la esquina superior derecha de la camisa del uniforme.

Insignia de Evento: Todos los miembros beneficiarios de la Institución deberán usar la insignia de Eventos, la que será de diseño de los realizadores del evento y cuyas dimensiones no podrán exceder de un cuadrado de 90 x 90 mm. **Ubicación:** Centro del bolsillo derecho de la camisa del uniforme.



Insignia Conmemorativa: Todos los miembros de la Institución deberán usar la insignia Conmemorativa, la que será de diseño del Comité Ejecutivo Nacional y de acuerdo a las necesidades, cuyas dimensiones no podrán exceder de un rectángulo de 60 x 30 mm. **Ubicación:** Sobre el bolsillo izquierdo de la camisa del uniforme.

Insignias de Progresión Guía: Las Guías que hayan aprobado los conocimientos de la progresión 3°, 2° y 1° Clase usarán una insignia de paño verde de la forma y color correspondiente. Todas las insignias llevarán ribete color verde. **Ubicación:** 2 cm. bajo la costura del hombro de la manga izquierda de la camisa del uniforme.

Estas insignias serán reemplazadas a medida que se alcanza la siguiente etapa. Sólo se usará la insignia a la etapa actualmente aprobada.



Insignias de Especialidad: Las Especialidades de las Guías se ubicarán sobre la manga izquierda de la camisa del uniforme, en hileras paralelas y verticales, entre el hombro y el codo, excepto las de Servicio Público que se usarán sobre la manga derecha, encabezadas por la de Primeros Auxilios.

Insignia Curso de Guías: Las Guías que desempeñen el cargo de Guías de Patrulla o Sub Guías de Patrulla y hayan aprobado el Curso Oficial para Guías de Patrulla, llevarán una insignia de paño verde de 40 x 50 mm. En su interior la figura de un copihue rojo de 30 mm. de alto por 20 mm. de ancho. En la parte inferior de la insignia y centrado la leyenda Curso de Guías. Letras en color amarillo, ribete de la insignia color rojo. **Ubicación:** Sobre el bolsillo izquierdo de la camisa del uniforme, hacia el interior.



Cintas de cargo: Las Guías y Sub Guías de Patrulla usarán los distintivos de cargo en las cantidades y colores que se indican, consistentes en cintas paralelas de 15 mm. de ancho. **Ubicación:** Bolsillo izquierdo, vertical.

Una cinta blanca para Sub Guía de Patrulla ubicada en el lado interior del bolsillo; dos cintas blancas paralelas en los lados exteriores del bolsillo para la Guía de Patrulla; tres cintas paralelas (dos en los extremos del bolsillo y una en el centro pasando por debajo de la insignia de Promesa) de color blanco para la Guía de Guías.

Cintas de Patrulla: Las Cintas de Patrulla para Guías serán 2 cintas de color, de 15 cm. de largo por 1,5 cm. de ancho (dobles) de los colores de la patrulla que correspondan al animal cuyo nombre lleva. **Ubicación:** Penden del centro de la presilla del hombro izquierdo de la camisa del uniforme.



Camisa ejemplo Guía patrullera



6. Conocer los rasgos principales de la historia del Guidismo y Escultismo Mundial y Nacional

Escultismo y Guidismo Mundial

Todo comenzó con 20 jóvenes y un campamento experimental en 1907. Se llevó a cabo durante los primeros 9 días de Agosto de 1907 en la Isla Brownsea, cerca de Poole en Dorset, Inglaterra. El campamento fue un gran éxito y le probó a su organizador, Robert Baden-Powell, que su entrenamiento y método eran atractivos para los jóvenes y que eran eficaces.

En enero de 1908, Baden-Powell publicó la primera edición de "Escultismo para muchachos". Fue un éxito inmediato y desde ese momento, se han vendido más de 100 millones de copias, haciendo que este sea uno de los libros más vendidos de todos los tiempos. Baden-Powell sólo pretendió proveer un método de entrenamiento para niños. Para su sorpresa, los jóvenes comenzaron a organizarse, ellos mismos, en lo que se convirtió en el movimiento voluntario más grande del mundo.

El éxito de "Escultismo para Muchachos" produjo un Movimiento que rápidamente, pareciera que de forma automática, adoptó el nombre de los Boy Scouts. Ya para 1909 "Escultismo para Muchachos" se había traducido a cinco idiomas, y una reunión Scout en Londres atrajo a más de 11,000 Scouts. Como resultado de unas vacaciones de Baden-Powell en Sur América, Chile fue uno de los primeros países fuera de Gran Bretaña que inició el Movimiento Scout. En 1910 visitó Canadá y Estados Unidos, países en donde ya había comenzado.

Un encuentro de Scouts en Crystal Palace en 1909 no parecería ser el lugar de nacimiento más indicado para el Movimiento de las Guías Scouts, ya que ésta era después de todo una época cuando las faldas se llevaban largas hasta los tobillos y las muchachas no corrían. Pero un pequeño grupo de niñas exigiendo ser admitidas al encuentro, resultó ser el catalizador para el movimiento de hoy día. Baden-Powell escogió el nombre Guías en honor de un famoso cuerpo de Guías de la India y éstas no demoraron en tener un impacto. Para 1910 Agnes, la hermana de Baden-Powell, había adoptado el libro "Escultismo para muchachos" para usarlo con las Guías y es así como nació el Movimiento Guía.



El inicio de la Primera Guerra Mundial en 1914 pudo haber traído el colapso del Movimiento, pero el entrenamiento dado a través del sistema de patrullas probó que era efectivo. Los Dirigentes de Patrulla tomaron el control cuando los Dirigentes Adultos se ofrecieron como voluntarios para el servicio activo. Los Scouts contribuyeron al esfuerzo de guerra en Inglaterra de muchas maneras; la más notable podría ser los Scouts de Mar que tomaron el lugar de los guarda costas regulares, liberándolos del servicio.

Para 1918 Olave era Jefa Guía en Reino Unido y, junto a Baden-Powell, se lanzaron a expandir el Guidismo en todo el mundo.

El primer Jamboree Scout Mundial se llevó a cabo en 1920 con 8,000 participantes, y probó que jóvenes de diferentes naciones pueden reunirse para compartir intereses e ideales comunes. Desde que se llevó a cabo el primer Jamboree Mundial en Olimpia, Londres, se han llevado a cabo 21 más en diferentes locaciones.



Durante el Jamboree, se efectuó la primera Conferencia Scout Mundial, (entonces denominada "Conferencia Scout Internacional") que se reunió con representantes de 33 Organizaciones Scout Nacionales, además, tuvo lugar el nombramiento de Baden-Powell como Jefe Scout Mundial.



El Movimiento Scout comenzó como un programa para niños de 11 a 18 años. Aun así, casi de manera inmediata, otros quisieron participar. Baden-Powell comenzó el programa de las Guías Scout en 1910. Su esposa Olave, con quien se casó en 1912, se convirtió en Guía Jefe.

Se creó la sección de Lobatos para niños menores. Se utilizó el "Libro de la Selva" de Rudyard Kipling para darle un marco imaginario a las actividades. Para jóvenes mayores, se creó la sección de los Rover Scout.

Durante la Segunda Guerra Mundial, el Movimiento Scout asumió muchas tareas – mensajería, bomberos, camilleros, recolectores de chatarra, y muchos más. En los países ocupados, el Movimiento Scout continuó en secreto con los Scouts cumpliendo papeles importantes en la resistencia y en los movimientos clandestinos. Cuando la guerra terminó, se encontró que el número de Scouts en los países ocupados había inclusive aumentado.

Los Scouts, particularmente, en los países en desarrollo, se han involucrado con temas tales como salud infantil, casas a bajo costo, alfabetización, producción de comida y agricultura, capacitación técnica, etc. Prevención contra la drogadicción, capacitación en habilidades para la vida, integración para los discapacitados, educación para el medio ambiente y su conservación, y educación para la paz, se volvieron asuntos que son del interés de los Scouts en todo el mundo.

En 2007 el Movimiento celebró su centenario – 100 años de Movimiento Scout. Aquello que comenzó como un pequeño campamento en la Isla Brownsea es hoy un Movimiento en crecimiento con miembros en casi todos los países del mundo. A través de su combinación única de aventura, educación y diversión, el Movimiento Scout logra renovarse continuamente y adaptarse al mundo cambiante y a las diferentes necesidades e intereses de los jóvenes en todo el mundo. Al hacerlo, se mantiene como una fuente de inspiración para que los jóvenes sean ciudadanos activos tanto local como globalmente, ayudándolos a crear un mundo mejor.

Escultismo y Guidismo Nacional

A principios de siglo, en 1909, Chile contó con la visita de un héroe de Guerra Ingles, el General Robert Baden-Powell, fundador del Movimiento Scout. Se aprovechó su corta estadía en Santiago y se le invitó a que diera una conferencia sobre este nuevo movimiento juvenil y sus fines; invitación que hiciera el Dr. Alcibíades Vicencio Z., la cual se cristaliza el día 26 de Marzo de 1909 a las 22.00 hrs. en el Salón de Honor de la Universidad de Chile, ante un público selecto de damas, caballeros, educadores, militares y alrededor de 500 jóvenes, los que escucharon a Sir Robert Baden-Powell decir "algo acerca de esos Boy Scouts".

El primer Grupo Scout de la época se denominó Brigada Central, con una dotación de 300 jóvenes, en su mayoría estudiantes de la Universidad de Chile y alumnos del Instituto Nacional, del Internado Nacional y del Instituto de Educación Física y Técnica, entre otros.

El 21 de Mayo de 1909 la Brigada Central realizó una excursión al puente Los Morros a orillas del río Maipo. En esta ocasión en homenaje a las glorias navales, el Dr. Vicencio declaró fundada la Asociación de Boy Scouts de Chile, siendo así, Chile el primer país en América, y el segundo en el mundo, en tener Scouts.

Desde 1909 en adelante, la Asociación de Boy Scouts de Chile creció significativamente, llegando a tener Grupos Scouts desde Arica hasta Punta Arenas. La labor educativa y social del Movimiento fueron sus características principales, tanto así que en 1925 el gobierno Chileno declara a la Asociación de Boy Scouts de Chile Institución Nacional por Decreto Ley N° 520.

En 1913 se forma la Primera Compañía de Rancagua, dirigida por la Sra. Irene Morales y la Sra. Sara Vasquez. El 15 de julio de 1918 se declara oficialmente organizado el Guidismo en Chile por la Sra. Victoria Caviedes.



Desde 1913, las Guías se empezaron a expandir por todo el territorio nacional, ubicándose principalmente en las escuelas normalistas. Para el año 1953 se funda la Asociación de Girl Guides de Chile.

En 1969 se forma un movimiento Scout en Chile denominado Movimiento de Reforma Scout de Chile. Grupos y dirigentes que no se sentían interpretados por las estructuras de la Asociación de Boy Scouts de Chile se separan de ella.

Entre tanto el Comité Interamericano de Escultismo había realizado muchos esfuerzos para lograr la unidad del Escultismo Chileno, sin ningún resultado positivo; dada esta tercera división, la Conferencia Mundial suspendió en 1969 a la Asociación de Boy Scouts de Chile y en 1971 le retiró el Reconocimiento Oficial.

El 10 de Mayo de 1973, representantes de la Asociación de Boy Scouts de Chile, de la Federación de Scouts Católicos de Chile y de la Comisión Coordinadora del Escultismo Chileno firman el Proyecto de Unidad, en el cual se estipularon las bases de la futura Asociación.

El 31 de Diciembre de 1973 la Asociación de Boy Scouts de Chile y la Federación de Scouts Católicos de Chile suscribieron el documento definitivo, creándose la Asociación de Scouts de Chile.

Por otra parte, la Conferencia Mundial realizada en Agosto de 1973 en Nairobi, consciente de los esfuerzos realizados por las partes y del probable éxito de las gestiones, aprobó el reconocimiento internacional de Chile, el que fue otorgado oficialmente durante la Conferencia Interamericana de Escultismo realizada en Miami a fines de Julio de 1974.

En 1978, la Asociación de Guías de Chile se incorpora a la Asociación de Scouts de Chile, convirtiéndose así en la Asociación de Guías y Scouts de Chile como se conoce hoy en día.

Hacia 1980 un número importante de Grupos y Dirigentes de la antigua Asociación de Boy Scouts de Chile, no sintiéndose representados por las estructuras de la Asociación de Guías y Scouts, y no estando de acuerdo con la aplicación del Método Scout, deciden reunirse con el objeto de estudiar estas situaciones y encontrar una solución.



Fue así que el 17 y 18 de Abril de 1982 se realizó en la Ciudad de Talagante la primera Asamblea Nacional Extraordinaria de la naciente Asociación de Boy Scouts de Chile, ocasión en que se aprobaron los Estatutos de la Institución y se designó su Primer Directorio Provisorio, encabezado por su Presidente Sr. Hernán Arias Moncada, como Secretario Sr. Manuel Reyes Domínguez, como Tesorero Sr. Mario Ojeda Fehrenberg, y como Directores los Scouters Señores Enrique Lavín Lagunas y Vicente Canet Salas.

Para 1983 la Institución contaba con Personalidad Jurídica otorgada por el Gobierno Chileno por Decreto Supremo N° 984 del 28 de Septiembre de 1982.

Fue en honor a las glorias navales y como tradición a la fundación del Movimiento Scout Chileno, que el 21 de Mayo de 1983 en la localidad de Viña del Mar, Reñaca, se realizara la tercera Asamblea Nacional de la Asociación de Boy Scouts de Chile, ocasión en que se definió el nombre de la Institución por el de Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile.

Desde 1982 y hasta la fecha, la Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile ha seguido creciendo en membresía manteniendo la metodología de trabajo de los Scouts y las Guías tradicionales creada por el fundador, institución que en el año 2000 recibe el reconocimiento oficial al incorporarse a la World Federation of Independent Scouts (WFIS).



Enlaces de interés:

<https://www.youtube.com/watch?v=VKETi9hF85I> - HISTORIA GUIDISMO EN CHILE

<https://www.youtube.com/watch?v=8EMcgEXTNU0> - HISTORIA ESCULTISMO MUNDIAL

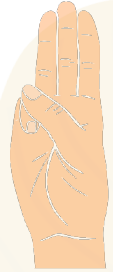
7. Conocer y saber ejecutar los saludos Guía

La Aspirante a Guía deberá conocer el significado de la Señal Scout y los saludos más conocidos que se usan en la Compañía.

La **Señal Scout** representa las tres partes de la promesa, la protección del mayor al menor y la Unidad del Movimiento Scout y Guía.

La Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile ha definido los saludos para todos sus miembros uniformados, los cuales son: Saludo medio y Saludo completo.

El **Saludo medio** se realiza al realizar la Ceremonia de Investidura y Promesa, para saludar a otra Guía o a alguien del mismo rango. Este saludo se realiza haciendo la Señal Scout con la mano derecha levantando el brazo hasta la altura del cuello.



El **Saludo completo** se realiza en la ceremonia de izamiento y bajada del pabellón patrio o para saludar a alguien de mayor rango. Este se realiza llevando la mano derecha (haciendo la Señal Scout) hasta tocar el ala del sombrero, del quepi o la boina, o la sien con la punta de los dedos. La señal debe mirar al frente y no de costado como saludo militar.

Saludo Completo



Saludo Medio



Saludo con la mano izquierda

El Saludo Fraternal o Saludo Scout se realiza con la mano izquierda y significa el saludo de hermanos. Cuidar de realizar este saludo sin entrelazar el dedo meñique puesto que el Saludo Scout no se realiza de esta forma.

El apretón de manos es una muestra de amistad, por lo que se hace con la mano izquierda que es la mano del corazón.

La historia del saludo se remonta a cuando Baden-Powell capturó al Jefe Ashanti Prempeh y, durante la ceremonia de rendición, Baden-Powell le extendió la mano derecha en muestra de amistad y respeto, pero el jefe Ashanti, por su parte, extendió la izquierda, insistiendo en hacerlo. Al mismo tiempo le dijo: "No, en mi país el más bravo entre los bravos da la mano izquierda; es la mano del corazón".

Sin embargo, existen variadas versiones sobre cómo nació el apretón de mano izquierda. Lo que no cabe duda es que se convirtió en uno de los símbolos más apreciados y universales del Movimiento Scout y Guía en el mundo.



8. Conocer y saber ejecutar las principales formaciones de la Compañía

La Aspirante a Guía deberá conocer y ejecutar con cierta destreza las principales formaciones típicas de la Compañía de Guías. También deberá conocer las señales de mano para las distintas formaciones.

Señales de Brazo

Las Guías usan ciertas señales de brazo y silbato que son importantes de conocer y practicar para así evitar voces de mando.

Generalmente para llamar la atención, la Guiadora dará un toque largo de silbato el cual significa "atención"; seguido, realizará el llamado general haciendo la señal de brazo correspondiente. La señal de brazo se mantiene hasta que todas puedan verla y hayan hecho la formación.

Al iniciarse la formación, las Guías de Patrulla serán las primeras en ejecutarla, dando las instrucciones necesarias a sus respectivas patrullas, evitando los gritos.

La Guía de Patrulla se forma en primer lugar a la derecha de su patrulla y la Sub Guía ocupa el último lugar a la izquierda de la patrulla.

Atención: La Guiadora que da la orden se sitúa en un lugar visible y levanta su brazo derecho en toda su extensión haciendo la Señal Scout. Esto significa "silencio" y todas las Guías deberán mirar al frente.

Descanso: Inmediatamente después de la señal de atención, la Guiadora bajará su brazo dejándolo en posición horizontal a la altura del hombro, lo cual significa "descanso". Las Guías separarán el pie izquierdo del derecho uno 30 cm sin hacer ruido y colocando sus manos a la espalda.

Alerta: La posición de alerta (firme) se realiza inmediatamente después de la posición de descanso. La Guiadora bajará su brazo dejándolo en posición vertical con relación a su cuerpo. Las Guías deberán juntar su pie izquierdo con el derecho (sin taconear) y colocando sus brazos al costado de su cuerpo.



Señales de Silbato

Atención: Un silbato largo, lo que en morse corresponde a la letra T. Se hace un minuto antes de la llamada general.

Llamada general: Varios silbatos largos y cortos intercalados. Las Guías deben correr a formarse.

Descanso: Un silbato corto seguido de uno largo, lo cual en código morse es la letra A.

Alerta: Es la inversa de la posición de descanso. Es un silbato largo seguido de uno corto, lo cual corresponde a la letra N en el alfabeto morse.

Llamado para Guías de Patrulla: Tres silbatos cortos seguido de uno largo. La Guía de Patrulla siempre lista debe correr al lugar de llamado al oír esta señal.

Término de formación: Es la inversa del llamado de Guías de Patrulla. Es un silbato largo seguido de tres cortos. Se utiliza para poner término a la reunión, formación o instrucción.



Atención	_____
Llamada General	_____ • _____ • _____ • _____ •
Descanso	• _____
Firmes	_____ •
Alinear	• _____ •
Vista al Frente	•
Guías de Patrulla	• • • _____
Fin de Reunión	_____ • • •

Algunas formaciones de brazo para la Compañía (más formaciones en el Área Institucional de la Etapa de Tercera Clase):



Herradura

La formación de herradura se utiliza para ceremonias de la Compañía y para ocasiones como los 5 minutos de la Guiadora de Compañía



Filas

La formación de filas se utiliza para actividades propias de la Compañía como juegos y actividades técnicas.



Círculo

La formación de círculo se utiliza principalmente para actividades de expresión como cantos y danzas, aunque también se utiliza en fogones y juegos en general.

Cómo enseñar

Desde el primer momento que la muchacha llega a la reunión Scout hay que hacerle sentir parte del Grupo, es decir, presentarse con sus padres y entregarle la ficha de inscripción, interesarse por ella, conocer su edad, estado de salud, intereses, para posteriormente integrarla en una patrulla y presentarla a las demás Guías. Ella llegará a un "movimiento" que ya viene desde antes funcionando y ella tendrá que acoplarse de algún modo, por lo que estas pruebas le darán pinceladas de todas las áreas fundamentales, en primera instancia, que le permitirán no sentirse extraña dentro de algo que ya funcionaba con anterioridad. Utilizar el Sistema de Patrullas de modo que las Guías de su patrulla la integren y se preocupen de entregarle información general y de crear un ambiente agradable para que se sienta a gusto y decida seguir participando.



Cuando enseñar

En las reuniones sabatinas, al realizar cualquier actividad, llamado, juego, etc. explicar detalladamente, dar espacios para que la aspirante a Guía pregunte, para que sus compañeras puedan explicarle, guiarla en algunos casos como, por ejemplo, cuando tenga que sumarse a una formación que desconoce; en Reuniones de patrulla entregarle metas, por ejemplo, confeccionar su cuaderno, anotar datos importantes, etc.; en campamentos y excursiones integrar a la muchacha a todas las actividades permitiéndole vivir las experiencias a su ritmo, incentivarla a ser observadoras de los momentos vividos durante las actividades, pues, en ocasiones, hay muchachas que con el sólo hecho de observar reconocen a cabalidad el uniforme Scout, o aprenden la oración Guía, el Lema, las formaciones, el saludo, etc. debido a que lo ven y escuchan cada sábado de reunión.

Por qué enseñar

Todas las pruebas de la Etapa Aspirante son temas generales que la muchacha debe conocer porque le permitirán entender, a grandes rasgos, el Movimiento Guía/Scout, le permitirán incorporarse en un corto tiempo a una patrulla en la que deberá participar cada vez más activamente y comenzará a conocer todo el simbolismo del movimiento de manera universal, el uniforme, los llamados de silbato, los saludos, así como también los ejes valóricos que sustentan la línea metodológica como son la Ley y la Promesa, entre otras cosas.

Para qué enseñar

Al conocer estas generalidades la Aspirante a Guía podrá decidir libremente si desea ser parte del movimiento y convertirse en Guía, lo que traerá consigo otras responsabilidades mayores y mucho aprendizaje que será adquiriendo a medida que transcurra el tiempo en la sección. Para esto, la Guía deberá seguir ahondando en ciertos temas que ya se le han enseñado, así como conociendo y descubriendo otros que le servirán para aplicarlos durante toda su vida, no tan solo mientras esté en la Compañía, pues “una vez Guía, siempre Guía”, lo que quiere decir que cada aprendizaje o vivencia en la Compañía será significativa y dejará huellas positivas en lo que la muchacha decida ser en un futuro. Por eso la variedad de habilidades que se estimulan pues, el Plan de Adelanto no está pensado sólo en que las muchachas aprendan cosas para rendir pruebas en ciertos momentos, sino que formen su carácter tomando todo lo vivido como un aprendizaje.

Cómo evaluar

Para la evaluación se sugiere no ser tan exigente de modo que la muchacha desista o se aburra, por lo que no es adecuado prolongar más de 3 meses la Etapa de Aspirante, procurando siempre que se encante con el Guidismo sin dificultarle el camino.

Al evaluar esta etapa hágalo en un ambiente distendido, que la niña sienta confianza y tranquilidad, sin pretender que se aprenda las cosas de memoria, sino que conozca en rangos generales cada ítem. La observación de su actitud y la conversación podrían ser una muy buena forma de evaluación. De esta manera se evita tomar las pruebas como un examen y se determina si la muchacha cumple ya con los requisitos de la etapa.

Es bueno que la muchacha sepa lo que se espera que ella conozca en esta etapa, por lo que aparte del Cuadro de Adelanto, entregue también una cartilla sencilla pero atractiva, que la Guía pueda ir llenando a medida que pasa el tiempo y la pueda guardar en su cuaderno fijándose metas sábado a sábado, dándole a conocer cuándo es que ha aprobado cada una de las pruebas.

NOTA: Mientras la muchacha se encuentra en la Etapa Aspirante se le debe incentivar a obtener su uniforme oficial, para luego, cuando haya terminado todas las pruebas, esté lista para ser investida.



TERCERA CLASE



LISTA

Área Espiritu



1. Entender, de acuerdo a su edad, el significado de la Ley y la Promesa Guía, y poder explicarlo a su Guiadora

El Escultismo cree en la Ley y la Promesa como una señalización hacia el ideal de vida de todo ser humano y toda sociedad, por eso guía a sus integrantes hacia un compromiso de vida, con un propósito firme que los oriente hacia el bien y hacia los demás.

Es una Ley con 10 artículos y no puede, la Guiadora, en esta etapa, esperar que la muchacha la conozca y asimile en su totalidad; sino que cada día la irá entendiendo poco a poco.

Expone, en un lenguaje sencillo, el código de conducta que es la base de una buena ciudadana. Enuncia ante la muchacha, en términos positivos y no negativos, virtudes tales como: honor, lealtad, servicio, cortesía, obediencia, alegría y economía.

PROMESA GUÍA

El cumplimiento de la promesa puede parecer muy complejo, sin embargo, a la edad de las muchachas, les enseñará y les hará esforzarse por cumplir cada día con su compromiso luego de ser investidas como Guías, así como también entender su profundo significado.

*Prometo por mi Honor
hacer cuanto de mi dependa
para cumplir mis deberes
para con Dios y la Patria,
ayudar en todo tiempo a los demás
y vivir la Ley Guía.*

LEY GUÍA

La Ley Guía contiene los preceptos que debemos cumplir las Guías de todo el mundo y que tienen que conocer al momento de ingresar a un Grupo Scout-Guía porque será lo que las modele en el comienzo de este camino. Deberán entender el significado de cada uno de sus artículos para que, con el paso del tiempo y de las experiencias vividas, pueda hacerlo parte de su vida.

1. La Guía es digna de confianza
2. La Guía es leal
3. La Guía sirve sin esperar recompensa
4. La Guía comparte con todos
5. La Guía es alegre y cordial
6. La Guía ama la naturaleza y en ella descubre a Dios
7. La Guía sabe obedecer y nada hace a medias
8. La Guía es optimista
9. La Guía es trabajadora, económica y cuidadosa del bien ajeno
10. La Guía es limpia y sana de pensamiento, palabra y acciones

Cómo enseñar

Si bien en un comienzo la enseñanza de la Ley y la Promesa se realiza a través de la lectura y el análisis de cada frase es fundamental poder transmitirla a través de hechos, es decir, enseñar con el ejemplo. La Guiadora siempre debe ser consecuente entre lo que hace y lo que se enseña.

Para comenzar, una buena alternativa es mantener visible la Ley y Promesa Guía, de esta forma podrán familiarizarse con ella cada vez que la vean, lo que puede ser complementado entregando una copia de los textos a cada Guía.

Otra alternativa para aprender cada artículo puede ser completando cada uno de ellos en juegos como corre y responde, donde cada una de las muchachas lleva una palabra y la debe ubicar donde corresponda según la frase de la promesa o el artículo de la Ley que se esté trabajando.

Cuándo enseñar

Este ítem debe enseñarse al comienzo del camino de cada Guía debido a que es fundamental que la muchacha conozca los lineamientos por los que irá y, posteriormente, hacer que cada día sea una vivencia de la Ley y la Promesa Guía.

Se debe enseñar en las épocas del año en donde se acostumbra a recibir aspirantes que se incorporan recientemente como, por ejemplo, al comienzo de cada semestre, aunque se debe reforzar en todas las actividades realizadas ya que son los pilares que se deben ver reflejados en el programa de forma permanente, tanto en Reuniones y Consejos de Patrulla y de Compañía así como de las otras instancias de la sección.

Por qué enseñar

Porque al conocer y entender la Ley y la Promesa Guía cada muchacha podrá recordar su deber y sus lineamientos para convertirse en una mejor ciudadana, jóvenes de bien, con un desarrollo integral, dignas de confianza, rectas y con un profundo espíritu de servicio a los demás.

Para qué enseñar

Es fundamental poder enseñar a las muchachas que al conocer e intentar cumplir la Promesa y la Ley Guía se reúnen estas tantas características dignas de una persona recta y ejemplar, sin embargo, el serlo es casi imposible si no se persevera en ello cada día, aprendiendo a través de las experiencias y de las muchas veces que podemos fallar. Es así como este decálogo se convierte en una guía para la vida, no solo mientras se es Guía, sino que para siempre. Es esencial poder comprenderlo y practicarlo para la formación del carácter; carácter que se forma, fundamentalmente, con las experiencias vividas y cómo se logra resolver todo lo que nuestro entorno nos presenta.

Cómo evaluar

Una buena forma de evaluar es a través de una conversación personal con la muchacha, en donde ella debe plantear lo que conoce y cómo entiende tanto la Ley como la Promesa, y en donde pueda, además, identificar ciertas acciones que le han permitido comprenderla.

Otra alternativa es que la muchacha participe en una conversación con sus pares y, a través de la mediación de las Guiadoras, podamos observar su visión y cómo logra expresarla y compartirla con su entorno. Además, se pueden utilizar juegos como la mímica; una vez que ya se comprenda cada concepto, se entrega un artículo de la Ley a una Guía el que deberá dramatizar para finalmente su patrulla adivinarlo.



2. Conocer y entender el significado práctico del Lema Guía y explicar cómo ve su aplicación en la vida diaria



El lema de los Scout y las Guías "Siempre Listo/a" es la traducción del lema en inglés "Be Prepared", cuyas iniciales "B.P." coinciden, además, con las del nombre del fundador.

"Siempre Lista" quiere decir preparada para cualquier trabajo que se presente, trabajo que antes ya haya sido practicado. Así lo define Baden-Powell en su libro "Girl Guiding".

Muchas veces en los libros de cuentos se relata la vida romántica de mujeres ideales, pero en la vida real es muy diferente. Cuando una mujer se encuentra realmente en un lugar casi perdido, sin poder contar con ayuda, sin gas ni agua corriente, sin negocios donde efectuar las compras, sin servicios ni médicos, es imprescindible estar preparada y adiestrada para sobrellevar todos estos inconvenientes. Así es como se sugiere aprender, en la edad de las muchachas, a servir al prójimo, a ser valiente, habilidosa, a mantener la calma en todo momento, a actuar con eficiencia y sin detenerse a calcular el sacrificio que ello te demande.

Cómo enseñar

En el Guidismo se incorpora el aprendizaje de diversas habilidades y destrezas en las diferentes áreas del desarrollo del Plan de Adelanto que se enseñan a través del juego y la práctica constante, imaginando situaciones que podrían ocurrir y la forma correcta de actuar en caso de que se estuviera en diversos contextos. Todo esto servirá para que las muchachas estén y se sientan "Siempre Listas" y puedan actuar de forma segura, tranquila, oportuna y eficaz.

Cuándo enseñar

En primera instancia, el aprendizaje de todas las técnicas, destrezas y habilidades son aprendidas mediante la observación, sin embargo, se hace necesario ir perfeccionándolas mediante el aprendizaje específico; primero la teoría, luego la práctica en el local, pero fundamentalmente en la vida de campamento. Es al aire libre, junto a su patrulla, enfrentándose a las distintas necesidades, donde la Guía aplica cada una de las habilidades aprendidas y, es su curiosidad, una herramienta fundamental que la mantiene en constante alerta. Debemos incentivar sus ganas por seguir aprendiendo, enseñándole lo necesario, pero siempre dejándole entrever que no es lo único que puede aprender y que puede seguir adiestrándose según sus intereses. Así podrá estar, para cuando lo necesite, "Siempre Lista".

Por qué enseñar

Porque el objetivo de pertenecer al movimiento es ser una mejor ciudadana, lo cual sólo se logra perseverando y aprendiendo cuanto hay, pero por sobre todo, poniendo a disposición del prójimo nuestro buen servicio, colaborando, ayudando, convirtiéndonos en personas útiles a través de las experiencias y el trabajo en equipo que complementa, además, la formación del carácter; todo esto se refleja a través del lema.

Para qué enseñar

Baden-Powell, en su libro "Escultismo para muchachos", dice que se debe estar siempre preparadas tanto mental como corporalmente para cumplir con el deber. Siempre listas mentalmente mediante la disciplina, siendo obediente a las órdenes que se den y habiendo recapacitado de antemano sobre cualquier accidente o situación de pueda ocurrir, de tal manera que se pueda hacer lo adecuado en el momento preciso y se tenga siempre la voluntad de hacerlo. Siempre listas física o corporalmente, haciéndose fuertes, activas y capaces para ejecutar la acción adecuada en el momento oportuno.

Cómo evaluar

No es suficiente solamente aprender el Lema Guía como una leyenda sino saber cuándo y cómo aplicarlo. Cuando la Guía se sienta en condiciones de ayudar, en lo más mínimo que sea, cuando comience a entender que su aporte es válido y que ponerse al servicio de los demás de forma voluntaria y desinteresada es el objetivo principal del movimiento, se puede suponer que ha entendido el lema Guía.

3. Conocer y entender, de acuerdo a su credo, la oración Guía

ORACIÓN DE LA GUÍA

Señor,
enseñanos a ser generosas,
a servirte como lo mereces,
a dar sin medida,
a combatir sin miedo a las heridas,
a trabajar sin descanso,
y a no buscar más recompensa
que saber que hacemos tu voluntad.
Así sea

La creencia en un Dios (o cualquier tipo de Ser superior) y el respeto a nuestro prójimo y a nosotros mismos es la base de toda forma de religión. La manera de expresar esto varía según las religiones y creencias.

La que adopte la muchacha, depende como regla, de la voluntad de sus padres, ya que ellos son los que deciden, y al Escultismo le corresponde respetar sus deseos y secundar sus esfuerzos para inculcar el cumplimiento de esos deberes y el respeto por otras opiniones.

Puede que hayan muchas dificultades relacionadas con la formación religiosa en el Movimiento Scout debido a la variedad de creencias existentes, sin embargo, lo importante es tomar de la enseñanza que cada muchacha ha recibido al respecto lo relacionado con los valores y el sentido de servicio y entrega a los demás que todas las religiones otorgan.



Nota:

***Es importante considerar el orden correcto del texto (oración) ya que el cambiar uno o más versos de lugar podría cambiar el significado general de ella.**

Cómo enseñar

Las actividades Scout no serán el espacio para hablar o discutir acerca de la religión o de las creencias religiosas sino para poner en práctica lo que la formación al respecto nos otorga, y sobre todo para respetar el hecho de que puede haber tantas creencias como muchachas existan en la Compañía; debemos reforzar el sentido de tolerancia y respeto acerca de ello.

Cuándo enseñar

En las actividades Scout debemos generar el espacio para unificar todo esto en una sólo oración que convierte cada momento especial, como lo es el comienzo del día, las comidas o cuando se acerca la noche, para pedir o agradecer por lo vivido o lo que viene por vivir.

La oración debe transformarse, desde el comienzo del camino de la Guía, en un momento de reflexión y de cercanía, tanto con uno mismo como con los demás, por lo que es bueno enseñar de forma lúdica el texto de la oración a través de juegos y desafíos, como completar la oración u otro similar, así como también entregando a todas las muchachas oportunidades concretas para hacer la oración correspondiente en el momento y lugar adecuado; esto debe estar rodeado de respeto y silencio hacia la oración.

Por qué enseñar

Es importante contar con una formación espiritual y valórica muy potente que les permita crecer y formarse como buenas ciudadanas, independiente de la creencia religiosa. Esta orientación las llevará a creer en que pueden ser buenas y hacer el bien, entregar amor tanto a las personas como al mundo que las rodea a pesar de los altibajos que les toque pasar a lo largo de la vida.

Para qué enseñar

El trabajo realizado siempre deja enseñanzas importantes. Las labores y el quehacer del día a día es cambiante y en ocasiones no resulta como se planea, y es importante que desde pequeñas las muchachas sepan que todo debe ser realizado con esfuerzo y dedicación, y deben aprender que, a pesar de las circunstancias, deben ser personas generosas y agradecidas de lo que tienen. Deben saber que lo que han recibido se transforma en paz y tranquilidad espiritual.

Cómo evaluar

Cada vez que la muchacha pueda hacer o dirigir la oración frente a sus pares debemos observar su actitud, la cual debe ser una actitud respetuosa y reflexiva, y por sobre todo tranquila y natural en donde sienta que es un momento especial y no de tensión. Será de mucha importancia que, al momento de equivocarse, en caso de que eso ocurra, exista siempre la voz y la compañía de la Guiadora que otorgue la confianza y paz que el momento amerita.

Podemos observar, además, el hecho de que sea un acto voluntario y espontáneo. Cuando esto sucede, es una buena señal de que la Guía actúa en concordancia con lo que la oración significa literalmente y el ambiente que se ocasiona al realizarla.

4. Conocer y demostrar la vivencia de los Principios y Virtudes Guías

Principios y Virtudes Guía

Ambos conceptos se refieren a los valores fundamentales que resaltan en la formación de una Guía, los cuales durante todo el tiempo que pasa la muchacha en la Compañía se van arraigando, afianzándose en su espíritu y formando un estilo de vida.

PRINCIPIOS GUÍA

Dios. La Guía se honra con su fe y le somete su vida
Patria. La Guía es hija de su Patria y buena ciudadana
Hogar. El deber de una Guía comienza en su casa

En primer lugar, independiente de la Fe que cada muchacha profese, es posible traspasar la creación y la admiración a través de la demostración de amor a todo lo que nos rodea, el mundo, los animales, el prójimo, incluso por uno misma, demostrando ese amor manteniéndose sana y fuerte.

Por otro lado, ser buena ciudadana no solo de su país sino del mundo, formando parte de un todo, ser conscientes y colaboradoras, respetar el lugar en el que se nace y trabajar día a día para que sea un mejor país y aportar en todo lo que cada muchacha pueda hacer. Es un deber mantenerse informada y participar como ciudadanas activas en la sociedad.

Finalmente, el deber siempre comienza por uno, siendo un ejemplo, primero en nuestro círculo más cercano, la familia. Aquí será donde cada muchacha aprenda la gran mayoría de sus valores y habilidades, y también será el espacio para que entregue su opinión, practique algunos procesos y comience a desarrollar la personalidad y el carácter.

VIRTUDES GUÍA

Lealtad
Abnegación
Pureza

La **lealtad** y rectitud en las acciones son, por sobre todo, lo primero que debe inculcarse en las muchachas para guiarlas por el sendero de la justicia que debe formar parte de su carácter, si es que desean llegar a ser buenas ciudadanas. Lealtad para con todos, compañeros, familia, la patria y en todo momento, teniendo en cuenta que la lealtad se gana diciendo la verdad y siendo honesta con uno misma.

En la práctica diaria de la buena acción debemos recalcar el gran sentido de colaboración, de justicia y de empatía que debe primar en nuestras Guías, es decir, ser **abnegadas**, dejando de lado intereses personales para mantener un equilibrio en nuestro ambiente y recordar siempre estar atentas porque "Una vez Guía, Siempre Guía", lo que significa que cada muchacha debe quedarse con todo lo aprendido en el movimiento para aplicarlo toda la vida.

La **pureza** debe considerarse en todos los aspectos, tanto física como emocionalmente; mantenerse sanas, con buenos hábitos alimenticios y deportivos con el objetivo de no dañar el cuerpo con sustancias tóxicas nocivas y mantener pensamientos adecuados a su edad.



Cómo enseñar

Todos estos conceptos pueden ser fáciles de explicar de forma teórica, sin embargo, las vivencias y el ejemplo que cada Guiadora puede y debe entregar son fundamentales para que las muchachas comprendan que son transversales a cualquier aspecto de la vida y que no sólo son parte de su paso por la Compañía, sino que trascienden a la vida adulta.

En los juegos al aire libre, se pueden reforzar conceptos esenciales como la imparcialidad, en donde la lealtad, la pureza y la abnegación serán fundamentales. Durante el juego se observan reglas estrictas que implican dominio de sí mismo o autocontrol y buen humor de parte de los jugadores y, al final del juego, lo correcto es que la ganadora muestre hidalguía hacia la vencida y que esta sea la primera en felicitar a la ganadora, dejando ver que la humildad y el trabajo de todas es necesario, aunque a veces no suficiente, por lo que se debe estar siempre mejorando hasta lograr el fin último del escultismo que es ser una buena ciudadana.

Los espacios de debates, exponiendo temas contingentes en los que deban tomar partido por una u otra postura, pueden ser buenos escenarios para desarrollar la visión desde diferentes temas controversiales que no necesariamente tienen un lado bueno y otro malo, como lo son la religión y la política.

Cuándo enseñar

Desde el comienzo es bueno ir introduciendo cada concepto y reforzándolo cada vez que se desarrolle una actividad relacionada, transformando las actividades en ejemplos concretos para cada uno y asociándolo a los otros ejes fundamentales como lo son la Ley y la Promesa Guía.

Por qué enseñar

Porque son la base y parte del eje central del Escultismo y, por tanto, del Guidismo mundial. Son conceptos que marcan "el camino a seguir" o el "norte" por el que cada muchacha debe caminar desde el día en que se incorpora al movimiento, conociendo y reconociendo estos como un sello personal.

Para qué enseñar

Los principios y las virtudes refuerzan valores que vienen desde la formación en el hogar; en el caso de que alguno de ellos no esté adquirido o bien afianzado, es necesario enseñarlo y desarrollarlo desde la base en cada actividad y juego.

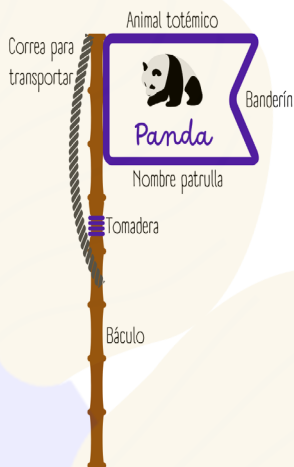
Cómo evaluar

Es fundamental conocer a cada muchacha y ser capaces, mediante la observación de sus actos, deducir que estos son consecuentes con lo que ha aprendido en la teoría.

5. Conocer el significado del Tótem de Patrulla

Tótem es una palabra cuyo origen se encuentra en los indios de Norteamérica y representa el escudo de la familia que lo lleva. Las antiguas tribus indias se unían en torno a un antepasado común, al cual identificaban con las cualidades de un animal. De aquí nacían las tradiciones y la mística que les permitían permanecer unidos y reconocerse entre ellos. También usaban distintivos de colores para fiestas, cacerías y acciones guerreras. El Tótem suele ser un tronco de un árbol tallado y pintado, colocado en un lugar preferente de la vida de la tribu, para que sea visto por todos y les sirva como protección. Es por esto, entonces, que en el Escultismo se adopta la palabra "Tótem" para denominar el conjunto del banderín y el bordón.

El Tótem simboliza los ideales, los trabajos y los triunfos logrados por la Patrulla, manteniendo y elevando el espíritu que debe reinar entre sus miembros. A medida que la patrulla va construyendo una tradición con base en las cosas sobresalientes que ha efectuado en épocas pasadas, su Tótem va cobrando un significado profundo. Es casi imposible imaginar a una verdadera patrulla sin un Tótem. Este une a todas las integrantes de una patrulla bajo un símbolo común; a donde quiera que vaya la patrulla, el Tótem irá en su compañía.



Para que el Tótem pertenezca realmente a una patrulla será condición indispensable que lo haga ella misma. La decisión final de su diseño habrá de surgir del Consejo de Patrulla, y cada vez que haya de sufrir un cambio, adición de algún emblema o de algo que tenga significación de conjunto para la Patrulla, deberá hacerse también por resolución del Consejo de Patrulla. Ahí será donde las Guías llevarán sus ideas, sus dibujos, etc., y donde se resolverá la parte del trabajo que a cada una le toca desempeñar.

La Patrulla estará orgullosa de su Tótem, y éste habrá de acompañarla, en manos de la Guía, a todas las actividades Scout en las cuales participe. Por supuesto, no faltará en las excursiones y campamentos. Ahí sufrirá las inclemencias del tiempo, lluvia o sol. Esta es la razón por la que el material empleado en la confección del Banderín debe ser suficientemente resistente, por ejemplo: gamuza, lona, cuero sintético, etc. Los adornos pueden ser de otro tipo de materiales. Si se emplean telas, éstas deben ser de buena calidad, gruesas, resistentes, que no se destiñan o se deterioren fácilmente.

El Bordón debe ser de un material duro, que pueda resistir los golpes, puesto que en caso de emergencia puede ser utilizado para armar una camilla, saltar una zanja, escalar una pared o trepar un árbol, entre otros usos. Generalmente el bordón es de mayor altura que las Guías de la patrulla para que pueda cumplir con sus múltiples funciones. Puede ser graduado en centímetros para medir distancias y profundidades, o llevar diseños propios de la historia de la patrulla.

Por otro lado, a medida que la patrulla consigue diferentes premios o distinciones, estas también pueden ir tomando lugar en el tótem, sin embargo, se debe considerar que se vea sobrio y adecuado para portar en las actividades, es decir, no sobrecargar con elementos de muchos colores, que puedan provocar sonido o representar algún peligro para las muchachas.





Existen muchas creencias o tradiciones en torno a este símbolo que dependen de las zonas o de las formas que se interprete el cuidado del tótem. Sin embargo, se entenderá que es tan valioso e importante para la patrulla que debe estar siempre presente en las actividades y recibir el cuidado y la mantención regular para su trascendencia en el tiempo. Así pasarán los años y muchas generaciones de Guías, y los tótems de cada una de las patrullas de la Compañía permanecerán.

El Tótem será adornado de acuerdo al animal de la patrulla, usando sus figuras y sus colores.

Baden-Powell utilizó, en la Isla de Brownsea, una bandera blanca, de 40 x 25 cm con el animal pintado de verde, y con las letras B - A, principio y final de la palabra Brownsea, pintado por el propio Baden-Powell. Para los banderines de las patrullas, usar, idealmente, un tamaño proporcional al tamaño del báculo para que se vea armónico.

Cómo enseñar

Es parte de los primeros pasos en la sección poder posicionarse en ella y saber identificar las entidades que la componen, por lo que, al enseñar quienes componen la Compañía, se puede considerar la presentación de cada una de las patrullas, analizando sus tótems, identificando las partes, intentando deducir los símbolos propios de cada patrulla, como la figura del animal correspondiente, colores representativos, símbolos tallados, premios, etc. Cada Guía de Patrulla podrá contar un poco de su historia representada en este símbolo tan característico y, en esencia, eterno, ya que, conforme pasa el tiempo y las muchachas, la patrulla gana experiencia e historias quedando todas plasmadas en él.

Cuándo enseñar

Cuando la muchacha ha logrado internalizar el concepto de patrulla y puede identificarlas dentro de la Compañía.

Por qué enseñar

Es importante que cada Patrulla tenga sus características propias y que cada Guía tenga conciencia de que posee algún rasgo especial que las distingue de las demás. Es por esto que se utiliza una serie de símbolos que diferencian a cada patrulla, entre ellos, el tótem.

Para qué enseñar

Una vez que las muchachas logren identificar estos rasgos, se irán familiarizando con ellos y con los símbolos de la patrulla, desarrollando con ello un sentido de pertenencia que las hará una comunidad única, cohesionada y logrando que las muchachas cuiden y mantengan sus símbolos, así como la mística y romanticismo.

Cómo evaluar

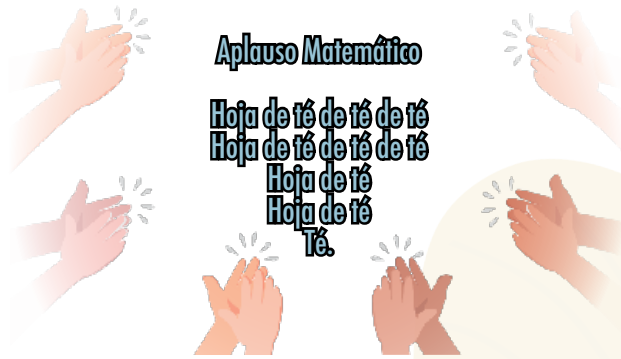
Una forma de evaluar es que la Guía pueda describir su propio tótem, identificando cada una de sus partes y símbolos. Otra forma puede ser, también, que quede plasmado en su cuaderno scout, dibujándolo de una forma detallada y precisa. Para esta tarea será imprescindible su capacidad de observación ya que cada detalle lo hace diferente a los demás y serán esos detalles los que le harán tener un valor para cada patrulla, más aún si la Guía estuvo presente al momento de confeccionarlo, de dibujar el banderín, de agregar un premio, etc. Esto debe ir complementado con una reseña o explicación de lo que significa este símbolo para la patrulla.

Área Expresión



1. Saber el aplauso Scout (Matemático)

Se reconoce como "Aplauso Scout" el aplauso Matemático, sin embargo, es importante continuar con el aprendizaje de otros aplausos que se utilizan en la mayoría de las actividades Scout para celebrar, como por ejemplo, el cumplimiento de las progresiones y buenas acciones, ya que se han creado un sin fin de aplausos, entre ellos el Castellano y Popeye.



Cómo enseñar

Los aplausos se deben enseñar mediante repetición. Las Guías que lo conozcan lo realizan y las nuevas Guías observan, intentando asociar el ritmo con la letra, realizando los aplausos hasta que hayan coordinado el movimiento de las manos con el ritmo. También es una buena alternativa grabar un video y enviarlo a las Guías como material de apoyo audiovisual. Se sugiere realizar el aplauso más de una vez durante la reunión para mejor aprendizaje.

Cuándo enseñar

El momento para enseñar los aplausos puede ser en distintas instancias, pudiendo ser en el cuartel, en alguna salida o en campamento. Enseñarlo a la Alta Patrulla, de esta manera las Guías de Patrulla lo pueden enseñar en las Reuniones de Patrulla y así el resto de ellas lo pueden practicar en los tiempos libres o en sus casas.

Por qué enseñar

Se enseñan los aplausos Scout porque son parte de nuestra esencia; al momento de realizarlos aumenta nuestro espíritu, nuestra alegría, motiva a compartir con otras Guías y es motivo de orgullo el aplaudirlos. Ayuda a desarrollar la personalidad y crear confianza, disminuyendo el miedo o temor a realizar presentaciones en público (superar la vergüenza) al ver que otras Guías también los realizan.

Para qué enseñar

El aplauso Scout es un ejercicio rítmico que sirve para desarrollar la coordinación oído, ojo y mano y, además, es el medio por donde se expresa la aprobación, felicitación y reconocimiento al éxito de las Guías y Scouts cuando se llevan a cabo buenas acciones y al alcanzar logros de los propios miembros beneficiarios.

Cómo evaluar

Una forma de evaluar el aplauso Matemático es realizar el aplauso de manera colectiva (donde la Guía lo dirija, pudiendo ser con su patrulla, Compañía o Grupo Scout) y luego pase la prueba de manera individual poniendo mucha atención al momento y la forma en que ella lo realiza. Es importante que si ella no logra realizarlo en forma individual se entreguen las pistas auditivas necesarias existentes en lo colectivo, para que logre realizar el aplauso con éxito. Otra forma de evaluación puede ser observando cuando ella le enseña correctamente el aplauso a otra Guía.

2. Saber tres canciones, tres juegos y tres danzas

CANTOS



Avanzan las patrullas

Avanzan las patrullas,
a lo lejos,
adelante.

Avanzan las patrullas,
al toque del tambor.
¡Adelante!

Coro:

**Juntos escalemos la montaña altiva.
Juntos escalemos el picacho azul.
Sólo los halcones sobre nuestra frente,
giran majestuosos sobre el cielo azul.**

Con el morral al hombro,
a lo lejos,
adelante.

Con el morral al hombro,
la tropa ya partió.
¡Adelante!

Coro

Descubre el campamento,
a lo lejos,
adelante.

Descubre el campamento;
el humo del fogón.
¡Adelante!

Coro

Las carpas se divisan,
a lo lejos,
adelante.

Las carpas se divisan,
bruñidas por el sol.
¡Adelante!

Coro

Mis Siete Compañeros

El sol despide un rayo en flor,
que brinca en pos de mí,
levanto mis brazos a Dios,
cantando como gratitud.

Coro:

**Son mis siete compañeros,
amigos de verdad,
con ellos canto, río y juego,
sin mirar hacia atrás.**

Salimos un día a pasear,
andando sin parar,
un niño, si había allí,
con él partimos nuestro pan.

Coro

Con ellos en la noche azul,
hablamos de amistad,
los leños consumiéndose,
nos enseñaban a cantar.

Coro

Flor de Lis (canción de repetición)

Oh flor de lis (bis)
flor de lis dorada (bis)
que nació en mi pecho (bis)
sin ser sembrada (bis).

Oh flor de lis (bis)
quién iba a pensar (bis)
que en toda mi patria (bis)
ibas a brillas (bis).

Nuestro fundador (bis)
por algo escogió (bis)
este bello emblema (bis)
que a todos unió (bis).



Buena Acción (canción de repetición)

Oh qué feliz (bis)
hoy me siento yo (bis)
después de hacer (bis)
una buena acción (bis).

Voy a cumplir (bis)
mi promesa y ley (bis)
y defenderé (bis)
al pobre y al rey (bis).

En el cielo azul (bis)
localizaré (bis)
la Cruz del Sur (bis)
y la observaré (bis).

Oh qué feliz (bis)
cuando veo la luz (bis)
la luz de Dios (bis)
en mi corazón (bis).



Soy una Guía (canción de repetición)

Soy una Guía (bis)
de corazón (bis)
y acamparé (bis)
con ilusión (bis).

Soy una Guía de corazón, y acamparé con ilusión.

Al monte iré (bis)
lo escalaré (bis)
nudos haré (bis)
con precisión (bis).

Al monte iré y lo escalaré; nudos haré con precisión.

Al lago iré (bis)
me bañaré (bis)
y nadaré (bis)
como un salmón (bis).

Al lago iré, me bañaré, y nadaré como un salmón.

Esta canción (bis)
ya se acabó (bis)
que es de una Guía (bis)
de corazón (bis).

Esta canción ya se acabó, que es de una Guía de corazón

DANZAS

Danza de la Serpiente

Era una serpiente
que iba por el bosque
buscando un pedazo de su cola.

Quieres ser tú
un pedazo de mi cola?

(la persona que es elegida se pone en la cola
de la serpiente. Se repite hasta que haya una
cantidad suficiente de personas en la cola)

La burbujita

Una burbujita de jabón ¡Splush!
Tan chiquitita,
tan redondita.

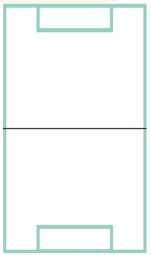
Una burbujita de jabón ¡Splush!
Cuando te quiero alcanzar
tú te pones a jugar.
Yo te doy la mano
y tú me das la otra,
y ¡Splush! sales a bailar.

El Florín

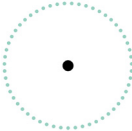
El florín pasó por aquí, pasó por allá y no lo ví.
El florín pasó por aquí, pasó por allá y no lo ví.
Que pase, que pase, que pase el florín.
Que pase, que pase, que pase el florín.



JUEGOS

NOMBRE	MATERIALES	DIAGRAMA	DESCRIPCIÓN
Tela de araña	1 silbato		Se delimita un sector rectangular. En un extremo, se ubican todas las Guías ("Arañas"); una niña ("La telaraña") se ubica en la mitad del rectángulo. Al toque de silbato, todas las arañas corren al otro extremo del sector rectangular (atraviesan el espacio de juego). Para capturar a las arañas, la Guía que es la tela debe atrapar a una y levantarle ambos pies del piso. Una vez capturada, pasa a ser parte de la telaraña. La dinámica se repite hasta que la tela de araña crezca lo más posible. Este juego lo gana la Guía que logra mantenerse fuera de la telaraña hasta el final.
Rugby Guía	1 balón de rugby o fútbol		Se delimita un sector rectangular con un arco en cada extremo. Se dividen las Guías en dos equipos. El objetivo del juego es que las jugadoras deben pasar con el balón en sus manos a través del arco del equipo contrario y mantenerlo 3 segundos al otro lado del arco lo que equivale a un punto. Los pases se hacen sólo con las manos. El equipo contrario debe evitar que se hagan puntos por parte del otro equipo quitando el balón o interceptándolo. Se puede estimar un tiempo de retención o la cantidad máxima de pasos para dar un pase. Gana el equipo que haga más puntos en un tiempo determinado.
Las Torres	2 botellas 1 pelota de tenis		Se confeccionan dos arcos en forma de círculo de 3,5 mts. de diámetro, uno en cada extremo del sitio de juego; en el centro de cada uno se ubica una botella (en el punto "o"). Se dividen las muchachas en dos equipos. El objetivo del juego es que los equipos deben botar la mayor cantidad de veces la botella del equipo contrario con la pelota de tenis. Los pases se hacen sólo con las manos. Cada equipo debe evitar que boten su botella. Se puede estimar un tiempo de retención. Ambas botellas deben ser del mismo tipo.



NOMBRE	MATERIALES	DIAGRAMA	DESCRIPCIÓN
Tótem envenenado	3 coligües 1 silbato		Se ubican 3 coligües amarrados (amarrar trípode) en el punto "o". Todas las niñas se toman de las manos y se ubican en círculo alrededor del trípode. Al toque del silbato (corto), todas giran con rapidez hacia un sentido (sin soltarse las manos), al mismo tiempo entonando una canción. Al toque de un silbato (largo), todos tiran hacia afuera del círculo, intentando de no soltarse, ni tocar los coligües que se encuentran en el centro. Quedan eliminadas las niñas que se suelten o que toquen los coligües. <u>No se recomienda hacer una variación que pueda resultar peligrosa para las muchachas como usar otros elementos en reemplazo del trípode.</u>
Fútbol Scout	2 coligües 1 argolla		Se delimita un sector rectangular, con una pequeña área rectangular o semi-esférica en cada extremo. Se divide la Compañía en dos equipos y se ubica un jugador de cada equipo en el punto "o" con un coligüe, uno de cada equipo. El objetivo del juego es que se debe lanzar la argolla, haciéndola introducir a través del coligüe que posee el jugador de su propio equipo. Los pases se hacen sólo con las manos, NO se debe sobrepasar la pequeña área rectangular o semi-esfera y el jugador que posee el coligüe NO debe moverse del punto "o". Se puede estimar un tiempo de retención o la cantidad máxima de pasos para dar un pase.

***Todos los juegos son modificables de acuerdo al contexto en que se esté desarrollando la actividad, tomando en cuenta clima, cantidad de jugadoras, contextura física, ambiente anímico, motivación, etc., por lo que el equipo de Guiadoras debe estar SIEMPRE monitoreando el juego para que no ocurra ningún tipo de accidente o dificultad. La responsabilidad del bienestar y salud de todas las Guías es siempre de TODO el equipo de Guiadoras.**

Cómo enseñar

Las canciones se pueden enseñar a través de la repetición; también se les puede entregar un cancionero con la letra de algunas canciones para que las Guías puedan practicar en sus tiempos libres o en casa. Es importante guiarlas con la melodía o entonación, para que, una vez que la escuchen o quieran comenzar a cantarla espontáneamente, puedan realizarlo sin inconvenientes. Lo mismo sucede con las danzas, donde primeramente se aprende la canción y entonación, y en actividades se va aprendido la danza.

El aprendizaje de los juegos es más sencillo ya que estos se aprenden con su ejecución en el día a día en actividades sabatinas, en campamento y excursiones, velando siempre por la seguridad de todos los participantes según el lugar y las condiciones que existan al momento de su desarrollo.

Cuándo enseñar

El momento para enseñar las canciones es muy variado ya que para aprenderlas debe ser mediante la repetición, pudiendo ser estas practicadas por las Guías en las Reuniones de Patrulla, tiempos libres y actividades donde estén incluidas las canciones, como por ejemplo, caminatas.

Las canciones, danzas y juegos son infaltables en un programa Scout, por lo que se pueden incorporar al comienzo como actividad rompe-hielo, a la mitad de la actividad cuando las muchachas están con su peak de energía o al final de esta.

Por qué enseñar

Las canciones, danzas y juegos se enseñan porque son una forma en que las Guías pueden expresarse. También ayuda a fomentar y cultivar el compartir entre las muchachas, incentivando, día a día, el espíritu Guía.

Los cantos y danzas, al realizarlos, entregan alegría, nos liberan, llenan de energía y aumentan la confianza en las muchachas. Los juegos, además de divertir a las Guías, desarrollan sus capacidades y habilidades debido a que son la base del adiestramiento.

Para qué enseñar

Los cantos, danzas y juegos son medios de expresión donde se manifiestan sus características, habilidades y personalidad. Las habilidades que se pueden desarrollar a través de estas actividades son físicas, motrices, trabajo en equipo, disciplina, liderazgo, recepción y ejecución de instrucciones, siendo la habilidad social la que les permite compartir y conocer a su patrulla, y a través de estas actividades se refuerza la Ley y la Promesa.

Cómo evaluar

Esta evaluación idealmente se debe realizar mediante la observación al momento de ejecutar los distintos juegos, sean estos por equipo o por patrulla; ver la participación de la Guía en ellos, si se logra incorporar, cumplir las reglas y compartir con las demás Guías en el juego. Podría finalizar la evaluación donde la Guía exprese cómo se sintió durante el desarrollo de la actividad.

Por otra parte, una alternativa para evaluar que la Guía sepa las canciones y danzas es que mientras se esté realizando una actividad de expresión, como por ejemplo, Ping Pong de danzas, se designe a una muchacha de la Patrulla y solo ella pueda iniciar la canción o danza; así se podrá observar e identificar si es que ella las ha aprendido y domina algunas de ellas. Otra alternativa es que en los tiempos entre actividad o mientras se dan indicaciones a las Guías de Patrulla, una Sub Guidora observe la participación de las Guías en los cantos espontáneos que se realicen (cantar las canciones con la letra correctamente, realizar una danza adecuadamente pero, sobre todo, mostrar su entusiasmo).



3. Participar en una representación de Patrulla en una fogata

La fogata es el momento de esparcimiento del campamento. Es la oportunidad en que la Patrulla puede demostrar sus dotes histriónicos en las representaciones que las Guías realizan ante el fogón.

En esta actividad nocturna se canta, danza, se presentan números artísticos, sketches, mímicas, disfraces, etc.

Esta actividad permite compartir un momento de amistad y compañerismo donde se vive el espíritu de patrulla en la Compañía. Es el momento que cada Guía debe poner lo mejor de sí para fortalecer a su Patrulla, dejando de lado la vergüenza y entregando un grato ambiente que les permita disfrutar de toda la velada.



Cómo enseñar

Una forma de enseñar es que con la Compañía se realice una conversación explicando las distintas representaciones que se pueden realizar en una fogata (número artísticos, mímicas, sketch) donde las mismas muchachas vayan explicando sus experiencias pasadas. Una alternativa es que después de la conversación se realice una actividad en la cual cada patrulla deba realizar una representación distinta; por ejemplo, Patrulla Coatí mímica, Patrulla Delfín sketch, Patrulla Águila cantos.

Es significativo recalcar la importancia que tiene la participación de todas las integrantes de la Patrulla en esta actividad. Si en la Compañía existen Guías muy vergonzosas o tímidas se debe trabajar paulatinamente su confianza, no obligarlas a que realicen la representación si no se sienten seguras, pero si conversar con ellas para que poco a poco puedan ir superando sus miedos y darles otras tareas como preparar la escenografía o confeccionar los disfraces y vestimentas.

Cuándo enseñar

El momento para ser enseñado puede ser en la reunión de Compañía principalmente, y posteriormente dejar una instancia para que la Patrulla practique (ya que entre ellas mismas se dan la confianza y conviven día a día en su vida de Patrulla), por ejemplo, un sketch en específico, y que después tengan que representarlo en alguna actividad de Compañía durante la jornada de reunión sabatina.

Por qué enseñar

Porque es esencial que las Guías puedan desarrollar su personalidad, logren expresar sus emociones, aumenten su confianza y autoestima, disfrutando de un grato momento de esparcimiento compartiendo con sus hermanas Guías.

Para qué enseñar

Se enseña para que las muchachas sean capaces de expresarse, logren sacar su voz, desarrollar su creatividad, improvisación y agilidad mental, se acostumbren a hablar en público, trabajen en equipo, hagan amistades y fortalezcan su personalidad.

Cómo evaluar

La evaluación se realiza mediante la observación. En su mayoría esta prueba es ejecutada por las muchachas en la fogata de campamento. Si bien la patrulla debe estar organizada y coordinada, la evaluación es individual. Si la Guía, por sus nervios o alguna otra circunstancia, no logra completar alguna línea, o debe improvisar, no debe ser motivo para no ser aprobada.



Área Técnica



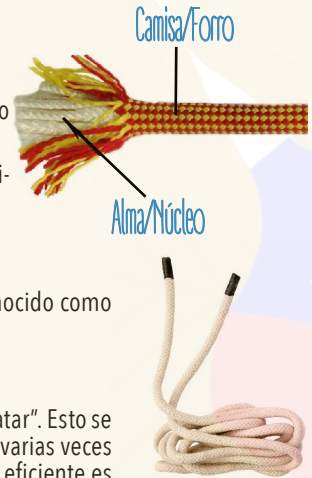
1. Demostrar prácticamente cómo se hacen los nudos: llano, ballestringue, as de guía, margarita, ajuste, y conocer sus utilidades. Realizar embarrilado a su piola personal

Toda Guía debe saber hacer nudos. Estos son fáciles de hacer, sin embargo, deben realizarse de forma correcta, porque una vida puede depender de un nudo bien hecho. Si el nudo es realizado de manera correcta es capaz de resistir cualquier esfuerzo y que, sin embargo, pueda deshacerse con facilidad. Es indispensable practicar constantemente los nudos, lograr hacerlos con los ojos vendados o a oscuras pues alguna vez se necesitará hacerlo de noche.

Un nudo debe tener las siguientes características: ser fácil de hacer y deshacer, no correrse y no apretarse. Una buena Guía debe portar su piola en todas las actividades scout, la cual debe medir 2 mt. de largo y 5 mm de espesor aproximadamente; se debe conservar en buen estado, mantenerla limpia y los extremos deben estar bien embarrilados.

PARTES DE UNA CUERDA

- **Camisa/Forro:** Es la parte externa de la cuerda y le da protección al alma o núcleo.
- **Alma/Núcleo:** Parte interna de la cuerda, compuesta por dos líneas continuas sin ningún tipo de tejido.
- **Mena:** Es el grosor de la cuerda.
- **Cabos:** Son los extremos de una cuerda.
- **Remate:** Es el seguro para que la cuerda no se deshilache, también es conocido como embarrilado.



EMBARRILAR UNA CUERDA

Para evitar que el extremo de una cuerda se deshilache y se desate se debe "rematar". Esto se hace envolviendo un cordón (o hilo) delgado alrededor del cabo de las cuerdas varias veces y anudado por debajo para que los extremos no se vean. La manera más fácil y eficiente es la siguiente:

Colocar un trozo de hilo en un cabo de la cuerda (1). Luego, enroscar la parte más larga y redondear hasta un cuarto de pulgada del final (2). Tirar de cada vuelta con fuerza y con cuidado. Luego, deslizar el extremo a través del lazo y tirar con firmeza (3). Esto tira el extremo hacia abajo, debajo de las vueltas (más o menos a la mitad) (4). Finalmente, cortar los sobrantes con cuidado (5). Se puede agregar un poco de cola fría en la punta para evitar que el algodón exterior se deshilache con el tiempo y uso.



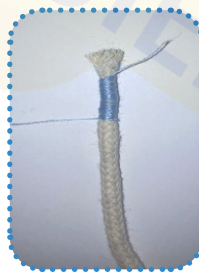
Paso
1



Paso
2



Paso
3



Paso
4



Paso
5

Nudo Llano

Se usa para unir dos cuerdas de la misma mena (grosor). Es uno de los nudos más comunes. Por ser aplastado (plano) es muy útil para finalizar vendajes y para amarrar paquetes. El nudo llano se conoce también con los siguientes nombres: rizo, paquete, plano, plato, vendaje, cuadrado.



Nudo Ballestrinque

Sirve para amarrar una cuerda a un punto fijo, en cualquier posición. Una vez bien apretado, no se corre, y siempre se puede deshacer fácilmente. Se usa para iniciar y terminar el amarre cuadrado, redondo y trípode. Se puede utilizar, también, para finalizar el amarre diagonal.

Nudo Margarita

Se usa para acortar una cuerda sin cortarla ni desatarla, o para reforzar una parte gastada de una cuerda que va a soportar una gran tensión. Se abre al agitarlo; por eso conviene asegurarlo introduciendo un palo en cada seno. Este nudo puede igualmente aplicarse en los vientos de las carpas.



Nudo Ajuste

Sirve para unir dos cuerdas de distinta mena (grosor). No se aprieta y es fácil de deshacer aún después de soportar grandes tensiones. Es importante recordar que la cuerda que hace la vuelta es la delgada. Se le conoce también con el nombre de Vuelta de Escota.

Nudo As de Guía

Es un nudo muy útil. Sirve para subir y/o bajar una persona de un lugar de altura o un barranco, pasándole el lazo por debajo de los brazos. Este nudo no se corre. Es importante que, al aplicarlo a una persona, se utilice una cuerda de mayor grosor unos 8 a 10 mm para que no provoque alguna lesión o una incomodidad al aplicarle mayor tensión.



Cabe señalar que la mayoría de los nudos tienen más de una forma de realizarlo, por lo que se recomienda enseñarlas según las necesidades de las muchachas y así puedan tener más de una opción para elegir la que más les acomoda al realizar cada nudo, respetando siempre la funcionalidad y los materiales adecuados para realizar cada uno de ellos.

Cómo enseñar

La enseñanza de los nudos es, en su gran mayoría, práctica; cada Guía debe tener en sus manos una cuerda para poder iniciar su aprendizaje. Para que la Guía no se confunda, en un inicio, se puede colocar en un extremo de la cuerda una cinta de color rojo (mano derecha) y en el otro extremo una cinta de color azul (mano izquierda) y comenzar a enseñar. Es muy importante explicar con calma y sin enredarse ya que es materia desconocida para la Guía y muchas veces prefieren no continuar aprendiendo porque no entienden lo que se le está enseñando.

A medida que se le va enseñando se le puede ir explicando la utilización de cada nudo, pero es importante apoyarse con un contenido impreso donde aparezca la foto de cada uno de los nudos y su utilización. También se puede generar contenido digital (videos) donde la Guiadora explique cómo se hace cada nudo, de esta forma la Guía pueda practicar en su casa y reiniciar el video cuantas veces lo estime conveniente.

Cuándo enseñar

Los nudos se pueden enseñar mediante la instancia de las Reuniones de Patrulla o, si hay muchas Guías de la Compañía que no conocen o no saben los nudos, se puede realizar durante la jornada de actividades scout en una actividad de enseñanza y práctica de esta, donde se puede dividir a la Compañía por patrullas o en pequeños grupos donde al menos una Guía sepa realizar los 5 nudos y pueda explicarle a las demás. La Guiadora y las Sub Guiadoras deben ir recorriendo y apoyando a las Guías que se vean más complicadas en la explicación, y también haciendo correcciones en caso de ser necesario.

Por qué enseñar

Se enseña porque es muy importante el estímulo y desarrollo de la motricidad fina en las Guías ya que, al utilizar la mano y dedos, con el tiempo, irán desarrollando habilidades para tener buen pulso, realizar manualidades de manera más fácil y también desarrollar el ingenio, ya que, al momento de tener algunas dificultades durante su vida, tenga herramientas para saber afrontarlos y resolver problemas con mayor rapidez y astucia.

Para qué enseñar

Para que la Guía, a la hora de necesitar el uso de un nudo, lo pueda realizar de una forma correcta y segura. Estos también son usados para realizar amarres en distintas construcciones, sean estas requeridas en actividades saba-tinas, en juegos, para su rincón de campamento e inclusive para su vida fuera del ámbito del Escultismo.

Cómo evaluar

Su evaluación puede ser mediante la observación, al realizar una actividad o juego de nudos o gymkana donde, por ejemplo, en una posta se le pregunte sobre la utilización del nudo, en otra posta la realización de este y en una tercera realizar el nudo aplicado; por ejemplo, en el nudo ajuste, dejar una cuerda gruesa y otra delgada, con el nudo ballestrinque dejar una cuerda y un coligüe, con el nudo margarita dejar una cuerda picada.

Se recuerda que sólo se debe evaluar que la Guía sepa realizar el nudo y su utilización.

2. Conocer y explicar la utilidad de los signos de pista más usados; camino a seguir, camino a no seguir, carta oculta, comienzo de pista, fin de pista, agua potable, agua no potable, espere aquí, obstáculo en el camino, peligro

Cuando caminas por un bosque y quieres reconocer el mismo camino más tarde, ve dejando ramitas en el camino a la orilla del sendero; este es el signo de pista más sencillo y primitivo, pero a veces se necesita señalar el camino para otros que vienen después, entonces conviene tener signos conocidos de antemano.

Los **Signos de Pista Scout** se hacen sobre el piso al lado derecho del camino en forma discreta, nunca causando daño a la propiedad privada y a una distancia que, a simple vista, pueda ser observado el siguiente.

Existen dos formas de hacer los signos, estos pueden ser con elementos naturales como piedras, ramas, palos, carbón, o elementos artificiales como tela, tiza, lápiz, papel, etc., teniéndolos en las mochilas, encontrados en el sector o por donde se va caminando; en lo posible no se debe destruir la naturaleza para realizar estos signos y jamás hacer incisiones a los árboles. Recordar el 6° artículo de la Ley Guía, la Guía ama la naturaleza y en ella encuentra a Dios.

Algunos signos de pista pueden variar en cuanto a su forma; lo importante es que, en la práctica, todas las personas que vayan a realizar el seguimiento sepan hacer los signos de la misma forma para evitar confusiones y/o dificultades.

Cuando a algunos signos de pista se le agrega una flecha al costado es porque ese signo indica que está en "esa dirección", ver ejemplo en la siguiente imagen:



CARACTERÍSTICAS DE LOS SIGNOS DE PISTA

- Va a depender del tipo de terreno la distancia en que se debe colocar una pista de la otra. Si el terreno es muy sinuoso, cuidar que la distancia no sea mayor a 10 metros.
- No se deben hacer pistas sobre propiedades ajenas u objetos móviles.
- Si se va a hacer un recorrido largo por un camino, o atravesar un pueblo, lo mejor es dejar un mensaje oculto que indique la ubicación de la siguiente pista.
- Después de colocar la pista, hay que cerciorarse de que ha quedado lo suficientemente legible y discreta, así como en la ubicación correcta.
- Deben recordar la ubicación de la última pista, ya que la pista pudo haber sido borrada o movida, y a partir de la anterior se podrá deducir el camino.



Para seguir una pista la Guía debe tener presente lo siguiente:

- Seguir la pista a paso moderado. La naturaleza en ocasiones es muy tramposa, y algunas pistas pueden ser suprimidas o desplazadas por algún animal. En este caso la Guía debe pensar y razonar sobre la dirección que ha seguido, y luego continuar la búsqueda de la siguiente pista. Si es necesario regresar por el camino recorrido es mejor hacerlo así.
- El último en pasar borrará todas las pistas y recogerá las cartas o los mensajes.
- Las pistas se pueden clasificar en artificiales y naturales. Las primeras son muy simples de observar, ya que de alguna manera se muestran obvias en el camino, sin embargo, las naturales pueden ser confundidas o bien pasar desapercibidas para alguna Guía de poca experiencia. Las pistas artificiales fácilmente pueden ser alteradas por extraños por lo que es conveniente que practique junto con su Patrulla y sean capaces de emplear pistas naturales que siempre serán más seguras.
- Las pistas naturales, como su nombre lo indica, se hacen con elementos naturales como piedras, ramas, hierbas, etc. Por lo que deben estar muy atentas a lo que se muestra a su alrededor para que no se pase ninguna señal.

ALGUNOS SIGNOS DE PISTA



Comienzo de Pista



Fin de Pista



No seguir camino



Camino a seguir



Doblar a la derecha



Doblar a la izquierda



Peligro



Obstáculos en el camino



Agua no potable en esa dirección



Esperar X minutos



Carta oculta en esa dirección



Agua potable en esa dirección

Cómo enseñar

Su enseñanza es mediante la memoria; en un inicio se pueden realizar los signos de pista en la tierra o con distintos elementos que tengan a disposición o, de lo contrario, realizar los signos en un cuaderno. También se debe enseñar con qué elementos o artículos se pueden realizar los signos de pista. Es importante que en el momento en que las patrullas realicen un camino con signos de pista tengan a mano el cuaderno de patrulla donde vayan dibujando los signos de pista que vayan viendo.

Cuándo enseñar

Idealmente su enseñanza puede ser en las Reuniones de Patrulla o, si en la Compañía existen muchas Guías nuevas, se puede realizar una charla para todas unas semanas antes de realizar alguna excursión por el día o un campamento programado, de esta forma todas tendrán el conocimiento para realizar actividades con signos de pista y posteriormente realizar un recorrido con ellos.

Por qué enseñar

Se enseña porque de esta forma se estimula el aprendizaje práctico sobre senderismo, indicando el camino a seguir, tanto de la Guía como de los que vienen detrás, indicando los peligros y obstáculos existentes para que estén atentas y tomen las medidas necesarias.

Para qué enseñar

Para que las Guías puedan realizar senderos correctos y seguros en las excursiones o salidas que realicen con sus patrullas (no dañando la naturaleza), tanto en actividades grupales como a nivel de sección. Además, así como las Guías pueden realizar un camino y utilizarlo para la vuelta, también pueden seguir uno ya realizado por otra patrulla o grupo de jóvenes Scout.

Cómo evaluar

Su evaluación puede ser mediante la observación en actividades donde se realice un circuito y las muchachas deban realizar los signos de pistas requeridos con los elementos que tengan a su alcance, o tener tarjetas con el signo de pista y ellas deban responder a cuál corresponde. Recordar que a la Guía se le evalúa el conocer y explicar la utilidad de los 10 signos de pista escritos en el encabezado de la prueba y no los 12 incorporados en el contenido.

3. Saber armar, desarmar, enrollar y mantener una carpa

La carpa es un implemento que tiene variadas formas (canadiense, iglú, tipi, entre otras) y que está construida con diferentes materiales, como por ejemplo: género, lona, material sintético.

El armado de la carpa es un trabajo en equipo, por lo mismo, para instalar una carpa se deben tener en cuenta las siguientes precauciones:

- **Dirección del viento:** el cual debe ir contrario a la entrada de la carpa.
- **Tipo de terreno:** debe ser parejo; en el caso de presentar una inclinación, esta debe ser mínima o casi imperceptible para que permita un buen descanso. No se debe instalar en un terreno pantanoso.
- **Sombra:** que evite la constante exposición al sol de las muchachas y los materiales.



Cabe destacar que cada carpa se arma de diferente manera dependiendo de sus partes y forma (revisar el manual de cada carpa para su correcto armado).

La carpa consta de una serie de partes, algunas de las cuales son:



El sitio donde se ubicará la carpa debe ser plano y resguardado del viento, cuya dirección será dada por la inclinación de los pastos y las ramas de los árboles. Hay que asegurarse que el suelo esté limpio, sin piedras ni ramas. Con unas hojas se puede formar un buen colchón para ablandar el terreno. También se puede agregar un plástico o una lona bajo la carpa para evitar que la humedad pase al interior de ella.

VIENTOS Y ESTACAS

La puerta debe colocarse en sentido contrario a la dirección del viento para evitar que la carpa se infle y se salgan las estacas, las cuales se deben enterrar en forma diagonal, con la punta inferior hacia la carpa y la parte superior en contra de ella. Las estacas de los vientos deben ir a 45°. En suelos duros, los vientos pueden amarrarse a los árboles o a alguna roca; para esto es aconsejable llevar cuerdas de más.

CUBRE TECHO O TOLDO

El cubre techo es la clave contra el frío y la lluvia ya que reduce la condensación, que es cuando el aire y el calor de las paredes dentro de la carpa forman gotas de agua. Si se produce condensación, hay que abrir ligeramente una puerta o ventanilla. Además, hay que evitar que las ramas toquen el techo. El cubre techo debe tensarse bien y debe quedar separado de la carpa.

Para protección, en caso de lluvias, se deben hacer canaletas en la proyección perpendicular del término del cubre techo.

Para esto, se hace una zanja alrededor de la carpa a 20 o 30 cm del borde de esta; la caída del cubre techo debe quedar sobre la canaleta. No se debe colocar la tierra sacada tocando las paredes de la carpa.



La carpa es un dormitorio que tiene que mantenerse limpio, ordenado y ventilado. No se debe entrar con zapatos. Durante el día se debe mantener la puerta abierta y cerrado el mosquitero para que la carpa se airee.

Para desmontar una carpa, hay que preocuparse de su aseo interior y exterior, cuidando de que no quede nada en su interior. Las puertas y las ventanas deben quedar cerradas. Guardar las estacas y las varillas en sus respectivas fundas limpias y secas. Al doblarla, limpiar constantemente el piso. La carpa, con todos sus elementos, debe caber en su funda en forma correcta, sin que nada quede afuera o sobresalga.

Conviene limpiarla de nuevo al llegar a la ciudad. Antes de salir nuevamente, revisar cuidadosamente para evitar problemas posteriores.

Dado que actualmente en el mercado se pueden encontrar carpas de varios tipos y requerimientos, se recomienda considerar una carpa para tres estaciones ya que este tipo de tiendas están diseñadas para su uso en diversos climas. La capa interior es de un material ligero que ofrece ventilación y protección contra los insectos. La capa exterior, que debería sobresalir unos 10 cm por encima de la capa interior, así como la tela para el suelo, son impermeables.

MANTENIMIENTO DE UNA CARPA

No sirve de nada tener la mejor carpa del mercado si no se mantiene adecuadamente; incluso el equipo de mejor calidad se estropea o se daña con el uso frecuente en las diversas condiciones en las que podría realizarse un campamento y la falta de cuidado provocará el desgaste acelerado de la tienda de acampar. Es por ello que se recomienda, antes y después de cada acampada, revisar el estado de la carpa, revisando si quedó limpia, seca, sin agujeros, varillas rotas o cierres en mal estado.

Si en el campamento hubo lluvia, es muy probable que la carpa se guarde con humedad. Para evitar la generación de hongos y mal olor, luego del campamento, se sugiere extender la tienda en un lugar soleado. Por otro lado, se sugiere mantener en la bolsa de la carpa el kit de reparación que trae consigo, ya que los riesgos de deterioro son en los campamentos y esto permitirá actuar de forma adecuada, oportuna y con los materiales que correspondan.

Kit de reparación de carpas, el cual incluye (puede variar según marca y modelo):

- Parches de nylon ripstop con respaldo adhesivo
- Parches de malla
- Carretes de hilo de nylon
- Férulas de varilla de diferentes diámetros
- Cables elásticos de diferentes pulgadas
- Bolsa ziploc reutilizable
- Aguja



Cómo enseñar

Se recomienda, antes de un campamento, revisar el cajón de patrulla y en esa jornada revisar la carpa de la patrulla, poniendo especial atención, por ejemplo, a si tiene agujeros, alguna varilla rota, cierres en mal estado, etc. Como estas actividades son demandantes para un sábado regular, la patrulla podría explicar a las Guías inexpertas el armado de carpa con anticipación. El objetivo de esta prueba es que la Guiadora jamás arme las carpas de sus Guías, dando énfasis al uso del Sistema de Patrullas para que el armado de carpa sea un éxito.

Si las muchachas tardan una jornada completa en armar una carpa, no hay necesidad de desesperación, la Guiadora debe comprender que esa es la línea de partida de sus muchachas; al pasar los campamentos las Guías podrán desarrollar esta actividad en tiempos más acotados. Por otro lado, es necesario que la patrulla tenga un kit de reparación, de este modo, las muchachas podrán hacer uso de éste en caso de requerir. Si bien en las tiendas de montaña se pueden encontrar, también es una buena opción elaborar un kit con los materiales que se disponga en el hogar o de carpas en desuso.

Cuándo enseñar

Esta actividad es para practicarla desde que la Guía comienza a participar en los campamentos ya que es muy importante que conozca detalladamente los insumos que necesitará para ello y aprenda lo importante del cuidado. Esta técnica puede practicarse en varias instancias de la Compañía como adiestramiento en Reunión de Alta Patrulla, Reuniones de Patrulla y Reuniones de Compañía, sobre todo previas al campamento.

Por qué enseñar

El descanso es tan esencial para la supervivencia como la misma comida. Un sueño reparador puede disipar gran parte de la preocupación y el estrés que ocasiona una situación difícil o un día agotador de actividades; en dichas circunstancias una carpa entregará la sensación de protección y confort durante la noche, protección de la lluvia y al mismo tiempo conservación del calor.

Por otro lado, la carpa será el lugar de refugio para la patrulla y en donde se podrá compartir todo lo ocurrido durante el día; por ello, es fundamental contar con una carpa adecuada en tamaño, limpia, seca y resistente.

Para qué enseñar

Es necesario que las Guías tengan la capacidad de armar una carpa por sí solas, de tal forma que, en caso de encontrarse en situaciones adversas, ellas sepan cómo refugiarse teniendo a mano una carpa o tienda de acampar.

Cómo evaluar

Es necesario considerar esta prueba para un campamento ya que es ahí donde las Guías realmente pondrán en práctica sus conocimientos en esta materia. Además, se recomienda que aquellas Guías que deban ser evaluadas armen la carpa de su patrulla, de este modo, la Guiadora podrá verificar si saben realizarlo o no. Ahora bien, en caso que sea solo una Guía quien deba realizar esta prueba, se sugiere que ella no arme la carpa sola, idealmente podría ser apoyada por otra Guía que ya sabe del tema a modo de ayuda.

Por otro lado, la Guiadora no debe considerar como indicador de aprobación el tiempo que tarde la Guía en armar una carpa, ya que se debe ser empáticas y entender que es una muchacha que posiblemente nunca se ha enfrentado al desafío de armar una carpa; ese tiempo podría verse como una oportunidad de mejora para que, en un próximo campamento, la Guía tarde un poco menos.

4. Saber armar su mochila, distribución de las cosas interiores, confeccionar bolsas para los diferentes artículos

La mochila es el acompañante de toda Guía y con ella se establece una relación de amor o de odio, dependiendo de cómo se arma y del peso que lleva. Es fundamental que tenga una gran capacidad, la cantidad necesaria de bolsillos (arriba y a los costados) y de divisiones. Puede ser, idealmente, de tela impermeable, aunque este es un factor importante pero no determinante; las de lona se pueden proteger con bolsas plásticas o cubre mochilas.

PREPARACIÓN DE LA MOCHILA

La mochila es un implemento que acompaña a la Guía en sus misiones y aventuras, y es muy importante su sabia elección ya que sirve para transportar los enseres, objetos y ropa. Existen diversos tipos de mochila; las hay con armazón y sin armazón, de material sintético, loneta, tela, etc.

Para utilizar la mochila, primero se debe conocer su dimensión, volumen, tipo y calidad. La mochila debe ser grande (según la actividad), liviana, con correas anchas para que no moleste en los hombros e impermeable en lo posible. No olvidar que la mochila es una bolsa de bolsas y los artículos emparentados van en sus propias bolsas, separadas por las carteras laterales y de fondo (estas bolsas pueden ser de género confeccionadas por cada una, o de algún otro material). Esto permitirá encontrar fácilmente las cosas, según su especie (comida, ropa interior, aseo); colocar las bolsas con material blando en la parte de la mochila que quedará en la espalda, poner en el fondo las cosas que no se ocuparán de inmediato y la ropa de abrigo o la muda de ropa en la parte superior. Se utilizan los bolsillos laterales para guardar artículos pequeños y de uso inmediato; no se debe dejar en ellos cosas pesadas o de mucho valor, porque por lo general los bolsillos se golpean o rozan con mayor facilidad. Para transportar el saco de dormir o frazada, se deben ubicar en la parte inferior de la mochila.

En caso de llevar, además, colchoneta, esterilla o aislante térmico, estos deben ir lo más comprimidos posible y adosados firmemente a la parte superior, lateral o inferior de la mochila según su diseño. Los objetos pesados deben ir arriba y cerca de la espalda. Además, se debe colocar el equipo para lluvia en la parte superior.

La mochila cargada no debe pesar más del 20% del cuerpo y la distribución de las cosas debe dejar siempre las manos libres. Después de campamento se recomienda vaciar la mochila y dividirla en tres grupos:

- a) las cosas utilizadas todos los días
- b) las cosas que se utilizaron alguna vez
- c) las cosas que no se utilizaron.

Para el próximo campamento se deben suprimir las cosas de las letras b y c.



Ejemplos de bolsas interiores para organizar la ropa y otros elementos:



ELEGIR LA MOCHILA

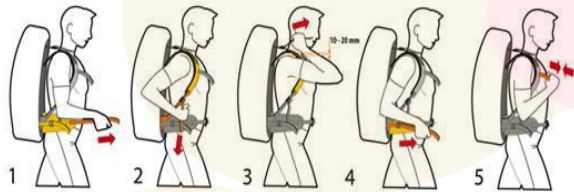
La elección de la mochila depende de diversos factores: ¿Cuánto tiempo va a durar el campamento? ¿Qué tipo de equipo se piensa llevar? Las respuestas a estas preguntas determinarán el tamaño (la capacidad) de la mochila adecuada. Las hay desde 30 litros (para una salida de un día) hasta 60 litros o más, dependiendo del porte de la Guía, siendo estas suficientes para un campamento.

HACER LA MOCHILA

Armar siempre la mochila al revés: lo que más se vaya a necesitar debe ser lo último en poner. Los objetos pesados deben colocarse cerca de la espalda para evitar que la mochila se salga de los hombros.

AJUSTAR LA MOCHILA

Cuando se haya elegido una mochila de un tamaño, un diseño y unas características adecuadas para la actividad (campamento o excursión), se tendrá que asegurar de que le resulte cómoda a la Guía que la porta. Se necesitará la ayuda de alguien, pero el siguiente diagrama servirá para comprobar que la nueva mochila se ajuste perfectamente a la espalda.



Cómo enseñar

Se recomienda hacer una breve charla a nivel de Compañía, donde la Guiadora pueda traer algunos ejemplos de los distintos volúmenes o tipos de mochila con su respectivo equipo; una mochila para una excursión por el día, otra mochila para tres o más días para que la Guiadora pueda realizar la comparación entre ellas. Para esta actividad se recomienda llevar una frazada o sábana para ir desarmando la mochila y que las Guías puedan apreciar de mejor forma los implementos que la componen.

Cuándo enseñar

Dicha charla es recomendable que pueda ser realizada semanas antes de un campamento programado, pudiendo ser estos de cualquier estación, con el objetivo de que las Guías logren obtener el conocimiento y que de forma adecuada sepan escoger y armar su mochila de manera correcta. Se recomienda dejar un tiempo en el programa del campamento para repasar el correcto armado de la mochila.

Por qué enseñar

Se enseña porque las Guías deben aprender y desarrollar su independencia a la hora de organizar una salida, que tenga claros los conocimientos para decidir qué equipo es el que debe llevar, tanto para una excursión de un día como para una salida prolongada (campamento). Es importante que sepa realizar una pequeña prueba para asegurarse de que el equipo quepa en la mochila y tenga la comodidad suficiente, así tendrá la libertad de conocer y recorrer todos los lugares que se proponga a lo largo de su vida.

Para qué enseñar

Las acampadas y excursiones forman parte de la vida de patrulla, por lo que una Guía debe saber de la existencia de los elementos y diferenciar el uso de ellos ya que condicionan este tipo de actividades, desarrollando su juicio en lo que respecta a elegir la mochila idónea según cada actividad. No tendría sentido alguno que una Guía vaya de excursión por el día llevando una mochila de 70 litros. Esto es tan relevante como saber equipar correctamente el interior de su mochila, de este modo, se evita llevar peso de más con elementos que no usará y reconocer elementos que eran necesarios y no llevó.

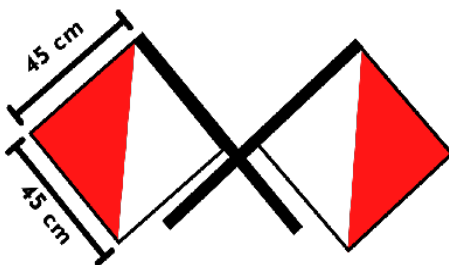
Cómo evaluar

Una alternativa de evaluación es realizarla en campamento ya que cada una de las Guías tendrán todos o la mayoría de los elementos y artículos necesarios para poder armar su mochila. Puede ser que, mientras se esté realizando la actividad, juego o competencia de armado de mochila, se observe si las Guías manejan o no el contenido, o a la llegada al campamento mediante una inspección. Se puede evaluar, primeramente, mediante la observación y, posteriormente, dar alguna instancia para corroborar el conocimiento.

5. Conocer la primera vuelta de semáfora

El alfabeto semáfora es un sistema de comunicación en el que se utiliza la posición de banderolas para representar cada letra del alfabeto; es un sistema para usar de día, ya que se utilizan los brazos para ubicar claramente la posición de las banderolas. Es de rápida transmisión y la distancia es relativamente corta. Las banderas tienen medidas específicas; estas miden 45x45 cm y el palo que las sostienen debe sobresalir unos 15 cm (en total 60 cm de largo), con dos colores contrastantes; lo oficial es blanco, o amarillo, con rojo.

Banderolas de Semáfora



La transmisión se hace utilizando los brazos en ciertos ángulos, que son la prolongación del antebrazo, y los movimientos se hacen desde el hombro hacia abajo manteniendo los brazos perfectamente rectos. Su método de transmisión es enviar las letras de cada palabra pasando de una posición a otra (de letra) con una pequeña pausa entre ellas. Cuando se transmite un mensaje debe tomarse la posición de descanso sólo cuando se finaliza una palabra. Dentro de una palabra se va de una letra a otra sin pasar por la posición de descanso, manteniendo la letra por 3 a 5 segundos. Recaltar que es importante que la Guía primeramente aprenda e identifique bien la letra



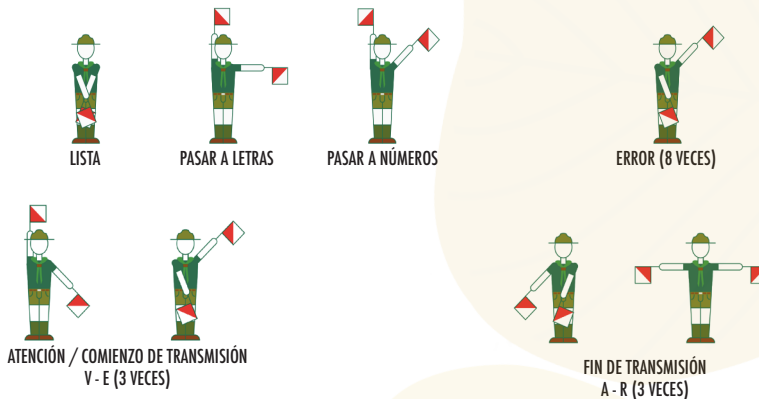
antes de aumentar la velocidad de transmisión.

Para una comunicación más fluida entre el receptor y el emisor se recomienda que éstos sean equipos de dos personas: una con las banderolas (encargada de emitir el mensaje) y la otra con cuaderno y lápiz (para anotar el mensaje recibido).

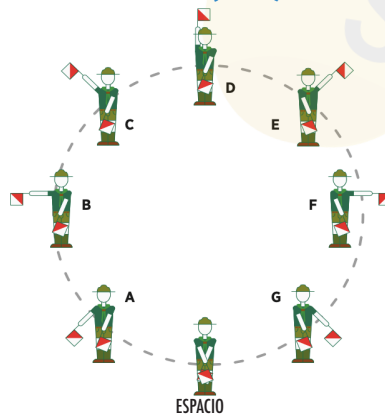
"A un Scout no se le pide que envíe frases largas, a largas distancias o a alta velocidad. Todo lo que se espera de ti es que sepas los códigos y que leas y envíes frases o palabras simples muy bien. Haz lo mejor que puedas, para que cuando se trate de enviar a través de un gran campo, o de colina a colina, tu mensaje sea fácil de leer". (Baden-Powell)

***Es importante tener en cuenta que la función de la semáfora es la comunicación entre dos personas, por lo tanto, el receptor debe comprender claramente el mensaje completo. No obstante, al utilizarlo en alguna competencia, se debe dejar consensuada la velocidad de transmisión porque en ocasiones la enseñanza varía según lugar geográfico.**

SEÑALES CONVENCIONALES



POSICIÓN DE LAS BANDEROLAS 1º CÍRCULO (A - G)



Cómo enseñar

La enseñanza de la semáfora es principalmente mediante la práctica. En un principio se puede iniciar la enseñanza con cada Guía con un pañolín en cada mano y se comienzan a realizar los distintos ángulos de los brazos; enseñar la postura correcta del cuerpo (posición recta, pies separados a la altura de los hombros y abdomen firme), que aprendan a dimensionar el espacio que utilizarán en la transmisión y, posteriormente, enseñar la primera vuelta del alfabeto semáfora. Primero la Guía debe aprender y luego leer y transmitir, de esta forma ella irá tomando confianza y saltando la barrera del miedo a lo desconocido.

Es recomendable que asocien la primera vuelta con las manecillas del reloj que avanzan en forma circular. Se sugiere que se les comente que, además del alfabeto, existen otras señales convencionales básicas para una buena comunicación, por ejemplo, inicio de mensaje, error y fin de transmisión, y que pueden ser aprendidas paulatinamente hasta llegar a conocerlas todas.

Cuándo enseñar

La semáfora se puede enseñar en las instancias de Reuniones de Patrulla o, si hay muchas Guías en la Compañía que no conocen o no saben la primera vuelta del alfabeto semáfora, se puede realizar una actividad de enseñanza y práctica de ésta, para posteriormente formar equipos de a 2 Guías donde puedan practicar los ángulos de los brazos, emitir y recibir palabras o mensajes cortos. Cuando ya tengan internalizado el alfabeto (primera vuelta) pueden continuar practicando constantemente en las Reuniones de Patrulla.

Por qué enseñar

Se enseña la semáfora porque es importante que las Guías aprendan distintas formas de comunicación y que puedan desarrollar la habilidad de comunicarse a través de ésta en específico. Esto, llevado a su vida futura, las ayudará a tener otra alternativa de comunicación y podrá aumentar su capacidad de retención de información debido a que debe aprender a descifrar mensajes y recordarlos.

Para qué enseñar

Se enseña para que las Guías conozcan un medio de comunicación distinto, tengan la capacidad de realizarlo a corta y larga distancia en un tiempo apropiado que le permita resolver una situación de emergencia ya que este lenguaje es universal y es un medio de comunicación muy utilizado en el movimiento Scout.

Cómo evaluar

Su evaluación puede ser mediante la observación, al realizar una actividad de transmisión de mensajes por semáfora, donde la emisora puede ser la Guiadora o alguna integrante de la patrulla y las Guías lo puedan leer y entender, así como cuando ya se observa en ellas que lo han entendido y aprendido también se les dé la oportunidad de transmitir. Es importante que la patrulla tenga en su inventario de patrulla dos juegos de banderolas como mínimo para que puedan desarrollar la actividad correctamente.

Otro modo de evaluación es cuando la Guía que quiere pasar la prueba le está enseñando a las demás integrantes de la patrulla; en este momento se puede observar la correcta postura del cuerpo en general, el ángulo de los brazos al realizar cada letra y si usa las letras que corresponde. La Guiadora debe buscar distintas formas de poder realizar la evaluación, no solamente emitir y recibir de la forma convencional, como por ejemplo, juego de roles, gymkana con postas, entre otros. Recordar que en esta prueba sólo se debe evaluar la primera vuelta de semáfora.



6. Pasar tres noches de campamento

"Algunas personas dicen que es muy ruda, incomoda, la vida en el campo. Estas personas son generalmente "pies tiernos"; un hombre de los bosques no lo pasa mal, pues sabe cómo encontrar a su alrededor lo necesario para procurar comodidad con cientos de pequeños recursos".

Baden-Powell

Acampar es instalarse en un lugar al aire libre a vivir temporalmente en él; habitualmente alojándose en una carpa o tienda de campaña, con un mínimo de comodidades usuales de la civilización, pero con holgura y seguridad. Es una manera de conseguir estar cerca de la naturaleza.



Un aspecto muy importante es el mantenimiento de normas durante el campamento. Hay cuatro áreas fundamentales a tener en cuenta: el medio ambiente, la seguridad, la salud y la higiene.

El medio ambiente significa el área en que te encuentras acampando. Acampar es una aventura en el campo, y es importante tener claro que la seguridad está primero. El aprendizaje de la técnica Scout minimiza los riesgos y permite estar preparados para enfrentar las distintas situaciones o accidentes que puedan ocurrir. La salud y la higiene se refieren a que cada Guía se preocupe de su aseo personal y del aseo del entorno.

Un campamento es ideal cuando es fácilmente accesible (para minimizar el costo de transporte), debe tener agua fresca y limpia disponible y, si es posible, debe tener alguna clase de servicios higiénicos, un área bastante grande para carpas o resguardarse en caso de lluvia, un área de cocina y áreas de juegos. Un campamento conveniente debe acercarse al ideal de contar con la mayor cantidad de estas comodidades y buscar las mejores opciones para asegurar un buen funcionamiento de él. Si, por ejemplo, el agua tiene que ser transportada al sitio de campamento, se debe asegurar el tener los recipientes necesarios y medios para transportarlos desde el punto de suministro.

La Promesa y Ley son las reglas que deben imperar en un campamento. Beber alcohol en campamento es inaceptable, al igual que consumir algún tipo de droga o fumar ya que, aparte de las múltiples consecuencias que trae en el ámbito de salud, puede provocar algún incendio por el descuido de los residuos que esto provoca.

Cuando una Guía asiste a su primer campamento es necesario que se le haya explicado a lo que se enfrentará, es decir, los pormenores o detalles que pueden ir apareciendo en el camino, pero también es bueno incentivarla a que, en el caso de que ocurra algo que la puede complicar o alguna situación a la que ella se vea por primera vez enfrentada y las cosas no ocurran como se lo esperaban, lo tome con una actitud positiva y logren conversar las

situaciones entre la patrulla o con sus Guías y se logre el objetivo de que sea una oportunidad de aprendizaje efectiva en todo sentido.

Cómo enseñar

Mediante el aprendizaje de la técnica Scout en esta etapa se adquieren los conocimientos básicos para sortear el campamento Scout, por lo que la planificación y puesta en marcha de esos conocimientos son fundamentales. Se pueden agregar varios consejos anexos a la técnica los días o semanas antes de campamento en las reuniones de Compañía, como revisar su equipo con tiempo para conseguir todo lo necesario, llevar un aislante para la humedad y la temperatura del terreno, llevar ropa abrigada aunque no sea invierno, etc. Es muy importante anticiparnos a la planificación del programa de la sección para que las muchachas sepan con anterioridad todo el material que deben llevar, los días que durará el campamento, las condiciones climáticas con las que se pueden encontrar, una breve descripción del lugar, entre otros aspectos.



Cuándo enseñar

El momento en el que se prepara el campamento comienza con varias semanas de anticipación, con un margen de tiempo que permita que las muchachas vayan adquiriendo conocimiento técnico básico e interiorizando la necesidad de cada uno de ellos, por ejemplo, el buen armado de la mochila, el saber armar la carpa o el saber cocinar comidas sencillas requieren de una práctica previa en el caso de que las muchachas estén comenzando en este camino, pero también es muy importante escuchar experiencias y consejos de las muchachas que tengan mayor experiencia o Guías que las pueden orientar a tomar buenas decisiones al momento de prepararse para esta nueva vivencia. Esto puede suceder en una conversación en la Reunión de Patrulla o de Compañía en la que se dé un momento en el que las niñas puedan comentar o hacer preguntas según sus requerimientos. Es importante dar respuesta a cada una de sus preguntas de una forma respetuosa y completa ya que, en ocasiones, se piensa que una pregunta puede ser muy básica o muy "obvia" pero cuando no se tiene la experiencia esa pregunta puede resultar de suma importancia.

Por qué enseñar

Más que enseñarlo en lo teórico como una situación específica, la enseñanza de este punto debe centrarse en la misma vivencia, ya que lo importante es que cada muchacha conozca todo el proceso previo a salir de campamento, tal como la planificación de patrulla y la suya propia. También que sienta el compromiso de cumplir con lo que la patrulla le ha encomendado porque de cada una de las integrantes depende que la patrulla funcione lo mejor posible y de que lo que viva en el campamento, con todo lo positivo y lo negativo que le pueda suceder, sea parte del aprendizaje, por ejemplo: en un primer campamento, comúnmente, no se dimensiona el tipo o cantidad de ropa y zapatos que se necesita, pudiendo llevar ropa muy delgada que en ocasiones no es suficiente para las noches, y lo mismo puede suceder con los zapatos y el saco de dormir; de esta experiencia de "pasar frío" podría desprender que la ropa era inadecuada buscando para una próxima ocasión la que pueda cubrir mejor esa necesidad de dormir cómoda y sin frío. De todas esas vivencias cada Guía va adquiriendo experiencia que responde a la necesidad de vivirlo para aprenderlo.

Para qué enseñar

El aprendizaje de cualquier habilidad se logra con la práctica, por lo que el sumar días y noches de campamentos es sumar experiencias también. Es de esperar que frente a cada nuevo campamento la muchacha esté mejor preparada frente a los distintos desafíos planteados en campamento, que vaya superando dificultades de los anteriores y vaya buscando las mejores técnicas que le permitan vivir la vida al aire libre de forma cómoda, segura y res-



petuosa con el medio ambiente, su patrulla y todo su entorno. Sin duda la vida de patrulla será la mejor escuela.

Cómo evaluar

Un buen momento para evaluar puede ser al comienzo o al finalizar un día de campamento, mediante una conversación o análisis de las distintas situaciones vividas, pero también las Guiadoras deben estar en constante observación, sobre todo con aquellas muchachas que asisten a sus primeros campamentos para ayudar a solucionar algunos inconvenientes o para entregar algunos consejos prácticos; al mismo tiempo podemos verificar si las muchachas han seguido las instrucciones entregadas con anticipación y cómo se van comportando durante el campamento.

Otro buen momento para evaluar es en la Reunión de Compañía posterior al campamento, habiendo tenido un tiempo para reflexionar sobre alguna situación, comportamiento o práctica realizada en la actividad pasada. Esta será una buena oportunidad para que la muchacha aprenda, tanto de su propia experiencia, como la de sus compañeras.

7. Conocer la historia de Kim y pasar la prueba de vista (10 objetos)

HISTORIA DE KIM

En una historia de Rudyard Kipling titulada KIM, puede verse mucho de lo que es un Scout. Kim, cuyo verdadero nombre era KIMBALL O'HARA, era hijo de un sargento de un regimiento irlandés en la India. Quedó huérfano siendo aún un niño y bajo el cuidado de su tía.

Sus compañeros de juego eran todos los indígenas, sabía la lengua del país mejor que cualquier europeo, trabó amistad con un viejo faquir que recorría el país y viajó con él por el Norte de la India. Cierta día encontró el viejo regimiento de su padre y, como entrase a ver el campamento, inspiró sospechas que pudiera ser un ratero y fue detenido. Al ser registrado encontraron su acta de nacimiento y, al saber quién era, lo adoptó el regimiento encargándose de su educación, pero en cada permiso KIM se vestía de Hindú y se iba con los indígenas. Más tarde, se hizo conocido de un tal Mr. Lurgan, comerciante de joyas y de antigüedades que, por su conocimiento de las gentes del país, estaba afiliado al servicio de informaciones. Viendo a Kim tan bien informado de las cosas y de las costumbres indias, pensó que haría de él un buen agente del servicio de investigaciones. Por lo tanto, dio a Kim clases de observación y le hizo ejercitar su memoria para recordar pequeños detalles, cosas importantes en el adiestramiento de una Guía.

Kim
RUDYARD KIPLING



Lurgan empezó por enseñar a Kim una bandeja llena de joyas, se las hizo ver durante un minuto, después las cubrió con un pañuelo y le preguntó cuántas y qué clase de piedras había visto. Al principio sólo se acordaba de algunas y su descripción era imperfecta, pero después de algunos ejercicios consiguió acordarse de todas, así como de cualquier otra clase de objetos que se le mostraban.

Al final fue nombrado miembro del Servicio Secreto; se le dio un signo de reconocimiento: un relicario o una insignia que debía llevar colgada al cuello y una frase que, dicha de cierta manera, revelaba su condición de agente del Servicio.

Un día, Kim encontró un compañero desconocido en el vagón de un tren. Era un indígena que estaba bastante herido en la cabeza y en los brazos. Este explicó a los demás viajeros que había sufrido un accidente en el coche al dirigirse a la estación, pero Kim se dio cuenta que llevaba una insignia

nia semejante a la suya y se las arregló, de modo que el hombre, que no tenía heridas propias de una caída sino cortes limpios, pudiera ver la que él llevaba. Enseguida el otro deslizo en su conversación algunas palabras secretas y Kim le respondió con otras. El extranjero atrajo, entonces, a Kim aparte y le explicó que era portador de un despacho secreto y que, habiendo sido descubierto por ciertos enemigos del gobierno, que habían intentado matarle, probablemente tendrían conocimiento de su presencia en el tren y telegrafiarían a sus cómplices de todas las estaciones del trayecto; se trataba de entregar el despacho a un oficial de policía y evitar caer preso por los enemigos; Kim tuvo la idea de proponerle un disfraz.

Hay, en la India, multitud de santos mendicantes que recorren el país; van casi desnudos, cubiertos de ceniza y con marcas pintadas en la cara. El pueblo, que admira su santidad, les socorre con muchas limosnas en dinero o víveres. Kim mezcló harina y cenizas tomadas de la pipa de un indígena, desnudó a su amigo y le embadurnó. Después, con una cajita de pinturas que llevaba consigo, le pintó en la frente las marcas apropiadas, le cubrió las heridas con harinas y ceniza para que fueran menos visibles, le despeinó el pelo para darle el aspecto sucio de un mendigo y le cubrió de polvo. Su propia madre no le hubiera reconocido.

Después, llegaron a una gran estación y vieron en el andén al oficial de policía a quien debía entregar el pliego. El falso mendigo lo atropelló y el oficial le reprendió en inglés; aquel replicó con un montón de injurias en su lengua, pero introduciendo en ellas las palabras secretas. El oficial, aunque aparentaba no comprender la lengua indígena lo entendió perfectamente, viendo que por las palabras secretas se trataba de un agente. Fingió, pues, detenerlo y lo condujo al puesto donde pudo recibir el informe.

Por último, Kim hizo amistad con otro miembro del servicio indígena de bastante cultura, un Badú, como se les llama en la India, y le fue de gran utilidad, pues le ayudó a detener a dos oficiales que hacían espionaje.

Estas y otras aventuras de Kim valen la pena leerlas, ya que demuestran los servicios que pueden rendir a su país los Scouts cuando están bien preparados, adiestrados y son suficientemente inteligentes.

JUEGO DE KIM



El Juego de Kim consiste en recordar objetos que han sido observados durante un rato, y tiene por objetivo fomentar la memoria visual.

Por Patrulla se reúnen en torno a una mesa o una bandeja cubierta con una tela. La tela que cubre la mesa se alza por unos instantes y a los jugadores se les permite estudiar unos 10 a 15 artículos por un tiempo determinado de 1 minuto aproximadamente. Estos objetos pueden ser: botones, clips, monedas, insignias Scout, cuerdas, caramelos, etc. Las Patrullas se retiran y van cada una a un punto para hacer una lista de los objetos que fueron observados, pudiendo luego, comparar sus listas y complementar la información.

Al ser la primera prueba de Kim realizada, donde comúnmente son niñas que recién comienzan a desarrollar esta habilidad, se debe considerar un número pequeño de objetos y no ser tan exigentes al momento de evaluar como sí deberá ser más adelante.



Cómo enseñar

La enseñanza y práctica de esta habilidad se puede realizar con objetos de gran tamaño y luego ir disminuyendo a medida que se perfecciona la técnica, considerando objetos simples, sin tantos detalles, hasta llegar a piezas pequeñas o que tengan detalles importantes en su composición. Además, puede utilizarse desde una pequeña bandeja con artículos hasta el terreno físico en donde se realiza una actividad, siendo el mismo paisaje una buena fuente de observación, contexto real en que las Guías se verán bastante relacionadas.

Otra forma muy común es utilizar el uniforme Scout de alguna Guidora a modo de estímulo, cambiar en él algunas insignias o poner ciertos elementos que no corresponden y luego preguntar por las cosas que se observan en la Guidora quitando el estímulo visual a las muchachas.

Cuándo enseñar

Un buen momento para enseñar es al comienzo de alguna actividad a modo de preparar o disponer a las muchachas a preparar su atención y concentración, con un juego de Kim rápido y de forma individual. En las primeras instancias se puede considerar anotar los elementos vistos y luego ciertas características más específicas, como por ejemplo: "un llavero grande color celeste", para que las niñas se acostumbren a, no solo enumerar, sino describir los objetos. Al utilizar la naturaleza podemos cercar pequeñas áreas a observar o determinarlas de modo imaginario y poner diferentes objetos ajenos al paisaje natural y realizar el juego de la misma forma anterior.

Por qué enseñar

El desarrollo de las destrezas y habilidades relacionadas con los sentidos nos permite estar en constante alerta, preparación y perfeccionamiento, pudiendo fomentar el desarrollo de estas a través de actividades diarias y ponerlas en práctica, ya que en cualquier momento podemos necesitar de ellas. La visión nos permite desarrollarnos en un amplio espectro y, a su vez, nos permite aprender, con la experiencia, a observar detalles cada vez más específicos que, eventualmente, nos podrían ayudar; por ejemplo, a retomar el camino correcto, a evitar algún elemento peligroso, identificar personas en caso de algún problema, entre otros.

Para qué enseñar

El constante ejercicio de la observación, así como de los demás sentidos, es fundamental para incentivar las habilidades de concentración, atención y memoria. De esta forma las muchachas van aprendiendo con juegos sencillos a prepararse para enfrentar nuevos desafíos en su vida dentro y fuera del Escultismo.

Cómo evaluar

Una vez que la Guía haya hecho varias prácticas, se pueden utilizar las distintas variantes de los juegos anteriores, dejando en claro cuántos elementos debe recordar, si debe existir algún tipo de descripción y cuánto tiempo se considerará para la observación. Es muy bueno que, a pesar de que la Guía ya haya pasado la prueba, continúe desarrollando esta habilidad incentivada por la importancia de ser una buena observadora.

8. Saber construir una cocina sencilla

Una de las actividades esenciales en campamento es cocinar. Es un desafío, sobre todo en el primer campamento, debido a que las muchachas, comúnmente, no poseen la costumbre de preparar sus propios alimentos. Es por eso que, en las primeras ocasiones, ven esta tarea como muy compleja, sin embargo, al correr del tiempo, la patrulla se prepara y se vuelve experta en ciertos menús o comidas típicas de campamento, para lo que se preparan y buscan cada vez más desafíos y detalles con los que mejorar sus comidas, y saber utilizar una cocina sencilla se

vuelve fundamental para poder cubrir estas necesidades.

COCINA DE ZANJA

Se construye en el suelo, realizando una zanja, con dos salidas laterales y con una profundidad de 30 cm aproximadamente, alrededor se pueden colocar piedras grandes que servirán para contener el fuego. Sobre la abertura se colocarán las ollas, teteras, sartén o cualquier utensilio para cocinar o hervir agua. Es bastante práctica y de rápida construcción. Para mayor seguridad es importante tener una rejilla metálica para poner sobre la zanja, y así evitar que las ollas se den vuelta.



COCINILLA DE LATA

Para confeccionar esta forma de cocina, es necesario contar con varias latas reutilizadas de leche, café y pescado, además de una tijera o alicate para cortar latas y guantes gruesos para mayor seguridad.

Procedimiento:

- Quitar la base a dos tarros.
- Marcar, en el tarro de mayor tamaño, un círculo con el diámetro del tarro de pescado o de menor tamaño; esta será el área por donde se introducirá la leña.
- Cortar, con la tijera o alicate, toda el área demarcada hasta que quede parejo, sin orillas peligrosas.
- Invertir el tarro de mayor tamaño y cortar verticalmente la parte inferior unos 4 ó 5 cm. aproximadamente que será donde se ubicará la olla, sartén o tetera.
- Doblar de forma alternada, de acuerdo al dibujo, las aletas de la parte cortada, quedando 4 aletas más anchas y más largas que serán el sostén de los utensilios. A estas se les debe doblar aproximadamente 1 cm en la parte superior para que proporcionen más estabilidad. A las demás se les debe cortar unos 2 cm para que, al ser dobladas hacia dentro, dejen espacio suficiente para que salga el fuego.

Otra forma más sencilla es utilizar sólo un tarro con los cortes para introducir la leña y dos varillas de metal como soporte de utensilios, pero esta forma no permite que el calor se concentre en un espacio reducido ya que se escapa por los lados de las ollas o sartenes.



Es importante considerar que, cualquiera sea la forma que se utilice, se ponga sobre una superficie estable y lo más aislada posible, ya sea arena, cemento, o un diámetro lo suficientemente despejado para evitar incendios. Además, ser muy cuidadosas al acercarse a las latas, ya que su temperatura será muy elevada y se deben evitar las quemaduras. Se recomienda que su fabricación sea supervisada por las Guiadoras, y la elección del tipo de cocina que puede utilizarse va a depender del lugar en el que se acampe, ya que actualmente existen restricciones para cocinar directamente en el suelo por el riesgo que esto conlleva.



Cómo enseñar

Pueden realizarse talleres tipo punto a punto de las distintas formas de cocina, en donde las muchachas tengan la opción de hacer las zanjas, probar con piedras adecuadas, verificar la dirección del viento y las distintas alternativas para evitar que apague el fuego, considerar la madera y la altura que se le dará a cada lado, y probar con una olla de agua fría antes de usarla. Por otro lado, confeccionar cuidadosamente la cocina de tarros de modo que se pueda evitar más de una entrada de oxígeno, que el tamaño sea el adecuado para la base de una olla o que la superficie sea estable para posicionarla; practicar también la forma en que se debe iniciar y mantener el fuego en aquel espacio reducido. Importante es que siempre se cuente con la supervisión de las Guiadoras, sobre todo para la parte práctica de esta actividad.

Cuándo enseñar

Idealmente cuando la Guía haya aprendido a encender y mantener el fuego de forma segura ya que lo necesitará para realizar todo el proceso de cocinar. Esto puede darse en una instancia de excursión o campamento y, en primera instancia, usando alimentos que requieran poco tiempo de cocción. De esta forma podrán practicar, aprender a buscar las ollas y los alimentos que se pueden cocinar sin problemas y sin la necesidad de usar tanto combustible; con el tiempo sabrán que pueden cocinar lo que ellas necesiten si fabrican una cocina estable, segura y se preocupan de mantener el fuego óptimo.

Por qué enseñar

La alimentación es una de las actividades más importantes de la vida y poder desarrollarla sin tener las comodidades del hogar puede complicar el consumo de alimentos que ameritan cocción. Las muchachas deben ser capaces de conseguir este proceso de una forma segura y sin la necesidad de utilizar muchos elementos. En ese caso, conseguir hervir un poco de agua, cocinar por completo los alimentos para su patrulla y poder contar con ello para todo el campamento es fundamental para tener la energía necesaria durante los días considerados ya que comer alimentos crudos o sólo alimentos fríos puede provocar malestar estomacal.

Para qué enseñar

Es necesario considerar varias opciones de cocina ya que va a depender de los materiales con los que se cuente, las condiciones del terreno en la que se encuentren y de las restricciones de cada lugar, es por ello que no sólo se considera una opción a ras de suelo sino también el fuego contenido en un espacio reducido como es la cocina de tarro. De cualquier forma, las muchachas deberán ser capaces de analizar cada opción aprendida para utilizar la que sea más eficiente y segura para lograr el objetivo de preparar sus alimentos.

Cómo evaluar

Una buena instancia es en el campamento, debido a que ya habrán practicado la teoría y tendrán el tiempo de espera suficiente para preparar la cocina y hacerla funcionar, utilizando algún alimento sencillo o simplemente hervir agua, sin olvidar que debemos considerar todo lo anteriormente dicho, es decir, que la Guía se capaz de confeccionarla, hacerla segura, mantener el fuego y que sea funcional.

9. Conocer las reglas elementales de seguridad, cuidado y mantenimiento del cuchillo

Primeramente, se entiende por cuchillo a un "utensilio para cortar que consiste en una hoja de metal generalmente alargada y afilada por un sólo lado, a veces puntiaguda, con un mango de metal, madera u otro material".

Dentro de los elementos que se asemejan a esta definición, y que se pudieren usar en campamento, serían puñal,

navaja o corta pluma multiuso. Estos elementos son usados únicamente con el objetivo de facilitar nuestra vida en campamento, ya sea para cortar una cuerda, sacarle punta a algún palo, como serrucho (los que tienen esta función exclusivamente), entre otros.

El cuchillo, sin embargo, no es un elemento de porte diario ni tampoco que debamos llevar al local; es un elemento de uso exclusivo en campamento, por ende no es parte del uniforme, y aún cuando lo usemos en campamento para ciertos trabajos no se debe portar en el uniforme (en el cinturón o en otro lado), sino que se debe usar solamente al momento de hacer el trabajo y luego, se guarda en su funda y fuera del alcance de cualquier otra persona.

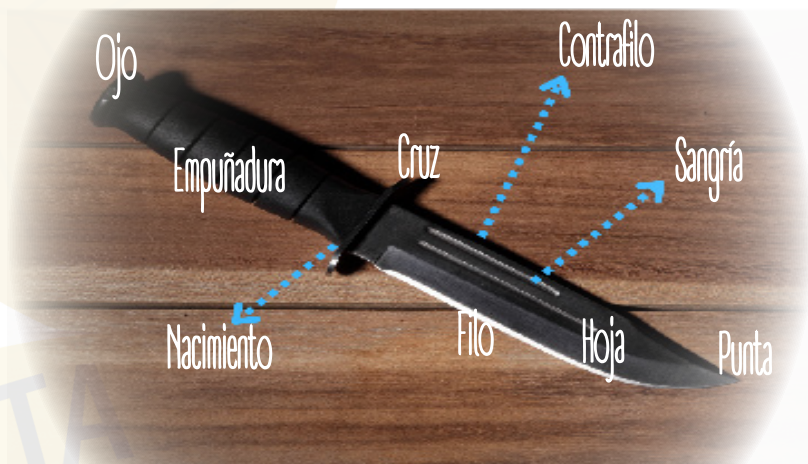
También, su porte está regulado y tiene estatus de ilegal desde el año 2004 en nuestro país:

"Porte de Arma Blanca: Artículo 288 bis.- El que portare armas cortantes o punzantes en recintos de expendio de bebidas alcohólicas que deban consumirse en el mismo local, sufrirá la pena de presidio menor en su grado mínimo o multa de 1 a 4 UTM. Igual sanción se aplicará al que en espectáculos públicos, en establecimientos de enseñanza o en vías o espacios públicos en áreas urbanas portare dichas armas, cuando no pueda justificar razonablemente su porte."

Esto quiere decir que cualquier porte de algún elemento cortante o corto punzante que debamos trasladar desde el cuartel o casa a campamento debe ser en su funda, dentro de la mochila o bolso, sin que esté a la vista, y solamente para esta ocasión.

Fuente: Biblioteca Nacional del Congreso de Chile.

PARTES DEL CUCHILLO



REGLAS DE SEGURIDAD

Al momento de usar el cuchillo se deben tener ciertos cuidados y tener en cuenta las medidas de seguridad, pero por sobre todo, usarlo solamente cuando sea estrictamente necesario y, siempre que no se esté ocupando, mantenerlo en su funda y bien guardado.



- Cuando se usa el cuchillo para cortar algún objeto, se hace siempre desde el cuerpo hacia afuera, alejando la hoja y con el filo hacia el lado contrario al cuerpo. Además, se debe cuidar de que el cuchillo sea el adecuado para cortar ese elemento y no intentar cortar algo que es muy duro o difícil para ese modelo ya que la hoja podría romperse y dañarnos.
- Nunca debe hacerse ostentación del cuchillo, ni menos correr con él en la mano. Tampoco debe lanzarse por ningún motivo, o enterrarse en árboles o en el suelo.
- Por otro lado, el cuchillo debe ser acorde al tamaño y comodidad de su dueño o la persona que lo usa. Se debe tener en cuenta peso, tamaño de la empuñadura, material, etc.

CUIDADO Y MANTENCIÓN

- El cuchillo debe mantenerse siempre afilado, ya que de esta forma hará menos fuerza para cortar.
- Cuando no se está usando, debe estar siempre enfundado (preferentemente en una funda de cuero).
- Si va a quedar guardado por un tiempo prolongado, se debe aceitar la hoja y envolverse en papel mantequilla.

AFILADO DEL CUCHILLO

- Para afilar un cuchillo se necesita un recipiente con agua, piedra de afilar, toalla de papel o algo para secar, un paño húmedo.
- Pon a remojar unos minutos la piedra de afilar en el recipiente con agua.
- Luego, pon la piedra sobre el paño húmedo para que no se mueva o corra. Esto debe ser en una superficie plana y estable.
- Ubica el cuchillo sobre la piedra en un ángulo de 45° con relación a esta.
- Levanta el contrafilo del cuchillo unos 15° dejando el filo apoyado en la piedra. El espacio de los 15° es de aprox. 2 monedas de \$100.
- Para afilar se debe sostener la hoja del cuchillo en su centro, e ir deslizándolo desde la cruz o tope hacia la punta y que solamente el filo esté en contacto con la piedra.
- Se puede hacer varias veces este procedimiento y luego, por la otra cara del filo, se hace lo mismo.
- La piedra debe estar con agua en todo momento, si se seca, puede agregar un poco más.
- Ir probando el filo y cuando ya esté listo, limpiarlo con el paño húmedo y luego con la toalla de papel secarlo bien.



Cómo enseñar

Una óptima manera de enseñar las partes, seguridad, cuidado y mantenimiento del cuchillo es en forma teórica primero, es decir, antes de que la muchacha tome el cuchillo por primera vez. Se pueden entregar fichas técnicas, realizar charlas inductivas a la Alta Patrulla para que luego se discutan todos los ítems previos a su uso en Reunión de Patrulla, siempre velando por su uso en forma correcta y responsable.

Luego, una vez que se domina la teoría se puede hacer una actividad práctica, con todas las medidas de seguridad

correctamente cubiertas y siempre con una Guiadora presente, primero con funda puesta para dimensionar el peso y tamaño del cuchillo, luego descubierto. En esta actividad se pueden mostrar diferentes tipos de cuchillos, qué usos tiene cada uno de ellos, la forma correcta de usarlos, la forma correcta de transportarlos y medidas de seguridad y cuidado.

Cuándo enseñar

Idealmente, para la parte teórica, se recomienda hacer uso del sistema de patrullas, por lo que se pueden entregar todos los detalles en reunión de Alta Patrulla, para luego llegar a las bases en Reunión de Patrulla, pero para la parte práctica es necesario que esté siempre una Guiadora presente, por lo que puede ser en una reunión de sección con todas las Guías.

Por otro lado, es importante poder entregar estos contenidos a las muchachas en el momento adecuado de su progresión, es decir, ni muy antes ni muy después. Hay que ser muy cuidadosas con las muchachas de menor edad ya que el cuchillo es considerado una herramienta pero también un arma, por lo que la precaución y el criterio debe primar siempre, pero tampoco se debe enseñar muy tardíamente ya que es una herramienta muy necesaria de usar en campamento, por lo que es imperativo que las muchachas sepan usarlo antes de asistir a sus primeras actividades de este tipo, ya sea uno adquirido o uno prestado.

Por qué enseñar

Se enseña porque la utilización del cuchillo le será muy útil a las muchachas ya que esto se extrapola a la vida diaria, y el correcto uso de este elemento puede ayudarlas a sortear mayores obstáculos, como por ejemplo, al momento de acampar con amigos o la familia sabiendo que una sola herramienta puede tener muchas utilidades en diferentes contextos como: culinario, reparaciones, construcciones, entre muchos más.

Para qué enseñar

Para que al momento de utilizarlo en cualquier circunstancia sepa la función que cumple cada una de sus partes y lo utilice de la forma más óptima y responsable posible, siempre velando por que no ocurra ningún accidente. Por otro lado, se debe ser muy cuidadoso al momento de portar un cuchillo ya que en la actual legislación chilena es considerado un arma blanca, por lo que es muy conveniente saber en qué momentos se puede llevar consigo.

Además, en caso de contar con esta herramienta de forma personal, se debe saber cuidarlo y mantener en buena forma todas sus partes, por ello es imprescindible que las muchachas tengan conocimiento de su mantención y cuidados.

Cómo evaluar

Idealmente evaluarlo en la práctica, por medio de la observación, y dar retroalimentación adecuada y a tiempo para evitar posibles accidentes en caso de que observemos un mal uso.

Se puede evaluar por medio de una actividad teórica primero (corre y conteste, ruleta del saber, rompecabezas, etc.) y luego evaluar la práctica en su uso genuino y espontáneo. Las Guiadoras siempre deben estar pendientes de las muchachas cuando se sabe que usarán este tipo de herramientas, sobre todo en campamento. La prevención de accidentes es lo primordial, pero también el entregar los consejos y retroalimentación adecuada ya que por medio de estas correcciones las Guías van adquiriendo experiencia y conocimiento.

***Nota: Es importante y necesario tener cuidado con el uso del cuchillo por parte de todos los miembros del grupo. Se recomienda que el acceso a estas herramientas**



sea por parte de los dirigentes en primera instancia y de las muchachas que tengan conocimiento real de su uso. Tener en cuenta el perfil completo de las muchachas que puedan tener acceso a un cuchillo, y en algunos casos puede suplirse el cuchillo o puñal por una herramienta multiuso o cortapluma.

10. Demostrar en la práctica que conoce y sabe el uso de los amarres cuadrado y diagonal

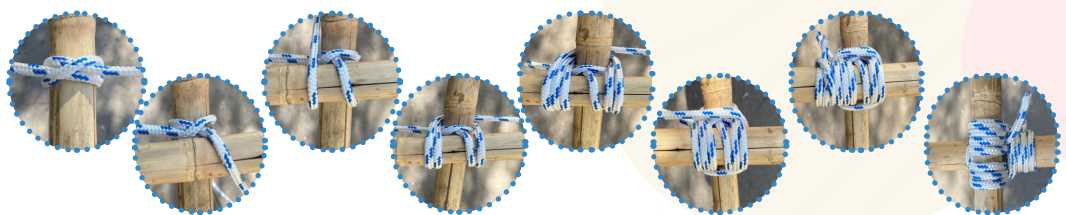
Los amarres se utilizan para atar dos o más troncos, maderos, coligues y/o varas sin necesidad de utilizar clavos ni realizar perforaciones para ello. Los amarres son esenciales para las construcciones que se realizan en campamento como mesas, mochileros, despensas, portadas, etc.

Para la progresión de Tercera Clase se enseñarán dos tipos de amarres: cuadrado y diagonal.

Amarre Cuadrado



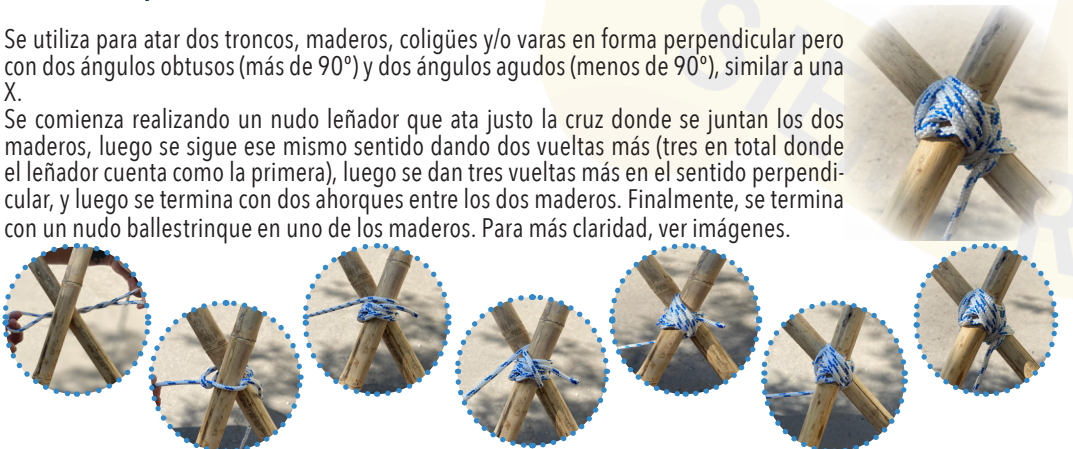
Se utiliza para atar dos troncos, maderos, coligues y/o varas en forma perpendicular con 4 ángulos rectos de 90° o cercanos a 90° . Se comienza realizando un nudo balles-trinque en uno de los troncos y se va pasando la cuerda por arriba del tronco horizontal, por abajo del vertical, y así sucesivamente hasta haber dado tres vueltas en cada una de las caras de los ángulos que deja la cruz. Luego de haber dado las vueltas, se hace un ahorque de dos vueltas entre los dos troncos; para finalizar se termina con un nudo balles-trinque en el tronco en el que no se hizo al inicio. Para más claridad, ver imágenes.



Amarre Diagonal

Se utiliza para atar dos troncos, maderos, coligues y/o varas en forma perpendicular pero con dos ángulos obtusos (más de 90°) y dos ángulos agudos (menos de 90°), similar a una X.

Se comienza realizando un nudo leñador que ata justo la cruz donde se juntan los dos maderos, luego se sigue ese mismo sentido dando dos vueltas más (tres en total donde el leñador cuenta como la primera), luego se dan tres vueltas más en el sentido perpendicular, y luego se termina con dos ahorques entre los dos maderos. Finalmente, se termina con un nudo balles-trinque en uno de los maderos. Para más claridad, ver imágenes.



Nota: Tradicionalmente, en la institución está la costumbre de enseñar estos dos amarres con tres vueltas y dos ahorques (cada uno) para fines de juegos, actividades, competencias, etc., lo que en la realidad varía de acuerdo a la función que deba cumplir un amarre en una construcción de campamento, tomando en cuenta grosor de los troncos, grosor de la cuerda, peso a soportar, entre otros factores a considerar.

Cómo enseñar

Lo importante de este contenido es enseñarlo de manera práctica, ya que las muchachas pueden ver fotos o videos pero no sabrán realizarlo de manera propia hasta que tomen un par de coligües y una piola y lo intenten. Es por eso que esto debe ser netamente práctico.

Por otra parte, es fundamental, también, enseñar a las muchachas la importancia de un amarre bien realizado por lo que se deberá velar por dejar en claro que no es solamente hacerlo, si no que deben verificar que cada pieza esté en buen estado y que la cuerda no esté cortada o picada. Además de fijarse en que no esté ninguna cuerda montada sobre otra, y que esté lo suficientemente firme y apretado para cumplir la función que debe.

Cuándo enseñar

Los amarres se pueden enseñar en distintas instancias; esto puede ser en el local habitual de reuniones, en una excursión o en un campamento. En cualquiera de las instancias antes mencionadas, siempre debe enseñarse en Alta Patrulla primero a las Guías y Sub Guías, para que luego ellas puedan enseñar a sus respectivas patrullas en las instancias antes mencionadas.

Si lo vemos en el momento en que una muchacha debe aprender a realizar un amarre, esto puede ser idealmente unas cuantas semanas antes de un primer campamento para ellas, ya que en esta instancia van a necesitar tener nociones de cómo realizar construcciones para poder ayudar a su patrulla en todos los quehaceres propios de campamento.

Por qué enseñar

Al aprender a hacer amarres, las Guías no están aprendiendo sólo a atar dos troncos, si no que están desarrollando su sentido de la imaginación para poder crear pequeñas o grandes construcciones que facilitarán su vida en campamento.

Para qué enseñar

Se enseña para que las muchachas sepan realizar de buena manera diferentes tipos de construcciones para campamento, estando preparadas para poder realizar variadas formas para construirlas grandes, medianas, pequeñas y astucias, debido a que las guías necesitan aprender a sortear obstáculos, como lo son la necesidad de crear una construcción útil en campamento para poder guardar alimentos, comer, sentarse, etc.

Cómo evaluar

Para evaluar si la muchacha sabe o no realizar estos amarres esto se verá netamente en la práctica. Idealmente hacer estas evaluaciones en campamento donde no deban hacer un amarre solamente, si no que ese amarre forme parte de una construcción y se vea realmente su efectividad. No considerar si realizó el amarre en pocos segundos, si no que más importante es que lo haya hecho de la forma correcta y que cumpla su función.



11. Saber usar algunas herramientas (martillo, serrucho, alicate, formón, gubia)

La vida en campamento requiere una gran cantidad de enseres, equipamiento y, por cierto, un gran número de herramientas debido a los trabajos que se deben realizar. El correcto uso de las herramientas se adquiere con la práctica en campamento, por lo que todas las herramientas deben conservarse limpias y en buen estado.



Martillo. Un martillo de peso mediano con orejas es bueno para todo tipo de trabajos. Para dar golpes más fuertes con el martillo sostener el mango cerca de la punta. Para comenzar a clavar un clavo, golpear con poca fuerza dos o tres veces hasta que esté asegurado en el lugar deseado. Entonces se debe dar un golpe derecho. Para evitar marcas del martillo en la madera usar un punzón u otro clavo sobre el clavo cuando se vaya a clavar el último octavo de pulgada. Para sacar un clavo usar las orejas del martillo y poner un bloque pequeño de madera debajo de la cabeza del martillo para evitar marcar la madera.

Serrucho de mano. El serrucho de mano con aproximadamente diez dientes por pulgada es bueno para todo tipo de trabajos. Para comenzar a utilizar el serrucho marcar donde se quiere cortar, luego mover el serrucho para atrás algunas veces para comenzar una ranura sobre la madera. Permitir que el peso del serrucho haga los primeros cortes. Si se está cortando una tabla es más fácil si se sostiene cerca de donde se está cortando. El ángulo del serrucho con la madera debe ser 60° aproximadamente.



Alicate. El Alicate se puede usar para agarrar una tuerca a la misma vez que se voltea el tornillo con el destornillador. Usar el alicate para quitar los clavos o las puntillas; tirar el clavo hacia afuera al mismo ángulo que está clavado y usar bloques pequeños si se necesita una palanca. Usar el alicate para doblar, para cortar alambre o para enderezar un clavo doblado. Puede usarse además para darle vuelta a las tuercas; envolver una cinta o tela alrededor de la tuerca para evitar rasparla.

Formón. El formón es una herramienta de arranque de viruta formada por un mango, generalmente de madera y una hoja de acero que acaba en una zona afilada. Están diseñados para realizar cortes y rebajes en madera y otros materiales blandos. Tomar el listón de madera, cuya primera posición va a ser horizontal; el bisel del formón se coloca hacia abajo y se respeta su ángulo, que debe estar en línea con la cara de la madera a cortar. Las dos líneas, bisel y cara, deben estar paralelas, aunque el formón se vea inclinado.



Gubia. Es una herramienta formada por un mango, generalmente de madera y una parte metálica que puede tener diferentes formas en función de la forma de la huella que deja sobre la madera. Se usan para hacer rebajes en la madera. Al utilizar se debe sujetar fuertemente la herramienta para evitar que pueda escaparse. Se utilizan para realizar cortes rectos y, a diferencia del formón, la punta de la hoja es más fina y puede tener dos bisels (el formón siempre tiene uno), lo que permite hundirse en la madera con mayor facilidad.

Cómo enseñar

El aprendizaje puede darse de forma práctica en talleres en donde se les presente cada una de las herramientas, enseñándoles las partes, sus usos y la forma de cuidar de cada una de ellas. Así las muchachas tendrán la posibilidad de conocerlas, presentar sus dudas y practicar la forma de usar cada una como corresponde.

Cuándo enseñar

Los talleres pueden darse en las distintas instancias de la Compañía como Reunión de Patrulla, adiestramiento de Alta Patrulla o reunión de la Compañía. Por ejemplo, entregar la responsabilidad de enseñar contenido de forma teórica a las Guías de Patrulla para que lo realicen en Reunión de Patrulla, como las partes y los cuidados, y lo práctico ser desarrollado en reunión de Compañía, donde se propongan distintos tiempos y se dispongan los distintos materiales para poder practicar individualmente con todas ellas.

Por qué enseñar

Porque aprender el uso de distintas herramientas es una forma de obtener independencia al momento crear o reparar algunos elementos útiles, dar solución a pequeños problemas domésticos y tener seguridad en el uso de estas. Fomenta, además, el desarrollo de la creatividad y da la posibilidad de tomar constantes desafíos.

Para qué enseñar

Aprender este tipo de labores ayuda a formar hábitos que deben perdurar a lo largo de la vida como son reutilizar, ser económica, proactiva y práctica para así contribuir al cuidado del medio ambiente, haciendo y tomando conciencia de que las cosas deben tener una segunda vida para evitar hacer o utilizar elementos desechables que contaminen o que no favorezcan en la economía del hogar. Con estos conocimientos las muchachas estarán acostumbradas a buscar y entregar pequeñas soluciones si esto está en sus manos.

Cómo evaluar

La evaluación puede darse mediante la observación de las distintas prácticas, en situaciones que ameriten el uso de las diferentes herramientas, otorgando a la Guía la misión de realizar alguna actividad con la herramienta correspondiente y comentado acerca de la utilización de cada uno de los elementos. Además de la observación se sugiere realizar una retroalimentación para que la Guía pueda resolver algunas dudas y pueda identificar si hubo algún error en el uso o función otorgado a los elementos.

12. Saber encender fuego y conocer las reglas elementales del cuidado para encenderlo, mantenerlo y apagarlo



Fuego

El Fuego ha de ser considerada una de las técnicas básicas de toda Guía. El fuego no sólo ha de servir para cocer alimentos, sino que nos proporcionará calor que nos ayudará a secar la ropa húmeda y hacer más confortable nuestro lugar de acampada. Puede ahuyentar a los animales peligrosos, mientras que su humo mantiene controlados a los insectos.



Debemos recordar tres pilares básicos para hacer un Fuego. Éste debe tener:

- Aire (oxígeno): todo fuego debe tener, entre la leña, una buena aireación.
- Calor: este debe ser suficiente para comenzar el proceso de combustión, ya sea por concentración de rayos solares (lupa, por ejemplo) o por reacción química.
- Combustible (yesca y/o leña): debe estar en condiciones aptas, no verde ni mojada.



Triángulo del fuego

Si se quita cualquiera de estos elementos, lo más probable es que el fuego se apague.

PRECAUCIONES

Todas las precauciones son pocas para evitar un incendio que puede tener imprevisibles consecuencias, por lo tanto, debemos tomar un alto grado de precaución, sobre todo si vamos a encender un fuego en un bosque o en algún terreno cubierto. En estos casos, las medidas de precaución han de ser extremas y debemos asegurarnos de que esté permitido hacer fuego.

ELECCIÓN DEL LUGAR

- Escoger un lugar alejado de cualquier sitio que pueda ocasionar un incendio, como árboles (copas y raíces sobresalientes), pastizales, leñeros, carpas, etc.
- Limpiar el lugar escogido en un diámetro de 3 metros; retirar todos los materiales que se puedan encender con una chispa de fuego.
- De estar el fuego en un lugar con bastante vegetación, ayudaría hacer un hoyo en el suelo para mayor precaución y para que el fuego esté más resguardado. Es aconsejable colocar un círculo de piedras alrededor de la zona del fuego, ya que ayuda a que no se propague el mismo. Eso sí, las piedras deben estar suficientemente secas, ya que las piedras húmedas (sobre todo las que han estado sumergidas bajo el agua) pueden explotar al calentarse. Si no se cuenta con piedras, podría utilizarse tierra suficiente para hacer un círculo.



PARA ENCENDER EL FUEGO

- Una vez elegido el lugar, poner una rama verde en el centro de lo que será la fogata a modo de eje central.
- Armar la fogata poniendo una capa de yesca (en la base del eje) y agregar otra de leña muy pequeña. Agregar otras capas un poco más grandes dependiendo del tipo de fuego.
- Las entradas de aire a la fogata deben estar completamente abiertas.
- Utilizar fósforos, encendedor, pedernal o cualquier otra forma natural para iniciar el fuego.
- Alimentarlo según la función requerida.

CÓMO APAGAR EL FUEGO

Para que un fuego se considere que está bien apagado se deben tener en cuenta ciertos requisitos indispensables para la seguridad:

- Rociar con bastante agua las brasas (no rociarla desde lejos ya que pueden empezar a saltar hacia los lados).
- Remover las brasas con un palo y dar vuelta los troncos que hayan quedado encendidos y echar otro poco de agua.
- Cubrir el lugar con tierra o arena.
- Regresar a los 15 minutos y revisar el lugar para ver que el fuego esté bien apagado, ya que en muchos casos quedan encendidas raíces y puede llegar a revivir con el viento.

Cómo enseñar

La mejor manera de aprender todo lo relacionado con el fuego es de forma práctica, buscando el terreno y la orientación adecuada, en un lugar seco, en donde se les dé la misión de buscar la leña adecuada para los diferentes momentos, de diferentes tamaños y de una buena composición, armar una estructura identificando las entradas de oxígeno y practicando el encendido en varias ocasiones. Es necesario que cuenten con el tiempo y retroalimentación necesaria para corregir algunas cosas si lo amerita y hacerlo varias veces hasta que las muchachas se sientan seguras, ya que, en ocasiones, al ser una acción que no se realiza comúnmente en casa, les puede generar miedo o inseguridad.

Cuándo enseñar

Esta es una práctica que puede realizarse en varias instancias, tanto en Reuniones de Patrulla para adquirir la teoría, como reuniones de Compañía o adiestramiento para la Alta Patrulla, pudiendo en campamentos o excursiones desarrollarse de mejor manera la parte práctica.

Por qué enseñar

Porque el aprendizaje de esta técnica permite utilizarlo para satisfacer múltiples necesidades, como es el cocinar, proporcionar calor, secar ropa húmeda, alargar el tiempo de luz y mantener un espacio cálido y agradable. Si la Guía aprende a manejar el fuego, y a mantenerlo según la necesidad, podrá utilizarlo sin mayor inconveniente. En las noches de campamento, además, es utilizado como centro de reunión, agrupando a las muchachas en torno al espíritu y unidad.

Para qué enseñar

Es necesario que, al utilizar una técnica como esta, que es tan útil y puede cumplir tantas funciones sobre todo en el campamento, sea otorgando seguridad, tanto a cada Guía como al entorno físico en el que se encuentran. Para ello, el aprendizaje y la práctica harán que las muchachas se sientan capaces de manejarlo con responsabilidad y seguridad.

Cómo evaluar

Se recomienda ser evaluado en instancias donde se use realmente y pueda mantenerse por un periodo en el que cumpla la función completa. Por ejemplo, en campamento, en donde se usará para mantener luz en el rincón de patrulla, o en fogón de la última noche de campamento. El método más recomendado será la observación y la reflexión o retroalimentación sobre todos los procedimientos empleados.



13. Saber cocinar el pan del cazador

Receta Pan del Cazador

Ingredientes:

- 1/2 kg. de harina común
- Sal o azúcar a gusto
- Agua tibia (cantidad necesaria)
- Rama de árbol (mejor si es de un árbol frutal para que de un buen sabor al pan) o coligüe

Es una receta sencilla para hacer en campamento y cocerlo en las brasas del fuego.

Preparación:

- Limpiar la rama o coligüe.
- En un bowl colocar harina, sal (o azúcar) y el agua tibia.
- Mezclar hasta conseguir una masa lisa.
- Estirar haciendo un largo rollo (no muy grueso).
- Envolver como una trenza alrededor de la rama o coligüe.
- Luego, ponerlo cerca de las brasas a una altura en que estas estén bien encendidas y entreguen el calor necesario.
- Girarlo cada cierto tiempo.
- Desprenderlo del palo al momento de comer.



Existen varias formas empleadas para la cocción del pan, lo importante es considerar la cantidad de ingredientes adecuados para toda la patrulla, las buenas brasas que proporcionarán el calor necesario, el tiempo de cocción suficiente y la paciencia que nos permitirá girar uniformemente la preparación evitando que se queme de uno u otro lado.

Cómo enseñar

La mejor forma de enseñar esta técnica es en la práctica constante, de esta manera las muchachas conocerán lo sencillo de la preparación, pero lo que es también muy importante es que aprendan a calcular las cantidades óptimas de cada ingrediente, escoger un buen madero que dure la cantidad de tiempo de cocción necesaria y escoger el lugar y el momento exacto en el que el fuego esté en óptimas condiciones para su cocción.

Cuándo enseñar

Una buena ocasión para enseñar y practicar podría ser en una tarde de campamento, por ejemplo, donde podría realizarse un pequeño taller en donde se les explique y muestre con detalles el paso a paso de la preparación y tengan la posibilidad de llevar los materiales y probar de forma individual con una pequeña cantidad de ellos. Cabe mencionar que la práctica hace al maestro, por lo que es fundamental que lo hagan varias veces para probar y mejorar en caso de ser necesario.

Por qué enseñar

En ocasiones, la duración de los campamentos podría ocasionar la falta de algunos alimentos comunes, entre ellos el pan, por lo que aprender a preparar diferentes formas sencillas de ellos facilita su consumo fresco solucionando por sí sólo esa situación. Esto no sólo servirá para un campamento con su patrulla o sección, si no para cualquier ocasión de su vida en que necesite alimentarse de forma sencilla y teniendo pocos ingredientes a la mano.

Para qué enseñar

El pan del cazador es una receta sencilla que puede ser preparada en poco tiempo y con muy pocos ingredientes, otorgando alimento fresco para la ocasión que se amerite y proveer a la patrulla por toda la duración del campamento, así se evita comprar pan en grandes cantidades que probablemente se podrían descomponer o no estar en las mejores condiciones para ser consumidas al pasar los días.

Cómo evaluar

La evaluación se sugiere realizarla en terreno, alrededor de una fogata en campamento, donde seguramente se darán las condiciones y los tiempos para preparar el pan y probar su resultado. Es importante que, al finalizar la evaluación, se realice una retroalimentación, probando su propio pan, con el objetivo de que la Guía pueda identificar si fue una preparación adecuada, o en el caso de haber fallado en algún paso de la preparación o en la cantidad de ingredientes utilizados corregir para una próxima oportunidad.

14. Saber cocinar un par de comidas sencillas

Arroz con bistec (8 personas)

ARROZ

Ingredientes:

- 2 tazas de arroz
- 4 tazas de agua hervida
- 2 cucharadas de aceite
- 1 zanahoria picada a cuadritos
- Sal a gusto

Preparación:

- Poner el aceite a calentar a fuego medio.
- Agregar la zanahoria hasta que se fría.
- Incorporar el arroz y la sal; freír hasta que todos los granos de arroz se cristalicen.
- Agregar el agua, revolver y tapar la olla.
- Dejar hervir a fuego lento hasta que se cocine el arroz, aproximadamente 20 minutos.
- Dejar reposar y servir.



BISTEC

Ingredientes:

- 8 bistecs
- 4 dientes de ajo
- Aceite para freír
- Aliños (comino u orégano)

Preparación:

- Calentar el aceite en un sartén.
- Agregar los bistecs ya aliñados con sal, ajo, comino u orégano.
- Freír por ambos lados hasta que estén cocidos al punto deseado.



Tallarines con salsa de carne (8 personas)

FIDEOS

Ingredientes:

- 2 paquetes de fideos
- 4 cucharadas de aceite
- Sal a gusto
- 3 litros de agua hervida

Preparación:

- Hervir 3 litros de agua.
- Agregar sal y aceite al agua hervida.
- Agregar los fideos o tallarines partidos, dejar a fuego medio, semi tapado, revolviendo de vez en cuando. Aproximadamente 8-10 minutos.
- Retirar el agua y dejar tapado hasta servir.



SALSA DE CARNE

Ingredientes:

- ½ kg. de carne molida
- 4 dientes de ajo
- 2 paquete de salsa de tomate
- Sal a gusto
- 2 zanahorias
- 1 cebolla

Preparación:

- Cortar la cebolla en cuadritos y freír en aceite.
- Poco antes de que se cristalice la cebolla se incorpora la zanahoria.
- Agregar la carne, una pizca de sal y revolver constantemente hasta que todo se fría.
- Cuando todo esté frito, agregar la salsa de tomates.
- Dejar cocinar 3 minutos hasta que la salsa comience a hervir.
- Agregar la salsa a los fideos, o servir la salsa sobre los fideos en cada plato.



Cómo enseñar

Comenzar a cocinar no es tarea sencilla, por lo que se sugiere que cada Guía prepare un recetario, vaya anotando y dibujando allí todas las recetas y preparaciones que utilizará durante toda su progresión, esto les facilitará recordar los ingredientes y el paso a paso, así como también anotar en qué pudo haber fallado para luego mejorar.

Practicar es muy necesario y se sugiere no sólo hacerlo en campamento sino también en casa. Finalmente, en el campamento se les puede asignar un día por cada dos Guías para practicar ciertas recetas guiándolas en todos los procesos para afianzar los conocimientos y la seguridad, ya que es común que, al ser pequeñas, no realicen esta actividad muy a menudo. También, podrían realizarse actividades de tipo "muestra de platos típicos", "festival gastronómico", etc.

Cuándo enseñar

Estas prácticas pueden ser desarrolladas desde las primeras experiencias de excursiones o campamentos, comenzando por comidas muy sencillas e ir, con el tiempo, complejizando las preparaciones.

Por qué enseñar

El saber preparar sus propios alimentos le proporciona, tanto a la Guía como a la patrulla, independencia y seguridad, ambas necesarias para poder salir sin preocupaciones y estar bien nutridas y con la energía necesaria mientras dure el campamento. Esto les permitirá, además, contemplar todo lo necesario para preparar una comida completa sin que les falten ingredientes o utensilios, tanto en su vida scoutiva como personal.

Para qué enseñar

La buena relación con los alimentos es una actividad cada vez más compleja, ya que el ajetreo de la vida diaria nos aleja de las cosas que son realmente importantes como, por ejemplo, conocer y cuidar los alimentos que consumimos. Es en estas oportunidades que les otorgamos a las muchachas donde podrán ir descubriendo cuáles podrían ser comidas funcionales y saludables apropiadas para las actividades en un campamento, que no sean muy ligeras y den sensación de hambre en un corto tiempo, o muy pesadas que les impidan realizar actividades posteriormente. Esto les brindará experiencias que irán desarrollando y perfeccionando hasta el final de la progresión y, por supuesto, utilizarlo para toda la vida.

Cómo evaluar

La mejor forma de evaluar el resultado es en campamento, ahí se verá en detalle todo el paso a paso y el resultado final. Se sugiere no sólo evaluar el sabor y la composición de cada preparación, sino que también la cantidad apropiada y todo el proceso realizado para llegar a él, de esta forma la Guía mantiene la motivación por seguir cocinando y mejorando cada vez más en caso de que el resultado, en el momento de ser evaluada, no sea el esperado.



LISTA

Área Habilidad Manual

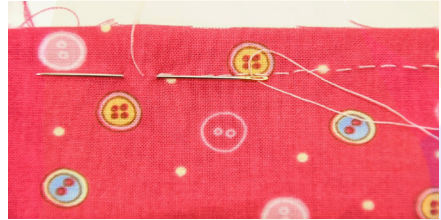
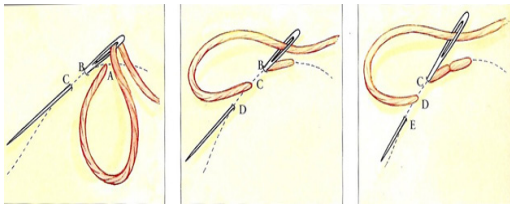


1. Iniciar el aprendizaje de técnicas de costura tales como: realizar dos tipos de puntadas o pegar un botón

Pespunte

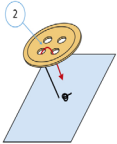
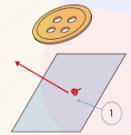
La costura plana, también llamada abierta o sencilla, es la más básica y fácil de todas las costuras, idealmente los márgenes de la misma se planchan abiertos. Si se realiza a máquina, el punto utilizado es el recto, para hacerla a mano utilizaremos el pespunte. Es muy importante que los hilos queden bien rematados para evitar que la costura se deshaga con el uso. El proceso de realización es el siguiente:

- Colocar las dos telas con los derechos encarados y alineando los bordes de la tela; sujetar con alfileres.
- Hilvanar la costura junto a la línea de costura, a un poco menos del 1,5 cm. de margen de costura para que no pisemos los hilvanes con el hilo de coser y luego quitar los alfileres.
- Coser con pespunte por la línea de costura.



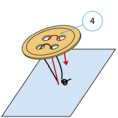
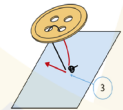
Coser un botón

La aguja se enhebra con hilo doble que se cierra con un nudo; al estar doble, el hilo es más resistente y soporta mejor la tensión a la que estará sometido el botón. Para dar un acabado más pulido a la costura del botón, el nudo se esconde debajo del mismo, en la parte de arriba de la tela. Antes de colocar el botón se pueden dar un par de puntadas para asegurar bien el hilo.



En el momento en que se empieza a coser el botón, se pasa la aguja a través de uno de los agujeros, de abajo a arriba, se baja por el agujero contiguo y se vuelve a clavar en la tela, procurando que quede lo más cerca posible del inicio para que el botón quede bien colocado y presente una costura limpia y, además, sea más fácil encontrar los agujeros del botón cuando continuemos cosiendo.

La costura dependerá del tipo de botón, así, los botones de dos agujeros son los más intuitivos de coser porque sólo permiten ser cosidos de una manera, utilizando un agujero para subir el hilo y otro para bajarlo. Los botones de cuatro agujeros ofrecen más posibilidades, como se verá más adelante, aunque la base es la misma que para los botones de dos agujeros, variando únicamente la disposición de los agujeros elegidos a la hora de hacer la puntada.

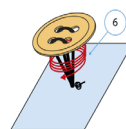


Una vez que se empieza a coser el botón, hay que tener en cuenta dejarlo suficientemente flojo para que el hilo sobrante permita realizar el cuello o pie necesario para acomodar la capa de tela que se abrochara. Esto es especialmente importante en los botones planos de dos o cuatro agujeros que no llevan cuello incorporado. La cantidad de hilo que se deja para el pie debe mantenerse constante a lo largo de todas las puntadas.

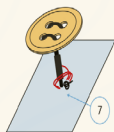


Una manera de mantener esta distancia constante es recurriendo al truco de introducir una aguja gruesa o un palillo por la parte superior del botón.

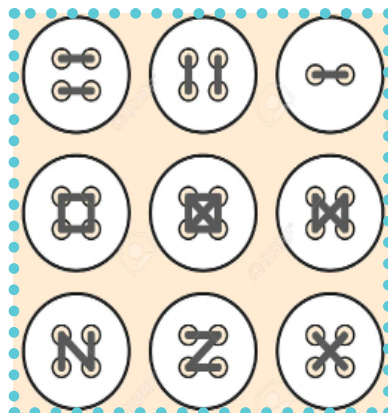
El número de puntadas que se darán en cada lado del botón es de 4 ó 5. Cuando se han realizado todas, enrollaremos el hilo de coser alrededor del hilo que se ha dejado en exceso para acabar de formar el cuello del botón.



Para terminar, aseguraremos el hilo realizando un nudo sobre las puntadas inferiores que han quedado al coser el botón en el reverso del tejido.



Si, como se explicó antes, los botones de dos agujeros ofrecen pocas variaciones en la forma de ser cosidos, las posibilidades que nos ofrecen los de cuatro agujeros son mucho más grandes.



Cómo enseñar

Buscar retazos o elementos que puedan reutilizarse en casa y que sirvan para practicar. Se pueden realizar talleres en donde se les ponga como objetivo confeccionar algo con costuras simples, como un individual o una servilleta para campamento. También, generar actividades de tiempo libre en las que puedan practicar, desde enhebrar una aguja con y sin enhebrador, buscar la manera más sencilla de cortar o hacer el nudo de tope al hilo con el que va a coser hasta hacer puntadas sencillas, coser botones, etc. Además, se les puede entregar la misión de buscar y elegir alguna prenda en casa en donde se haya desprendido un botón de 2 ó 4 orificios y puedan remendarlo directamente en la prenda. Así se estará ayudando a dar una vida útil más prolongada al vestuario que, en ocasiones, por comodidad, no se repara y se cambia por otro nuevo.

Cuándo enseñar

Desde el comienzo de la vida de una Guía pero, sobre todo, desde sus primeras experiencias de la vida al aire libre, es útil ayudarla a darse cuenta de que en todas circunstancias aparecerán inconvenientes menores de fácil solución como estos, y que, sin duda, podrá resolverlos teniendo estos sencillos conocimientos que no sólo le servirán en su vida scoutiva sino en cualquier contexto que se encuentre. Por lo anterior es que un sábado de reunión, una excursión o un campamento son buenas instancias para aprender o practicar. También se pueden organizar talleres con personas expertas en el tema, apoderados o amigos del grupo que puedan entregar sus conocimientos y hacer estaciones tipo "punto a punto" para el aprendizaje de las distintas técnicas de costura.

Por qué enseñar

El coser es una habilidad muy poderosa que nos permite reparar, reutilizar y alargar la vida útil de los elementos que usamos constantemente. En estos tiempos todo se vuelve rápidamente obsoleto y desechable, por lo que es importante que la Guía sienta que ella tiene la facultad de aportar, así, al medio ambiente y a la economía de su hogar inventando o transformando las cosas con un simple paso.

Para qué enseñar

Para que la Guía cuente con los conocimientos básicos que le permitan resolver inconvenientes sencillos ocurridos en alguna actividad donde no cuente con la posibilidad de una solución definitiva y duradera, o que dure el mayor tiempo posible como una solución eficaz.

Cómo evaluar

Esta actividad se puede evaluar revisando el trabajo encomendado y si este fue hecho de forma prolija, firme y suficiente para cumplir su función tanto en campamento como en reuniones de Compañía.

2. Confeccionar un costurero personal

Para confeccionar un costurero básico se pueden utilizar cajas o recipientes reutilizados como latas de galletas o de chocolates, estuches, envases plásticos de mantequilla, cajas pequeñas de los celulares, etc. Se sugieren 5 elementos imprescindibles para conformar el costurero personal, siendo este de tamaño pequeño pero que contenga todos los materiales básicos para las costuras antes mencionadas.

- Agujas de diferentes tamaños
- Alfileres en un alfilerero pequeño
- Huincha de medir
- Tijeras
- Hilos de diferentes colores

Sin embargo, se pueden agregar elementos pequeños que facilitan el trabajo y lo hacen un tanto más preciso. Algunos de estos elementos pueden ser:

- Dedal
- Descosedor/abrehojales
- Marcador, que puede ser un lápiz especial, trocito de jabón en barra o una tiza
- Botones
- Cierres
- Velcro
- Broches (tipo "macho y hembra" o de presión)
- Elástico de 5mm.
- Alfileres de gancho
- Hilo elástico
- Cintas blancas y de colores de la patrulla





Se sugiere que el costurero sea de tamaño pequeño para que lo puedan portar en cada salida en su mochila y, posteriormente, y a medida que las muchachas adquieran mayor experiencia, lo vayan complementando con otros materiales que pudieran necesitar.

Cómo enseñar

Una forma motivadora de enseñar es mostrándoles el costurero personal de cada Guidora que, si bien pueda estar más completo que el que se les pida a las muchachas, servirá para que ellas vean físicamente que es posible juntar un sinnúmero de elementos en un pequeño recipiente. También se sugiere incentivarlas a buscar, en casa, materiales de tamaño pequeño y resistente para reutilizar, que sirvan como costurero, y a reconocer y recolectar los elementos que pudiesen necesitar en las distintas situaciones en actividades.

Cuándo enseñar

Generar instancias para que puedan conocer algunos materiales que no son comunes para algunas de ellas y que puedan comparar con sus compañeras según lo aprendido en sus propias casas. Hacer que entre ellas mismas comparen sus costureros puede ser una buena instancia de aprendizaje para aquellas que no conocen del tema y sobre todo algunos elementos en particular. Esto puede hacerse tanto en una reunión de Compañía como en un tiempo estimado en el campamento. Al final de eso pueden hacer una lista con lo que les podría ser útil y posteriormente tratar de conseguirlo para una próxima salida.

Por qué enseñar

Es necesario reconocer la importancia de contar con los elementos básicos para el desarrollo de esta habilidad dentro de sus materiales de campamento o "cajita Siempre Lista" en caso de que se requiera.

Para qué enseñar

Tener un costurero es, sin duda, muy necesario para desarrollar la labor de costura de forma óptima, eficaz y eficiente, contando con los materiales básicos y en buen estado, de forma rápida. También es útil acostumbrar a llevarlo y utilizarlo siempre, tanto en actividades Scout, como en otras situaciones cotidianas para mantener el vestuario en buen estado.

Cómo evaluar

Portar el costurero personal puede evaluarse en cualquier actividad Scout ya que debemos incentivar a que se convierta en un material imprescindible entre los materiales de la Guía, además es necesario revisarlo constantemente para verificar que las agujas, tijeras u otros materiales no estén oxidados, los hilos húmedos, o falte algo fundamental.



3. Iniciar el aprendizaje de alguna artesanía

La habilidad manual y el deseo de aprender haciendo se sacian al momento de brindar la oportunidad de realizar alguna artesanía o manualidad sencilla, desde pulseras con mostacillas, pintura en madera, tarjetería o hasta flores de goma eva son algunas de las artesanías que se proponen.

Aquí, como ejemplo, se plantea la creación de un *"Atrapasueños"*.

MATERIALES

- 1 rama de sauce o similar, de 1 cm. de grosor, para construir un aro
- 4 metros de cordón de cuero
- 3 metros de hilo para bordar u otro tipo
- 28 adornos de cuentas
- Plumas
- Tijeras
- Cola fría o pegamento
- Pinza de ropa



PROCEDIMIENTO

Comenzar la fabricación del aro usando una rama verde pequeña de un árbol (de preferencia sauce por la elasticidad) de aproximadamente 1 centímetro de grosor por 1 metro de largo. Amarrar y comenzar el tejido. El diámetro del círculo puede ser de entre 10 a 15 cm, dependiendo del tamaño que se quiera realizar.

FORMA SIMPLE DE HACER ATRAPASUEÑOS

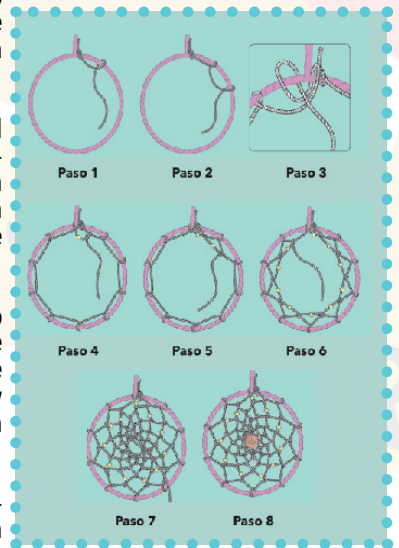
Cortar 2,5 metros de cordón de cuero o badana. Encolar un sector del aro. Envolver el aro con el cordón atándolo alrededor de él hasta que alcance el punto de partida. Tener cuidado de no torcer el cordón. Encolar el extremo final y pegarlo al anillo de madera. Mantenerlo en su lugar sujetando con una pinza de ropa hasta que la cola se seque.

Para hacer el tejido, atar un extremo del hilo de bordado al extremo del anillo (Paso 1). Hacer nueve medios nudos alrededor del espacio del anillo con 3 centímetros de separación (Paso 2). Hacer la última vuelta un poco más cerca del primer nudo, con esto se impide que se forme un espacio más grande (Paso 3). Guardar la punta del hilo sobrante entre los nudos o vueltas.

Empezar la próxima corrida en el medio del hilo que ya se tiene tejido en la fila 1 (Paso 4). Continuar el tejido de la misma manera hasta que se tenga un agujero pequeño en el centro (Paso 5-6). Atar un nudo doble en el cordón, agregar una gota diminuta de cola (pegamento) al nudo y cortar el hilo restante cuando esté seco (Paso 7). Se puede agregar una de las cuentas en el centro (Paso 8).

Para hacer la vuelta para colgar el Atrapasueño, usar unos 30 centímetros de cordón de cuero. Doblarlo por la mitad y atar con un nudo alondra al anillo. Tirar el nudo firme para afianzarlo en el lugar.

Para las secciones colgantes, cortar dos pedazos de cordón de 20 centímetros atándolo en los extremos inferiores



del anillo. Cada cordón lateral del anillo afianzarlo con un nudo doble. Insertar 3 cuentas coloreadas por cada pedazo de cordón y afianzar con un nudo.

Finalmente, empujar dos plumas adentro de las cuentas en cada cordón. Encolar las plumas si están sueltas.

Otra técnica sencilla de aprender es el *Decoupage*

HERRAMIENTAS

- Tijeras
- Cuchillo cartonero o bisturí
- Brochas o pinceles
- Paño o papel suave
- Rodillo chico (opcional)



MATERIALES

- Figura recortada (ej. servilleta con diseño)
- Adhesivo adecuado (cola fría)
- Objeto de soporte (bandeja de madera, botella, jabón, etc.)
- Barniz transparente o goma laca (opcional)
- Lija fina
- Látex de color a elección



TÉCNICA DECORATIVA

Esta sencilla técnica, apta para cualquier principiante, permite decorar rápidamente toda clase de objetos y superficies sin necesidad de saber pintar ni dibujar, sólo pegando sobre ellos algunas figuras recortadas.

Combinando el Decoupage con técnicas de craquelado y/o pátinas de envejecimiento se pueden conseguir resultados decorativos espectaculares. Actualmente es muy utilizada para decorar mesas, sillas, muebles, cajas, bandejas, etc.

LA CLAVE DEL ÉXITO

Para conseguir un conjunto armonioso, escoger las figuras adecuadas al tamaño y al estilo del soporte, distribuir equilibradamente los recortes, elegir y aplicar buenos adhesivos y barnices que permitan que los diseños se integren bien a la superficie de apoyo.

LAS FIGURAS

Cortar y guardar las figuras que se encuentren atractivas para utilizar con esta técnica. Para conservarlas en buen estado, guardarlas en un ambiente seco, sobre una superficie pareja, bien estiradas, sin doblar ni enrollar. Se pueden recortar desde cualquier papel impreso (papel de regalo, fotocopias, láminas de revistas, servilletas de papel, reproducciones mecánicas), telas delgadas (sedas, gasas, etc.) y también hojas de metal. Las servilletas de papel son ideales para decorar bandejas, cajas, muebles, maceteros, marcos de fotos, etc. Si son de papel doble, separar las distintas capas antes de pegarlas. Tratar de integrar lo más posible la figura sobre la superficie de apoyo para que parezca una pintura y no una aplicación. Mientras más fino sea el papel de la figura, menos capas de barniz protector necesitará y más integrado al fondo quedará. Si se usa un papel no muy delgado sobre un fondo de madera, una vez pegado lijar las orillas de la figura para integrarla a la madera. A continuación, retocar con pintura para rellenar espacios e integrar el conjunto. Finalmente aplicar una pátina y proteger con barniz.



EL CONJUNTO

Para dar una nueva dimensión a la composición, combinar figuras de papel con hojas de metal e integrar fondo y figura a través de la pintura, alguna pátina o un craquelado.

LA BASE DE APOYO

La técnica de Decoupage se puede aplicar sobre distintas superficies: tela, lata, madera, cerámica, vidrio, loza, entre otras. No apoyar, eso sí, las figuras de telas o papeles muy delgados sobre fondos oscuros, pues se perderán los detalles. Aplicada sobre tela, puede servir para decorar cojines, cortinas, manteles, bolsas, etc. En estos casos tener presente que el material elegido para fijar y proteger la figura deberá permitir que ésta se pueda lavar, aunque sea sólo a mano y sin frotar demasiado.

EL ADHESIVO

El adhesivo a utilizar se deberá escoger de acuerdo con el material de la figura y de la superficie de apoyo. Se puede usar cola fría, barniz, engrudo, adhesivo para papel mural, adhesivo para poliestireno expandido. Si trabaja con cola blanca de carpintero, se debe diluir previamente en un poco de agua.

EL BARNÍZ

El barniz sintético es más resistente que el barniz al agua puede ser marino, poliuretánico o en aerosol. Se puede aplicar sobre distintas superficies interiores o exteriores. Su diluyente es el aguarrás. El barniz al agua puede ser incoloro o con color y dar una terminación mate, semi-mate o brillante. Es ideal para proteger objetos decorativos. Su diluyente es el agua.

PROCEDIMIENTO

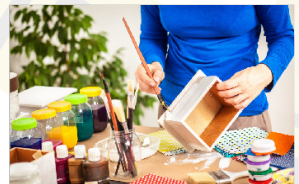
1. PREPARAR LA SUPERFICIE

Preparar la base sobre la cual se va a pegar la figura recortada. Lijar, imprimir y pintar con la técnica y el color que mejor combine con la(s) figura(s) que se va a aplicar. Deberá quedar una superficie de apoyo suave y lisa.

2. PREPARAR LAS FIGURAS



Si se utilizan servilletas dobles de papel, separar las distintas capas antes de aplicarlas, pero después de recortarlas. Si se utilizan fotocopias a color, antes de empezar a pegarlas realizar una prueba de su resistencia al pegamento y al barniz. Si fuese necesario fijar el diseño y preservar el color, rociarla con una laca o un barniz acrílico en aerosol. Sólo una vez que esté seca, proceder a pegarla.



Si se necesita colorear una fotocopia blanco y negro, se puede utilizar té, café o acuarelas.

Esperar a que sequen y protegerlas con goma laca.

3. RECORTAR LAS FIGURAS ELEGIDAS

Una vez escogido el motivo, recortarlo justo encima o al interior del borde. Se pueden utilizar tijeras, cuchillo cartonero o bisturí. Si se utilizan tijeras, escoger unas que sean livianas y se puedan manejar fácilmente. Las de

manicura son ideales para recortar con precisión figuras pequeñas y con muchos recovecos. Si se usa cuchillo cartonero o bisturí, apoyar la figura sobre un vidrio o una palmeta de cerámica esmaltada y asegurarse de que la herramienta tenga un buen filo. Una hoja gastada puede doblar los bordes del recorte y complicar después su aplicación.

4. PLANIFICAR LA COMPOSICIÓN

Antes de empezar a pegar las figuras, hacer pruebas con la ubicación de los recortes y escoger la composición más armoniosa.

5. PEGAR LA FIGURA

Si se van a pegar figuras de papel delgado (como servilletas) apoyarlas directamente sobre el soporte y aplicar el adhesivo por encima, dando pinceladas radiales (desde el centro de la imagen hacia los bordes). Con los dedos o el pincel, eliminar el aire y las arrugas que queden entre el recorte y el soporte. Si se van a pegar figuras de un papel no muy delgado, aplicar primero el adhesivo sobre el soporte, cubriendo un área un poco mayor a la de la figura. Poner, luego, una capa generosa de pegamento sobre el reverso de la imagen, cubriendo todo el reverso y los bordes. Apoyar la figura recortada sobre el adhesivo y frotar cuidadosamente con un paño o un papel suave desde el centro hacia los bordes, para quitar las arrugas y el aire atrapado. Dejar secar.

Si la figura va sobre madera, una vez pegada y seca, lijar sus orillas para integrar mejor ambos materiales. Luego retocar con pintura para rellenar espacios e integrar el conjunto y terminar con una pátina y/o un barniz. Si la superficie lo permite, utilizar un rodillo chico de empapelar para emparejar la lámina y terminar de eliminar las burbujas de aire.

6. ESPERAR A QUE SEQUE Y HACER LOS RETOQUES

Dejar secar a temperatura ambiente. Nunca acelerar el proceso artificialmente pues los materiales usados podrían contraerse en forma dispareja despegándose en algunos sectores.

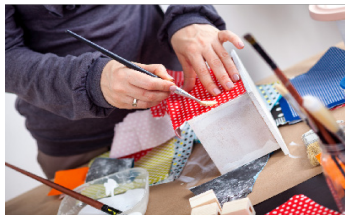
Una vez seco el adhesivo, hacer los retoques necesarios en el pegado. Utilizar un pincel fino para adicionar pegamento por debajo del recorte en las zonas donde esto se requiera.

Dato

Si quedan burbujas después que el papel seque, eliminarlas haciendo una incisión con un alfiler o la punta de un bisturí y rellenar con cola.

7. LA PROTECCIÓN FINAL

El acabado final en esta técnica es muy importante. Para mayor protección, una vez que el trabajo está bien seco, aplicar varias manos de barniz o goma laca (5 o más). Para obtener un buen acabado respetar el tiempo de secado de cada producto.



Cómo enseñar

El desarrollo de esta habilidad está en constante práctica, desde muy temprana edad, por lo que también, a medida que pasa el tiempo, la complejidad va aumentando; es una habilidad que no sólo se puede desarrollar en un lugar en particular, sino en todos los lugares que la Guía integre, por lo que, de acuerdo a eso, se puede ir adaptando a las necesidades e intereses que cada una presente, complementándolo con su trabajo en casa, en la escuela, en algún taller extraescolar, etc. También es posible exponer ciertas técnicas con datos generales o realizar un trabajo investigativo autónomo con técnicas que les llamen la atención y exponerlo frente a la Compañía. Visitar algunos lugares de exposición de artesanías de manera de poder observar más de cerca ciertas técnicas también podría ayudar a la Guía a dirigir sus intereses.

Cuándo enseñar

Al comenzar su camino como Guía se le puede incentivar a decorar su cuaderno Scout, encomendarle la labor de fabricar algún elemento sencillo para guardar utensilios de la patrulla, un regalo para alguien de su familia o participar en el fogón con algún disfraz o máscara confeccionada por ella misma, buscando o aprovechando las diferentes instancias en donde la Guía pueda participar de esta forma.

Por qué enseñar

Practicar las habilidades manuales permitirá desarrollar la creatividad, lo cual les ayudará a expresarse con plena libertad de elegir los materiales según lo que cada una de las beneficiarias quiera expresar. El desarrollar este tipo de actividades les ayudará a aumentar su autoestima al enfrentar constantes retos y ver logrados sus objetivos, aunque, en ocasiones, sea necesario un segundo o tercer intento; con esto aprenderán, poco a poco, a superar pequeñas dificultades.

Para qué enseñar

Con actividades de este tipo se espera desarrollar la sensibilidad, el amor al trabajo, el placer de utilizar el propio ingenio y dedicar tiempo a actividades útiles y prácticas, no olvidando que las muchachas se encuentran en una etapa donde es crucial conocer el mundo que las rodea desde diferentes puntos de vista, poder investigarlo y probar diferentes alternativas; descubrir sus talentos podría ser útil en la elección de su futuro.

Cómo evaluar

Sin duda, las opciones a realizar serán innumerables, lo importante es ir concretando los pequeños proyectos que se vayan proponiendo e ir retroalimentando la técnica utilizada con el fin de mejorarla cada vez más. Evaluar si se ha utilizado el material y las herramientas adecuadas, y en las cantidades necesarias, servirá para estimar costos en una próxima oportunidad. Considerando, además, si la Guía ha dedicado el tiempo necesario para desarrollar un trabajo completo y prolijo, así como también desarrollar el sentido de la autoevaluación. No se debe olvidar que debemos evaluar el inicio del aprendizaje, incentivar una actividad sencilla que más adelante, en la siguiente etapa, puede ir complejizándose paulatinamente y valorando lo aprendido durante el proceso.

Área Deporte y Salud



1. Cuidar su presentación personal e higiene (uñas, cabellos, zapatos)

La vida sana y segura es uno de los derechos fundamentales de las niñas y niños según la UNICEF, esto significa poder vivir en un ambiente sano y limpio, disfrutar del contacto con la naturaleza, descansar, jugar y hacer deportes, ser parte de la vida cultural de la comunidad y reunirse con las amigas para crear proyectos o intercambiar ideas, entre otros.

Para todo esto es fundamental sentirse plena y segura; la vida social implica, sin duda, el contacto con los demás por lo que cómo me sienta y me proyecte hacia el mundo es muy importante. Cuidando la higiene, manteniendo una buena alimentación y una vida saludable, las muchachas podrán mantenerse sanas y fuertes para desarrollar todas estas y otras actividades a las que quieran enfrentarse.

Higiene personal

Si bien en la edad de las muchachas es común encontrarnos con una diversidad de hábitos relacionados con este tema, se sugiere poder incorporarlo o conversarlo de forma que no dañe a ninguna de ellas, pudiendo hacerlas sentir mal o queriendo dar ejemplos con ellas.

Será común que nos encontremos con niñas que aún no acostumbran a ducharse diariamente, usar desodorante o cepillarse los dientes después de cada comida, pero debemos tener en cuenta que estos hábitos son aprendidos en cada hogar y dependerá de cómo la familia los ha incorporado a la vida de cada Guía, por lo que debemos reforzarlos constantemente en las actividades, dando el tiempo necesario, tratando de que existan espacios adecuados y posiblemente poder crear espacios de conversación compartiendo la importancia de cada uno de ellos, así quien aún no lo toma como un hábito pueda aprender del resto y sumarlo a sus actividades cotidianas.



Para mantener el cuerpo limpio es importante tener en cuenta:



Lavar constantemente las manos: Lavado de manos siempre al llegar a la casa, después de ir al baño, antes de comer o cocinar, después de usar pañuelos, y después de jugar y tocar dinero o animales. Recordar que las manos son la principal fuente de infecciones, por lo que, si alguien está enfermo, con algún cuadro viral o bacteriano, se debe lavar con mayor frecuencia las manos para evitar el contagio.

Ducha o baño diario: De esta manera se eliminan y controlan los olores naturales del cuerpo que se producen con la transpiración y el sudor. Así también se evitará la presencia de bacterias y gérmenes que pueden afectar la salud.



Lavado del pelo: Las hormonas que provocan el acné son las mismas que pueden hacer que el cuero cabelludo se sienta más graso de lo normal. Durante la adolescencia las glándulas sebáceas producen más grasa, y es posible que se ensucie más rápido.

Sudor y olor corporal: En la pubertad, las glándulas sudoríparas que existen en todo el cuerpo se vuelven más activas y secretan sustancias químicas en el sudor que le confieren un olor más fuerte. La transpiración o sudoración viene de las glándulas sudoríparas que siempre han estado en el cuerpo, pero en la pubertad, estas glándulas, aparte de volverse más activas que antes, empiezan a segregar distintas sustancias químicas en el sudor que confieren a este último un olor más fuerte, especialmente en las axilas. La mejor forma de eliminar el olor, es mantenerse limpia bañándose a diario y usar ropa limpia. Para las axilas se pueden utilizar distintos antitranspirantes que impiden o secan la transpiración.



Vello corporal: En esta etapa aparece vello corporal en zonas del cuerpo que antes no existía producto del desarrollo sexual secundario y las hormonas de la pubertad. Es posible que en algunas zonas quieran sacarlos, rasurarlos, depilarlos, decolorarlos o simplemente mantenerlos. Es importante que se sientan cómodas con su cuerpo tomando cualquier decisión con respecto a ello.

Oídos: No es conveniente introducir objetos dentro de los oídos (pinches, ganchos, alfileres, fósforos, palillos, lápices) debido a que pueden dañar el conducto auditivo, la membrana timpánica, y predisponer a que se formen tapones de cerumen. Tampoco es recomendable usar cotonitos; simplemente limpiar detrás de las orejas y por fuera del conducto auditivo utilizando el dedo meñique envuelto en una toalla. Si se sienten los oídos tapados, o que duelen, se debe consultar a un médico.



Boca y dientes: La boca y los dientes están involucrados en el primer paso de la digestión con la masticación de los alimentos, pero es también fuente de infecciones y origen de algunos problemas de salud como las caries y el mal aliento. Se debe cepillar los dientes y la lengua todas las mañanas, en la noche y después de cada comida.

Usar un cepillo suave para que no dañe las encías y pasta de dientes con flúor. El cepillado debe ser en todas las caras, detrás, adelante y arriba. Se recomienda usar hilo dental, para llegar a esa parte del diente que está en contacto con otro, y que el cepillo de dientes no alcanza a limpiar. Idealmente usarlo una vez al día. Visitar al dentista una vez cada 6 meses, o antes si es que existen molestias o dolor dental.



Uñas: Se sugiere mantener las uñas bien cortadas y limadas. Lavar muy bien por debajo de ellas cuando se laven las manos. Cortar las uñas de los pies de forma recta, no redondeada, para evitar incrustaciones. No cortar las esquinas.





Pies: Es imprescindible el buen cuidado de los pies para evitar los malos olores. Se debe procurar lavarlos con agua y jabón, y luego secarlos muy bien, especialmente entre medio de todos los dedos. Para ayudar a mantener los pies sanos y libres de olores se deben cambiar los calcetines todos los días, y mantener limpios y secos los zapatos.

Piel: Humectar la piel con cremas hidratantes para mantenerla suave y evitar que se agriete o reseque.

Es común que, en actividades como un campamento, sobre todo de varios días, existan actividades que demanden mucho movimiento, por lo que es probable que las muchachas se ensucien o suden más de lo normal por lo que, entregarles los tiempos y espacios necesarios, junto con instrucciones al respecto es fundamental para que a la hora del descanso todas hayan cumplido con su aseo personal.



Se deben entregar sugerencias de cómo transportar sus elementos de higiene en envases más pequeños y evitando que se derramen para no afectar el resto de los elementos de campamento.



Una buena alimentación

Para mantener una buena salud física y emocional es vital alimentarse bien y equilibradamente, procurando eliminar todo aquello que, a lo largo de los años se ha ido colando, como aditivos en los alimentos por poco procesados que estén y ha resultado extremadamente nocivo para la salud, y aumentar en nuestra dieta muchos más vegetales.

Todo esto, complementado con buenos hábitos como realizar actividad física, ingesta de agua constante y controles de salud periódicos permitirán mantenerse sano de cuerpo y mente.

Presentación Personal

Todo lo anterior, sumado a la preocupación de nuestra vestimenta, el peinado y los zapatos utilizados en todo momento, marcará un hito importante en cómo nos proyectemos hacia los demás.

Es importante siempre sentirse cómoda con todo lo que tengamos puesto. La ropa, por ejemplo, no debe ser sinónimo de moda o competencia entre las muchachas sino de comodidad y funcionalidad, por eso la importancia de llevarla siempre limpia y seca.

Llevar un peinado cómodo permitirá realizar todas las actividades físicas que tengamos programadas sin riesgo a que las muchachas se enreden, corten su pelo o ensucien más de la cuenta por llevarlo suelto y desordenado. Ellas identifican cuál es la mejor forma de llevarlo para cada ocasión y debemos procurar incentivarlas para que mantengan preocupación por su presentación e higiene personal de ahora en adelante, ya que adquirir buenos hábitos de higiene y presentación personal no solo les servirá en su vida como Guía sino para el resto de su vida.



Cómo enseñar

Es adecuado enseñarlos de manera paulatina, en este caso propiamente tal, se fortalece lo enseñado en casa; la idea es que la muchacha note por sí sola que debe conservar una buena salud y una correcta higiene.

Se sugiere hacer charlas de salud de manera periódica para la Compañía, ya que estas instancias fortalecerán lo enseñado en casa. Otra idea es hacer una tarde recreativa de salud, donde se pueda integrar este tema de manera más práctica (charlas con las patrullas o la Compañía). También en este caso se puede invitar a los padres a participar de la entrega del contenido, así de manera integral se adquiere el conocimiento y se internaliza de manera inherente a la muchacha.

Cuándo enseñar

El momento oportuno lo debe analizar la Guiadora, siempre y cuando se le entregue el contenido de manera responsable y concreta, ya que los hábitos una vez generados son para toda la vida.

Por qué enseñar

Porque la presentación personal e higiene son hábitos fundamentales para la salud integral de la muchacha y la Guiadora debe fortalecer lo que ya ha sido entregado en casa. Estos hábitos fomentan el bienestar propio, conservan la salud y evitan enfermedades.

Para qué enseñar

Para que la muchacha logre un estado de bienestar óptimo. Un estado de salud favorable para la muchacha siempre la beneficiará a ella y a su entorno.

Cómo evaluar

En este caso, la evaluación es más subjetiva, ya que la Guiadora, a través de la observación, sabrá cuándo la muchacha está preparada para pasar la prueba. Hay ciertos casos en que estos hábitos vienen muy fortalecidos desde el hogar y no será necesario enseñarlos ni evaluarlos porque con conocer a las muchachas ya se puede inferir que los tienen adheridos a su personalidad.

2. Conocer y practicar los ejercicios de B.P

El realizar ejercicios o actividad física genera beneficios innumerables en cada parte del cuerpo humano. Cada vez que se realizan ejercicios, favorecemos al organismo, generando mayor irrigación sanguínea, oxigenación, aporte de nutrientes, mejorando el bienestar mental, la autonomía, la memoria, la rapidez de ideas, entre muchos más.

Al momento de su práctica se observa un cambio integral en la persona, llegando a mejorar los estados de ánimo, calmando los niveles de estrés y favoreciendo la secreción de la hormona de la felicidad. Cada movimiento que se realiza favorece, a largo plazo, la elasticidad de las articulaciones.

Cuidar el cuerpo no es algo estético, es algo para la vida de la Guía, para mejorar su calidad de vida a largo plazo.

En el libro "Escultismo para muchachos", Baden-Powell sugiere 6 ejercicios para que la Guía haga cada mañana, durante sólo 10 minutos. La idea de ellos es que son poco invasivos, no requieren material de trabajo ni mucho espacio para hacerlos, y favorecen la salud integral de la Guía. Por lo general estos se hacen cada mañana de cam-



pamento. En su libro, Baden-Powell sugiere hacerlos cada mañana, al levantarse y cada noche antes de acostarse.

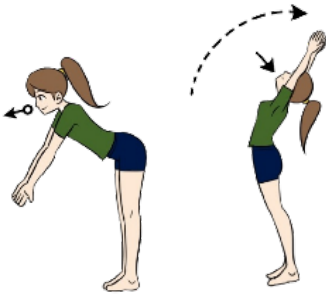
1. Masaje para cabeza y cuello

El ejercicio sugiere dar un masaje al cuello y la cabeza, con cada parte de las yemas de los dedos de ambas manos, en posición erguida.

El beneficio de este ejercicio es estimular los músculos de la cabeza y el cuello con el movimiento de frotación; éste favorece la irrigación, generando oxigenación de la piel, produciendo un estado de relajación en cada músculo. Al generar frotación se liberan hormonas de la felicidad, que nos dan satisfacción.



2. Ejercicio para el pecho



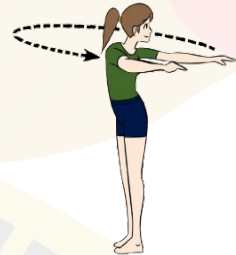
Ayuda a expandir el tórax, permite una correcta oxigenación, favoreciendo la limpieza de lo que se respira. La postura es muy importante, ya que aumenta la capacidad respiratoria.

Para poder hacerlo, la Guía debe tener las piernas alineadas con la cadera, para no perder el equilibrio, posición cómoda y funcional. Inspirar abriendo el tórax y extender los brazos hacia arriba para bajar; a medida que baja se bota el aire y se relaja la cabeza. Se levanta con cuidado y se repite el ejercicio. Baden-Powell, en su libro, lo sugiere repetir 12 veces.

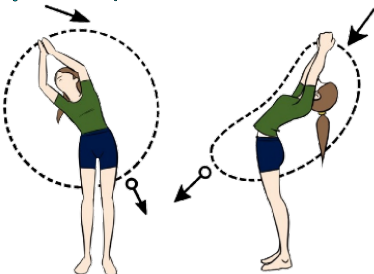
3. Ejercicio para el estómago

Es un ejercicio para todos los órganos que componen el sistema digestivo.

La Guía debe encontrarse en la postura de equilibrio, donde sus piernas estarán alineadas con las caderas y su espalda erguida. Para iniciar el ejercicio, la Guía debe llevar los brazos alineados con los hombros, iniciando con una inhalación a medida que va girando hacia un lado, siempre con la cadera mirando hacia al frente. Al girar, la Guía debe extender los brazos, inspirando y exhalando a medida que va girando, siempre controlando la respiración. Inhalar por la nariz, exhalar por la boca. La longitud del movimiento depende de la elongación y movilidad de la Guía. Baden-Powell, en su libro, sugiere hacerlo durante 6 veces hacia cada lado.



4. Ejercicio para el tronco



El tronco aloja los órganos del aparato cardiopulmonar (el corazón, los pulmones y los grandes vasos), lo mismo que los órganos responsables de la digestión (el estómago y el intestino) y sus glándulas anexas (el hígado y el páncreas). Asimismo, contiene el aparato urinario (los riñones y la vejiga) y el aparato reproductor femenino (el útero, los ovarios y las trompas de Falopio). En la parte superior limita con el cuello, en la parte inferior con las extremidades inferiores, a ambos lados con las extremidades superiores. Este ejercicio tiene relación con la columna principalmente.

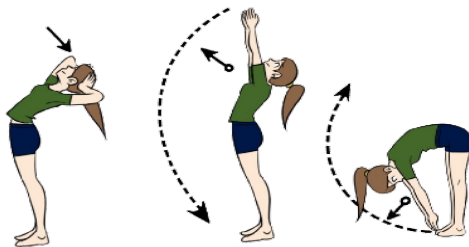
La Guía, para hacer el ejercicio, lo primero que debe hacer es entrelazar las manos, las va a llevar alineadas con sus orejas, lo más extenso que se pueda, y va a simular, con la línea de su ombligo, un cono imaginario, siempre alineando los brazos con sus orejas y alineando todo el cuerpo. La Guía debe inspirar con la nariz yendo hacia atrás, expulsando el aire mientras realiza el movimiento de cono, jamás soltando los brazos que están alineados con la cabeza y la espalda, constantemente girando, controlando la respiración, así sucesivamente.

En este ejercicio se trabaja toda la zona lumbar. Por las mañanas de campamentos ayuda a eliminar las molestias de la espalda por haber dormido muy rígido durante la noche. Baden-Powell, en su libro, sugiere hacerlo durante 6 veces hacia cada lado.

5. Ejercicio para los músculos posteriores

Este ejercicio plantea beneficios para el interior de nuestro cuerpo, y para las piernas. En este ejercicio es muy importante la coordinación de la respiración y los movimientos del cuerpo, siempre respetando las capacidades de cada uno.

Para hacerlo, la Guía debe inspirar y llevar los brazos estirados hacia arriba, e ir exhalando a medida que lleva todo el cuerpo hacia adelante, cuando se está abajo, debe relajar los brazos y la cabeza, expulsando todo el aire que se tiene. Es importante que extienda las piernas.



6. Ejercicios para las piernas

Este ejercicio genera beneficios en las piernas, pies y dedos. Es importante tener cuidado con las articulaciones de las rodillas. Para hacerlo, la Guía debe tener las piernas alineadas con los pies para tener una correcta posición equilibrada; sus brazos van en las caderas. Parándose en la punta de los pies, inhalar, y bajar con cuidado mientras se exhala; las rodillas deben estar casi en 90°. Procurar no descansar el cuerpo en las piernas, ya que será muy peligroso para las articulaciones de los dedos y de las rodillas. La cadera debe estar levemente hacia atrás y debe mantener la postura en punta de pies constantemente. Y así, se vuelve a hacer. Baden-Powell, en su libro, sugiere hacerlo durante 12 veces.



Cómo enseñar

Una forma útil de enseñar los ejercicios de BP es durante las reuniones en el local, donde se pueden generar rutinas de repetición. Como en general, los 6 ejercicios nos ayudan a elongar, nunca está de más generar un poco de actividad física en las muchachas.

El lugar más adecuado para su práctica es cada mañana de campamento, donde se sugiere practicarlos con toda la Compañía para proporcionar oxigenación, elongación y energía para todo el día. Además, siempre fomentar que el deporte sea parte de su rutina diaria, siendo un hábito saludable incorporado a su vida.

Cuándo enseñar

Es importante recalcar que no hay un momento ideal para enseñar los ejercicios de BP, ya que siempre se pueden efectuar de manera práctica en campamentos, salidas, excursiones, reuniones, jornadas de actividades, y de manera más teórica en reuniones en el cuartel. El momento adecuado lo elegirá la Guíadora, ya que su creatividad será la clave para que este aprendizaje sea lo más sencillo, pero completo posible. Una buena idea es hacerlos por estaciones en reunión con su Compañía, donde las Guías hagan las repeticiones, y haya un aprendizaje basado en lo práctico.



También, una buena oportunidad es cuando una Guía decida pasar esta prueba dentro de su plan de adelanto y lo enseñe de manera generosa a su patrulla o sección. En campamentos, se realizan por las mañanas para romper con el ritmo del sueño, favorecer la elongación y la respiración.

Recordar que el aprendizaje debe ser práctico ya que es parte de la actividad física, pero siempre considerando el beneficio asociado a cada ejercicio que sin duda será un modelo básico de rutina a seguir tanto en actividades Scout como en la vida diaria.

Por qué enseñar

Porque se debe enseñar y estimular a la Guía a hacer actividad física, ya que según la Organización Mundial de la Salud (OMS), la realización de actividad física adecuada ayuda a niños y jóvenes a desarrollar un aparato locomotor (huesos, músculos, articulaciones) y un sistema cardiovascular (corazón y pulmones) sanos.

Ejercicios como estos, en pequeña medida, les ayudan también a aprender a controlar el sistema neuromuscular, es decir, el mecanismo de coordinación y control de los movimientos. Además, aportar en hábitos de vida saludables que favorece la vida integral en la Guía.

En el libro "Escultismo para muchachos", Baden-Powell menciona que "Estos ejercicios no son un mero pasatiempo, sino en realidad algo útil para ayudar al individuo a crecer bien y ser fuerte". La fortaleza espiritual y física ayuda a la Guía a estar siempre lista.

Para qué enseñar

Su objetivo es ayudar a la salud integral de la Guía, entregándoles herramientas fáciles para fortalecer su salud física. Estos ejercicios sólo son una pincelada motivadora de un sinfín de actividades físicas que se pueden hacer durante la reunión Scout; el objetivo es claro, presentarle de manera sencilla y al alcance de la muchacha una rutina de ejercicios que puede hacer en campamentos, en su hogar, con amigas, etc. Favoreciendo siempre la vitalidad de sus articulaciones y generando motivación en la muchacha de practicarlos no sólo en ámbitos Scout, sino que en su vida diaria.

Cómo evaluar

Lo ideal es evaluar esta prueba de manera práctica, donde la Guía deba demostrar que sabe hacer los ejercicios correctamente. Se sugiere hacerlo una mañana de campamento o en el local, donde ella haga los ejercicios para toda su sección o patrulla. La evaluación no debe ser tan técnica, pero sí muy responsable, ya que la postura y la respiración son fundamentales para la correcta ejecución de cada ejercicio. Es importante agregar que los ejercicios deben hacerse dentro de las propias capacidades físicas de la Guía. Es aquí muy importante que la Guía conozca a cada muchacha para no sobreexigirla inadecuadamente, siendo muy responsables en su bienestar general.

3. Mantener y vestir su uniforme impecable

En los inicios del movimiento Scout, Baden-Powell instaura el uso del uniforme para unificar a los integrantes del movimiento Scout, sin hacer distinción de clase social, portando un uniforme sencillo y cómodo, generando el uso de un símbolo común y alcanzable a todos sus integrantes.

La presentación personal es uno de los factores más importantes que debe tener en cuenta la Guía al momento de estar con diferentes personas en los diferentes ámbitos de la vida, ya que por medio de esta el entorno social la reconoce. Además, es una proyección de cómo es la Guía en su ámbito personal. También, juega con elementos como la vestimenta, aseo, peinado, accesorios, comportamiento, formas de hablar y hasta la forma de moverse. Por otro lado, puede representar un buen punto en la hoja de vida de la muchacha.

La forma en que la Guía porte su uniforme debe ser de manera adecuada con el respeto que conlleva utilizarlo, respeto hacia su institución, su grupo Scout y para con ella misma. Algo que identifica a los Scouts es la correcta presentación personal y el adecuado uso del uniforme, símbolo que representa una institución formal y tradicional.

Para portar adecuadamente el uniforme es necesario que la Guíadora conozca el ámbito normativo de la Institución a la que pertenece, específicamente el P.O.R. "Principios, Organización y Reglamento" de la Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile, ya que en el libro III "Manual de uniformes, insignias, distintivos y banderas" se encuentra todo el ámbito normativo sobre los componentes del uniforme de la Guía, sus insignias y accesorios.



Cómo enseñar

En este caso, se debe enseñar primero desde la base del hábito de higiene y presentación personal, y luego desde lo establecido por la normativa de la institución. Con respecto al hábito, este es integral y no sólo se proyecta en esta prueba, sino que es algo para la vida; la muchacha debe estar siempre presentable y con una diferenciación al resto de la sociedad.

Una buena idea para enseñar sobre el uniforme es tener una exposición de estos dentro de la reunión en el cuartel, solicitar vestirlo en las reuniones o hacer presentaciones en papelógrafos o recursos audiovisuales donde se pueda conocer el uniforme, sus partes y características. Además, se sugiere que la Guía debe mantener en buen estado su uniforme, con los botones cosidos, los cierres en buen estado, con su basta cosida y demostrar que sabe cuándo se encuentra defectuoso y pueda repararlo de la manera más óptima posible.

Recordar que usted como Guíadora es el ejemplo de la Guía y siempre debe portar su uniforme de manera ordenada y adecuada. Es su labor andar siempre impecable y demostrar el hábito de su correcta presentación personal.

Cuándo enseñar

En este caso, el uso del uniforme Guía es algo primordial, por lo que el momento para enseñar es desde que la muchacha entra al movimiento Scout. No hay un tiempo determinado de cuándo hacerlo, pero se sugiere que siempre se le dé el protagonismo adecuado para que ella lo adopte en su vida Scout, marcando siempre cuándo usar el uniforme completo y el uniforme de trabajo.

Por qué enseñar

Se enseña porque es importante que las muchachas aprendan a desarrollar estos hábitos desde la pubertad y adolescencia. La idea siempre va a ser afianzar los hábitos aprendidos en casa, pero en caso de que no se cuente con ello, el aprendizaje que la muchacha adquiere en las actividades Scout puede ser fundamental para su buen vivir en la vida adulta.

Para qué enseñar

Porque el uniforme es un símbolo que nos distingue de otras instituciones; el identificarse y llevarlo con orgullo, entregará sentido de pertenencia. Es un elemento pedagógico, ya que el vestir el uniforme hará que todas las muchachas tengan las mismas oportunidades de desarrollo y aprendizaje, lo que las cataloga como iguales y sin distinción alguna.

Cómo evaluar

Evaluarlo a través de la observación es una excelente oportunidad para la Guiadora. Lo ideal es que evalúe el hábito y la utilización del uniforme sin que la Guía lo sepa. Además, el momento oportuno es cuando la Guía ya lo ha adquirido y lo ha vestido en diferentes ocasiones. La Guiadora debe vestir correcta y responsablemente su uniforme, ya que será el ejemplo más cercano para que la Guía imite su actuar.

4. Participar, junto a su Patrulla, en la confección del botiquín de patrulla

Botiquín de Patrulla

En toda patrulla debe existir un botiquín de urgencias. Este debe ser hecho de un material resistente a diferentes condiciones climáticas; es aconsejable que sea diseñado en madera o plástico, morral de género o lona con compartimentos, no metálico debido al óxido que este produce. La cruz debe ser absolutamente visible (el botiquín es reconocido por la cruz griega en color rojo que lleva en su parte delantera). Todas las Guías de la patrulla deben saber dónde está guardado. A parte de estar en el rincón de patrulla, las tiene que acompañar en todas las salidas que la patrulla tenga. Este debe contener elementos mínimos pero esenciales que puedan necesitarse en caso de presentarse una urgencia. El botiquín debe estar provisto de una lista de todos los medicamentos que en él hay y sus indicaciones y contraindicaciones de consumo.



Antes de utilizar el botiquín o hacer algún procedimiento de primeros auxilios simple, la Guía encargada debe hacer un correcto lavado de manos, para evitar contaminación cruzada, evitando la diseminación de gérmenes de una persona a otra, protegerse a sí misma, evitar la contaminación de los materiales limpios que se encuentran dentro del botiquín, eliminar la flora transitoria de la piel de las manos y prevenir cualquier tipo de infección.

El botiquín de patrulla estará compuesto de, a lo menos, los siguientes elementos:

- Vendas de gasas de varios tamaños (2, 5 y 7 centímetros de anchura)
- Vendaje triangular (puede prepararse a partir de un cuadrado de tela, de un metro de lado, el cual se corta diagonalmente)
- Gasas estériles (selladas, una vez abiertas se debe eliminar lo que queda)
- Venda elástica (muy importantes sobre todo en campamentos)
- Apósitos (diferentes tamaños)
- Algodón (en un envase o recipiente que lo mantenga lo más estéril posible)
- Alcohol (para desinfectar sólo material o lugar de uso, vence 7 días después de abierto)
- Suero fisiológico de concentración 0, 9% (para lavar heridas, ojos, etc.). Lo ideal es que en el botiquín de patrulla haya diferentes tamaños, ya que una vez abierto, se debe desechar lo restante
- Ungüento contra quemaduras
- Bicarbonato
- Tijeras (de único uso para el botiquín de patrulla)
- Pinzas (de único uso para el botiquín de patrulla)
- Tela adhesiva
- Toallas Higiénicas
- Guantes quirúrgicos (debe haber varios pares, ya que su uso es de sólo una vez y luego se desecha)
- Termómetro (revisar siempre el estado de éste)
- Jabón antibacterial y jabón de alcohol gel.
- Bolsitas de hierbas medicinales
- Sales hidratantes (muy importantes debido a la exposición solar y deshidratación)
- Bloqueador solar
- Bálsamo hidratante de labios
- Crema para picaduras de insectos o mentolatum.



Es importante mencionar que este listado es un listado básico de los elementos que debería tener el botiquín de patrulla, pero lo ideal siempre es que los tamaños de su contenido sean adecuados a la cantidad de integrantes de la patrulla. Además, como el material estéril sólo sirve una sola vez (como las gasas estériles, el suero fisiológico, etc.), es recomendable el uso de ampollas de pocos ml, los sobres de gasas estériles pequeños, etc.

Algunos medicamentos importantes utilizados en un botiquín:



En este ítem se sugiere que las Guías estén informadas que no es correcto recomendar medicación, sólo lo puede hacer un médico. Además, se detallan los medicamentos más utilizados, pero estos deben ir en el botiquín de patrulla sólo si alguna integrante de ella posee un tratamiento médico, donde debe demostrar que posee una receta y posología (dosis y frecuencia) de los medicamentos que están portando en el botiquín, lo cual debe estar prescrito por su médico. Se pueden portar algunos medicamentos, como antigrípalos o cremas tópicas para quemaduras, por ejemplo, pero siempre con la supervisión de un dirigente a cargo de esta área.

IMPORTANTE

Dentro de un botiquín de patrulla no debe haber inyecciones, ni ningún medicamento que requiera indicación médica.

ADVERTENCIAS

Revisar periódicamente que el botiquín se encuentre en óptimas condiciones de uso para evitar accidentes. Revisar periódicamente las fechas de vencimiento de los materiales estériles para evitar alteraciones en el uso del artículo. Es importante hacer un inventario que se vaya actualizando de manera constante, el cual debe estar en un lugar visible dentro del botiquín (firmado por la persona que lo hizo y con su fecha respectiva).

Cómo enseñar

La forma más adecuada de enseñar el botiquín y sus componentes es de manera práctica, donde las Guías puedan observar los elementos de este, su uso y cuidados, etc. Siempre será necesario que ellas observen todos los elementos y puedan tomar apuntes de lo que necesitan para poder confeccionar sus propios botiquines, ya que así, al momento de su confección, no será algo desconocido. También una buena idea es hacer papelógrafos o proyectar imágenes de los artículos que van dentro del botiquín.

Siempre se debe enseñar el uso de los artículos que componen el botiquín, ya que de nada sirve que la patrulla tenga su propio botiquín, pero no sepa cómo poder usar los artículos que lo componen. También recordar que el botiquín de patrulla sólo debe tener lo indispensable y básico, ya que un botiquín experimentado lo proporcionará el Grupo Scout o su Compañía y no es responsabilidad de una beneficiaria el uso de estos botiquines técnicos.

Cuándo enseñar

Esta prueba puede ser enseñada cuando se observe que la Guía ya es responsable y autónoma, no depende del tiempo dentro de la Compañía, sino que de su compromiso personal, lo que la llevará a conocer los componentes del botiquín y utilizarlos correctamente. De todas maneras, estos contenidos es importante enseñarlos, idealmente, cuando estén todas las Guías presentes, por lo que se puede realizar una actividad en una reunión de Compañía y luego reforzar en Alta Patrulla.

Por qué enseñar

Enseñar la confección, mantenimiento y uso del botiquín de patrulla genera en las Guías autonomía y responsabilidad en el área de prevención de la salud; la Guía debe estar Siempre Lista en cualquier situación, sobre todo en este ámbito.

Confeccionar el botiquín ayuda en las niñas a conocer y aprender sobre los cuidados de todos sus componentes, qué cosas necesita, cómo cuidarlas, cada cuanto tiempo cambiarlas, etc. Luego, el aprender sobre los usos generará conocimientos generales de prevención y primeros auxilios y, finalmente, conocer el mantenimiento del botiquín involucrando a las mismas Guías a mantener de manera adecuada los componentes de él, conocimiento que le será útil en salidas y campamentos, pero no sólo en actividades Scout, sino que para el desarrollo integral de su vida.

Para qué enseñar

Para que las Guías conozcan los componentes del Botiquín y su uso adecuado. Además de darle autonomía en las acciones que se enfrentará cuando se encuentre en situaciones donde deba utilizar lo que integra el botiquín, pero sobre todo en la prevención de la salud.

Cómo evaluar

Esta prueba se debe evaluar de manera práctica y teórica. La parte práctica de la prueba será la confección misma del botiquín, que debe tener parámetros básicos; caja resistente a la humedad, cruz roja o indicador que es un botiquín (ya que en él se encuentra material importante y no puede estar en contacto con otros materiales del equipo de patrulla), inventario con fechas de los artículos que lo componen y limpieza. Sus componentes deben estar en envases resistentes, plásticos con tapa, bolsas impermeables con cierre hermético, etc. Todo debe tener fecha de vencimiento, no puede haber material sucio. Debe haber lo mínimo para que, con este botiquín, las Guías al menos puedan desinfectar superficies donde se harán procedimientos, material estéril en bolsas selladas, etc. En el caso de que haya medicamentos, estos deben estar con posología e indicación médica de la persona que se encuentra en un tratamiento médico. Además de que siempre debe haber jabón de alcohol gel.

La parte teórica de la prueba corresponderá a evaluar si la Guía sabe el mantenimiento del botiquín, la limpieza, donde se debe dejar en diferentes casos (campamentos, salidas, local, etc.), quién es la encargada de la patrulla de su mantenimiento. Parámetros generales que debe saber: fecha de la última actualización de los componentes que lo integran, qué cosas lo componen, qué tiene, para qué sirve, por qué lo tiene, en qué casos los usará, etc. Se sugiere que la evaluación sea sencilla pero siempre dándole el enfoque del uso adecuado del botiquín.



LISTA

Área Civismo

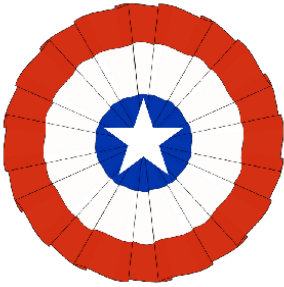


1. Saber explicar el origen de las Banderas y Escudos Nacionales

Desde los inicios de la República, la creación de diferentes símbolos que representan en forma oficial al Estado de Chile se hizo inminente. Los emblemas nacionales no sólo tendrían la misión de que la institucionalidad de un país fuera mundialmente reconocida, si no que también se constituyeran en los elementos de identificación del pueblo chileno que nos acompañarían en todas las celebraciones de carácter nacional, así como también que nos permitieran reflejar un sentimiento de patriotismo para con el país.

Escarapela

Durante el Gobierno de José Miguel Carrera, cuando nuestro país aún no consolidaba definitivamente su independencia, se dispuso la creación de una escarapela que pudiera identificar a los patriotas de quienes militaban entre los realistas, cuyos soldados usaban en sus gorras -y los civiles en sus sombreros- una escarapela encarnada. Nació entonces el primer símbolo patrio: una escarapela con los colores blanco en el centro, azul en el anillo medio y amarillo en el exterior. Corría el 1 de julio de 1812.



En ese momento, la escarapela sólo tenía un carácter de distintivo. Con el tiempo fue acrecentando su carga simbólica, llegando a adquirir un carácter emblemático que se conservaría durante muchos años. Aunque sus colores fueron cambiando, se mantuvo como símbolo de la nacionalidad, reconocido, incluso sobre las banderas que se adoptaron. Actualmente la escarapela tiene la siguiente distribución: al centro un círculo azul sobre el que descansa una estrella de color blanco, el anillo central blanco y el exterior rojo.

Bandera

En esos mismos días se instauró la primera bandera, la cual destacó el 4 de julio el cónsul norteamericano Joel Poinsett durante una recepción que brindó en el aniversario de la independencia de su país. Esta bandera repetía los colores de la escarapela en tres franjas horizontales: azul arriba, blanco al centro y amarillo abajo. Cabe destacar que en esos años la bandera no tenía la representatividad que ostenta hoy, siendo todavía la escarapela el indicador de patria y nacionalidad. Tal era así, que en el Ejército Español, cada regimiento usaba banderas de acuerdo al color de su arma y distintas a las de los buques y fuertes porteños.



Respecto de la bandera, no se dictó ningún decreto, pero se exigió que los militares y funcionarios civiles llevaran visible la escarapela en sus gorras y sombreros. En su primera presentación en público como emblema del Estado, acontecida durante la celebración del aniversario de la Primera Junta de Gobierno realizada, el 30 de septiembre de ese año, la bandera lució el escudo recién creado, lo que le dio categoría de Pabellón del Estado. Esta bandera no sobrevivió largo tiempo y en mayo de 1814, a raíz de la firma del Tratado de Lircay, el Director Supremo Coronel Francisco de la Lastra, la mandó a retirar y fue reemplazada por la bandera española.

El 1 y 2 de octubre de 1814, en la batalla de Rancagua, se usó por última vez. Este hito marcó el inicio de la Reconquista, período en el que Chile no tuvo bandera propia, por lo que el 12 de febrero de 1817 Chile peleó la Batalla de Chacabuco bajo la bandera de Argentina.

Luego del triunfo de Chacabuco, se adoptó un nuevo pabellón, llamado Bandera de la Transición, cuyo diseño se atribuye a Juan Gregorio Las Heras. Esta contemplaba tres franjas horizontales de colores azul, blanco y rojo. El nuevo color rojo reemplazaba al amarillo de la bandera de 1812. Las franjas tenían su origen en los versos de Alonso de Ercilla que dicen: "Por los pechos, al sesgo, atravesadas, bandas azules, blancas y encarnadas", atribui-



das como lema guerrero de los mapuches durante la Conquista. El color rojo simbolizaba la sangre vertida por los héroes en el campo de batalla; el blanco, la nieve de la cordillera de los Andes; y el azul, el cielo chileno. Al igual que la bandera de la Patria Vieja, este emblema no tuvo legalización oficial y pronto desapareció.

La bandera que hoy rige a nuestro país fue concebida por el ministro de Guerra del Gobierno de Bernardo O'Higgins, José Ignacio Zenteno, y legalizada por el Decreto Ley del 18 de Octubre de 1817. Este fue el modelo que se utilizó en el juramento de la Independencia de Chile en 1818. Sus colores tienen un

significado muy especial, el blanco representa la soberanía, el azul la justicia y el rojo la sangre derramada en las batallas de la Independencia.

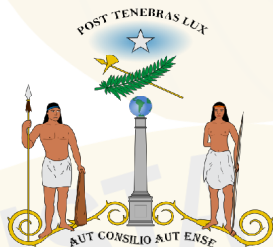
En 1854 se fijó la proporción que debían guardar entre sí los colores de la bandera y en 1912 se estableció el diámetro de la estrella. Ese año se determinó también la precedencia de los colores en la banda presidencial y en las cintas de las condecoraciones y se fijó en azul, blanco y rojo, de arriba a abajo o de izquierda a derecha del espectador.

La actual bandera fue oficializada también por el Decreto Supremo N° 1.534 del Ministerio del Interior, que establece que nuestros emblemas son el Escudo de Armas de la República, la Bandera Nacional, la Escarapela y el Estandarte Presidencial.

Por otro lado, la Constitución Política de la República de Chile, establece que "todo habitante de la República debe respeto a Chile y a sus emblemas nacionales".

Escudo

El primer escudo se estableció durante el Gobierno de José Miguel Carrera, en 1812. Fue diseñado sobre un óvalo, en cuyo centro había una columna que representaba el árbol de la libertad. Sobre la columna se observaba un globo terráqueo; sobre el globo, una lanza y una palma cruzadas, y sobre éstas, una estrella. Junto a la columna, se observaba a una pareja de indígenas de pie.



Este escudo llevaba dos lemas en latín. En la parte superior se leía: "Post tenebras lux", que significa "después de las tinieblas, la luz", y más abajo: "Aut consiliis aut ense", que quiere decir "o por consejo o por espada".

En 1817 surgieron dos nuevos escudos, uno en junio y otro en octubre. El primero conserva la columna, el globo y la estrella sobre un óvalo, que en su parte superior llevaba impresa la palabra "Libertad". El segundo, en tanto, agregaba dos banderas con mástiles entrecruzados, y desaparecía la palabra "Libertad".

El 23 de septiembre de 1819, el Senado chileno aprobó un nuevo diseño. Este contemplaba un escudo formado en un campo azul oscuro, en cuyo centro se ubicaba una columna sobre un pedestal de mármol blanco. Sobre él, el nuevo mundo americano; tenía sobre él un letrero con la palabra "Libertad", y encima una estrella de cinco puntas que representaba a la provincia de Santiago. A los lados de la columna, se apreciaban otras dos estrellas iguales que representaban a Concepción y Coquimbo. Todo lo anterior iba rodeado de dos ramas de laurel atadas con una cinta tricolor. En el circuito de la cinta aparecía toda la armería en orden: Caballería, Infantería, Dragones, Ar-

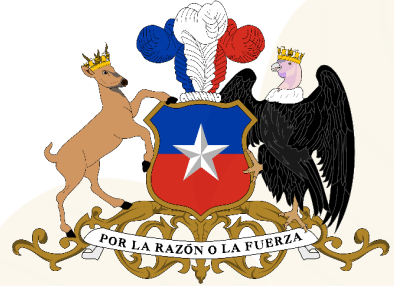


tillería y Bombardaría. Para completarlo, un indígena sostenía en alto el escudo sentado sobre un caimán americano, mientras uno de sus pies se apoyaba en el cuerno de Analtea. El caimán apretaba entre sus mandíbulas al león de Castilla, cuya corona estaba caída, y sujetaba la bandera española destrozada entre sus patas delanteras.

Este escudo despertó numerosas críticas y no fue muy aceptado, por lo que fue finalmente reemplazado. Durante el Gobierno de Joaquín Prieto se llamó a concurso para reformarlo, aprobándose el modelo propuesto por el artista Carlos Wood Taylor.

En agosto de 1832, con la firma del Presidente Prieto y su Ministro Joaquín Tocornal, este nuevo proyecto fue enviado al Congreso y se aprobó el 24 de junio de 1834. El diseño se convirtió en el escudo nacional definitivo que conocemos en la actualidad.

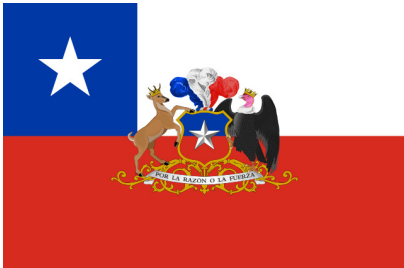
Este escudo, que utiliza los mismos colores de la bandera, está formado por un campo dividido en dos partes iguales: el superior azul y el inferior rojo. El emblema es sostenido por un cóndor y un huemul. Ambos animales llevan en la cabeza una corona naval de oro que simboliza nuestras glorias marítimas. Un penacho de tres plumas de colores rojo, blanco y azul está posado sobre la cúspide del escudo. Este penacho era el símbolo de distinción que antiguamente llevaban en el sombrero los Presidentes de la República. Debajo, en los soportes, hay una cinta con el lema "Por la razón o la fuerza".



Finalmente el 18 de octubre de 1967, un Decreto Supremo especificó claramente las características de este escudo en toda su integridad, y lo declaró, junto a la bandera, las escarapelas y el estandarte presidencial, como Emblema Nacional.

Estandarte Presidencial

La Bandera Presidencial o Estandarte Presidencial, consta de la bandera nacional con el escudo en el centro de ella y sólo podrá ser usado exclusivamente por el poder ejecutivo de la nación, es decir, el o la Presidente de la República, y sólo puede ser izado cuando el o la mandatario se encuentra en el lugar.



Cómo enseñar

Para que la enseñanza de este contenido sea lo menos tediosa posible, se puede hacer una primera parte como introducción al tema, haciendo una pequeña presentación con material didáctico en una reunión con la Compañía. Esto puede ser en forma de video explicativo, programa de televisión, audio libro, presentación en PPT, etc. La idea es que sea lo más interactiva posible, con muchas imágenes, videos y apoyo audiovisual.

La segunda parte puede consistir en entregar una cartilla o ficha técnica del contenido a cada muchacha o a la Guía de cada patrulla para que sea repasado en forma individual y luego comentado entre todas en Reunión de Patrulla.

Finalmente, se puede hacer un foro o conversación sobre el tema, y esto puede combinarse con el contenido de conocer algunas fechas importantes nacionales, lo que abarca todo el tema de Historia de Chile, para aclarar dudas, hacer un análisis breve, compararlo con hechos más contemporáneos, entre otros.

Cuándo enseñar

Esta prueba puede ser enseñada en dos momentos, idealmente. La primera es durante las instancias de la sección con todas las muchachas, en algún momento de la reunión regular de día sábado, para la introducción antes mencionada y también para la finalización del proceso de enseñanza (foro, conversación, análisis, conclusiones). La segunda, en una instancia más individual donde el proceso de aprendizaje es llevado por cada muchacha, y se realiza de una forma más autónoma, en casa con las cartillas o fichas técnicas.

Por qué enseñar

Al igual que la mayoría de los ítems enseñados en esta área en específico, se enseñan para fomentar, incentivar y desarrollar el sentido cívico en las muchachas, además de la importancia que tiene el saber sobre la historia de nuestro país y cómo se establecieron estos emblemas patrios para generar cultura y sentido de pertenencia.

Para qué enseñar

Para que las muchachas sepan la historia de cómo eran los primeros símbolos patrios, cómo se fueron modificando o adaptando a las circunstancias y cómo llegaron a ser los que actualmente tiene el país, ya que los símbolos representan a la nación donde vivimos, y como dice la Promesa Guía, para cumplir los deberes con la patria, y representarlos de la mejor manera posible.

Cómo evaluar

Esta prueba puede ser evaluada de múltiples formas, siendo la menos recomendada en forma de evaluación escrita. Intente no dejar la impresión de que es una prueba de Historia como en el colegio, ya que lo que nos diferencia de él, es que se enseña y evalúa a través del juego, por lo tanto, la evaluación de esta prueba debe ser lo más dinámica posible, de una forma en que las muchachas se sientan cómodas y tranquilas, y que no les dé la impresión de ser un examen teórico.

Algunas sugerencias pueden ser de juegos como corre y conteste, que, a pesar de ser un juego colectivo, se debe estar pendiente de lo que cada una de las Guías responde, de manera de hacer una evaluación individual pero simultánea de todas las integrantes de la patrulla, o al menos de las que estén cursando esta etapa. También puede hacerse en conjunto con el ítem de Mímica y Teatro, donde hagan una representación de los personajes que aparecen en este contenido, simulando la forma en que se establecieron los símbolos patrios a través de una representación.

Otra sugerencia de actividad, especialmente para las muchachas que tengan algún tipo de Necesidad Educativa Especial, hacer un memorice simple, donde aparezcan tarjetas con el contenido, o más específicamente con el nombre del símbolo y su fecha de creación, y en el otro grupo de tarjetas con las imágenes, así ellas sólo deben emparejar asociando el nombre y la fecha con las imágenes. Recordar que no todas las muchachas tienen la misma capacidad de memorización de datos específicos y detallados, pero eso no significa que no conozcan el contenido.

2. Saber izar la Bandera Nacional en forma correcta

La Bandera Nacional debe presidir los actos principales que se realicen en la Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile.

El tamaño aconsejable para su uso en asta en campamentos y en formaciones es de 90 cm x 1,20 mt.



Composición y Proporciones (Ley N° 2.597):

"La bandera de la República de Chile, se compondrá de los tres colores: azul turquí, blanco y rojo, combinados del modo siguiente: la bandera se dividirá en dos fajas horizontales de igual anchura; la faja inferior será roja; y la faja superior será azul en su tercera parte inmediata a la vaina, y blanca en los dos tercios de su vuelo, con una estrella blanca de cinco picos en medio del cuadro azul. El diámetro de la estrella será igual a la mitad de un costado del cuadrado azul".

Al izar y bajar la Bandera Nacional debe hacerse en forma lenta, armoniosa al ritmo del Himno Nacional (o silbato), ceremoniosa y con respeto. Rinden honores, haciendo saludo completo, todos los miembros Scout investidos al momento de cantar la canción nacional.

La Bandera Nacional no debe izarse en interiores, ya que en este contexto sólo se interpreta el Himno y los miembros Scout no saludan.

En campamento, la Bandera Nacional permanecerá izada desde las 8 a las 18 hrs. En esta forma, si se llega al lugar de campamento después de la hora de izada, o por el contrario, si se deja el lugar antes de la hora de bajada de bandera, se hará al momento de llegada o retiro respectivamente.

La Bandera Nacional, en desfiles, es de lanilla, de 90 cm x 1,2 mt., sin flecos, adornos ni inscripciones, y es llevada en un asta de 2,5 mt. de largo. Esta será llevada por un abanderado y dos escoltas. Cuando hay formación en "bosque de banderas", la Bandera Nacional marchará adelante y al centro.

CEREMONIA DE IZAMIENTO DE LA BANDERA NACIONAL

La Compañía se forma en cuadrado (ver ítem Formaciones) y en posición de Alerta. La Guiadora da comienzo al izamiento de pabellón con un toque de silbato para que salgan las Guías previamente designadas (2), las cuales avanzan en líneas rectas (al doblar hacerlo en ángulo de 90° cuando sea necesario) hasta quedar frente al pabellón. Es importante destacar que el avance en líneas rectas y ángulos de 90° debe ser de manera ordenada y con buena postura, pero también debe parecer un movimiento natural y no deben "cuadrarse" cada vez que giran, tampoco chocar los tacos, brazos ni manos al dejarlos caer. Los brazos, además, deben caer por el costado del cuerpo de forma natural, sin encorvarlos.



Las Guías designadas no deberán solicitar permiso a la Guiadora para realizar la ceremonia. Al llegar al mástil se ponen frente a frente (una a cada lado del mástil), formando un triángulo con la driza de la bandera. Una de ellas se pondrá la bandera sobre el hombro (el hombro que está visible y en dirección al resto de la formación) y la otra sostendrá el sobrante de la driza de manera que la cuerda se vea ordenada.

Con silbato: Al sonido de los tres silbatos largos se sube la bandera hasta el final. Esta comienza a subir con el primer silbato y debe llegar al tope del mástil justo al término del tercer silbato. El izamiento de la bandera debe ser continuo y no ir deteniéndose entre cada toque de silbato.

Con Himno Nacional: En ocasiones donde se entone el Himno Nacional para el izamiento, las Guías deben estar en la base del mástil, con el triángulo en la driza, y al momento de iniciar la letra del Himno se debe comenzar a subir lenta y continuamente hasta que la bandera llegue al tope del mástil justo al término de la melodía del mismo.



Luego de ser asegurada la bandera, las Guías dan media vuelta (por su lado izquierdo) y avanzan hasta aproximadamente tres pasos del mástil, dan media vuelta (por su lado izquierdo) y realizan el saludo completo a la bandera (mirándola); esto es rendirle honores al pabellón nacional. Luego vuelven a dar media vuelta por la izquierda, y vuelven a sus respectivos lugares haciendo el mismo recorrido del comienzo.

Mientras se iza el pabellón nacional, el resto de las Guías (sólo las investidas) deben rendir honores haciendo el saludo completo. Las muchachas aspirantes

sólo observan el izamiento sin hacer saludo.

Para bajar pabellón se realiza una ceremonia igual pero la única diferencia es que las Guías deben detenerse al comienzo de esta, rendir honores con saludo completo, y luego proceder a bajarlo. Al estar la bandera abajo, se devuelven sin saludar.

Nota:

Al realizar ceremonia de izamiento de Bandera Nacional en el extranjero, se debe realizar la misma sin ningún tipo de modificación.

El izamiento de cualquier otra bandera (grupo, sección, territorio, institucional, etc.) se realizará de la misma forma, con la única diferencia que NO se realiza ningún saludo al izar o bajar (ninguno de los asistentes).

IZAMIENTO A MEDIA ASTA

La Bandera Nacional se lleva a esta posición después de izarse normalmente con los honores correspondientes, es decir, se iza hasta el tope del mástil y luego se baja a la mitad. Si ya estuviese izada, se bajará hasta la media asta sin otra ceremonia. A la hora de bajarse se deberá izar hasta el tope del mástil y luego se baja completamente.



BAJAR Y DOBLAR LA BANDERA NACIONAL

Al bajar la Bandera Nacional deben hacerlo dos personas (igual que en el izamiento). Se realiza la misma ceremonia que al izar, pero esta vez las Guías rinden honores con saludo completo a la bandera izada al principio y luego se procede a realizar la bajada desamarrando el nudo que la mantiene arriba y se baja la bandera procurando ser recibida por una de las Guías. Tener precaución de que la bandera no toque el suelo o se caiga del hombro, manteniendo siempre el triángulo con la driza.

Al término de los silbatos o del Himno Nacional, una de las Guías desata la amarra de la driza y saca la bandera del mástil y de las cuerdas. La driza, sin bandera, se amarra normalmente al mástil.

Para doblar y guardar la bandera, las dos Guías toman cada uno de los extremos laterales de la bandera, dejándola de forma horizontal. Estando en esta posición, se hace el primer doblar hacia abajo, dejando la franja roja hacia abajo y la franja azul y blanca hacia arriba. Luego, la franja blanca se divide en dos partes iguales quedando una de ellas doblada hacia dentro. Se hace un segundo doblar de esta forma y queda sólo el cuadro azul con la estrella hacia arriba. Finalmente, se dobla en forma diagonal para dejarla en forma de triángulo.



Nota:

En ceremonias cívico-militares (actividades donde participen civiles y militares, como por ejemplo, si un grupo scout es invitado a una celebración del 21 de mayo donde estén presentes algunos representantes de la Armada) la bajada de la Bandera Nacional debe hacerse de la misma forma que la indicada anteriormente.

En cuanto al izamiento o bajada de la Bandera Nacional en eventos donde hay otras banderas, se realiza de la siguiente manera: todos los abanderados hacen el recorrido habitual hasta ubicarse frente a cada bandera asignada, luego, se iza o baja la Bandera Nacional primero al tiempo en que se entona el Himno Nacional. Realizado esto, se izan o bajan el resto de las banderas al tiempo en que se entona el Himno Institucional o al toque de los tres silbatos. Finalmente, todos los abanderados vuelven a su lugar de formación juntos de forma habitual.

Cómo enseñar

Como primera instancia, se puede entregar la información de Protocolo de Banderas en forma de fichas técnicas a las muchachas para que así puedan estudiarlas y analizarlas tranquilamente, para después trabajarlas en forma práctica.

Para la segunda fase, más práctica, se puede contar con las Guías de Patrulla, de manera que ellas aprendan bien los pasos a seguir, la secuencia, los tiempos y detalles tanto de ellas como personajes principales de la ceremonia, así como también dirigiéndola, para que, posteriormente, ellas puedan practicar, ensayar y corregir errores en cada una en sus Reuniones de Patrullas con sus demás patrulleras.

Se pueden realizar, también, constantes ensayos y corrección de errores con la Compañía completa. En el caso de que en el local haya un sólo mástil, las Guías pueden construir un mástil para cada patrulla y, con ayuda de las Sub Guías, poner a cada una de las patrullas en situaciones y posiciones diferentes para que practiquen los diferentes movimientos o rumbos que deben seguir desde sus posiciones hasta la bandera, así como también la forma de izar cuando hay más de una bandera.

Cuándo enseñar

Se puede enseñar durante varias instancias, tanto individuales como colectivas. Se puede comenzar con un acercamiento al contenido de forma individual, para luego pasar a la enseñanza a las Guías de Patrulla en reunión de Alta Patrulla, así ellas enseñan y practican con sus patrulleras en Reunión de Patrulla; finalmente se hace un cierre del ciclo de aprendizaje de todas juntas en reunión de sección para corregir errores, ver distintas situaciones especiales, y practicar ensayo y error.

Por qué enseñar

Es de suma importancia que las muchachas conozcan y se manejen a la perfección con el protocolo de izamiento y bajada de bandera, de esa manera se respeta y rinden los honores correspondientes a la bandera nacional. A la vez, se impulsa el desarrollo del sentido cívico en las Guías, ya que, como señala la Constitución, la bandera nacional es uno de los emblemas patrios y se le debe respetar, y una manera de hacerlo es al hacer el izamiento y bajada de forma correcta.

Para qué enseñar

Se enseña para que las muchachas estén preparadas y sepan cómo se realiza esta parte de la ceremonia de izamiento correctamente. Se debe realizar de manera respetuosa y cuidadosa, pero con mucha seguridad. Es importante que las Guías sepan cómo izar, bajar o izar a media asta correctamente, tanto la bandera nacional como cualquier otra.

Cómo evaluar

Para la evaluación de esta prueba se sugiere que sea netamente práctica, ya que es un contenido que se lleva a cabo en esta forma, y no teóricamente. Esto puede ser en una reunión de Compañía solamente, así como en alguna instancia grupal. Además, ojalá poder realizarla en un contexto real, es decir, que no sea una ceremonia hecha para evaluar, si no que las evaluaciones de las muchachas se puedan hacer al momento de una ceremonia real, ya sea FIBO de reunión sabatina, en alguna ocasión especial donde se tenga que izar bandera al son del Himno Nacional, en alguna actividad local o provincial, entre otras, ya que es el momento idóneo para que las muchachas pongan toda su concentración en lo aprendido y lo hagan de forma natural y no sólo "para el momento" donde es posible que se pongan nerviosas por la evaluación o no lo tomen con la seriedad y solemnidad adecuada.



De todas maneras, se puede realizar un momento exclusivo de evaluación con las muchachas de la Compañía donde se hagan movimientos erróneos o titubeantes y que las otras Guías puedan identificar estos errores, digan maneras de superar el nerviosismo, tips para recordar movimientos, etc. Esto puede ser una muy buena instancia previa, como primera parte, de la mencionada en el párrafo anterior.

3. Saber Cantar el Himno Nacional en forma correcta

El primer Himno Nacional chileno data de 1819, cuando el gobierno decretó, el 19 de julio, encargar la creación de una música y un texto que sirvieran para este fin.

El compositor Manuel Robles y el poeta Bernardo de Vera y Pintado cumplieron con este cometido y su Canción Nacional se estrenó el 20 de agosto de 1820 en el teatro de Domingo Arteaga, en Compañía esquina de Plazuela O'Higgins en Santiago, aunque según otros historiadores, ya se había tocado y cantado en las fiestas de septiembre de 1819.

El primer número del periódico "Las Bellas Artes", del 5 de abril de 1869, señala que, entre los profesores que componían la orquesta de la primera compañía lírica que vino a Chile, conocida con el nombre de la Compañía Scheroni, debía mencionarse a Manuel Robles, chileno. Era este un violinista notable por la facilidad de su ejecución y buen estilo, sin embargo, no tuvo buenos modelos que imitar. Lo que lo hace justamente célebre es que fue el autor de la Canción Nacional chilena, que se cantó desde 1820 hasta que fue suplantada por la que envió a Chile Mariano Egaña, estando de ministro Plenipotenciario en Inglaterra, en el año 1828. Egaña pidió al músico español Ramón Carnicer que escribiera una nueva música para el mismo texto de Vera y Pintado.

Ramón Carnicer



Himno Nacional de Chile
National Anthem of the Republic of Chile

Eusebio Lillo Ramón Carnicer / Bollo

Allegro

Voz

Piano

Meno mosso

De re.

Y re.

Chile es tu cie - lo, tu so - la - da. De ese tri - bu - to, se cre - ran, tu so - la - da.

Al principio, todo el mundo se ponía de pie. O'Higgins y Freire la escuchaban con respeto y llenos de emoción, porque más de una vez marcharon a la victoria a sus sonos, pero la costumbre de cantarla siempre que había teatro fue desapareciendo poco a poco, hasta que al fin se ordenó que sólo se cantase en el aniversario de la patria.

El doctor Bernardo Vera, tan conocido en la historia de la independencia, fue el autor de los valientes versos que se cantaban con la música de Robles. Cuando en 1867 ya se consideraba perdido el documento histórico que este himno constituía, José Zapiola declaró que él recordaba la letra y la música y podía reescribirlas, trabajo que le tomó un año y que quedó terminado el 15 de octubre de 1868, resucitando para siempre el himno de Robles (quedando en la historia y el recuerdo solamente, ya que no se entonaba por esos días). Este primer himno se cantó hasta 1828, cuando fue reemplazado por el Himno Nacional que actualmente se canta.



Eusebio Lillo

Eusebio Lillo

Ocurrió que, reconocida por España la independencia de Chile, y con la mejoría de las relaciones entre ambos estados, el presidente Manuel Bulnes consideró oportuno cambiar la letra de ese primer himno y en 1841 se oficializó el nuevo himno, ahora con letra del poeta Eusebio Lillo, manteniendo la música de Ramón Carnicer y la estrofa del coro del primer himno.

Himno Nacional de Chile

Coro



Dulce Patria, recibe los votos
con que Chile en tus aras juró
que, o la tumba serás de los libres,
o el asilo contra la opresión.

Estrofa I

Ha cesado la lucha sangrienta,
ya es hermano el que ayer opresor.
Del vasallo borramos la afrenta
combatiendo en el campo de honor.
El que ayer doblegábase esclavo
hoy ya libre y triunfante se ve.
Libertad es la herencia del bravo,
la victoria se humilla a su pie.

Estrofa II

Alza Chile, sin marcha la frente,
conquistaste tu nombre en la lid.
Siempre noble, constante, valiente
te encontraron los hijos del Cid.
Que tus libres, tranquilos, coronen
a las artes, la industria y la paz,
y, de triunfos, cantares entonen
que amedrenten al déspota audaz.

Estrofa III

Vuestros nombres, valientes soldados,
que habéis sido de Chile el sostén,
nuestros pechos los llevan grabados,
los sabrán nuestros hijos también.
Sean ellos el grito de muerte
que lancemos marchando a lidiar,
y sonando en la boca del fuerte
hagan siempre al tirano temblar.

Estrofa IV

Vuestros nombres, valientes soldados,
que habéis sido de Chile el sostén,
nuestros pechos los llevan grabados,
los sabrán nuestros hijos también.
Sean ellos el grito de muerte
que lancemos marchando a lidiar,
y sonando en la boca del fuerte
hagan siempre al tirano temblar.

Estrofa V

Puro, Chile, es tu cielo azulado;
puras brisas te cruzan también,
y tu campo, de flores bordado,
es la copia feliz del Edén.
Majestuosa es la blanca montaña
que te dio por baluarte el Señor,
y ese mar que, tranquilo, te baña,
te promete futuro esplendor.

Estrofa VI

Esas galas, ¡Oh, Patria!, esas flores,
que tapizan tu suelo feraz,
no las pisen, jamás, invasores,
con sus sombras, las cubra la paz.
Nuestros pechos serán tu baluarte,
con tu nombre sabremos vencer,
o tu noble, glorioso, estandarte,
nos verá, combatiendo, caer.



Oficialmente, en Chile, se canta sólo el Coro y la Estrofa V del Himno Nacional. En el caso de la Estrofa V se mantiene la letra, pero en el coro, se hace bis en las últimas líneas, quedando como se especifica a continuación:



Estrofa V

Puro, Chile, es tu cielo azulado;
puras brisas te cruzan también,
y tu campo, de flores bordado,
es la copia feliz del Edén.
Majestuosa es la blanca montaña
que te dio por baluarte el Señor,
y ese mar que, tranquilo, te baña,
te promete futuro esplendor.

Coro

Dulce Patria, recibe los votos
con que Chile en tus aras juró
que, o la tumba serás de los libres,
o el asilo contra la opresión.
Que, o la tumba serás de los libres,
o el asilo contra la opresión.
Que, o la tumba serás de los libres,
o el asilo contra la opresión,
o el asilo contra la opresión,
o el asilo contra la opresión.

Cómo enseñar

Este tipo de temas más teóricos se pueden desarrollar netamente en base a un trabajo investigativo, tanto individual como colectivamente, es decir, como forma de preparar a las muchachas antes de ver el contenido propiamente tal. Se puede decir que hagan una pequeña investigación cada una en sus casas, o bien, buscar la información y luego llevarla a Reunión de Patrulla para discutirla entre todas.

Luego de esto, se puede tocar el tema en la reunión semanal y practicar el Himno, la correcta postura y entonación en un inicio o fin de reunión (en FIBO) con música desde un dispositivo electrónico para así seguir el compás.

De todas maneras, siempre se podrá hacer uso de fichas o cartillas que la Guiadora entregue a las Guías para que la puedan ver y analizar en Reunión de Patrulla y evitar la investigación. Aquí será a criterio del equipo de Guiadoras, aunque siempre se aprende mejor investigando que sólo leyendo algo entregado listo.

Cuándo enseñar

Este ítem puede ser aprendido y practicado por las muchachas en diferentes instancias, en forma individual o en conjunto con sus patrullas o sección. Es una prueba que muchas de las Guías ya conocen (letra del Himno) pero no necesariamente en su totalidad, como la historia de él o las personas que participaron en su creación, por lo que no se debe dejar netamente a merced de las muchachas aprenderlo o practicarlo solamente por su cuenta, si no que tiene que haber un seguimiento y orientación durante todo el proceso.

Al igual que las pruebas anteriores, se puede comenzar con la entrega de fichas para la práctica e inserción individual en el tema, pero su práctica debe ser en forma colectiva, idealmente con su patrulla en reunión o con su

sección en actividad sabatina.

Por qué enseñar

Se enseña porque las muchachas deben comprender la importancia que tiene el Himno Nacional como emblema de nuestro país. Se debe fomentar un respeto hacia los emblemas patrios tanto materiales como inmateriales.

Para qué enseñar

Al igual que la bandera y el escudo, el Himno Nacional es uno de los emblemas patrios de Chile, por lo que enseñar a las muchachas su correcta entonación, mantener una postura correcta, un ambiente de respeto y adecuado para la ocasión que debe rodear este hecho, es imperativo, ya que de esta forma se incentiva el crecimiento del sentido cívico que se debe desarrollar o afianzar en todas nuestras Guías.

Cómo evaluar

Dada la situación de respeto que debe existir al momento de la entonación del Himno Nacional, no es aconsejable incluirlo en forma de juego. Una buena manera de evaluarlo es que cada vez que se realicen ensayos de izamiento o bajada de pabellón se dé el tiempo de realizar la ceremonia completa que incluya la entonación del Himno Nacional. Esta evaluación debe ser en un contexto real y por medio de observación. Si no se cuenta con un contexto real, cotidiano y situacional en que se toque el Himno (como Fiestas Patrias, Aniversarios, eventos locales, provinciales y nacionales), las Guías deben crear el contexto para que las Guías puedan tener la instancia de poder realizar esta prueba.

Se debe acompañar esta entonación del Himno con una base musical (cd, pendrive, parlante) de manera que las muchachas puedan repetir y seguir tiempos y ritmos. La correcta aprobación de esta prueba debe incluir letra, ritmo, postura y respeto.

4. Conocer algunas fechas nacionales importantes

Llegada a Chile y Conquista

21 de Octubre de 1520: Fernando de Magallanes es el primer europeo en divisar las costas chilenas.

1535 - 1537: Diego de Almagro conduce la primera expedición para explorar Chile.

1540: Pedro de Valdivia llega a Chile.

12 de Febrero de 1541: Pedro de Valdivia funda Santiago del Nuevo Extremo a los pies del Cerro Huelén (actual Cerro Santa Lucía).

11 de Septiembre de 1541: La recién fundada Santiago es atacada por el cacique Michimalonco junto a 500 indígenas y logran destruirla casi completamente.

1550: Pedro de Valdivia inicia su avance hacia el sur y se inicia la Guerra de Arauco que enfrenta a españoles e indígenas que resisten en defensa de sus pueblos.

25 de Diciembre de 1553 - 1558: Rebelión araucana: El toqui Lautaro realiza una rebelión, logrando un triunfo al derrotar, apresar y asesinar a Pedro de Valdivia en el fuerte Tucapel (actual ciudad de Cañete, Bío-Bío).

1557: Lautaro logra ser derrotado en el Valle Central por parte de los españoles. Días después de su muerte, su cabeza fue exhibida en la Plaza de Armas de Santiago.

1598: resurge la resistencia indígena, dirigida por los toquis Pelantaro y Anganamón, con el desastre de Curalaba, donde las siete ciudades construidas por los españoles al sur del Bío-Bío (Santa Cruz, Angol, Concepción, La Imperial, Villarrica, Valdivia y Osorno) fueron destruidas. Con estos hechos se pone fin al gobierno de Hurtado de doza terminando así el período de la Conquista.



Colonias

1601: Se inicia el período colonial, el cual se prolonga hasta la Primera Junta Nacional de Gobierno. Continúa la prolongación de la anterior Guerra de Arauco que enfrenta a los españoles contra los indígenas. Nace también una nueva raza mestiza.

1622: Comienza a funcionar la primera universidad en Chile, la Universidad de Santo Tomás, en el convento dominico de Santiago, que impartía cátedras de Teología y Arte.

1647: Un gran terremoto destruye Santiago y las zonas centrales.

1747: el Rey Felipe V de España, dispuso la fundación, en Santiago, de la Real Universidad de San Felipe, y se revocó a las instituciones de educación superior relacionadas a la iglesia el poder entregar títulos y grados. Esta fue la primera universidad preparada para formar profesionales capaces de atender las demandas de la sociedad más allá de lo religioso, como las matemáticas, filosofía, medicina y leyes.

1798: Chile se independiza del virreinato del Perú. Ahora depende directamente del rey de España.

Independencia

18 de Septiembre de 1810: El rey de España es depuesto por Napoleón, por lo que en Chile se desarrolla el Cabildo de Santiago y se establece la Primera Junta Nacional de Gobierno con Mateo de Toro y Zambrano como presidente de ella. Su mandato se extiende hasta la conformación de un Congreso Nacional.

13 de Febrero de 1812: Se funda el primer periódico chileno "La Aurora de Chile" por Fray Camilo Henríquez.

2 de Octubre de 1814: Las fuerzas realistas (provenientes de Perú) y patriotas se enfrentan en la Batalla de Rancagua. Este desastre acabó con el ejército patriota, el cual se retira a Mendoza. Con esto, los realistas retomaron el poder en Santiago. Se inicia el período de Transición o Reconquista.

12 de Febrero de 1817: Con la reorganización de las fuerzas patriotas en territorio argentino, el general José de San Martín y el general Bernardo O'Higgins atraviesan Los Andes con 4.000 hombres, enfrentándose y derrotando a las fuerzas realistas en la Batalla de Chacabuco (entre Colina y Los Andes). Se da inicio a la Patria Nueva.

1817: O'Higgins es nombrado Director Supremo de Chile.

12 de Febrero de 1818: En la ciudad de Talca, O'Higgins firma el acta de Declaración de Independencia de Chile.

5 de Abril de 1818: Chile se independiza formalmente de España luego de que San Martín derrotara a las fuerzas españolas en la Batalla de Maipú.

Agosto de 1818: Se aprueba, por medio de plebiscito, la primera Constitución Provisional.



Organización

Una vez completada la Independencia, se hace necesario organizar el sistema político y administrativo de la nueva república. La tarea se comienza con un período de ensayos constitucionales, entre 1823 y 1830, en el cual distintos sectores intentan llegar al gobierno.



Manuel Blanco Encalada

En este período destaca el año 1826 cuando la cabeza del poder ejecutivo deja de llamarse "Director Supremo" y pasa a denominarse "Presidente". El primer "Presidente" en ocupar esta nueva denominación es Manuel Blanco Encalada.

17 de Abril de 1830: Después de un período de guerras civiles entre los liberales contra los conservadores, los liberales son derrotados en la Batalla de Lircay.

1830: Inicia el Período Conservador, con Diego Portales a la cabeza.

1833: Se promulga una nueva Constitución portaliana, la cual se mantuvo vigente por 92 años. En ella se establecía las atribuciones de los tres poderes del Estado (Ejecutivo, Legislativo y Judicial). Esta constitución define a un Presidente dotado de una fuerte y acentuada autoridad en sus facultades.

1843: La antigua Universidad de San Felipe se transforma en la Universidad de Chile, cuyo primer rector de esta nueva casa de estudios fue el venezolano Andrés Bello.

1844: España reconoce, finalmente, la independencia de Chile.

26 de Julio de 1849: Se establece el Primer Banco de Chile llamado "Banco de Chile de Arcos y Cía."

30 de Junio de 1851: Se funda el Primer Cuerpo de Bomberos en Valparaíso, a raíz del gran incendio que afectó la ciudad a finales del año anterior.

Julio de 1851: Se inaugura el primer tramo de la vía férrea entre Caldera y Copiapó. Esto constituye la creación del primer ferrocarril en Sudamérica.

República Liberal

Una vez concluida la organización política del país, y alcanzada una estructura económica y cultural firme, la nación dio inicio a un proceso de desarrollo más acelerado en variadas áreas de la vida nacional, conocido como la etapa de la Expansión. En este período, Chile logró un notable desarrollo económico, favorecido por el auge de la minería y las considerables ganancias monetarias proporcionadas por la industria salitrera. El progreso de los medios de comunicación, ferrocarriles y carreteras facilitó el intercambio comercial y la colonización humana.

1865: La constitución establece libertad de culto, es decir, cada persona tiene la opción de elegir libremente su religión, de no elegir ninguna, o de no creer o validar la existencia de un Dios.

1868: Inicio de la segunda campaña de ocupación chilena en territorios araucanos.

1879: Inicia la Guerra del Pacífico con el Combate Naval de Iquique ocurrido el 21 de Mayo de este año, donde se enfrentan en la bahía de la ciudad, las embarcaciones chilenas "Esmeralda" y "Covadonga" contra las naves peruanas "Huáscar" e "Independencia". Las débiles y frágiles embarcaciones chilenas no resistieron el embate de las peruanas y, en un gesto de patriotismo, el capitán de la Esmeralda, Arturo Prat, saltó a la cubierta del Huáscar en un último esfuerzo por defender el honor de Chile.

7 de Junio de 1880: Toma del Morro de Arica. Las tropas chilenas logran tomar Arica y se imponen ante Perú por el dominio de Tarapacá, región que contaba con grandes riquezas mineras.

1883: Chile establece su victoria sobre Perú con el Tratado de Ancón.

11 de Febrero de 1891: Durante el gobierno de José Manuel Balmaceda, y en medio de fuertes tensiones políticas que enfrentaban al poder ejecutivo con el parlamento, el presidente ordena la inmediata clausura del Congreso Nacional lo que comienza una guerra civil que duraría seis meses y costaría la vida de más de 4.000 chilenos.



República Parlamentaria

En esta etapa, el predominio del Congreso Nacional fue absoluto e indiscutido. El Presidente queda reducido a un mediador que busca componer las relaciones entre los partidos políticos, y las decisiones importantes ya no pasan por él, si no que el país es gobernado mayoritariamente por el Parlamento.

1901: A fines de este año se firman los Pactos de Mayo entre Chile y Argentina, lo que resolvió un inminente conflicto armado por problemas fronterizos.

20 de Octubre de 1904: Se firma el Tratado de Paz y Amistad con Bolivia.

1907: Paro de trabajadores del salitre, los que abogaban por mejoras salariales y laborales. El 21 de Diciembre de este año, 10 mil obreros se reúnen en la Escuela Santa María de Iquique donde muchos son acibillados por las fuerzas militares, y obligados a volver a sus puestos de trabajo y deponer el paro.



1920: Se promulga la Ley de Instrucción Primaria Obligatoria.

11 de Septiembre de 1924: Se produce un pronunciamiento militar, donde una Junta Militar toma la dirección del país y ordena la disolución del Congreso Nacional. Esta es reemplazada por otra junta de carácter cívico-militar la cual ordena el regreso a la Presidencia de Arturo Alessandri Palma.

18 de Septiembre de 1925: Se aprueba la segunda Constitución Política en la que destaca la separación definitiva entre la Iglesia y el Estado, y la imposibilidad de disolver el Congreso Nacional por parte del Presidente de la República.

República Presidencialista

Con el nuevo marco legal de la nueva Constitución, el poder ejecutivo fue recobrando lentamente el rol central que había tenido anteriormente.

27 de Abril de 1927: Por disposición del Gobierno, los cuerpos de policía rural y policía municipal se fusionan para crear un sólo organismo: el Cuerpo de Carabineros de Chile.

1934: Se aprueba e implementa el voto femenino en elecciones municipales.

10 de Diciembre de 1945: Gabriela Mistral, poetisa chilena, recibe el Premio Nobel de Literatura.

8 de Enero de 1949: Durante el gobierno de Gabriel González Videla, se promulga una Ley que concede derecho a voto femenino en las elecciones presidenciales y parlamentarias.

22 de Mayo de 1960: Terremoto de Valdivia. Fue el terremoto de mayor magnitud registrado en el mundo con 9,5 grados Richter.

10 de Diciembre de 1971: Pablo Neruda, poeta chileno, recibe el Premio Nobel de Literatura.



Periodo de Gobierno Militar

11 de Septiembre de 1973: Las fuerzas militares, dirigidas por el General Augusto Pinochet, derrocan el gobierno del Presidente Salvador Allende en un golpe militar, y una nueva Junta Militar asume el mando del país en un gobierno autoritario. Allende muere en el ataque a La Moneda.

1973-1978: el General Pinochet consolida su poder por sobre los demás miembros de la Junta Militar, asumiendo de manera consecutiva los cargos de "Jefe Supremo de la Nación", "Presidente de la República" y "Capitán General", al mismo tiempo que conserva el cargo de Comandante en Jefe del Ejército. A su vez, la Junta Militar reemplaza al Congreso en el ejercicio de la función legislativa, quedando investida de los poderes Legislativo y Constituyente, potestad que ejerce

mediante Decretos de Leyes.

Enero de 1980: Se promulga la Ley de Municipalización de la Educación, entregando la administración de la educación pública a las municipalidades.

1980: La Junta Militar implementa una nueva Constitución Política, aprobada mediante un plebiscito.

1988: Se llama a un Plebiscito para decidir la continuación o término del gobierno militar.

5 de Octubre de 1988: Con un 54% de votos negativos a la continuación del gobierno militar, inicia el fin de este régimen.

14 de Diciembre de 1989: Patricio Aylwin gana a Augusto Pinochet las elecciones por la presidencia marcando el fin de la dictadura militar.

Reconstrucción Democrática

11 de Marzo de 1990: Aylwin asume la presidencia, poniendo fin a 17 años de régimen militar.

2006: Michele Bachelet es elegida Presidente de Chile, siendo la primera mujer en el país en ocupar este cargo.

27 de Febrero de 2010: Terremoto y tsunami en la zona centro-sur de Chile, con una magnitud de 8,8 grados Richter, uno de los más fuertes registrados en el país, con una destrucción considerable entre las regiones de Coquimbo y de la Araucanía.

Marzo 2020: La pandemia por un nuevo virus (COVID-19) llega a Chile (desde diciembre 2019 que ya se extendía por Asia y Europa). Como resultado de esto, miles de personas mueren y comienza en el país una crisis económica provocada por el confinamiento a raíz de las medidas preventivas y sanitarias. Esta pandemia se extiende por más de dos años en el mundo.

25 de Octubre de 2020: Se lleva a cabo un nuevo plebiscito por la aprobación o rechazo para elaborar la nueva Constitución, y el tipo de órgano encargado de redactarla: "Convención Constitucional" o "Convención Constitucional Mixta", resultando ganadora la opción del Apruebo y Convención Constitucional para la creación de una nueva Constitución.

19 de Diciembre de 2021: Gabriel Boric Font es electo como Presidente de la República, siendo el más joven en ocupar este cargo (con 35 años) y con el mayor número de votos desde el retorno a la democracia.



Cómo enseñar

Al igual que la mayoría de los contenidos teóricos, es muy importante hacerlo lo más dinámico y entretenido posible. Tratar de no hacerlo tedioso ya que de por sí la historia puede resultar un tanto aburrida para las muchachas adolescentes, y eso podría generar un rechazo por parte de ellas si se hace de una forma poco atractiva.

Se puede enseñar y revisar por partes, donde lo primero podría ser crear una conversación distendida y consultarles sobre qué saben ellas de la Historia de Chile, ya sean conflictos políticos, guerras y batallas, fenómenos sociales, desastres naturales, eventos culturales y sociales, entre otros. En segunda instancia, o primera si no se realiza el punto anterior, se puede entregar una ficha técnica o cartilla con el contenido que se quiere abordar para que ellas puedan revisarlo (primero) de forma individual y luego de forma colectiva en las Reuniones de Patrulla.

Finalmente, para llevar a cabo un análisis y una síntesis de los hechos más importantes, se puede pedir que realicen infografías por patrulla de períodos o algún tipo de organización acordada (por ejemplo, patrulla Puma hará una infografía sobre eventos naturales; patrulla Huemul hará infografía sobre guerras; patrulla Lince hará infografía sobre hechos culturales y sociales) para mostrarlos y presentarlos en alguna reunión de la sección y tenerlos en el cuartel como recordatorios.



Cuándo enseñar

Estos contenidos se pueden enseñar en diferentes instancias, pero siempre es importante que las muchachas tengan un conocimiento previo ya que la cantidad de información es mucha, por eso se sugiere hacer previamente lo de las fichas técnicas.

Se puede realizar en reunión de Alta Patrulla sin entrar en muchos detalles para que las muchachas lo analicen más en profundidad en sus Reuniones de Patrulla, o también se puede hacer el análisis mencionado anteriormente en una reunión con toda la sección, ya que de todos los sucesos ocurridos puede haber algunas confusiones o interrogantes que necesiten ser aclarados por la Guiadora.

Por qué enseñar

Que las muchachas aprendan de la historia de su país, de cómo fue evolucionando, de cómo se llevaron a cabo los distintos sucesos a través del tiempo, puede ser una gran determinante en la forma en que ellas asumirán su rol de ciudadanas en el futuro. Esto crea una cercanía de cada una de ellas con su país, su historia, se identifican con personajes, se esfuerzan por tomar mejores decisiones relacionadas a su entorno social y desarrolla el espíritu cívico para con la patria.

Para qué enseñar

Se enseña para que las Guías amplíen su conocimiento, tengan educación cultural, amplíen su mirada, consciencia, opinión y pensamiento crítico sobre el desarrollo de diferentes situaciones de la historia del país, de situaciones venideras y de eventos de la actualidad. Por otro lado, la conexión con nuestros antepasados y el conocimiento de la historia de nuestro país nos hace saber de dónde venimos para poder ser conscientes de las situaciones vividas, generando un aprendizaje en las personas para construir un mejor futuro.

Cómo evaluar

La idea de la evaluación es que, al igual que la enseñanza, debe ser lo más dinámica posible. Es decir, innovar al momento de evaluar este contenido puede marcar la diferencia.

Al igual que el resto del Plan de Adelanto, debe ser evaluado a través del juego y por medio de la observación individual en lo colectivo (por ejemplo, juegos grupales pero evaluación individual). Ejemplos de juegos pueden ser, corre y conteste, memorices, creación de línea de tiempo con relevos, representaciones, creación de película (video corto), obra de títeres, etc.

El criterio también debe estar presente durante toda la evaluación, ya que es uno de los ítems con más información teórica dentro del Plan de Adelanto, por lo que no espere, ni tampoco exija, que la Guía se sepa todas las fechas de memoria. También recuerde que todas las muchachas son diferentes y tienen diferentes tipos y ritmos de aprendizaje, por lo que se debe adaptar la evaluación de acuerdo con el contexto de cada una de ellas.

5. Tener una agenda con teléfonos de emergencia

Cada Guía debe tener una pequeña libreta donde estén anotados sus datos personales, los de sus padres (u otro familiar cercano) y de los integrantes de su patrulla, los de sus Guiadoras y Sub Guiadoras, los del/la Jefe de Grupo así como también los teléfonos de emergencia que sean necesarios de usar en variadas circunstancias. Esta información puede ser muy útil, ya sea para usarla nosotros mismos o para brindársela a quien la necesite. Se debe recordar que en momentos de gran tensión muchas cosas pueden olvidarse, es por eso que debemos tener la información bien anotada y a mano para no correr riesgos y así poder estar Siempre Lista para ayudar.

La libreta debe ser de tamaño pequeño que podamos guardarla en un bolsillo, así podremos tenerla siempre cuando se requiera, ya sea en actividades Scout como en el diario vivir. Puede ser comprada o confeccionada por cada Guía.

Se deben tener anotados los siguientes números a nivel nacional:

- 130 Incendios forestales (CONAF)
- 131 ambulancia
- 132 bomberos
- 133 carabineros
- 134 policía de Investigaciones (PDI)
- 135 fono Drogas
- 136 emergencias Cuerpo de Socorro Andino
- 137 servicio de Búsqueda y Rescate Marítimo Costero
- 138 servicio de Búsqueda y Salvamento Aéreo (SAR) Fuerza Aérea
- 149 fono Familia (Denuncias por Violencia Intrafamiliar)
- 1455 fono Orientación en Violencia contra la Mujer
- 800 20 25 19 Oficina de Fiscalización Contra el Delito (FICED). Recibe denuncias de todo Chile en contra del narcotráfico, robos con violencia, homicidios y delitos sexuales, con reserva de la identidad del denunciante.



Como forma fácil y didáctica de aprender los números de Ambulancia, Bomberos y Carabineros, recordar el ABC o 123 de Emergencias:

A. Ambulancia 131

B. Bomberos 132

C. Carabineros 133

Esta información debe complementarse, además, con números telefónicos locales como:

- Comisaría o retén más cercano al hogar y al local Scout
- Cuartel de bomberos del sector
- Posta o Servicio de Salud de Urgencia más cercano al hogar y al local Scout
- Algún centro toxicológico de la comuna o ciudad, en caso de intoxicación

Finalmente, como se mencionó más arriba, se deben tener los números de:

- Todos los integrantes de la patrulla
- Guiadora y Sub Guiadoras de Compañía
- Jefe de Grupo
- Padres u otro familiar cercano



Cómo enseñar

Idealmente, muestre alguna libreta suya donde aparezca toda esta información y dé ideas a las muchachas para que ellas sepan cómo comenzar a confeccionar su libreta, o qué tipo de libreta les sirve en caso de que no quieran hacerla con sus propias manos y la compren.

Seguido, entregue la información común nacional (números de emergencia ABC 123 e iguales para todo el territorio) para que las muchachas la puedan anotar en su libreta, o también se les puede pedir que hagan su propia investigación en cuanto a esto (de ser así, la información debe ser corroborada por la Guiadora), y para los datos que pueden variar (de patrulla, familia, información complementaria de sus servicios más cercanos) puede solicitarle que visite estos centros de su comunidad y anote esta información. Siempre la información debe ser corroborada por el equipo de Guiadoras para no tener errores; además esta puede ir variando, por lo que requiere ser revisada cada cierto tiempo (una o dos veces al año, idealmente).

Se sugiere que esta prueba sea realizada de la forma en que se presenta, es decir, una libreta física y material. No se recomienda que realicen una ficha o algún registro en dispositivos electrónicos ya que, en caso de descarga, avería o alguna situación adversa con él, las muchachas no tendrán acceso a la información requerida.

Cuándo enseñar

Este tipo de información es ideal enseñarlo a las Guías de Patrulla en Alta Patrulla por medio de alguna ficha técnica o informativo para que después lo analicen en profundidad en las Reuniones de Patrulla y puedan, también, entre todas buscar los números de emergencia de la comunidad o localidad y los de el resto de sus compañeras.

Por qué enseñar

El espíritu cívico y de servicio debe reinar dentro de todas las muchachas, por lo que conocer los teléfonos e información general de los servicios de emergencia las ayudará a estar mejor preparadas en su vida cotidiana, lo que les permitirá cumplir con el Lema, la Promesa y la Ley, recalcándoles que son parte de una comunidad a la cual deben servir de la manera en que puedan, pero de forma proactiva.

Para qué enseñar

Se enseña para que las Guías estén bien preparadas en caso de emergencias, en caso de ser requerido o simplemente para su uso personal en diferentes contextos y situaciones de su vida.

Cómo evaluar

Centrar la evaluación en el hábito de portar siempre su libreta, ya que no se pide que se aprendan la información de memoria, si no que tengan la libreta a mano en caso de requerirse, lo que puede suceder en cualquier momento, aunque es importante fomentar que se aprendan los números de sus familiares en caso de emergencia.

Durante cada inspección agregue este punto a evaluación para que se acostumbren a portarla, luego, ya será costumbre para ellas. Se puede solicitar la información en algún juego o competencia para agregar dinamismo y que sepan que deben estar siempre listas en todo momento, no sólo en la inspección.

6. Llevar a cabo una Buena Acción

Una Buena Acción es una ayuda que se hace al prójimo sin esperar nada a cambio. Es un granito de arena que ayuda a que todo pueda ser mejor de realizar, más rápido, más fácil. Es mirar y fijarnos en nuestro entorno y ayudar

donde se necesite, idealmente que nazca de nuestra propia iniciativa y conciencia.

Historia de una Buena Acción

Era el final del otoño de 1909. Durante el día, la ciudad de Londres había estado sumergida como en una sopa de guisantes, con una niebla espesa que prácticamente había detenido todo el tráfico y todos los negocios de la capital británica.

Un publicista norteamericano, el señor Boyce, de la ciudad de Chicago, tenía dificultades para encontrar una dirección en el centro de la ciudad. Se había detenido bajo una de las lámparas de la calle para orientarse mejor, cuando de repente apareció un muchacho entre la niebla.

"¿Puedo ayudarlo señor?" pregunto el muchacho.

"Ya lo creo que sí", dijo el señor Boyce. "quisiera que me indicaras cómo llegar a esta dirección..."

"Yo lo llevaré ahí señor", dijo el muchacho, y se encamino en la dirección deseada por el Sr. Boyce.

Cuando llegaron al lugar, el Sr. Boyce buscó en sus bolsillos algunas monedas para dárselas de propina, pero antes de que tuviera oportunidad de ofrecérselas, el muchacho le dijo:

"No señor, muchas gracias, soy un scout, y un scout no acepta nada por ayudar a alguien".

"¿Un scout? ¿Y qué es eso?", pregunto Boyce.

"¿No ha oído hablar de los Boy Scouts de Baden-Powell?"

El señor Boyce no había oído de ellos, "cuéntame de ellos" dijo.

Así que el muchacho le contó al norteamericano acerca de él y sus hermanos Scouts. El Sr. Boyce quedó muy interesado y después de terminar sus negocios, le pidió al muchacho que lo llevara a las oficinas de los Boy Scouts británicos. Ahí desapareció el muchacho.

En la oficina, el señor Boyce conoció a Baden-Powell, el famoso general inglés que había fundado el movimiento Scout hace dos años. Boyce quedó tan impresionado con lo que Baden-Powell le dijo acerca del escultismo que decidió llevarlo a su país cuando regresó de Inglaterra.

¿Qué paso con el muchacho que ayudo a Boyce? Nadie lo sabe. Nadie volvió a oír de él, sin embargo, nunca se le olvidó.

Los Scouts de EE. UU. regalaron al centro internacional de adiestramiento en Gilwell Park en Inglaterra, una hermosa estatua de un búfalo americano, con una simple inscripción que dice:

"Al scout desconocido, quien en su lealtad al diario cumplimiento de la buena acción, hizo posible traer el movimiento scout a los Estados Unidos de América".

Una buena acción a un hombre, se transformó en una buena acción a millones de muchachos; tal es la fuerza de la buena acción.



Cómo enseñar

La Buena Acción debe ser un hábito en las Guías y éste se debe inculcar en ellas desde que llegan a la sección. La idea es que internalicen el hábito por el placer de servir y ayudar a otros, y no como una obligación impuesta. Para esto, la Guiadora debe ser el primer ejemplo, además de motivar a las muchachas a realizar buenas acciones.

sin importar la magnitud de la misma, ya sea algo simple o, por el contrario, una en que necesiten hacerla como sección o patrulla. De cualquier forma, este punto de Buena Acción debe planearse de forma individual aunque al momento de la ejecución sea de forma colectiva.

Por otro lado, la idea de la Buena Acción puede ayudarla a incentivar a las demás Guías a que estén siempre listas por medio de la preparación en diferentes áreas, y así todas podrán servir a los demás sin esperar recompensa.

Cuándo enseñar

El concepto de Buena Acción debe enseñarse todo el tiempo, es un contenido transversal, así como el cumplimiento de la Ley y la Promesa, pero si nos referimos a una instancia formal donde abordar en profundidad este tema, puede ser en reunión de Compañía, ya que el espíritu de la Buena Acción debe ser transmitida por la Guiadora a todas las muchachas íntegramente. Es decir, es algo que realmente deben comprender e internalizar, por lo que es mejor que las muchachas lo escuchen directamente de la Guiadora.

Sin embargo, todo el análisis y posterior planificación de Buenas Acciones debe hacerse en Reunión de Patrulla, ya sea para realizar una en forma colectiva, o para una individual pero con ayuda de todas las compañeras de la patrulla.

Por qué enseñar

Que las Guías aprendan a realizar una Buena Acción personal de manera sincera y espontánea es una muy buena manera de que vivan y sientan el Lema, la Promesa y la Ley Guía. Así ellas podrán destacarse en su comunidad como personas útiles, y a la vez, irse convirtiendo paso a paso en buenas ciudadanas. Las Guías deben ser un ejemplo para sus hermanas más pequeñas, así como también serlo para las muchachas de su entorno social y educativo que no pertenecen al movimiento.

Para qué enseñar

Para que las muchachas desarrollen, pero también demuestren a su entorno familiar, social y escolar que el espíritu de servicio está siempre presente en cada una de ellas.

Cómo evaluar

Poder determinar si las Guías están cumpliendo con la Buena Acción es un tema que está íntimamente relacionado a la confianza que se tenga en ellas, ya que las Guiadoras no estarán siempre presentes cuando las muchachas las realicen, más aún si se considera que en esta etapa de progresión se apunta a una Buena Acción personal e individual. Por lo tanto, es imperativo apoyarse en las Guías de Patrulla, ya que ellas son las que pasan más tiempo con las demás patrulleras y pueden observar de mejor manera la realización de la Buena Acción, ya sea dentro o fuera del local.

Al consultar a la Guía por la Buena Acción que realizó, es muy importante preguntarle cómo se sintió, cómo se le ocurrió hacerlo, si tuvo alguna dificultad o no, etc., ya que esto, aunque no parezca, crea un cambio en las actitudes que cada muchacha tiene para con el espíritu de servicio.

7. Poseer Cédula de Identidad

La cédula de identidad es el documento oficial que acredita la identidad de una persona chilena. Entre los datos que contiene está el nombre completo, Rol Único Nacional (RUN) y sexo, además de la foto, firma y huella dactilar. Quien desee que aparezca su profesión en la cédula de identidad, debe estar inscrito en el registro de profesio-

nales. El trámite se puede realizar durante todo el año en cualquier oficina del Registro Civil e Identificación. Va dirigido a todos los chilenos y chilenas (incluye extranjeros que se les haya otorgado una visa a través del Departamento de Extranjería y Migración (DEM) del Ministerio del Interior y Seguridad Pública).

Para la solicitud de obtención o renovación de la Cédula de Identidad sólo se requiere la presencia de la persona interesada en una oficina del Registro Civil, haciendo mención de su nombre completo, fecha de nacimiento y RUN (en algunos casos podrían requerirse más antecedentes para comprobar la identidad). En el caso de solicitar el documento por primera vez se pedirá hacer impresión de todas las huellas dactilares (10 dedos).

Para la entrega o retiro del documento (primera vez o renovación) debe presentar el comprobante de solicitud, y si es una tercera persona debe tener comprobante de la solicitud, cédula de identidad vigente y poder otorgado por el o la oficial civil o notarial en el que conste la autorización para retirarlo. En caso de menores de edad, la cédula debe ser retirada por uno de los padres o el tutor o tutora, presentando el comprobante de solicitud, previa verificación del parentesco o tutoría.

El RUN se obtiene del certificado de nacimiento, el cual es entregado al momento del registro del nacimiento (inscripción) o solicitando un certificado en las mismas oficinas del Registro Civil.

El costo del trámite (al año 2022) es de \$3.820, ya sea para obtención por primera vez o renovación para chilenos, y de \$4.270 para extranjeros.



Cuando se renueva la cédula, la anterior pierde vigencia o queda bloqueada automáticamente (dependiendo de la causa de renovación).

Fuente: <http://www.chileatiende.gob.cl/> (Más información)

Cómo enseñar

Primeramente se debe hacer un catastro sobre las muchachas que tienen y las que no tienen su identificación. Luego de esto, como sugerencia, se puede planear una visita a la oficina de Registro Civil más cercana al local, donde las muchachas puedan ir y conocer in situ la manera más simple de hacer el trámite. Esto puede ir asociado con alguna demostración o explicación de parte de algún funcionario de la oficina de ser posible. Como complemento a esto, se puede asistir a esta visita con las apoderadas/os de las muchachas que no tengan su carnet de identidad y aprovechar de realizar el trámite junto a sus hijas en el momento. Dependiendo de la comuna o ciudad donde active el Grupo Scout, averiguar los horarios y días de atención de cada oficina de Registro Civil para poder gestionar la visita.

De no ser posible la visita, se puede hacer una disertación por parte de algunas de las Guías que hayan hecho el trámite últimamente, o que averigüen sobre él, con ayuda de infografías, PPT, papelógrafos. Se puede designar

a una muchacha de cada patrulla que haga la presentación en cada una de las Reuniones de Patrulla correspondientes.

Siempre se debe incentivar el portar la cédula de identidad en todo momento y en cualquier ocasión ya que es el documento oficial de identificación en nuestro país, así como también su cuidado y buen uso.

Cuándo enseñar

Este contenido se puede enseñar en Alta Patrulla y luego, las Guías y Sub Guías, pueden entregar estos conocimientos en la Reunión de Patrulla en caso de que se entregue en forma escrita. Pero en caso de que se haga una visita in situ para enseñar este contenido en las oficinas de algún Registro Civil, posiblemente sea mejor realizarlo con toda la Compañía.

Por qué enseñar

Es muy importante enseñar este tipo de contenidos porque es muy necesario, y cada vez más, inculcar valores cívicos a las muchachas, especialmente el que posean su cédula de identidad y que acostumbren a portarla siempre por motivos, no sólo en ámbitos de derechos ciudadanos, si no que por seguridad y precaución ante cualquier eventualidad que pueda ocurrir o en la que se puedan ver envueltas en cualquier momento de sus vidas.

Para qué enseñar

El poseer su cédula de identidad es uno de los primeros pasos que toda persona debe dar para poder convertirse en una persona con cultura cívica, entendiendo que es parte de una sociedad organizada y ordenada, así como que los documentos personales de identificación son parte de nuestros derechos como miembros de una nación.

Cómo evaluar

Una forma muy dinámica de evaluar el proceso de obtención o renovación de la cédula de identidad es realizar algún juego de roles con las muchachas de la Compañía, donde tengan que realizar el trámite con una escenografía y personajes, y se puede complementar con alguno de los otros contenidos de carácter cívico de esta u otra etapa de progresión.

Por otro lado, una forma real de crear el hábito, así como de evaluar constantemente, es que se pida a las muchachas, dentro de la inspección, que porten su cédula de identidad, así como sus materiales de patrulla y de reuniones habituales.

Por último, recordar y recalcar su porte en todo momento ya que es un elemento, no sólo de identificación, si no que también de seguridad.

Área Institucionalidad



1. Conocer el Trébol (Nacional y Mundial) y Flor de Lis (Nacional y Mundial) y explicar el simbolismo de sus partes

Trébol

El Trébol, utilizado en la Insignia Mundial, es el símbolo unificador de la Asociación Mundial de Guías Scout, y fue adoptado como tal en la 11ª Conferencia Mundial de 1946 en Francia. El Trébol es el símbolo oficial de la rama femenina del Movimiento Scout, el Guidismo.

TRÉBOL ANTIGUA ASOCIACIÓN DE GUÍAS DE CHILE



ANTIGUO TRÉBOL MUNDIAL



Trébol Nacional

El Trébol Nacional de la Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile consta de las partes presentadas a continuación:

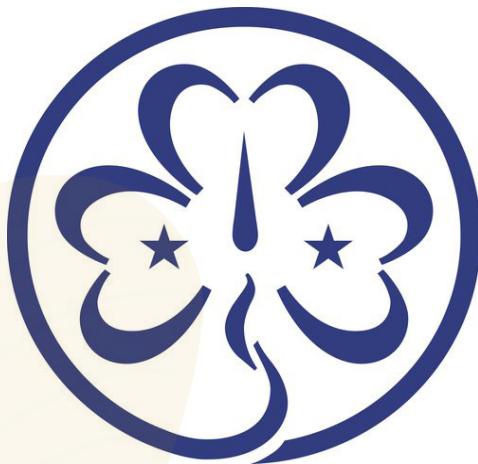
- Los tres pétalos del Trébol representan los 3 principios presentes en la Promesa Guía (Dios, Patria y Hogar).
- En el centro, el Blasón Nacional como forma de identificación del país al que pertenece, Chile.
- En la parte inferior, una cinta que representa la sonrisa de la Guía, en la cual está presente el Lema Guía: Siempre Lista.



Trébol Mundial

Actualmente, el Trébol Mundial Guía contiene las partes que se detallan a continuación:

- Los tres pétalos del Trébol representan los deberes con Dios, con los demás, y conmigo misma.
- Las dos estrellas presentes en los pétalos laterales representan la Ley y Promesa Guía.
- La aguja central indica el Norte del Camino a seguir.
- La base del tallo, en forma de llama, representa el amor a la Humanidad.
- La circunferencia que rodea el Trébol representa la Hermandad Mundial Guía.



Flor de Lis

Durante el primer campamento experimental, en Agosto de 1907, Baden-Powell adoptó la Flor de Lis como símbolo del movimiento Scout ya que en las brújulas marítimas y en los mapas siempre aparece este símbolo como forma de apuntar hacia el norte, y eso es lo que el fundador quería conseguir con el movimiento, que se siguiera el camino correcto y siempre mirando adelante hacia el objetivo de servir y ser útiles al prójimo.

FLOR DE LIS MUNDIAL (ORGANIZACIÓN MUNDIAL SCOUT)



FLOR DE LIS ANTIGUA ASOCIACIÓN DE BOY SCOUTS DE CHILE



Flor de Lis Nacional

La Flor de Lis Nacional de la Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile consta de las partes presentadas a continuación:

- Los tres pétalos superiores de la Flor de Lis representan los 3 Principios presentes en la Promesa Scout (Dios, Patria y Hogar).
- Los tres pétalos inferiores de la Flor de Lis representan las 3 Virtudes del Scout (Lealtad, abnegación y pureza).
- El cóndor, animal nacional de nuestro país, representa la fuerza del Scout, y en el centro, el blasón nacional de nuestra patria.
- Las dos estrellas blancas presentes en el centro de cada pétalo, representan los 10 artículos de la Ley Scout.
- En la parte inferior, la cinta con el Lema que representa la sonrisa Scout.
- Bajo la cinta, el nudo de la Buena Acción.



Flor de Lis Mundial -WFIS-

Actualmente, la Flor de Lis Mundial de la WFIS (World Federation of Independent Scouts) es de color amarillo ocre, con detalles en rojo, y sus partes tienen los siguientes significados:

- Los tres pétalos superiores de la Flor de Lis representan los 3 Principios presentes en la Promesa Scout (Dios, Patria y Hogar).
- Los tres pétalos inferiores de la Flor de Lis representan las 3 Virtudes del Scout (Lealtad, abnegación y pureza).
- La circunferencia central que une los pétalos inferiores con los superiores representa la Unión Scout.
- La aguja en el pétalo central indica el camino recto que todo Scout debe seguir en su vida.
- En la parte inferior, el nudo llano representa el trabajo y la dedicación que todo Scout debe tener.



Cómo enseñar

Para la enseñanza de este contenido es importante contar con apoyo audiovisual o de imágenes, ya que solamente explicado no termina de ser aprendido por las muchachas. Es necesario poder contar con imágenes de los dos tréboles y de las dos flores de Lis y sus partes.

Se puede enseñar en forma teórica primero y luego hacer un reforzamiento del contenido en forma práctica y con material concreto; esto puede ser con las insignias, algún pin o alguna figura de los tréboles y de las flores de Lis.

Cuándo enseñar

Estos símbolos pueden ser enseñados durante el adiestramiento de la Alta Patrulla a las Guías y Sub Guías con los métodos explicados anteriormente, para que ellas procesen el contenido con calma, lo analicen y lo internalicen, y luego terminan de completar su proceso de aprendizaje enseñándolo a sus patrullas de base.

Al momento de enseñar estos contenidos, se pueden dar consejos a las Guías de cómo enseñarlos a sus patrullas; por medio de juegos, actividades lúdicas, manualidades u otra forma concreta de crear este material que después les puede ayudar a practicar y enseñar a las niñas nuevas que vayan integrándose a la patrulla en el futuro.

Por qué enseñar

Con la enseñanza de este contenido las muchachas pueden entender y sentir que son parte de una hermandad. Con esto, se dan cuenta que existe un símbolo que todas las Guías del mundo comparten y que tienen en común, lo que unifica el movimiento independiente de razas, credos, nacionalidades, etc.

El diseño de los tréboles y flores de Lis pueden variar según instituciones pero el significado de sus partes será siempre el mismo.

Para qué enseñar

Para que se cree un sentido de pertenencia para con el movimiento femenino del escultismo (Guidismo), y, por ende, con la hermandad Guía por parte de las muchachas. Esto provoca un mayor compromiso de parte de las guías con sus compañeras, con su grupo y con el movimiento del que son parte.

Cómo evaluar

Para la evaluación de este ítem se aconseja que sea por observación mediante juego activo, ya sea por patrulla o equipos pero con evaluación individual.

Se debe preparar con anticipación un juego dependiendo de las características de la muchacha pero siempre abogando porque sea un juego con imágenes, lo cual puede ser memorice, juego de emparejamiento, completar diagrama, entre otros. De todas maneras la evaluación debe ser siempre flexible, ya que puede ser que las muchachas no recuerden cada una de las partes y su significado pero eso no significa que no sepa el concepto general de lo que estos símbolos significan y lo que cada una de sus partes representan.

2. Conocer los Saludos Scout

La Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile ha definido los saludos para todos sus miembros uniformados (invertidos), los cuales son: Saludo completo y Saludo medio.



Para poder realizarlos, primero debemos conocer el significado y las partes de la seña scout. Esta seña scout, según describe Escultismo para Muchachos, se hace con la palma vuelta hacia el frente, el pulgar sobre el meñique (el más fuerte protege al más débil) y los otros tres dedos señalando hacia arriba para recordar las tres partes de la Promesa Scout (Dios, Patria y Hogar).



Saludos

El **saludo completo** se utiliza para la ceremonia de izamiento y bajada de la Bandera Nacional, o al saludar a un superior. Por ejemplo, de guía a guidora. Se realiza levantando la mano derecha (haciendo la seña scout) hasta tocar con la punta de los dedos el ala del sombrero, el ala del quepis, el borde de la boina, o la sien. La seña debe mirar hacia el frente y no hacia abajo como los saludos militares. Al bajar el brazo, luego de izar o bajar bandera, no se debe hacer sonar al tocar contra la pierna.

El **saludo medio** se realiza para la ceremonia de investidura o para saludar a un scout de igual o menor rango. Por ejemplo, de guidora a guidora o de guía a guía. Se realiza haciendo la seña scout con la mano levantada a la altura del hombro mirando hacia arriba.

*En el caso de las Guías de Patrulla, estas deben sostener el tótem con la mano izquierda y saludar con la mano derecha (tanto para el saludo medio como completo), pues en la Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile no está instaurado el saludo al bordón.

El **saludo con la mano izquierda**, o apretón de manos, es una muestra de amistad, es por eso que se hace con esta mano ya que es la más cercana al corazón.

La historia del saludo con la mano izquierda tiene variadas versiones, pero una de las más conocidas está asociada a la vida militar de Baden-Powell en África. Según esta versión, se cuenta la historia del encuentro entre Baden-Powell y el jefe Prempeh, líder de los Ashantis. En 1886, el derrotado líder se negó a saludar a BP con su mano derecha, y extendiéndole la mano izquierda le dice: "No, en mi pueblo el más bravo entre los bravos es saludado con la mano izquierda".

Más, esta versión se complementa con la obra de Eileen Wade, titulada "Olave Baden-Powell" en 1971, en la cual afirma que: "el saludo con la mano izquierda, común entre los Scouts y Guías de todo el mundo, es algo particular de este movimiento y posee un origen romántico.

El Fundador explicó el saludo mediante el cuento de dos tribus de África que estaban constantemente en guerra. En una ocasión, uno de los líderes, cansado de la situación bélica, se trasladó a los límites de su territorio y, cuando



el jefe de la otra tribu apareció, arrojó su escudo y extendió su mano zurda, diciendo que esta era una prueba de su buena voluntad y sus deseos de paz. El otro jefe respondió a su vez estrechando la mano de su enemigo y este saludo pasó a ser recordado como símbolo de amor y verdad para la vida en comunidad”.



Cómo enseñar

Debido a que es un contenido muy visual, se puede entregar una cartilla o ficha técnica con cada saludo, sus partes y momentos en que se hacen, pero el significado de cada uno de ellos es importante conversarlo en forma oral, ya que posiblemente puedan entender mejor las historias de estos saludos, cómo nacieron y el significado de ellos, y junto a esto hacer algunas preguntas y resolver dudas.

Cuándo enseñar

Se puede enseñar en una reunión de toda la sección o en la forma habitual utilizando el sistema de patrullas. Por cualquiera de las dos instancias es importante que se haga de ambas formas sugeridas en el ítem anterior, en forma de ficha para la memoria visual, y también en forma oral para la memoria auditiva y creación de experiencia en torno a la conversación.

De todas maneras, las Guiadoras deben siempre recordar enseñar con el ejemplo, por lo que saludar constantemente a cualquier otro Scout con los saludos enseñados y realizarlos en las instancias correspondientes será la mejor manera de que las Guías lo aprendan a hacer correctamente y a crear el hábito de realizarlo.

Por qué enseñar

Los saludos Scout se enseñan porque, al igual que la mayoría de los ítems en el área de Civismo, crean un sentido de pertenencia en las muchachas, lo que las hace internalizar que son parte de un movimiento e institución que se guía por ciertos principios.

Por otro lado, estos saludos ayudan a formar lazos y cercanía entre los distintos actores del movimiento Scout y Guía, y que se reconozcan como parte de ellos.

Para qué enseñar

Para que las guías conozcan los distintos tipos de saludos Scout que existen, cuándo se deben realizar y en qué forma, además de conocer un poco el significado que tiene cada uno de ellos para la hermandad Scout y Guía.

Cómo evaluar

Hay dos aspectos a evaluar en este ítem, los cuales son la parte teórica de los saludos (partes, historia, significados) y la parte práctica que es realizarlos en las instancias que corresponden y de la forma correcta.

Para la parte teórica se pueden realizar juegos de conocimiento, y para la parte práctica, la observación en ceremonias, saludos y despedidas con otros miembros Scout, subidas y bajadas de bandera habituales, entre otros.



3. Conocer los distintivos de cargo del Grupo y Localidad

DISTINTIVOS DE CARGO A NIVEL GRUPAL

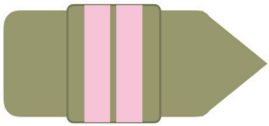
Todos los dirigentes del Grupo Scout deberán usar pañoleta con los colores estimados por el Grupo Scout y su distintivo de cargo correspondiente.



Jefa/e de Grupo



Sub Jefa/e de Grupo



Guiadora de Ronda



Sub Guiadora de Ronda



Jefa/e de Manada



Sub Jefa/e de Manada



Guiadora de Compañía



Sub Guiadora de Compañía



Jefe de Tropa



Sub Jefe de Tropa



Jefa/e de Clan



Sub Jefa/e de Clan

DISTINTIVOS DE CARGO A NIVEL LOCAL

Todos los dirigentes que tengan un cargo local deberán usar pañoleta color azul rey y su distintivo de cargo correspondiente.



Comisionada/o Local



Sub Comisionada/o Local
de Administración



Sub Comisionada Local
Habitada



Sub Comisionada/o Local
Lobato



Sub Comisionada Local
Guía



Sub Comisionado Local
Scout



Sub Comisionada/o Local
Rover - Ranger

***Cabe destacar que los distintivos de cargo, tanto a nivel grupal como local deben usarse en las instancias correspondientes; usar pañoleta de grupo y distintivos de grupo en actividades grupales y en todo evento si no se tiene un cargo local; usar pañoleta y distintivos de cargo locales cuando se asista a la actividad en calidad de miembro del equipo local.**

Cómo enseñar

Esta información puede ser entregada en fichas en color para cada patrulla y que las ocupen como material de estudio en sus reuniones de patrulla, o bien a cada guía para que lo peguen en su cuaderno scout. También es buena manera que las muchachas creen material concreto para que les sea más fácil adquirir el contenido.

También por medio de la creación de estos materiales pueden crear tablas, listados o diagramas de forma que sea sencillo aprenderlo para todas las muchachas.

Cuándo enseñar

El momento ideal para enseñar este contenido es en reunión de Alta Patrulla y aprender por medio del material creado que se menciona en el punto anterior, o que las guías y sub guías confeccionen sus propias presillas de color para los cargos grupales y locales, ya sea con cartulina, cintas de raso, tela, etc., y al tiempo de enseñar esto, ir explicando los significados de sus colores, cantidades de cintas, pañoletas, etc. Así las guías van aprendiendo al ir creando y no sólo al visualizar una foto. Luego, esto mismo se les pide que lo hagan en sus reuniones de patrulla, así las patrulleras aprenden y las guías y sub guías refuerzan contenidos.

Finalmente, una vez enseñados los contenidos anteriores, se puede coordinar una visita al local de parte del Comité Ejecutivo Local (o parte de él) y que ellos digan una breve reseña de su cargo y funciones a realizar en la Localidad, así las muchachas pueden conocerlos, en caso de no haber tenido la oportunidad, y también de su labor dentro de la institución. Esto también se puede realizar con los mismos jefes del grupo y así aprovechar de conocer las distintas secciones, brevemente su metodología y su enfoque dentro del movimiento y grupo. Por ejemplo, invitar a la Guiadora de Ronda, que explique su metodología en base al cuento de la Lechuza Castaña y los nombres que cada sub guiadora recibe (Hada Dulzura, Luciérnaga, etc).

Por qué enseñar

Estos aspectos buscan, por medio del aprendizaje de los distintivos de cargo, que las muchachas internalicen y entiendan que en su vida diaria pertenecen a una sociedad estructurada con normas que regulan la interacción de las personas, así como autoridades que representan a la población en los diferentes ámbitos sociales.

Para qué enseñar

Con estos contenidos se busca que las guías identifiquen y creen sentido de pertenencia con la institución, y más específicamente, con los colores de su grupo y localidad, así como también que tengan conciencia de que pertenecen a un movimiento y una institución estructurada y jerárquica, para que al encontrarse con dirigentes con algunos de estos cargos en cualquier tipo de actividad puedan reconocerlos y presentar los respetos correspondientes.

Cómo evaluar

Los distintivos de cargo son temas que dependen mucho de la memorización y la práctica. Procure que todos los dirigentes del grupo lleven siempre puestas sus presillas de cargo para que las muchachas se familiaricen con ello cada día más. Así es como la evaluación también se puede llevar a cabo, consultando permanentemente a las muchachas sobre qué jefe lleva qué color, tal jefe qué cargo tiene, etc.

Otra forma de evaluar, también, es que se realice un Kim vista, el cual puede durar toda la reunión, donde al final se consulte si los jefes llevaban bien sus cintas de cargo, o si alguien estaba cambiado con el cargo que realmente tiene (esto se puede acordar previamente con los jefes).

Realizar un memorice con tarjetas con los nombres de los cargos y las cintas confeccionadas anteriormente también puede funcionar al momento de una evaluación.

Finalmente, procurar que las guías, en eventos inter grupales y locales, siempre sepan identificar, tanto a los dirigentes con cargos en otros grupos como a los miembros del equipo local, con el objetivo de fomentar el respeto hacia ellos y como medida de seguridad frente a cualquier circunstancia que pueda ocurrir.

4. Conocer las formaciones y las llamadas del silbato

Para lograr una buena comunicación entre la Guiadora y las Guías, y para evitar desorden, se utilizan las señales con brazos para las formaciones de la sección. La Guiadora debe quedar siempre en el medio de cada formación dependiendo de su forma. Por otro lado, esto se acompaña por medio de toques de silbato para hacer llamadas o instrucciones simples.

SIMBOLOGÍA DE CARGOS



Guiadora



Guía de Patrulla



Sub Guía de Patrulla



Patrullera

FORMACIONES DE BRAZOS



Línea

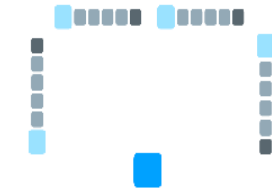


Columnas abiertas



Columnas cerradas





Cuadrado



Filas



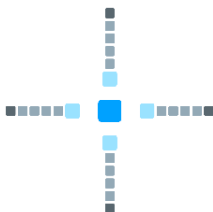
Una fila



Círculo



Herradura



Estrella

Cómo enseñar

Un primer acercamiento de las muchachas al conocimiento de las llamadas de silbato y formaciones puede ser entregar una cartilla con el contenido mencionado anteriormente aunque es necesario explicar lo que allí aparece ya que posiblemente no puedan entenderlo sin ayuda o sin antes haber participado en alguna formación.

De todas maneras, siempre es bueno realizar juegos activos con toda la Compañía para poder reforzar el aprendizaje de este contenido ya que su aplicación es netamente práctica, por lo que se puede realizar un juego donde cada Guiadora se encuentre en distintos puntos, lejos una de la otra (ya sea en el local o en campamento), y se realice un ping-pong de formaciones, llamando una primero, corrigiendo errores en la formación, luego llama la siguiente Guiadora y hace lo mismo, y así sucesivamente. Esto se puede realizar para las formaciones y también, dentro de cada formación, hacer llamadas y/o indicaciones de silbato. Junto a esto, las Guías van a poder aplicarlo al momento, ya que para todo lo que realizamos en una reunión sabatina o cualquier otro tipo de actividad, se deben realizar formaciones para ordenar y organizar a las muchachas.

Cuándo enseñar

Esto, debido a que es un contenido sencillo de enseñar y para aprender necesita solamente práctica, puede ser enseñado directamente a las Guías de base por cada Guía de Patrulla en Reunión de Patrulla (con ayuda de las Guías que lleven más tiempo en la sección), a modo de primer acercamiento.

Como se explica en el punto anterior, los juegos y dinámicas para enseñar este contenido en forma práctica son necesarios llevarlos a cabo en reunión de sección donde estén todas las patrullas juntas para poder completar cada formación.

Por otro lado, es importante estar constantemente practicándolo en caso de que hayan nuevos ingresos a la sección para que las nuevas aspirantes sepan en qué instancias se desarrolla cada una, su lugar dentro de la formación y en qué llamados de silbato debe acudir.

Por qué enseñar

Se enseñan formaciones y llamadas de silbato porque crea en las guías el hábito del orden y la organización. Por medio de ellas se pueden adquirir habilidades que tengan relación con su rol a cumplir en cada una de las instancias y que se debe complementar con el resto de sus compañeras para que funcione un cuerpo mayor. Esto, llevado a su vida futura, la ayudará a poder complementarse de buena manera con sus pares y equipos de trabajo en todo ámbito de la vida (trabajo, estudios, hogar, entre otros).

Para qué enseñar

Se enseña para que las muchachas puedan conocer las diferentes llamadas de silbato y formaciones que deberá seguir y cumplir en cualquier tipo de actividad, desde nivel grupal hasta el nacional, ya que las formaciones y llamados son universales en nuestro país. Esto facilita la gestión y organización de las patrullas por medio del sistema de patrullas, donde cada muchacha sabrá su lugar de formación dentro de diferentes actividades o instancias, y también para saber en qué momento acudir en caso de llamado.

Cómo evaluar

Para evaluar este contenido se puede hacer directamente en las formaciones y llamadas de cada sábado mediante observación y/o al realizar los juegos antes mencionados luego de que la Guía haya podido aprender bien cada una ellas. También es bueno, no solamente evaluar que se forme correctamente junto a su patrulla, si no que sepa las instancias en que se hace cada formación, la correcta postura corporal que debe tener al momento de formarse y también el respeto que debe presentar en cada una de ellas.



5. Conocer algunos rasgos importantes de la vida de Baden-Powell y Lady Olave, además de algunos antecedentes sobre la historia del Guidismo y Escultismo Mundial

Vida de Lord Robert Baden-Powell

Robert Stephenson Smith Baden-Powell nació el 22 de Febrero de 1857 en Paddington, Londres, Inglaterra. Su padre murió cuando él tenía 3 años, dejando a su madre viuda con varios hijos y una situación económica difícil.

Robert inició sus estudios formales en la escuela de Rose Hill, y pese a no ser un estudiante destacado, obtuvo una beca de estudios para ingresar a la escuela Charterhouse en Londres. Durante su infancia y juventud, Baden-Powell incurrió en las artes plásticas, fútbol, teatro, exploración, cacerías de conejos y canto.

En 1876 se unió al ejército británico y fue enviado a la India y a África por el Servicio de Inteligencia Secreto Británico. En 1887, Baden-Powell se encontraba en África, formando parte en la campaña en contra de los Zulúes y más tarde en contra de la tribu Ashanti. Los nativos le dieron el nombre de Impeesa, el lobo que nunca duerme. Fue ascendido a mayor en 1889.

En 1896, dirigió la expedición en contra de los Matabeles en Rodesia, en la Segunda Guerra Matabele. Esta fue una experiencia formativa para él, y muchas de sus ideas relativas al escultismo se arraigaron aquí.

En 1899, durante la Segunda Guerra Boer en Sudáfrica, Baden-Powell defendió con éxito su fortaleza y la ciudad circundante durante la ocupación de Mafeking, y en 1901, tras la liberación de Mafeking, Baden-Powell fue ascendido a mayor General por la Reina. Regresó a Inglaterra como un héroe, y se encontró con la sorpresa que su popularidad se había extendido gracias a su libro *Aids to Scouting*, destinado al ejército, y se estaba usando como libro de texto en las escuelas para muchachos.

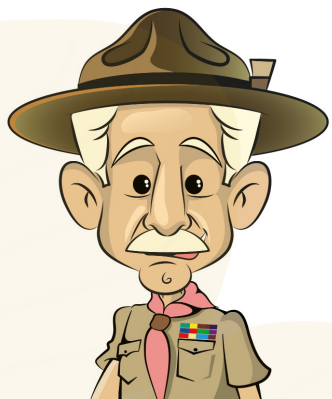
Se puso a trabajar recopilando sus experiencias en la India y en África con el fin de escribir un libro dirigido directamente a la juventud británica.



En 1907, Baden-Powell escogió a 20 muchachos de entre 12 y 17 años (mitad eran hijos de militares británicos y la otra mitad eran chicos de la ciudad), y el 1 de Agosto de ese mismo año, realizó el primer campamento Scout experimental en la Isla de Brownsea, en Dorset. Organizó a los muchachos en 4 patrullas (lobos, toros, cuervos y zarapitos), y dio inicio a un campamento de 9 días donde habían actividades como práctica de ejercicio físico, cocinar, observar animales y pájaros, juegos, construcciones rústicas, primeros auxilios, aprender a hacer nudos, acecho y rastreo, entre otras.

Al finalizar el campamento, se confirmó lo que el movimiento Scout era capaz de ofrecer a la juventud británica en pro de formar jóvenes útiles para la sociedad, y sin barreras sociales ni políticas (esto gracias al uniforme).

En los primeros meses de 1908, publicó su primer Manual de Adiestramiento, "Escultismo para Muchachos", distribuido en 4 entregas quincenales e ilustrado por él mismo. Baden-Powell ni siquiera soñó con que este libro sería el motor que pusiera en movimiento un sistema que habría de afectar a muchachos del mundo entero.



En el año 1909, durante el Rally que se realizaba en el Crystal Palace en Londres para los Boy Scouts, Baden-Powell se sorprendió al ver a un grupo de niñas vestidas con uniformes scouts las cuales se autoproclamaban Girl Scouts (Niñas Scouts). Al contrario de decirles que el movimiento Scout era sólo para muchachos, Baden-Powell pensó que si ellas querían aprender y participar de ello deberían tener su propio movimiento y nombre, el cual llamó Movimiento Guía (Guide) en honor al cuerpo de Guías de la India que se distinguía por su destreza y habilidad en las dificultades, además de su valor y entusiasmo. Agnes Baden-Powell, hermana del fundador, fue la que en 1910 tomó el liderazgo de las Guías y comenzó a adaptar Escultismo para Muchachos para poder utilizarlo con las niñas; en este año se funda oficialmente el Movimiento Guía con la creación de la Asociación de Guías de Reino Unido.

En 1910 el Movimiento Scout había alcanzado tales proporciones que Baden-Powell se dio cuenta que el Escultismo iba a ser su gran obra. Tuvo la visión y fe para reconocer que podía hacer más por su patria educando a generaciones nacientes, para que estos se convirtieran en el principal objetivo del movimiento scout, ser buenos ciudadanos, en vez de entrenar a hombres para convertirlos en buenos soldados. Así que renunció a su puesto en el ejército y se embarcó en su "segunda vida" como él la llamaba; su vida de servicio al mundo a través del Escultismo.

En 1912 hizo un viaje alrededor del mundo para conocer a los Scout que se habían creado en muchos países. Estos eran los principios de la Hermandad Mundial. Baden-Powell comenzó este gran viaje un día 3 de Febrero por la tarde embarcando el "Arcadian", un barco de pasajeros que viajaba entre Inglaterra y las Américas. Aquí conoció a Miss Olave Saint Claire Soames, una encantadora muchacha de 22 años. Estuvieron todo el viaje juntos, y al momento de Olave desembarcar en Jamaica, ya estaban comprometidos. Finalmente se casaron en Inglaterra al volver de sus respectivos viajes, el 30 de Octubre de 1912.

Luego de la interrupción de su trabajo debido a la Primera Guerra Mundial, en 1920 los Scouts de todo el mundo se congregaron en Londres en la primera reunión internacional; el Primer Jamboree Mundial. En la última noche de este Jamboree, el 6 de Agosto de 1920, Baden-Powell fue proclamado "Jefe Scout Mundial" por una entusiasta multitud de muchachos.

En lo que resta de su vida, Baden-Powell siguió escribiendo sobre temas Scouts e ilustrando sus artículos hechos por él mismo. También mantenía contacto con otros jefes Scouts de numerosos países y siempre estaba trabajando en pro del Escultismo.



Cuando finalmente cumplió la edad de 80 años, sus fuerzas comenzaron a declinar; regresó a su amada África en compañía de su esposa Lady Olave Baden-Powell, quien había sido su gran colaboradora y entusiasta en todos sus proyectos y quien, además, se había convertido en Jefa Guía Mundial. Se establecieron en Kenya, en un lugar tranquilo con una hermosa vista de millas de bosques, a la cual denominaron con el nombre "Paxtu" (lugar para



dos). Allí murió el 8 de Enero de 1941, poco antes de cumplir sus 84 años. Su cuerpo fue enterrado a los pies del Monte Kenya, y en su tumba yace un signo "Fin de Pista", como símbolo del gran trabajo que hizo a lo largo de su vida, el cual ya estaba finalmente cumplido.



Vida de Lady Olave Saint Claire (Baden-Powell)

Olave Saint Claire Soames (nombre de soltera) nació el 22 de Febrero de 1889 en Chesterfield, Inglaterra. Dama inglesa y que, junto a Baden-Powell, guió uno de los movimientos juveniles más grandes del mundo.

De pequeña, Olave no fue a la escuela, pero contaba con institutrices que la educaban en lo necesario. En su infancia fue muy activa; tocaba el violín, bordaba y tejía, montaba a caballo, y cuidaba mucho de la naturaleza y los animales.

El 4 de Enero de 1907 fue presentada en sociedad, y el 3 de Febrero de 1912 conoce a Robert Baden-Powell a bordo del barco "Arcadian". Ella viajaba junto a su padre rumbo a Kingston, Jamaica. Para cuando terminó el viaje, ya estaban comprometidos y el 30 de Octubre de 1912, en la Iglesia de San Pedro de Borset, se casaron.

De su casamiento nacen 3 hijos: Peter (1913), Heather (1915) y Betty (1917).

En el año 1916 se convierte en comisionada del distrito de Sussex, como co-operadora para solucionar la crisis de las Girl Guides, y poco tiempo después de la I Guerra Mundial, se instalaron en Pax Hill, en Hampshire, Inglaterra.

Tras el nacimiento de su tercer hijo, en 1917, Lady Olave se dedicó oficialmente al movimiento Guía, aunque el año anterior había ofrecido su colaboración a Agnes Baden-Powell. En Octubre de 1917 fue electa comisionada de las Guías del Imperio Británico, y en 1918 fue electa Jefa Guía, y para complementar la obra de su esposo en "Scouting for Girls", Lady Olave escribió "Entrenando a las muchachas como Guías".

Lady Baden-Powell también fundó el Consejo Imperial para los Dominios y Colonias de la Gran Bretaña y el Consejo Internacional, el que con el tiempo se transformaría en la Asociación Mundial Guía.

En el año 1930, Lady Olave se dirige a Foxlease para la Conferencia Mundial de Guías, las cuales habían seguido el ejemplo de los Scouts fundando un Comité Mundial, el cual, a falta de una líder, eligen a Lady Olave como Jefa Guía Mundial.

En el año 1941, ella se encontraba junto a su esposo Baden Powell en su hogar en Nyeri, Kenya, cuando el 8 de Enero de ese año, su esposo y fundador del movimiento Scout dejó de existir.

En 1942, después de la muerte del Lord Baden-Powell, Lady Olave regresó a Londres, donde vivió en Hampton Court. Ella continuó con el legado de su esposo y visitó decenas de países con el objetivo de conocer el trabajo que cada nación llevaba a cabo con los mu-



chachos y muchachas, y a modo de llevar el movimiento Scout y Guía a cada lugar donde pudiese. Pero en 1970, descubrió que padecía diabetes por lo que tuvo que dejar de viajar.

En el año 1973 escribe el siguiente mensaje:

“La Fe en Dios. Él te guía y protege en toda la vida. Como confío que la historia de mi vida te ha mostrado: ten disciplina en el diario vivir, con un plan fijo, con criterios sanos. Acostúmbrate a hacer todos los días algo, aunque sea poco para los demás. Porque haciendo felices a los demás, encontrarás la felicidad para ti mismo.”

Lady Olave Baden-Powell muere el 25 de Junio de 1977 en Surrey, Inglaterra, luego de toda una vida de entrega a las muchachas Guías y al movimiento Scout aún cuando su esposo ya no se encontraba con ella. Sus cenizas fueron llevadas a Kenya, donde fueron depositadas junto a la tumba de su esposo, Robert.



Cómo enseñar

Debido a que este contenido es teórico, es necesario poder entregar un documento, ficha, video, ppt, o cualquier material lo más interactivo posible para que las muchachas tengan un primer acercamiento a los orígenes de ambos Movimientos pero que no sea aburrido o tedioso al momento de leerlo y/o verlo.

También sería una buena actividad, poder ver algunos videos o películas sobre Historia de Baden-Powell, Lady Olave y el origen de los Movimientos en una instancia más distendida y relajada e ir comentando sobre lo que van viendo y resolviendo algunas dudas que vayan teniendo las muchachas.

Cuándo enseñar

La instancia para poder enseñar puede ser muy variada, desde entregar una ficha o documento en Alta Patrulla para luego revisarlo en Reunión de Patrulla, pasando por entregar una ficha técnica o ppt a cada muchacha, ver una película o video en alguna actividad de sección, entre otras.

Lo importante de esta prueba es que al ser teórica, debe enseñarse de la forma más creativa y novedosa posible, ya que es bastante contenido y esto puede aburrir a las Guías si se extiende mucho, por lo que también se sugiere que se haga en diferentes momentos, es decir, por ejemplo, separar en Vida de Baden-Powell y creación del Movimiento Scout, y Vida de Lady Olave y creación del Movimiento Guía para enseñarse en diferentes días.

Por qué enseñar

Aprender sobre la vida de los fundadores del Movimiento Scout y Guía nos hace volver a los orígenes sobre cómo nació este movimiento, quién lo creó, de dónde nació la idea, quienes fueron sus protagonistas en los inicios y, en base a esto, entender la idea que tenía Baden-Powell sobre lo que esperaba que fueran los Boy Scouts y luego las Guías, y poder adecuar el Movimiento a nuestros tiempos sin perder la esencia que le fue dada en su inicio.

Para qué enseñar

Se enseña para que las muchachas sepan quién fue Baden-Powell, quién fue Olave Saint Clare, para que conozcan parte de sus vidas, cómo fue el paso a paso de la creación del Escultismo y Guidismo, cómo se fueron desarrollando las cosas y cómo fue la evolución de ambos movimientos para que sean lo que hoy en día son.



Cómo evaluar

Para evaluar, así como lo es para enseñar, debe ser en forma dinámica y no caer en actividades tediosas como pruebas escritas e incluso orales. La evaluación debe ser mediante juegos y actividades entretenidas y dinámicas, como ruletas del saber, corre y conteste, creación de línea de tiempo con fotos incluidas, entre otras.

Por otro lado, se debe tener mucho criterio y consideración ya que no todas las muchachas se aprenderán todos los hechos de memoria, ni tampoco van a entenderlos todos, por lo que es importante evaluar solamente los hechos más relevantes e importantes, pero que tengan claro cómo se fueron desarrollando y la forma en que lo hicieron. Más importante que aprenderse todo de memoria es entender cómo fueron sucediendo las cosas.

6. Conocer la organización de Patrulla y Compañía

ORGANIZACIÓN DE PATRULLA

La patrulla es la unidad metodológica de todas las actividades Scout Guía, y está compuesta por:

- **Integrantes:** Guía, Sub Guía, patrulleras
- **Tótem:** un integrante más de la patrulla
- **Lema de Patrulla**
- **Grito de Patrulla**
- **Libro de Oro, entre otros elementos propios de la patrulla**

Integrantes: Es en la patrulla donde el escultismo se vive más intensamente, pues es el equipo permanente, que consta de 6 a 8 Guías (de entre 11 y 16 años), y es dirigida por una de ellas que es la Guía de Patrulla. Quien secunda a la Guía de Patrulla, es la Sub Guía, quien aconseja, ayuda y reemplaza a la Guía cuando esta no está. Cada patrullera tiene una función propia y cargo dentro de la vida de Patrulla, además cada patrulla es única, por lo que para identificarse de las demás, tiene un tótem, un grito y un lema.

Tótem: Compuesto por el bordón y el banderín, serán el emblema de la patrulla, en el cual se debe representar el animal de la patrulla, contando, además, con los colores de la patrulla. El banderín debe ser, idealmente, elaborado por la misma patrulla, aunque esto no se haga en todas las generaciones de muchachas, pues un tótem puede permanecer intacto por años y pasar de generación en generación. El diseño final, debe surgir del Consejo de Patrulla, y en esta instancia, también, es donde se debe decidir cualquier cambio o modificación que se le quiera hacer. La patrulla, en conjunto, decide.

Lema de Patrulla: Cada Patrulla tiene su lema, el cual es conocido por todas las Guías de la patrulla. El lema no debe ser letra muerta, si no que es el principio directivo de ella, es decir, debe juntar todas las voluntades que agrupe la patrulla en conjunto. El lema se decide en Consejo de Patrulla y se basa en el animal totémico, como por ejemplo: "Lobos, resistir es vencer", "Aguilas, nuestra fuerza está en la unión", "Más vale ser querido que temido", etc.



Grito de Patrulla: El grito o canto del animal totémico es la llamada de reunión de la patrulla, sirviendo como medio de identificación y de comunicación de la misma, es la primera forma de presentación de la patrulla, como por ejemplo: "Acechando sin parar, Lince a ganar", "Corriendo sin ser vistas, Puma Siempre Lista", "Volando sin ser vistas, Palomas Siempre Listas", etc.



Libro de Oro: Es un libro o cuaderno secreto y privado de cada patrulla en el cual se anotan los datos y sucesos más importantes de la vida de la patrulla y de sus patrulleras. Encierra el historial de la patrulla pero no es una libreta de anotaciones privadas de la Guía; el Libro de Oro es de toda la patrulla, y transmite su tradición conservando las reseñas y recuerdos de la historia de la patrulla a través de las generaciones y años.

El Libro de Oro podrá ser visto y escrito por aquellas Guías que determine la patrulla en Consejo. Algunas patrullas han determinado que el Libro podrá ser visto sólo por aquellas patrulleras que hayan hecho su promesa Guía y de patrulla, otras que Guías de otras patrullas puedan verlo; todo

dependerá de lo que decida la patrulla.

En el Libro de Oro puede escribirse e incluirse: lema, grito, nombre de las integrantes, canciones de la patrulla, monografía del animal totémico y sus costumbres, dibujo del escudo de patrulla, historia de la patrulla, anécdotas de actividades y campamentos, lista de las generaciones y Guías que han integrado la patrulla a través de los años, fotos, collages, dibujos, nombres y cargos, inventario del material de patrulla, etc.

CARGOS DE CIUDAD PERMANENTES

Guía de Patrulla: La Guía de Patrulla, como se menciona en varios textos de Escultismo, es la hermana mayor de la patrulla. Dentro de sus funciones está el dirigir, en forma positiva, a la patrulla, lidera a las patrulleras y las motiva constantemente a superarse a sí mismas. Es quien, además, adiestra y capacita a la patrulla con lo aprendido en la Alta Patrulla. Debe asegurarse de que todas las demás guías de la patrulla cumplan sus funciones para que se lleve a cabo correctamente el Sistema de Patrulla. Dirige, coordina y ejecuta las actividades que acuerda la Corte de Honor y la Patrulla en Consejo. Cuida el fiel cumplimiento de la Promesa y Ley. Se preocupa de la uniformidad y equipamiento de sus Guías.

Sub Guía de Patrulla: Es la mano derecha de la Guía de Patrulla y la reemplaza en su ausencia. Ayuda, apoya y motiva a la Guía de Patrulla y su liderazgo en todo momento ya que las líderes no deben decaer moralmente, si no las muchachas más pequeñas o con menos experiencia pueden desmotivarse también. Junto con la Guía, son las encargadas de mantener siempre en pie a la patrulla y comparten sus funciones para el buen funcionamiento de la misma.

Secretaria: Debe saber redactar, tener buena ortografía, puntualidad y asistencia. Es responsable del museo de la patrulla (recuerdos, trofeos, etc.), otras colecciones y de las fichas personales con datos de todas las Guías de la patrulla. Mantiene al día y enriquece el Libro de Oro de la patrulla. Mantiene al día el registro de la patrulla y redacta las actas del Consejo. Cita a las reuniones de patrulla por indicación de la Guía.



Tesorera: Debe tener nociones de contabilidad básica, espíritu ahorrativo y cumplir con las obligaciones sin retraso. Lleva la caja en el registro de la patrulla y es responsable de toda transacción monetaria, anotando con comprobantes los ingresos y egresos de la patrulla. Da cuenta al Consejo del estado financiero y propone medidas que deban tomarse para el ingreso de fondos y ahorros. Cobra cuotas y donativos. Se cerciora que cada Guía pague las cuotas acordadas, tanto en la patrulla como a nivel de sección o grupo. Informa de las necesidades de la patrulla.

Intendenta: Debe tener habilidad manual, espíritu de economía, sentido práctico y disposición para trabajar en equipo. Lleva el inventario de las propiedades de la patrulla. Asegura la conservación, cuidado y preparación de todo el equipo de patrulla, de campamento, de juego, de Primeros Auxilios, etc. Guarda, entrega y recibe el equipo de la patrulla.

Enfermera: Debe tener nociones y saber impartir Primeros Auxilios, y debe ser consciente de su responsabilidad como enfermera de la patrulla. Mantiene y lleva consigo, siempre, el botiquín de la patrulla (durante salidas y en el local). Solicita fondos al Consejo para comprar insumos necesarios. Vigila la higiene, limpieza y buena alimentación de la Patrulla.

Guardiana de Leyenda: Encargada de mantener el espíritu de la patrulla vivo. Debe destacarse como la Guía más alegre y con sano sentido del humor. Debe tener un amplio repertorio de canciones, danzas y juegos en su cuaderno. Debe destacarse en las representaciones y tener una buena actitud teatral. En los fogones, elabora el programa, actúa como maestra de ceremonia y estimula la buena participación de las demás Guías. Dirige y prepara veladas y fogatas de la patrulla.

Mensajera: Debe conocer el domicilio de cada integrante de la patrulla. Se perfecciona, siempre, en cuanto a la transmisión y lectura de la Semáfora. Debe conocer y dominar diferentes sistemas de claves.

Cuando la patrulla cuenta con sus 8 integrantes, los cargos se distribuirán: Guía, Sub Guía, y el resto de los cargos serán ocupados por las otras 6 patrulleras. La idea es que dentro de la patrulla cada integrante tenga una función que cumplir para que funcione correctamente el sistema. Si la patrulla tiene menos patrulleras, deberán acomodarse en donde las personas que tengan doble cargo, no se provoquen un choque de funciones de acuerdo a los tiempos de ellas mismas. La idea es que se haga una distribución inteligente y bien planificada para que todos los cargos se lleven a cabo de la mejor manera y de forma eficiente.

CARGOS DE CAMPAMENTO

Cocinera: Debe tener conocimientos básicos de cocina. Debe cocinar con todas las medidas higiénicas y sanitarias. Prepara la mesa y sirve su comida al final. Mantiene limpio los utensilios de cocina.

Ayudante de Cocina: Ayuda a la cocinera. Mantiene el aseo en la cocina. Se preocupa de que los alimentos estén higiénicamente guardados. Debe conocer las fuentes hídricas cercanas al lugar de campamento, identificar aguas potables y no potables. Debe tener conocimientos de cómo esterilizar y purgar el agua de organismos microbacterianos nocivos.

Aguatera: Se preocupa de tener agua para cocinar, beber y asearse (todo el día). Junto con la ayudante de cocina se preocupa de eliminar la basura.



Leñadora: Debe conocer los diversos tipos de leña. Debe tener conocimientos de mantención y cuidados del hacha y cuchillo. Debe mantener la leñera con insumos (leña) siempre.

Durante campamento, las Guías deben cumplir sus funciones de cargos permanentes y también de los cargos organizados para la actividad, campamento, excursión, etc. En este caso, dentro de las patrulleras (no incluye Guía ni Sub Guía) deben repartirse los cargos de campamento pero sin descuidar sus cargos permanentes. Por otro lado, los cargos de campamento siempre deben rotar para que todas las muchachas puedan aprender y tengan la experiencia de haber aportado en diferentes aspectos al correcto funcionamiento de la patrulla.

INSTANCIAS DE LA PATRULLA

Instancia: Reunión de Patrulla

Miembros participantes: Todas las Guías de la patrulla (incluso las que no están investidas aún)

Quién dirige: Guía de Patrulla

Frecuencia realización: Todas las semanas

Objetivos:

- La Guía y Sub Guía de Patrulla adiestran a todas las Guías y coordinan el trabajo de la patrulla con participación de todas sus integrantes.
- Es una instancia de reunión y apoyo entre compañeras.
- Debe tener un programa con objetivos, organizado, atrayente, variado, equilibrado y con actividades scouts.
- Se refuerzan técnicas, y las más nuevas aprenden de las más adiestradas.
- Incluye juegos, danzas, conversaciones de temas de interés general, lecturas de textos, entre otros.

Instancia: Consejo de Patrulla

Miembros participantes: Guías que están investidas como miembros de la patrulla

Quién dirige: Guía de Patrulla

Frecuencia realización: Dos veces al mes o en más ocasiones de ser necesario

Objetivos:

- Es la autoridad máxima de la patrulla.
- Instancia para planear y programar actividades de patrulla.
- Debe tener una pauta de trabajo y ser registrada en un acta.
- Debe contar con una secretaria y tesorera.
- Puede contar con un reglamento y con tradiciones propias de esta instancia.
- Evaluar el funcionamiento de la patrulla y de sus integrantes (asistencias, aspirantes, etc).
- Solucionar problemas y/o conflictos de la patrulla que pueden ser llevados a la Corte de Honor por la Guía de Patrulla.
- Todo el Consejo decide el camino y espíritu que definirá a la patrulla por medio de cooperación y democracia.



ORGANIZACIÓN DE COMPAÑÍA



La Compañía es la sección que el Método Scout ofrece a niñas de 11 a 16 años. Deben componerse por un mínimo de 16 guías y un máximo de 32 personas, distribuidos en patrullas de 6 a 8 integrantes.

El espíritu de cada sección es la unión y suma de los espíritus de cada patrulla, por lo que se hace necesario alimentarse de ellas y viceversa.

La Compañía tiene diversas instancias que ayudan en su organización y adiestramiento, y ellas son:

Instancia: Consejo de Compañía

Miembros participantes: Todas las guadoras de la sección y las Guías de Patrulla (en caso de ser una Compañía pequeña, pueden incluirse las Sub Guías de Patrulla)

Quién dirige: Guadora de Compañía

Frecuencia realización: Mínimo una vez al mes (En campamento, al final de cada día)

Objetivos:

- Recoge inquietudes y nuevas necesidades de las patrullas a través de las Guías de Patrulla para incluirlas en la programación.
- Las Guías de Patrulla dan a conocer a las Guadoras, las necesidades e intereses de sus patrullas.
- Evaluación del funcionamiento de la Compañía en relación al programa.
- Recabar necesidades de las patrullas para generar programas satisfactorios y motivadores para las muchachas.

Instancia: Consejo de Guadoras

Miembros participantes: Todas las guadoras de la sección

Quién dirige: Guadora de Compañía

Frecuencia realización: Dos veces al mes

Objetivos:

- Planifica y programa las actividades de trabajo, desarrollo y crecimiento de la Compañía.
- Transforma y/o modifica los programas según necesidad (cambios de último minuto, intereses de las muchachas, etc.)

Instancia: Corte de Honor

Miembros participantes: Guías de Patrulla (en caso de Compañías pequeñas, pueden participar las Sub Guías), Guiadoras con derecho a voz solamente a modo de consejeras.

Quién dirige: Guía de Guías

Frecuencia realización: Una vez al mes o según necesidad

Objetivos:

- Velar por el Honor de la Compañía (aspectos disciplinarios) y el cumplimiento de la Ley.
- Se establecen normas de comportamiento como uso de uniforme, comportamiento, uso correcto del lenguaje, etc.
- Instancia donde se decide sobre la investidura de nuevas Guías.
- Toma de decisiones sobre reconocimientos y sanciones según el actuar de las Guías.
- Mantiene vivas las tradiciones de la Compañía y crea nuevas según se establezca.
- Realiza algunas labores de administración de la sección.
- Instancia guardiana de la honorabilidad y tradiciones de la sección.
- Tiene carácter de privado pero no secreto, por lo que las decisiones no siempre son públicas.



Instancia: Alta Patrulla

Miembros participantes: Guías y Sub Guías de Patrulla

Quién dirige: Guiadora de Compañía

Frecuencia realización: Una vez al mes o según necesidad

Objetivos:

- Esta instancia es para adiestrar a las Guías y Sub Guías de patrulla y así contribuir a su formación en cuanto a técnica y habilidades.
- Esta instancia se estructura como cualquier otra patrulla, pero está formada solamente por Guías y Sub Guías (de las patrullas originales), y dentro de las Guías de Patrulla se elige una que dirigirá la Alta Patrulla que será llamada Guía de Guías.



Cómo enseñar

Esto se enseña mediante la participación de las muchachas en las instancias propiamente tal. Lo que quiere decir que, por ejemplo, al realizarse una Reunión de Patrulla y en ella esté presente una nueva integrante de la patrulla, se le debe explicar las funciones y objetivos de ella, por lo que al irse desarrollando la reunión, ella va a tener mucho más claro qué rol cumple cada una en ello.

En instancias donde no pueda participar aún como Consejo de Patrulla, Corte de Honor, Alta Patrulla, Consejo de Compañía, estas deben ser explicadas en forma interactiva y apoyada mediante una tabla o ficha técnica donde salga todo bien explicado pero en forma simple, tal como se muestran las tablas anteriores.

Es importante que cada muchacha sepa que existen variadas instancias con diferentes funciones, participantes y objetivos pero no le quedará claro al 100% hasta cuando sea su turno de participar en ellas y vea en la práctica lo que en cada una se realiza, aunque es importante que antes de participar, sepa qué rol debe cumplir en ella.

Cuándo enseñar

Esto se puede enseñar en Reunión de Patrulla donde la Guía puede mostrar una tabla y hablar sobre las diferentes instancias y sus objetivos, participantes y funciones, lo cual puede ser reforzado por la entrega de material concreto a cada una, o también se puede crear un afiche con las tablas de cada instancia y ser pegado en el cuartel Scout.

Por qué enseñar

Se enseña la organización de patrulla, de la sección y cargos dentro de ellas, porque es importante que las muchachas aprendan a resolver problemáticas y conflictos en las instancias correspondientes, así como también a organizarse de una manera eficiente y efectiva con sus pares. Esto generará que al momento de ser mayores van a poder tener desarrolladas habilidades como: respeto por las instancias dentro de sus trabajos, a gestionar la resolución de conflictos, respeto por la democracia, trabajo en equipo, participar en la toma de decisiones, exponer sus puntos de vista, a organizar y organizarse de mejor manera dentro de sus equipos de trabajo, y a tener una visión clara de que pertenecen a una estructura donde cada una de las personas que la componen son importantes y que sus trabajos individuales aportan para un bien colectivo mayor.

Para qué enseñar

Se enseña para que las Guías conozcan las diferentes instancias que tiene su patrulla y también su sección, y para que sepa sobre los cargos que las componen. También para que las muchachas conozcan que cada instancia tiene su objetivo y los roles que cada una de ellas cumplen para que todo funcione de la manera correcta.

Cómo evaluar

Para evaluar este contenido se puede realizar un juego donde deban llenar una tabla y ordenar las funciones de cada una de las instancias, pero esto como práctica para el objetivo mayor que será la participación activa de cada muchacha en las instancias que corresponda. Esto se evaluará por medio de la observación en la cual se verá, también, el correcto desarrollo de cada instancia para que exista un buen funcionamiento de la patrulla y de la sección, lo cual puede evidenciar problemas como disparidad en el adiestramiento de las Guías, bajo espíritu de patrulla y Compañía, desunión y/o desorganización de las patrullas, entre otros, lo cual puede ser debido a que no se estén llevando a cabo las instancias que corresponden.

7. Conocer y cantar el Himno de la Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile correctamente

Himno Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile Mensajera de Nuevas Auroras

Estrofa I

Mensajera de nuevas auroras
tremolando el pendón del ideal,
se levanta esta heroica falange
que hacer grande a la Patria sabrá,
que hacer grande a la Patria sabrá.



Coro

**Nuestro lema será Siempre Listo
en la escuela, el taller y el hogar,
siempre listo a lo grande y lo bueno,
siempre listo en la guerra y la paz.**

Estrofa II

Paso a los niños que han reunido
su sangre joven en un latido,
vivificante de paz y amor.
Sus blancas almas
que el bien anhelan
son como bandas de aves que vuelan,
juntan las alas buscando el sol,
juntan las alas buscando el sol.

Coro

Estrofa III

No nos importa la estirpe o cuna,
los privilegios de la fortuna,
la suficiencia y la vanidad.
Sólo otorgamos la ansiada palma
a los que tienen pureza de alma,
fuerza, carácter y un noble ideal,
fuerza, carácter y un noble ideal.

Coro

Enlace video Himno Institucional:

<https://www.youtube.com/watch?v=VWUZRddarTQ>



Cómo enseñar

Para aprender a entonar el Himno institucional primero se debe aprender y memorizar la letra y ritmo. Para esto, la Guiadora puede entregar una cartilla o ficha técnica donde aparezca la letra del Himno, y para aprender el ritmo, se puede enviar un video o la canción en formatos donde las muchachas puedan practicarlo en casa. De todas maneras, esto es algo que sí o sí se aprende por medio de la práctica, y dado a que el Himno no es entonado muchas veces al año, es necesario poder practicarlo en casa o en reuniones de patrulla para aprenderlo correctamente, aunque al momento de enseñarlo por primera vez, y a modo de dar el vamos al correcto aprendizaje de himno, se puede entonar al inicio de alguna reunión de sección (en FIBO) a modo de presentación para las muchachas nuevas.

Luego de aprender a cantar el himno (letra y ritmo), es necesario considerar y enseñar que, como toda canción nacional o institucional, debe realizarse en una correcta postura y actitud al momento de entonarlo. Este es un factor al cual se le debe dar gran importancia, ya que una actitud de respeto es parte de la correcta entonación.

Cuándo enseñar

Se puede entregar material concreto con la letra del Himno a las Guías en Alta Patrulla para que ellas puedan practicarlo con sus patrulleras en Reunión de Patrulla, lo cual puede servir para abrir o cerrar la reunión.

Otra forma de enseñar para aprender la melodía, se puede dejar sonando el Himno en algún tiempo de descanso o de fondo de alguna actividad para que vayan interiorizando el ritmo.

También, es importante enseñar, a quien no se lo haya aprendido, antes de alguna actividad importante donde se vaya a entonar como alguna actividad nacional, provincial o local.

Por qué enseñar

El Himno de una institución, país o grupo es parte de los símbolos que ayudan a desarrollar un sentido de pertenencia para con ellos y que permiten identificarse con los pares, pero también a diferenciarse de otras instituciones u organizaciones.

Por otra parte, ayuda a capturar la identidad y reconocimiento de la institución, y si bien es un símbolo inmaterial, tiene un gran valor identitario a través del tiempo y el espacio.

Para qué enseñar

Para que las muchachas que no hayan tenido la oportunidad de aprenderlo antes, lo puedan hacer ahora, ya que el Himno Institucional se entona en la mayoría de las actividades desde nivel local hasta nacional, y también en algunas otras instancias.

Cómo evaluar

Para evaluar si las guías han aprendido la letra y el ritmo del himno, así como también saber si cumplen con la correcta actitud de respeto y buena postura al momento de entonarlo, y para saber si realmente se ha integrado al actuar cotidiano de las muchachas, se debe evaluar en momentos donde ellas no sientan la presión de la evaluación. En otras palabras, no tome la prueba de una en una como interrogación oral.

Para esto, se puede acordar con el Jefe de Grupo que en una de las formaciones de actividades sabatinas del Grupo se entone el Himno institucional al momento de izar o bajar la bandera de la institución. También se puede evaluar en la entonación del Himno que se haga en alguna ceremonia, actividad especial del Grupo (aniversario, celebraciones) o en actividades intergrupales, locales, provinciales o nacionales.

SEGUNDA CLASE



LISTA

Area Espiritu



1. Demostrar que hace todo lo que está de su parte para cumplir cada día su Promesa Guía

Como Guía investida de la sección, situación que fue aceptada en forma voluntaria, debería haber alcanzado la madurez necesaria para no sólo entender la Promesa, sino que también cumplirla, demostrándolo con hechos tangibles que son beneficiosos para su Patrulla, convirtiendo la Ley y Promesa en un estilo de vida, de donde emanan valores éticos y morales para un futuro mejor.



Cómo enseñar

Esta fase de la enseñanza se enmarca en conocer individualmente a las Guías. El trabajo resultará mejor cuanto más se conozca a las muchachas; esto supone que desde su ingreso a la Compañía se han interesado en ellas, en sus gustos y diversiones. Sé un modelo a seguir, la clave del acierto como Guiadora es ser el vivo ejemplo del Espíritu Guía, es decir, de fidelidad a la Ley y a sus principios. También la puntualidad y asistencia a todas las actividades de la Compañía son un ejemplo necesario, esto les permitirá comprender que ahora ellas también son un modelo a seguir para sus compañeras más pequeñas.

Cuándo enseñar

Se sugiere que en cada reunión de la sección sea reforzado el Espíritu Guía, ya sea en actividades técnicas o lúdicas (juegos), donde se realce la necesidad de cumplir con el compromiso adquirido al momento de hacer la promesa como el honor, la lealtad y el respeto. Los programas deben contener momentos de reflexión con las Guías, de acuerdo al nivel de progresión que estas tengan, como en los "5 minutos de la Guiadora", que debe hacerse al cerrar cada reunión.

Por qué enseñar

Porque la promesa es uno de los aspectos fundamentales del escultismo, donde permite a la joven realizar un esfuerzo constante para cumplir con ella. La Guía acepta desarrollarse a través de una decisión voluntaria de vivir la Ley y asumir la responsabilidad de esa decisión por medio de su esfuerzo personal. El hecho de prometer *hacer todo lo que de mí dependa* se refiere a hacer un esfuerzo personal acorde a la magnitud de la capacidad de la joven, que debe ir avanzando progresivamente en el tiempo y reflejarse en el día a día.

Para qué enseñar

Para que desde una perspectiva educativa, el esfuerzo sea tan importante como el avance. El esfuerzo es personal, y el progreso sólo puede evaluarse en términos de cómo era antes de llegar a este punto. Esto no sólo hace oficial su compromiso personal, sino que también simboliza un compromiso social frente a los otros miembros del grupo. La Guía debe haber alcanzado la madurez necesaria para no sólo conocer la promesa, sino que intentar cumplir con ella a cabalidad dentro de sus posibilidades. Debe demostrar mucho interés en aprender y trabajar, cumpliendo con sus deberes y siendo un ejemplo para sus pares. Debe asumir la Promesa y Ley Guía como una forma de vida.

Cómo evaluar

La evaluación en este tipo de enseñanzas generalmente es a través de la observación sobre hechos o comportamientos de la Guía, lo cual es apropiado para evaluar la progresión personal, como lo indica uno de los párrafos de la presentación del plan de adelanto, situación que cobra mucho sentido en este tipo de etapas, donde la joven va adquiriendo valores y cambiando su comportamiento frente a hechos de su vida.

Se sugiere el acercamiento personal a través de conversaciones entre la Guiadora y la beneficiaria, permitiendo una apreciación que será evaluativa en las distintas instancias que te permite el Plan de Adelanto como reuniones, campamentos, Reuniones de Patrulla, Corte de Honor, Consejo de Compañía, etc.

2. Demostrar que es una integrante eficiente en su patrulla (buena asistencia, interés por aprender, interés por enseñar, respetuosa, integrada positivamente a su patrulla)

Demostrar que su proceso de crecimiento dentro de la Patrulla se va integrando con las distintas experiencias vividas, de modo que no sólo se refleje en su conducta, si no que siendo cada vez más congruente con su forma de pensar, sentir y hacer. Se evidencia un desarrollo y madurez en el ámbito emocional, social y físico, tanto individual como siendo parte de su Patrulla.



Cómo enseñar

En cada reunión de la sección que existan actividades que refuercen el Espíritu de Patrulla, ya sean estas técnicas o lúdicas (juegos), que se realice la unión entre las integrantes de la Patrulla, donde cada una es un aporte para lograr un objetivo común (Colaborativo), fomentando el Espíritu de patrulla, haciendo crecer dentro de la patrulla un equipo unido para el trabajo, y también a través de juegos que favorezcan el desarrollo de una buena personalidad. Esto mediante consejos fraternales (en lugar de regaños), construyendo (en vez de destruir), adiestrando (en lugar de criticar), promoviendo la amistad entre las integrantes de la Patrulla, debido a que la hermandad del Escultismo se basa en cimientos de confianza y respeto mutuos.

Cuándo enseñar

En todas las instancias, donde las más antiguas tengan oportunidad de instruir a las más nuevas o que estos momentos se realicen dentro del programa y/o en el trabajo de ellas para preparar alguna actividad, es decir, en todo momento en la vida de la patrulla, durante los Campamentos de Sección o grupales, donde la Guía puede evidenciar ser un integrante competente para su Patrulla.

Por qué enseñar

Porque debe demostrar interés por aprender, saber que pertenece a una Patrulla, demostrar en su actuar buena disciplina y asistencia a las reuniones programadas u otras actividades citadas por la Patrulla o Compañía además de orden en su presentación personal y buen vocabulario. Lo anterior es fácil llevarlo a cabo cuando creamos un sentido de pertenencia para con nuestra patrulla y Compañía.

Para qué enseñar

Es importante que las Guías logren interiorizar que la disciplina que uno se impone lo hace libremente, lo mismo el aprender a ser una muchacha sencilla, activa y alegre, lo cual proyectará en el futuro y actuará influenciada por las enseñanzas de la Ley Guía, sustentando su vida estudiantil, familiar y profesional con sus pares en base a las enseñanzas y reflexiones desprendidas de este ítem. Por lo tanto, recordar que uno de los propósitos del Movimiento Guía es *Contribuir al desarrollo de los niños, niñas y jóvenes en el logro de todos sus potenciales; moral, físico, intelectual, social y espiritual como individuos, como ciudadanos responsables y como miembros de su comunidad local, nacional e internacional.*

Cómo evaluar

La evaluación en este tipo de enseñanzas generalmente es a través de la observación sobre hechos o comportamientos de la Guía, en forma individual y teniendo un registro personal de la muchacha. Manteniendo un acercamiento personal para conocer su impresión y necesidades. También utilizando las instancias de la compañía como método evaluativo, donde a través de la experiencia de las otras Guías se puede mejorar el trabajo y conseguir una autoevaluación por parte de cada una de las muchachas.

Área Expresión



1. Conocer el papel de la Guardiana de Leyenda de fogón en campamento

La **Guardiana de Leyenda** de fogata es la responsable del desarrollo del fogón en campamento, pero no es una simple "Maestra de Ceremonia", sino que es la encargada de armar el programa, seleccionar y acomodar los sketches, representaciones, canciones, danzas, etc. de las diferentes patrullas, según el contenido, y además reúne ciertas cualidades que debe añadir a sus habilidades, siendo siempre supervisada por la Guiadora quien es la responsable de la actividad.

Entre las cualidades que debe desarrollar la Guardiana de Leyenda podríamos encontrar:

- **Conocimiento:** de los contenidos del programa, de las representaciones, canciones, danzas, etc., que ella habrá seleccionado, estudiado y ordenado previamente de acuerdo al ambiente, clima y momentos preparados para el fogón.
- **Puntualidad:** para iniciar y cerrar el fogón en los horarios predeterminados.
- **Control:** para regular la duración de las representaciones y sketches. Sentido del humor: y de la oportunidad para mantener la animación, el atractivo y el buen ambiente del fogón.
- **Habilidad:** para manejar los estados de ánimo y clima acorde a los requerimientos del programa, sabiendo cuándo introducir una canción lenta o movida, dar paso a las representaciones de una forma armónica, y saber mantener el programa de una forma fluida y natural.
- **Personalidad:** para llevar a cabo exitosamente las cinco cualidades anteriores y saber enfrentar cualquier contratiempo de la mejor manera posible.
- **Sentido del humor:** para que de la oportunidad para mantener el ánimo y el atractivo a la actividad.



Cómo enseñar

Se puede preparar una pequeña presentación hecha por alguna de las Guías mayores que ya hayan sido Guardianas de Leyenda, presentar las características que deben tener al momento del fogón, y además contar sus experiencias personales a las más pequeñas y cómo fueron desarrollando todo el proceso, desde la preparación, el orden, la ejecución, etc.

Cuándo enseñar

El momento para enseñar el rol de la Guardiana de Leyenda en fogón se puede llevar a cabo en cualquier momento, pero es mejor siempre hacerlo antes de campamento o antes del fogón en campamento, ya que las Guías van a aprender todas las características que debe tener este personaje, y luego lo verán en acción y ahí es cuando van a internalizar todo lo que se les enseñó anteriormente.

Por qué enseñar

Siempre es mejor poder enseñar esto a las muchachas para que desde temprano puedan saber cómo deben hacerlo cuando llegue determinado momento. Además, esta prueba involucra mucha expresión, personalidad y dinamismo por lo que las Guías, desde temprana etapa en el movimiento, deben ir desarrollando estas habilidades poco a poco.

El sistema formativo que contempla el Escultismo incluye potenciar a las muchachas como seres integrales considerando desarrollar la mente, el cuerpo y el espíritu.

Para qué enseñar

Un buen trabajo como Guardián de Leyenda permite a las Guías:

- **Desarrollar la personalidad:** al dirigir juegos o cantos y al proponer actividades al compartir. Con esto la personalidad se desarrolla y se potencia el sentido de liderazgo.
- **Mejorar la autoestima:** al expresar sus ideas, al proponer y participar como integrante activo de su patrulla en el desarrollo de la actividad.
- **Facilitar las relaciones interpersonales:** al compartir con otras hermanas Guías en este contexto específico.
- **Facilitar la expresión intelectual:** al dar ideas, opiniones, proposición y posturas para el buen desarrollo de la actividad. Además, se afianza la comunicación y confrontación de ideas. Facilita la improvisación, proactividad, agilidad mental y el desarrollo de energía.

Cómo evaluar

Una sugerencia de evaluación para esta prueba es que la Guía pueda hacer una pequeña presentación oral a la patrulla o a la sección sobre el papel de Guardian de Leyenda, en qué consiste su labor, las características y habilidades que debe desarrollar para poder ser una buena Guardian.

Pueden tomar el ejemplo de Guías que ya lo hayan sido e ir analizando sus actitudes en acción, además de sus fortalezas y debilidades para ir mejorando cada día más, tanto en lo individual como en lo colectivo, para que cuando llegue el momento, lo hagan lo mejor posible.

2. Participar con entusiasmo en las fogatas

La Guía debe ser entusiasta al momento de participar en una fogata dando lo mejor de sí misma. La fogata permite recrearse en forma sana, convivir con la naturaleza, compartir, demostrar y vivir la "Fraternidad Guía".

La fogata tiene sus propias vivencias y oportunidades. Una fogata, por muchas veces que se repita, nunca será igual a otra, por lo tanto, es una ocasión valiosa para que la Guía atesore experiencias y gratos momentos.

Cómo enseñar

Si bien no hay mucho que entregar en cuanto a contenido, es importante enseñar a las guías las actitudes que ellas deben tener, tanto en fogatas y fogones como en el resto de las actividades y en la vida. Idealmente podemos incentivar y fomentar la participación de las guías en este aspecto mediante nuestro mismo ejemplo.

Cuándo enseñar

Esto puede ser enseñado en cualquier momento, pero idealmente puede hacerse una pequeña conversación

entre las Guías de la sección junto con las Guiadoras. Un momento de distensión donde se puedan compartir experiencias en fogatas, sentimientos en diversas situaciones e ir orientando la conversación hacia el objetivo que queremos lograr que es que todas participen de forma entusiasta ya sea en fogatas, campamentos, eventos como en el día a día.

Por qué enseñar

Se enseña para que la Guía pueda tener conocimiento de cómo debe ser su actitud frente a ciertas situaciones, aunque con que comprenda la Ley Guía debiese bastar, pero no está de más poder hacer un recordatorio de las actitudes que deben tener en ciertas circunstancias, contextos y actividades como en este caso, en las fogatas y fogones.

Para qué enseñar

Para que, con actividades como esta, pueda desarrollar su personalidad de manera óptima y así tener las herramientas necesarias para poder enfrentar diferentes situaciones que vivirá en su vida diaria, como lo son el actuar con precisión, seguridad, alegría y optimismo.

Cómo evaluar

Esto se evalúa simplemente in situ, es decir, esto se debe evaluar por medio de la observación de la muchacha en el contexto de fogata o fogón. No se debería evaluar por medio de una interrogación oral, y menos escrita, si no que esto debe ser al estar insertos en esa situación específica.

También se debe tener en consideración la personalidad de cada muchacha frente a estas situaciones. No se debe evaluar a todas por igual, ya que cada Guía es diferente, y no se le puede pedir a una muchacha que es tímida e introvertida a que actúe igual como lo haría una que es extrovertida y con más personalidad. Siempre hay que tener ciertos criterios de evaluación para cada persona, pues lo importante no es la forma en que lo haga, sino que en cada fogata aprenda a superarse a ella misma.



3. Conocer a lo menos cinco danzas y cantos de fogatas

La música y la danza son el fiel testimonio de la gran riqueza cultural de nuestro entorno, lo que manifiesta una diversidad de ritmos que se entremezclan para dar vida a las fogatas y al fogón.

Una Guía que se encuentra en esta etapa debe conocer ya muchas danzas y cantos, y está en condiciones de participar activa, entusiasta y sanamente en los cantos, danzas, dinámicas y juegos que la Compañía programa.

Presentamos algunos ejemplos de cantos y danzas típicos de nuestra vida como Guías. En caso de desconocer alguno, se recomienda buscar en alguna página web como Youtube para conocer el ritmo y ver los ejemplos más claramente en cuanto a entonaciones.

Que viva el fogón

Que viva este fogón,
Que viva este fogón,
Vivas tú, viva yo,
Y que viva este fogón.



Con las manos haremos compás (*aplauso rítmico*),
Y unos gritos también hay que dar
¡HI - HAY - HEY!
Caminemos tomados del brazo (*paso rítmico*),
Marquemos el paso,
Que viva el fogón.
¡VIVA!

La batalla del calentamiento



Esta es la batalla del calentamiento,
Había que ver la carga del jinete,
¡Jinete! ¡A la carga!
¡Una mano! (*se estira la mano*)

Esta es la batalla del calentamiento,
Había que ver la carga del jinete,
¡Jinete! ¡A la carga!
¡Una mano! ¡Un pie! (*se estira la mano y el pie*)

(Se va repitiendo y cada vez se va agregando una parte del cuerpo pero sin dejar de decir las anteriores)

Canción de la Buena Acción

Oh qué feliz
hoy me siento yo
después de hacer
una buena acción.

En el cielo azul
localizaré
la cruz del sur
y me guiaré.

Oh qué feliz
cuando veo la luz
la luz de Dios
en mi corazón.

Voy a cumplir
mi Promesa y Ley
y defenderé
al pobre y al rey
al pobre y al rey.



Mi vecino

Mi vecino no oye bien (*apunta la oreja*)
Tiene jiba y un chichón (*apunta la espalda y nuca*)
Sin nariz y cabezón (*apunta la nariz y la cabeza*)
Tartamudo y no ve ná,
la, la, la, la, la, la, la...

(Se va repitiendo y en cada repetición se va omitiendo una frase desde principio hacia el final pero dejando espacio en silencio)

Canción del Adiós

Por qué perder las esperanzas
de volverse a ver,
Por qué perder las esperanzas
si hay tanto querer.

Coro:
**No es más que un hasta luego,
no es más que un breve adiós,
muy pronto junto al fuego,
nos reuniremos.**

Con nuestras manos enlazadas
en torno al fogón,
formemos esta noche
un gran círculo de amor.

Coro

Porque el Señor nos protege
y nos va a bendecir,
seguro que otro día
nos habrá de reunir.

Coro

*tarareo
bocaquiusa
(boca cerrada)
en forma de m*

Coro



Cómo enseñar

Si bien los cantos y danzas deben verse reflejados en cada actividad sabatina, es decir, las canciones se van aprendiendo a medida que la Compañía, las Patrullas y las Guías las cantan y bailan, también es recomendable crear un poco de material con respecto a ello. Esto se puede hacer de varias formas, ya sea creando un cancionero de la patrulla, el cual puede ser con canciones conocidas, pero también con canciones más antiguas que se han ido perdiendo en el tiempo; otra forma es utilizando plataformas digitales y recursos tecnológicos como Spotify, Youtube, etc. en donde las muchachas pueden sacar muchas ideas y canciones nuevas. La ventaja de esta última técnica es que, al ver y escuchar los ritmos, melodías y coreografías, es más fácil que las muchachas se las aprendan.

Cuándo enseñar

Una forma entretenida de llevar a cabo esto es pidiéndoles que cada día sábado, cada patrulla, llegue con un canto o danza nueva y lo enseñe, ya sea a la sección o al grupo completo. Aunque de vez en cuando a las niñas también les gusta escuchar a las Guías enseñar canciones antiguas, lo que las atrae ya que es nuevo para ellas escuchar estas canciones.

Se debe tener en consideración evitar enseñar y permitir canciones que tengan lenguaje soez y/o contenido inapropiado para la edad de las muchachas Guías.

Por qué enseñar

Se enseña porque la Guía puede realzar su espíritu y el de su patrulla. En este ítem se muestran sólo algunas de las muchas canciones y danzas que practican en el día a día. La idea de todo esto es que cada vez vayan adquiriendo más conocimiento de canciones y vayan perdiendo el miedo a la expresión cantada y danzada.

Finalmente, existen cantos para realzar ciertos momentos de la vida como Guía como, por ejemplo, la Canción de la Promesa, la Canción del Adiós, entre otras, que son características de ciertas instancias.

Para qué enseñar

Este es uno de los contenidos que más caracteriza a las Guías, los cantos y danzas. Pero esto, en muchos de los casos, no viene inserto en la personalidad de las muchachas, y es aquí donde ellas deben aprender a ser más que unas simples niñas cantando y bailando, sino que es el inicio de su desarrollo emocional y espiritual.

Se enseña a las Guías ciertos cantos, danzas, dinámicas y juegos no sólo por el hecho de sabérselas por que sí, sino que, porque esto afianza su personalidad, crea lazos con sus compañeras de patrulla y potencia el compartir con las demás personas.

Cómo evaluar

Este punto es meramente de observación. Esta evaluación puede ser en diferentes instancias, ya sea en el sábado a sábado, en actividades locales o provinciales, en campamentos, fogones, etc. Esto va de la mano con el espíritu de patrulla y el espíritu guía que demuestra cada muchacha, donde siempre se les vea alegres a pesar de las dificultades, y no solamente el cantar cuando se les indique, si no que nazca de ellas hacerlo en cualquier momento de la actividad y de forma espontánea.

4. Saber preparar a lo menos de dos maneras el fuego, para la fogata de campamento, tomando las precauciones que sean necesarias

Para que el fuego exista se necesitan tres elementos básicos: oxígeno, calor y combustible. El fuego no existe si alguno de estos tres elementos falta. El oxígeno lo encontramos en todos lados, especialmente si estamos al aire libre; el calor lo proporciona un fósforo, encendedor, pedernal, etc., y el combustible es todo lo que le agregamos para que se queme (hojas, ramas, troncos, etc.).

El **fuego** es una técnica básica de campismo y se debe construir en un lugar seguro que se pueda vigilar y controlar, considerando que en algunas zonas está prohibido el realizar fogatas, así como en otros lugares está solamente restringido a un lugar específico dentro de donde se esté acampando. Siempre se debe acatar la recomendación dada para el lugar de acampada.

Antes de iniciar un fogón, se deben considerar algunas precauciones:

- Limpiar bien el lugar de pasto, hojas secas, paja, etc.
- Tener suficiente leña para ir manteniendo el fuego.
- Realizarlo en un lugar despejado de las carpas, árboles, construcciones, etc.
- Tener suficiente agua y tierra cerca, considerando el tamaño de la fogata.
- Al finalizar, dejar bien apagado el fuego, sin brazas encendidas.
- Eliminar y despejar el terreno de las cenizas.
- Dejar el lugar sin rastros de que ahí se encendió fuego.
- Idealmente no realizar la pira directamente en el terreno (se puede utilizar un latón para proteger el suelo).

LEÑA Y LEÑERA

Siempre es conveniente tener una buena cantidad de leña junta (la cual mantendrá encendido nuestro fuego), de modo de poder cocinar o disfrutar de un fogón sin tener que salir en busca de ella a cada rato. El tenerla ordenada y separada por tamaño facilita mucho su uso. Para esto, se construye una leñera, colocando dos ramas verticales en forma de tabiques para conformar un sector divisorio. Con tres divisiones tendremos toda la leña en su lugar, evitando accidentes, como por ejemplo que alguien se tropiece con las ramas y se caiga sobre el fuego.

Se debe contar con:

- **Yesca o chamiza** para encender la fogata (hojas secas, paja seca, viruta, astillas, etc.)
- **Ramas secas** de diferentes tamaños para que el fuego tome fuerza.
- **Troncos secos** de diferentes tamaños para mantener el fuego.

Algunos tipos de fogata para campamento:

Fogata Cono

Esta fogata tiene forma de cono, es decir, base redonda terminada en punta en su extremo superior. Es la fogata base de todos los demás tipos de fogatas.



Construcción:

Una vez seguidas todas las indicaciones y precauciones antes mencionadas, se clava una rama verde en forma perpendicular al piso (en caso de no tener se pondrá una rama bastante mojada), la cual será la columna que sostendrá el fuego y esta nos dará el alto que tendrá nuestra fogata, por lo que se debe escoger el alto de acuerdo a nuestro espacio y objetivo determinado (pequeña, mediana, grande, muy grande, etc.). Se ponen piedras de un tamaño acorde a la fogata, para que delimite la circunferencia de seguridad de esta, es decir, mientras el fuego esté encendido, no se podrá traspasar esta línea por seguridad. El tamaño de la circunferencia de seguridad será dependiendo del alto de la columna de la fogata (se puede medir esto antes de enterrar la rama verde. El alto debe ser igual al radio de la circunferencia).

Se comienza poniendo la yesca o chamiza en la base de nuestra columna de fogata rodeándola por todos sus lados; debe ser abundante y que prenda fácilmente. Luego, se comenzarán a poner las ramas más pequeñas, después las medianas y finalmente las más gruesas alrededor de la columna formando el cono. Mientras se procede se debe dejar una "puerta" que es por donde se introducirá el fósforo para encender la fogata y también será por donde entre oxígeno para que el fuego se pueda mantener. La puerta se deja en la dirección desde donde viene el viento para que entre el oxígeno.

Una vez terminada la construcción de la fogata, con abundante leña para que se mantenga un buen rato sin necesidad de agregarle más, se procede a despejar de todo lo que sobre, y se enciende por la puerta. Una buena fogata, y bien realizada su ejecución, se debería encender con sólo un fósforo.

Este tipo de fogata enciende con gran facilidad, por eso es la base de los demás tipos de fuegos.

Fogata Pirámide o Pagoda

Esta fogata tiene, como su nombre lo dice, forma de pirámide, con base cuadrada terminada en su extremo superior en punta.



Construcción:

Se toman todas las precauciones mencionadas, se deben tener los materiales necesarios para realizar una fogata cono y además se deben tener troncos de diferentes grosores.

Se realiza la fogata cono como se describió antes, y luego se van colocando los troncos en forma cuadrada alrededor de ella, alternando dos en un par de extremos, luego encima dos en los otros dos extremos, y así sucesivamente hasta formar hacia arriba una pirámide de leños. Se deben poner los troncos más gruesos abajo y los más pequeños hacia arriba hasta llegar a la punta de la columna de la fogata cono.

Este fuego se utiliza generalmente en los fogones de campamento ya que proporciona bastante luz y calor para poder reunirse alrededor de él.

Otros tipos de fogatas:

Fogata Polinésica



Fogata Estrella



Fogata Reflector



Fogata Dakota



Cómo enseñar

Lo que se puede hacer es, antes de ir a campamento, enseñar cuáles son los tipos de fogata que comúnmente se usan, sus funciones, cómo se construyen, etc. para que cuando las guías lleguen a campamento ya sepan cómo realizarlas, los materiales que deben juntar y las medidas de seguridad que deben tomar.

Otra forma dinámica de realizarlo es enseñar en el mismo campamento, e ir armando una fogata a medida que se va enseñando a hacerla. Se toman todas las precauciones debidas, luego se pide a las muchachas que vayan participando en la confección de esta. Incluso se puede realizar al momento de tener que construir el fogón final de campamento.

Cuándo enseñar

Esto se debe enseñar idealmente en campamento, que es donde se va a contar con todos los materiales e implementos necesarios para poder realizarla.

Por qué enseñar

Hacer fogatas es parte importante de la vida de una Guía. En campamento, es la esencia del mismo, donde se pueden contar vivencias, experiencias, donde se hace realmente la vida de patrulla junto al fuego, y en un fogón, donde las guías sacan todo el entusiasmo, energía y dinamismo posible.

Todo lo anterior debe primero pasar por el hecho de saber hacer bien una fogata, ya que, sin fuego, no hay fogón, no hay chispa. Pero el saber hacer bien una fogata es que esta cumpla la función para lo que fue preparada. Puede ser para cocinar, para calentarse, para secar ropa, para darnos luz, para un fogón de despedida y un sin fin de cosas más. Debido a esto es que la fogata debe quedar bien hecha para que cumpla verdaderamente su objetivo, y no se desarme a la mitad del encendido, o se haga una fogata muy pequeña cuando se requiere una más grande, o hagamos una fogata pira cuando lo que se quiere es cocinar sobre ella.

Para qué enseñar

Se debe enseñar que para cada contexto y finalidad se debe hacer cierto tipo de fogata. En este caso, en el área de expresión, lo que se busca es que se construya una fogata para un contexto específico que es una fogata de campamento, por lo que se debe hacer un tipo de fuego determinado. Finalmente, se debe enseñar el por qué de las medidas de seguridad, la importancia de la puerta, la importancia de las ramas secas, etc.

Cómo evaluar

La manera más práctica de evaluar esto es simplemente pidiendo a la Guía que confeccione una, o mejor aún, sin que se dé cuenta, por medio de la observación, viendo in situ cómo la Guía participa en la confección de una fogata con su patrulla. Esto nos va a permitir no sólo ver cómo ella aporta a la construcción de la fogata, sino que también al ser Guía cursante de Segunda Clase, cómo ella misma va enseñando y corrigiendo errores de las muchachas más pequeñas.

Complementando lo anterior, previamente se puede pedir a la muchacha que haga un esquema, maqueta o, mejor aún, en el mismo campamento, miniaturas de los tipos de fogata explicando sus usos, precauciones, medidas de seguridad, instrucciones de construcción, etc.

Área Técnica



1. Demostrar prácticamente el uso de los amarres redondo y trípode

Los amarres se utilizan para atar varios troncos. Se ha de recurrir a ellos cuando no se desea emplear clavos. Desempeñan un papel fundamental en la vida de la Guía debido a que muchas actividades son en torno a los amarres, además, muchos tipos de construcciones que se hacen en un campamento se realizan con ellos.

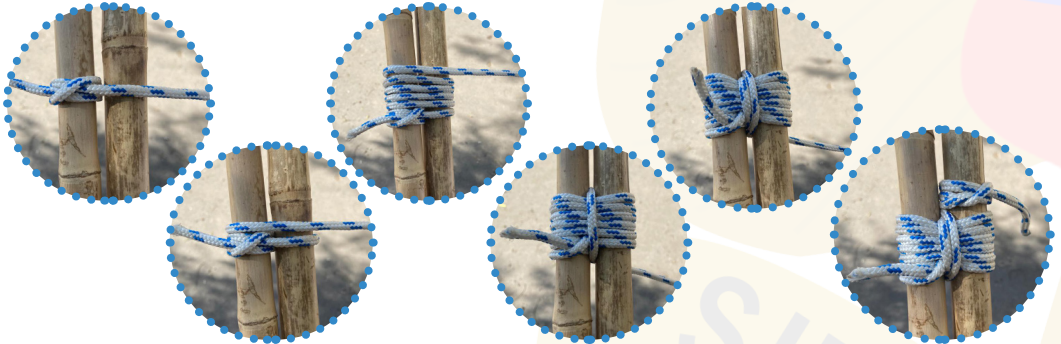
La cuerda empleada ha de ser más o menos gruesa según el fin a que se destina. Se debe tener en cuenta que la resistencia del amarre depende principalmente de la forma cómo se ha hecho, y no tanto de la cuerda. Por eso, la ejecución del amarre es importantísima de cara a la eficiencia. Mientras se hace el amarre, la cuerda debe estar siempre tensa, tratando de lograr un fuerte ahorque, que le dará la firmeza final a este.

Para la progresión de Segunda Clase se enseñarán dos tipos de amarres: redondo y trípode.

Amarre Redondo

Sirve para atar dos maderos paralelos. Sobre uno de los troncos se hace un nudo Ballestrinque y con el extremo largo de la cuerda se van dando vueltas a los dos maderos hasta que el amarre se aprecie firme. Para la firmeza final se realiza un ahorque (vuelta estructural del amarre para otorgar cuerpo y firmeza) de 3 vueltas. Se concluye haciendo un nudo ballestrinque en el tronco contrario.

***Esta descripción se sugiere para todo tipo de construcciones y no vincula al uso del amarre en competencia, donde se recomienda una secuencia estándar de 7 a 8 vueltas como cuerpo del amarre y 2 ahorques de firmeza, optimizando el uso de la cuerda.**

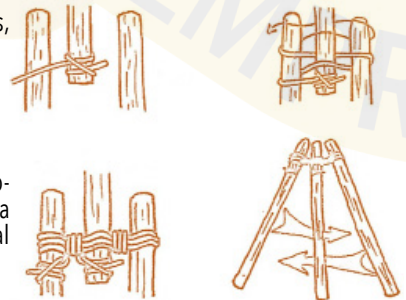


Amarre Trípode

Se utiliza para unir tres troncos y entregar firmeza a las construcciones, dándole forma de base piramidal.

Método 1:

Se inicia con un nudo Ballestrinque sobre el tronco central y se van rodeando los tres maderos como indica la figura. Se ahorca y se termina con otro nudo de Ballestrinque; a continuación se gira el tronco central para que el amarre quede apretado.



Método 2:

Se inicia con un nudo ballestrinque en uno de los troncos del extremo, se da vueltas a la cuerda en forma de ocho (por arriba y por abajo) alrededor de los troncos. Luego, se ahorca el amarre en cada juntura y se termina el amarre con un ballestrinque en el tronco externo contrario.



***Esta descripción se sugiere para todo tipo de construcciones y no vincula al uso del amarre en competencia, donde se recomienda una secuencia estándar de 7 a 8 vueltas como cuerpo del amarre y 2 ahorques de firmeza, optimizando el uso de la cuerda.**

Cómo enseñar

La instrucción de amarres debe ser lo más simple posible debido a que no es un tema técnico sencillo de aprender por parte de la Guía. Lo principal es la demostración práctica del amarre, donde la muchacha, a través de la observación, pueda internalizar los conceptos aprendidos en la etapa anterior y aplicarlos a un nuevo aprendizaje.

En la etapa que se está desarrollando, la Guía ya tiene los conocimientos y destrezas adquiridas para poder realizar amarres y nudos aprendidos en su Tercera Clase, entonces, es el momento adecuado para internalizar aquellos conocimientos y con pequeñas modificaciones aprenda algo nuevo y útil.

Cuándo enseñar

Concretamente, la instrucción de amarres puede ser realizada durante la reunión en el local, en Reunión de Alta Patrulla, en la Reunión de Patrulla por parte de la Guía, en campamentos, etc.

Por qué enseñar

La instrucción de amarres se enseña para que la muchacha pueda adquirir destrezas nuevas, aplique conceptos aprendidos con anterioridad y genere habilidades motrices que le permitan realizar construcciones más complejas.

Para qué enseñar

Porque desarrollan su sentido del ingenio, adquiriendo además otras habilidades como trabajo en equipo, motricidad y concentración, obteniendo con esto el conocimiento suficiente para poder realizar y construir cualquier estructura que le permita facilitar su vida en campamento.

Cómo evaluar

Aquí podemos sugerir algunos tipos de evaluación de los amarres: hacer el amarre en específico en la reunión, hacer construcciones, en juegos como confección de carros, haciendo maquetas a escala de un rincón de patrulla, observando cómo la Guía enseña el amarre a una compañera, entre otros.

2. Reconocer a lo menos quince signos de pista

La capacidad de observación es una de las habilidades que debe tener una buena Guía, ya que le será de gran utilidad a lo largo de su vida, comenzando desde una simple excursión, pasando por el seguimiento de una pista sencilla hasta el hecho de ser capaz de deducir situaciones especiales y de apuro utilizando la simple disciplina de la observación.

Las pistas deben colocarse siempre del lado derecho del camino. Evitando que sean muy llamativas, ya que podrían llamar la atención de extraños quienes podrían quitarlas o destruirlas. Lo importante es que la pista sea sólo visible a los ojos de una Guía.

SIGNOS DE PISTA (estos se complementan con los Signos de Pista vistos en 3° Clase)



Acelerar el paso



Subir



Bajar



Silencio



Lejos



Cerca



Reunirse



Separarse



Llevar agua al campamento



Llevar leña al campamento



Devolverse



Casa/perros en esa dirección



Punte bueno



Punte malo



Escondirse



Campamento en esa dirección

Cómo enseñar

Lo ideal es tener material con imágenes de los Signos de Pista, como papelógrafos, tarjetas, material impreso confeccionado previamente por la Guiadora, etc. Las imágenes deben ser claras y específicas para que puedan ser utilizados en la instancia correspondiente y luego en la práctica con las patrullas.

Una de las mejores formas de practicar es observando las huellas de las personas que nos han precedido en el camino. Debe iniciar con señales que se hayan dejado a propósito para indicarle el camino o darle alguna instrucción.

Cuándo enseñar

Enseñarlo en Alta Patrulla para que durante una salida o campamento sea una buena opción para llevarlos a la práctica con elementos naturales como; ramas, piedras, carbón, hojas, etc. Así, además del conocimiento técnico, lograrán ver la confección de una pista natural.

En otras palabras, se pueden enseñar en el local de manera más teórica, utilizando una buena planificación del material de la reunión. Y en el caso de salidas y campamentos, de manera práctica utilizando los recursos naturales.

Por qué enseñar

El objetivo de enseñar esto radica en que, para realizarlo, la Guía debe internalizar la concentración, agudizar la vista, desarrollar la deducción e integrar el conocimiento técnico para poder ejecutar una buena observación pues debe utilizar un código especial diferente al convencional y asociar el concepto con su símbolo.

Para qué enseñar

Los signos de pista se enseñan, no solo para seguir huellas al aire libre, sino que para desarrollar la capacidad de observación de la Guía y ser más específica en los detalles que se pueden encontrar a lo largo de su camino, ya que no se utilizarán signos básicos solamente si no que también algunos más detallados en su descripción.

Cómo evaluar

Se sugiere que los signos de pista se evalúen de manera práctica, por ejemplo, en un raid de pistas, donde la Guía siga un camino y vaya aplicando la técnica aprendida.

Igualmente, se puede realizar con juegos de patrulla donde tengan que buscar objetos y sigan pistas antes acordadas por las Guiadoras o que la misma Guía deba realizar un camino de pistas para que otras patrulleras lo sigan.

3. Conocer las partes de una brújula, identificando 16 puntos de la Rosa de los Vientos y su equivalencia en grados

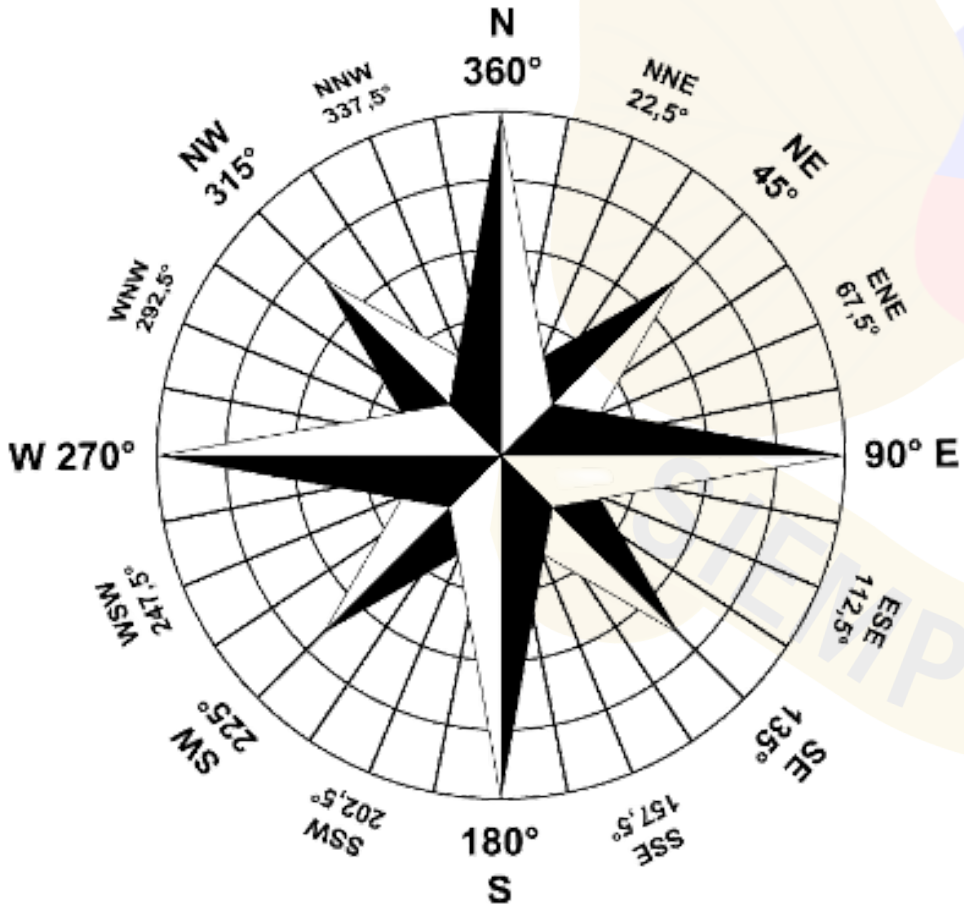
Para orientarse, es decir, para fijar la posición en que uno se encuentra con respecto a otro punto, es necesario conocer los CUATRO PUNTOS CARDINALES, es decir, los cuatro rumbos en que se divide el horizonte. Sabiendo el punto aproximado donde sale el sol, conocerás el punto ESTE, y el punto en que se pone, conocerás el OESTE. Teniendo el Este a tu derecha y el Oeste a tu izquierda, te quedará al frente la dirección hacia la cual se inclina el sol al mediodía, el NORTE; y a tu espalda el SUR.

En la **Rosa de los Vientos** aparecen dibujadas estas cuatro direcciones, más las direcciones intermedias o colaterales: entre el N y el E está el **NORESTE (NE)**, entre el S y el E, se encuentra el **SURESTE (SE)**, entre el S y el O está el **SUROESTE (SO)**, y entre el N y el O está ubicado el **NOROESTE (NO)**. Las cuatro direcciones cardinales o principales reciben también otros nombres, pero los más importantes son oriente para el **ESTE** y occidente para el **OESTE**.

La Rosa de los Vientos

La llamada **"Rosa de los Vientos"** es una representación que surgió de la marinería y representa básicamente los cuatro puntos cardinales (norte, sur, este, oeste) y los otros cuatro que hay entre ellos. Esta forma de orientarse es útil a rasgos generales y se sigue usando, pero si se quiere tener más precisión, se usa un método numérico. Por supuesto, la Rosa de los Vientos abarca todo un círculo, por lo que puede ser dividida en grados, y todas las subdivisiones de éstos.

Cuando se usa esta forma de orientarse, a cada una de las direcciones que se marca o se dirige uno, se le llama acimut o lectura azimutal. Como la numeración parte del norte y crece hacia el oriente, los azimuts para los puntos cardinales son norte (N) a 0° o 360°; este (E) a 90°; sur (S) a 180°; oeste (O) a 270°.

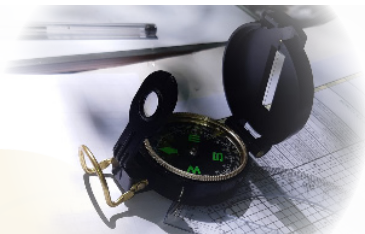


La Brújula

La brújula es un instrumento que se utiliza para encontrar el rumbo deseado. Consiste en una aguja imantada que, puesta en equilibrio, siempre indica una dirección.

La explicación de esto se debe a que la Tierra es como un imán gigantesco que atrae la punta de la aguja a su Polo Norte. La dirección de la aguja indica el Polo Magnético de la Tierra, con lo que se pueden deducir los otros puntos cardinales.

La brújula está dividida en 360° , que sirve para diferenciar claramente el rumbo a tomar.



TIPOS DE BRÚJULA

Brújula cartográfica → Silva →

Las brújulas cartográficas son las más usadas para tareas sobre plano. Su uso puede sustituir a elementos tan comunes como transportadores de ángulos, reglas o escalímetros. Estas brújulas concentran todo eso en un único utensilio que es ideal para su uso en campamento.

Se distinguen fácilmente porque suelen tratarse de una placa de material transparente que rodea la caja de la brújula. En dicha placa aparecen marcadas diferentes herramientas de trabajo, como reglas y marcajes a diferentes escalas. Estas escalas suelen coincidir con los planos militares más comunes de uso sobre el terreno.



Brújula Lensática

La brújula lensática tiene un diseño más adaptado a la navegación sobre el terreno. Se trata básicamente de una caja muy robusta, en la que la aguja está integrada en la esfera. Posee unos elementos de puntería de funcionamiento similar a los de un arma, alza y punto de mira. Su función es apuntar de forma precisa hacia el punto del que necesitamos saber el rumbo, o por el contrario, determinar exactamente hacia dónde dirigimos tirando una visual cuando queramos desplazarnos con un rumbo dado.

En los elementos de puntería aparece normalmente una lente que permite al Operador ver con claridad la marca de la esfera. Esta medida es dada en grados o en milésimas.

Es decir, las brújulas lensáticas están pensadas para tomar rumbo en el terreno o ayudar a seguirlos en los desplazamientos. No están diseñadas para trabajar de forma conjunta con el mapa.



ALGUNAS PARTES DE LA BRÚJULA

BASE

Todo el cuerpo de la brújula está sostenido por una base resistente. Esta puede ser de plástico u otros materiales duros. En esta base están sostenidas las demás piezas y generalmente uno olvida que la base está ahí.

ANILLO GIRATORIO

La parte más notoria en la brújula es un anillo giratorio que tiene divisiones cada determinada distancia y que completan un círculo de 360 grados, lo que convierte a esta escala en un transportador que puede medir ángulos. Las brújulas estándar tienen una división mínima de dos grados y son lo suficientemente buenas como para hacer viajes de mediana longitud y sin muchas correcciones.

AGUJA MAGNÉTICA

Dentro del cilindro está la aguja magnética, inmersa en aceite para que el movimiento de inercia sea frenado lo más rápidamente pero sin detener el avance de la aguja.

FLECHA ORIENTADORA

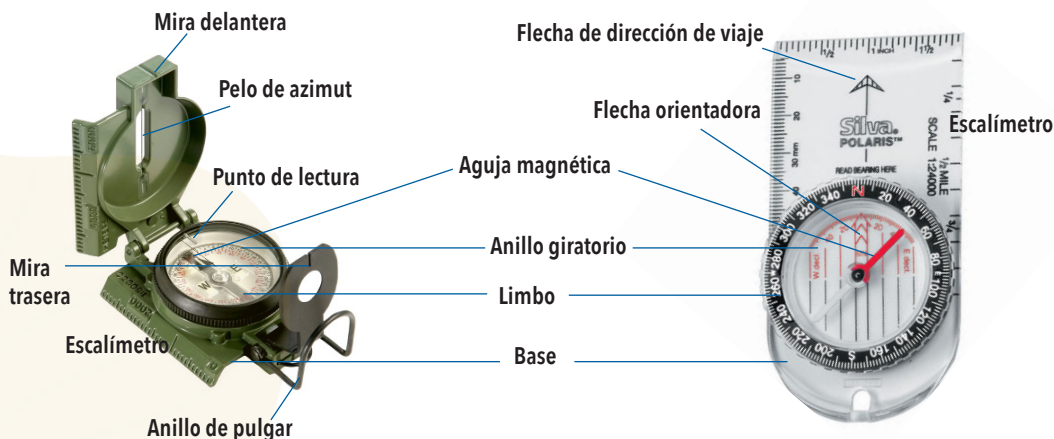
La flecha orientadora está también dentro del cilindro, pero por debajo de la aguja magnética. Generalmente es una doble línea que semeja una gran flecha, con la punta señalada claramente por tres líneas que pretenden ser movimiento continuo. A los lados de esta flecha hay líneas que son paralelas a ella y que son auxiliares.

PUNTO DE LECTURA

En la parte superior del cilindro, sobre la numeración de las divisiones mínimas del transportador, existe un punto, generalmente de color blanco, verde o amarillo. Ahí se realizará cualquier lectura que se haga con la brújula.

FLECHA DE DIRECCIÓN DE VIAJE

En las brújulas Silva existe una línea que atraviesa la mayor parte de la base de plástico y termina con una flecha sencilla. A sus lados también hay líneas auxiliares, pero diferentes de la flecha orientadora.



CONCEPTOS Y TÉRMINOS UTILIZADOS EN EL USO DE LA BRÚJULA

- **NORTE GEOGRÁFICO:** Indica el extremo superior del eje imaginario en el cual gira la Tierra; es lo que se llama Polo Norte.
- **NORTE MAGNÉTICO:** Es el punto que atrae la aguja imantada de la brújula.
- **NORTE CARTOGRÁFICO:** Es el indicado por las líneas verticales de la punta de los mapas.
- **ÁNGULO DE DECLINACIÓN MAGNÉTICA:** Es la desviación que hay entre los dos nortes indicados (magnético y geográfico); se señala en los mapas en la esquina inferior derecha (11,5°).
- **RUMBO:** Es la dirección de una ruta cualquiera, indicando una trayectoria a seguir.
- **RUMBO INVERSO:** Es la dirección que está al contrario del rumbo dado y que difiere en 180° con él; indica la dirección de regreso. Si el rumbo es menor de 180°, bastará sumarle 180° para encontrar el rumbo inverso y si es mayor que 180° se debe restar 180°.
- **AZIMUT:** Es el ángulo que se mide en el sentido de las agujas del reloj entre el rumbo dado y los dos nortes.
- **AZIMUT MAGNÉTICO:** Es el ángulo que se forma entre el Norte Magnético y el rumbo dado.
- **AZIMUT GEOGRÁFICO:** Es el ángulo formado por la suma del azimuth magnético y la declinación magnética del lugar. Para saber la dirección del Norte Geográfico, se restan los grados de declinación magnética a la del norte, indicado por la aguja de la brújula.

Al utilizar la Brújula se debe tomar la precaución de no acercarla a tendidos de alta tensión, líneas de ferrocarril y objetos metálicos en general. La brújula debe colocarse sobre un lugar fijo; el lugar depende del tipo de brújula usada.

Cómo enseñar

Primero se debe enseñar la Rosa de los Vientos y con ella sus puntos cardinales. Se sugiere la utilización de papeles, tarjetas y material impreso previamente preparado por la Guiadora.

Luego de que el conocimiento base esté, se puede complementar con la parte más técnica como es el aprendizaje de la brújula propiamente tal, donde la creatividad de la Guiadora se pone a prueba. Lo ideal es que las Guías puedan observar y dibujar las partes de la brújula, además de adquirir una brújula personal o una por patrulla.

Lo importante es que enseñar esta prueba sea algo sencillo, de ninguna manera generar Guías experimentadas en la orientación, sino que Guías que puedan internalizar los conceptos, desarrollar sus habilidades y poder resolver problemáticas con respecto a orientación.

Cuándo enseñar

El ítem orientación se debe enseñar a través de talleres más específicos para la sección o por vía del Sistema de Patrulla, ya que es una prueba en que las muchachas presentan mayor dificultad durante esta etapa.

El momento adecuado de enseñar la parte teórica de esta prueba puede ser en una reunión en el local, en Reunión de Alta Patrulla, en Reunión de Patrulla, etc. En el caso de la parte práctica de esta prueba, los campamentos o salidas al aire libre serán el lugar más apropiado, ya que habrá lugares más amplios donde puedan poner en práctica la orientación.

Por qué enseñar

Enseñar orientación y brújula desarrolla la capacidad de observación de la Guía, practica la técnica Scout y complementa la vida al aire libre. Además, enseñar orientación y brújula le permite a la Guía saber localizarse y escoger correctamente el rumbo a seguir en terreno. Esto será clave en el caso de supervivencia extrema.

Para qué enseñar

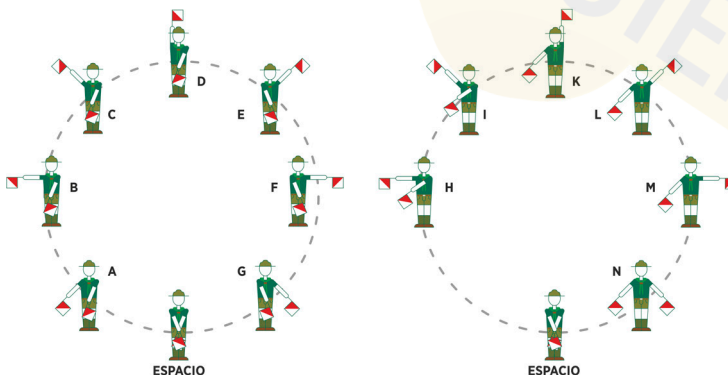
Porque es muy relevante la orientación espacial y la seguridad que da el conocimiento para poder ubicarse al momento de encontrarse en alguna dificultad. Como dice Baden-Powell en Escultismo para muchachos, *"... En tales casos, un pie tierno cuando se da cuenta de que ha perdido el camino, pierde también la cabeza y se extravía"*.

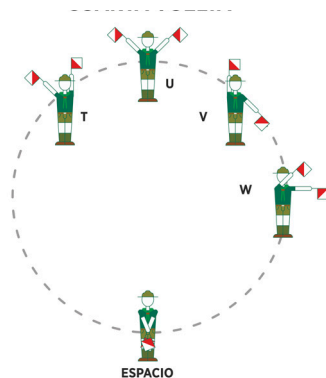
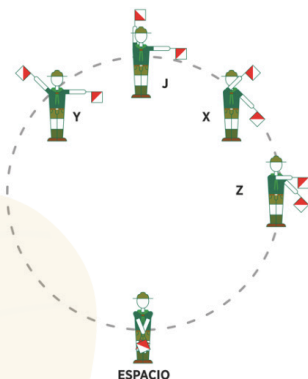
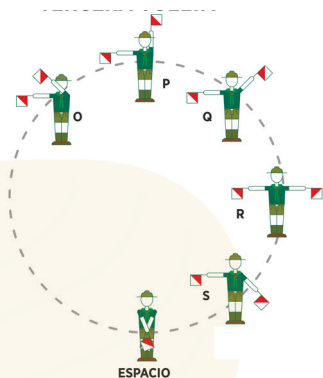
Cómo evaluar

Se sugiere evaluar de manera progresiva a medida que se enseñen los diferentes temas desarrollados en esta prueba; puntos cardinales, brújula y sus partes, y orientación. La evaluación debe ser de menos a más, siempre empezando con lo más básico y asegurándose de que los temas sean bien aprendidos e internalizados por la Guía para que, la Guiadora se asegure de que, al pasar al siguiente tema, este pueda ser entendido y adoptado por la muchacha. La evaluación puede ser a través de actividades prácticas, como juegos, misiones, búsquedas del tesoro, excursiones, etc.

4. Conocer el alfabeto semáfora y sus reglas. Ser capaz de transmitir y recibir un mensaje de 30 palabras

La clave semáfora es un sistema de transmisión que utiliza banderas. Es de rápida transmisión y de una distancia relativamente corta.





Cómo enseñar

Enseñar semáfora es un proceso más lento que otras pruebas técnicas debido a que esta prueba desarrolla la capacidad mental de memorización, integrada a la parte práctica. Se sugiere utilizar el Sistema de Patrulla para una prueba así, debido a que es más tedioso una instrucción técnica para toda la sección.

Cuándo enseñar

Idealmente la parte teórica y práctica de semáfora se puede enseñar en una reunión en el local o fuera de él, en la Reunión de Patrulla, en excursiones, campamentos, etc.

Por qué enseñar

Para que las Guías tengan amplio conocimiento del alfabeto semáfora con el resto de las letras del abecedario regular y puedan utilizarlo en situaciones que amerite comunicarse con otra persona y la distancia no permita hacerlo oralmente.

Para qué enseñar

Se enseña porque la Guía es una mujer integral. Esta prueba mide y fortalece su capacidad mental, además le proporciona un sistema alternativo y universal de comunicación. En efecto, enseñar pruebas que fortalezcan la capacidad mental ayuda a internalizar todo lo que la Guía aprende en su etapa de Compañía.

Cómo evaluar

Se sugiere evaluar de manera práctica en juegos técnicos, misiones, actividades al aire libre, etc. La Guía debe ser capaz de transmitir y recibir mensajes de 30 palabras, saber las reglas de transmisión y demostrar que conoce el abecedario completo de semáfora.

5. Presentar un herbario con 10 especies, a lo menos, explicando su identificación y su hábitat. Además, confeccionar una mini huerta con a lo menos 5 especies

La descripción de nuestro hábitat es necesaria para que nos podamos familiarizar con él. Por esto, la descripción detallada de los organismos que lo componen es de gran ayuda en esta tarea, principalmente el reino vegetal, debido a que las plantas son muy importantes para la vida. Estas nos pueden servir para alimentarnos y como plantas medicinales, por eso es importante poder identificarlas

Hay distintas maneras de poder estudiarlas y conocer las especies. Hacer un herbario es una excelente oportunidad para que la Guía conozca y aprenda sobre diferentes especies de hierbas, árboles y plantas propias de su zona, debido a que, además de confeccionarlo, la Guía aprenderá de su utilidad, localización, cuidados y qué tipo de hierbas y/o árboles crecen naturalmente en las zonas donde cada una resida a lo largo del país, para así poder conocer las características geográficas y climáticas del lugar, y viceversa.

La confección de una pequeña huerta con especies medicinales o comestibles ayuda a la guía a estudiar las especies del herbario, fortalece la capacidad de aprender utilizando todos los sentidos y además generará algo concreto para el uso tanto de ella como de su familia que trascenderá de la prueba misma. Además, motivará el aprendizaje de una habilidad nueva.

Herbario

Un ejemplar de “**herbario**” es una planta o parte de ella que ha sido secada y prensada entre papeles absorbentes bajo una presión moderada y acompañada de una etiqueta en la cual se indican todos los antecedentes de la planta.



CÓMO HACER UN HERBARIO

La confección de un herbario está dividida en cuatro etapas:

RECOLECCIÓN: Se debe recolectar hojas, semillas y flores, si es posible, de las plantas deseadas. Para lograr un mejor resultado, las hojas deben estar en buen estado para que puedan perdurar en el tiempo. Se debe anotar la fecha de recolección.

PRESERVACIÓN: La preservación es la extracción de la mayor cantidad de agua posible, por lo que mantendrá sus características de buena forma y no se deteriorará. Para esto, las hojas se colocan entre papeles secantes (generalmente se usan periódicos) y luego son prensadas (apretadas) entre dos bastidores (o tablas). Idealmente las hojas a secar deben colocarse entre papeles blancos, para que las plantas no adquieran la tinta de los periódicos. Los periódicos deben cambiarse constantemente. Si no se cuenta con una prensa, se puede utilizar un libro grueso para poner las hojas dentro.



MONTAJE: Las hojas ya secas son pegadas sobre papel o cartulina de 28x22 cm (aproximadamente del tamaño de una hoja de carta). Los ejemplares (hojas secas) deben ser colocados en la mitad superior de la hoja; en la parte inferior debe ir escrito: el nombre común, el nombre científico (orden, familia), características de la planta colectada (lugar donde se encuentra, si es nativa, uso medicinal, etc.)

ALMACENAMIENTO: Se deben ordenar las hojas colectadas de acuerdo a una categoría. Por ejemplo: por orden taxonómico, por orden alfabético, por su uso, etc. Deben confeccionarse 2 tapas de cartón que pueden ir corcheteadas o con un archivador para la protección de las hojas colectadas.

Mini Huerta

Se denomina huerta al espacio específicamente diseñado para el cultivo de vegetales, hierbas y hortalizas de variado tipo. La huerta es generalmente un espacio más bien pequeño o reducido, ya que esta no se crea con la función de producir gran cantidad de vegetales, sino más bien generar un número útil e interesante de cultivos para consumo personal.

La confección de una pequeña huerta, no necesita tanto espacio, sólo un poco de ingenio y habilidad manual. Lo ideal es que su tamaño no exceda el de una caja de tomates.



CÓMO HACER UNA MINI HUERTA

Lo ideal es que la Guía busque materiales que tenga en casa para la confección de la mini huerta y dedique tiempo en conocer qué es lo que está cultivando. El paso a paso siguiente es cómo crear una mini huerta, sencilla y con pocos materiales:

- Elegir un lugar que reciba luz solar la mayor parte del día.
- Hacerla con unas macetas, con una caja de madera (sirven las de la frutería) o de mimbre. Si se ha elegido una caja, forrar el interior de la misma con algún elemento biodegradable no tóxico y hacerle agujeros pequeños para permitir que el agua sobrante del riego se pueda drenar y no se acumule en las raíces, pudriendo así la planta.
- Poner en la maceta una base de piedras para permitir el drenaje y echar encima un sustrato de semillas y un porcentaje alto de tierra que facilite el desarrollo de las semillas. Como se trata de un cultivo intensivo es recomendable añadirle abono orgánico; no debemos usar abonos artificiales en plantas que vamos a consumir.
- Colocar las semillas elegidas sobre el sustrato. Los paquetes de semillas suelen indicar la cantidad de semillas a utilizar, la distancia entre ellas y todos los detalles que necesites saber (riego, exposición al sol, etc).
- Encima de las semillas poner un poco de más sustrato y hacer algo de presión sobre la tierra. Dejar de margen 3-5 cm para que al regar no se tenga problemas.
- Solo queda regar en función del agua que necesite cada planta y esperar a que la mini huerta dé una señal de vida.

***Si la mini huerta tiene todas las especies en la misma tierra, se debe cuidar que todas ellas tengan las mismas necesidades de luz y agua para la correcta conservación de cada planta. Una buena idea es que se puede usar plantas que hayan estado germinadas en un almácigo ante**

riormente, donde sólo se deba trasplantar.

Especies que pueden componer la mini huerta:



Menta

Las hojas de menta tienen componentes beneficiosos para el corazón y generalmente al resto del sistema cardiovascular, contribuyendo a una circulación sanguínea adecuada.

Esta planta es comúnmente utilizada debido a sus propiedades para el tratamiento de cólicos, náuseas e incluso para regular los vómitos. Las hojas de menta pueden ayudar para la mejora de dolores de cabeza y mareos.

La menta contiene grandes cantidades de minerales y vitaminas, principalmente en sus hojas, y estas contienen propiedades que son de gran relevancia en el proceso digestivo. Una de las propiedades más populares de la menta se debe a su alto contenido en mentol que colabora para despejar las vías respiratorias. El mentol que las hojas de menta contienen también funciona para combatir dolores musculares. Las hojas de menta contienen propiedades antisépticas que son útiles para refrescar el aliento, matando las bacterias que lo ocasionan.



Manzanilla

La manzanilla es una de las plantas medicinales que más se conocen por las propiedades de su flor. Sus efectos son especialmente relevantes en el tratamiento de molestias gastrointestinales. Además de ello, tiene efectos antiinflamatorios, antibacterianos y relajantes. Se utiliza en dolor gastrointestinal y muscular, calambres y cefaleas, eczemas, inflamación de encías, heridas y sinusitis. También reduce el colesterol y, al parecer, tiene propiedades anticancerígenas.



Lavanda

La lavanda posee propiedades relajantes, siendo útil para situaciones de estrés e insomnio. Además de ello tiene propiedades cicatrizantes, analgésicas y favorecedoras de la circulación y del buen funcionamiento del sistema respiratorio. También posee propiedades que mejoran la digestión y la secreción de jugos gástricos.



Orégano

El orégano es un viejo conocido de nuestras cocinas, tradicionalmente muy bien valorado y que posee también grandes propiedades medicinales. Especialmente conocido por su acción antioxidante, también tiene propiedades antifúngicas, antibacterianas, antiinflamatorias y antihistamínicas. Calambres, cefaleas, dolores estomacales y molaes, y problemas respiratorios, pueden beneficiarse de su consumo, sea ingerido en comidas o té.



Ruda

La ruda es una planta de tipo arbusto con hojas, a partir de las cuales es posible elaborar aceites esenciales usados en medicina tradicional. Específicamente, esta sustancia es utilizada como antiespasmódico y sedante.



Cómo enseñar

Lo ideal es que esta prueba se enseñe a través de talleres para la sección, además de trabajo personal, donde se entusiasme a la Guía a buscar qué plantas y árboles crecen en su entorno. Esto lo podemos complementar con la búsqueda de hierbas medicinales, flores y hasta arbustos. Un taller relacionado con la flora del entorno será siempre recomendable, debido a que dentro de la vivencia de la Ley Guía se consigna el respeto y amor hacia ella.

Cuándo enseñar

En campamentos o salidas, la observación se puede ver mucho más favorecida, ya que el lugar las proporcionará de una flora general de la zona. La confección de la mini huerta se puede enseñar de distintas maneras. Una de ellas es hacer un taller práctico para la sección, donde se pueda demostrar y practicar la fabricación de una pequeña huerta, donde todas las Guías puedan hacer la suya. Puede trabajarse como misión personal para la casa, puede ser una actividad de tiempo libre, se puede hacer como idea sobre artículos reciclados o incluso como un trabajo de patrulla.

Por qué enseñar

La confección de un herbario se enseña para que la Guía logre distinguir y diferenciar hierbas, árboles y flores de su zona. El saber sobre naturaleza es algo inherente al espíritu de la Guía. Por otro lado, la confección de la mini huerta proporcionará a la Guía y a su familia una vida más autosustentable o el comienzo de ella.

Para qué enseñar

La confección de una mini huerta favorece la destreza manual, la habilidad de recolección y el ingenio de la Guía. Además de generar un objeto concreto de conservación y con un carácter útil, como lo es el lograr que sus plantas crezcan y sean usadas con su utilidad respectiva (hierba medicinal, hierba comestible, etc.).

Por otro lado, la confección del herbario servirá para reconocer qué hierbas pueden ser útiles en caso de necesitar aliviar algún malestar presente sin necesidad de utilizar un medicamento ya que la Guía conocerá su entorno natural.

Cómo evaluar

Analizando el herbario presentado por la Guía, evaluando las diferentes especies recolectadas, además del conocimiento teórico de cada especie que lo integre. La evaluación debe ser sencilla. Como patrulla también se puede evaluar, durante una salida o campamento, se puede hacer como actividad de tiempo libre, donde se confeccione un herbario con hojas, plantas o flores recolectadas en el mismo lugar.

Evaluar la mini huerta puede ser de diferentes formas, lo importante es que la Guía haga su mini huerta con materiales que tenga en casa y que en él estén, a lo menos, 5 especies comestibles o medicinales, de las que sepa su utilidad y su conservación. Si la huerta está en casa y no se puede mover, se le debe solicitar un registro fotográfico y visual de la huerta, preguntando las utilidades y la conservación de cada especie que la compone. Si la huerta es móvil se puede solicitar que la lleve a la reunión del local, generando una buena instancia donde la exponga ante su patrulla o sección.

Una buena idea es solicitar un pequeño botiquín de hierbas medicinales para que la Guía tenga en su botiquín personal o botiquín de patrulla, ideal para su uso en campamentos o salidas.



6. Conocer los principios de Primeros Auxilios y saber atender: cortaduras simples, exco- riaciones, hemorragias nasales, picaduras de insectos, alergias, insolación, quemaduras simples, convulsiones y atragantamiento

Se entiende como primeros auxilios la atención inmediata que se le da a una persona enferma, lesionada o acci-
dentada en el lugar de los acontecimientos, antes de la llegada del personal especializado o ser trasladada a un
centro asistencial u hospitalario. Esta primera asistencia facilita que las lesiones sufridas no empeoren y la evolu-
ción de la persona accidentada dependerá de esta actuación.

Los objetivos de los primeros auxilios son:

- Conservar la vida.
- Evitar complicaciones físicas y psicológicas.
- Ayudar a la recuperación.
- Asegurar el traslado de los accidentados a un centro asistencial.

Recuerda siempre los siguientes 4 puntos, porque los primeros instantes en un accidente son vitales para la vida
de una persona.

1. Solicitar una ambulancia.
2. Mantener al accidentado en posición horizontal.
3. Mantener la calma y tranquilizar a la víctima.
4. Mantener su temperatura corporal.

NORMAS GENERALES PARA PRESTAR PRIMEROS AUXILIOS

**Ante un accidente que requiere la atención de primeros auxilios, usted como auxiliador debe recordar
las siguientes normas:**

- Actuar con rapidez pero conservando la calma.
- Evitar aglomeraciones.
- Saber imponerse.
- No mover a la persona herida salvo que sea imprescindible.
- Traslado adecuado (como norma general no inmovilizar al accidentado
y si hubiera que hacerlo, moverlo en bloque).
- No dar al herido de beber, comer o medicar.
- Tranquilizar al herido.
- Mantener al herido caliente.
- Hacer sólo lo imprescindible.
- Si no se sabe, abstenerse.

Preste atención inmediata en el siguiente orden, a los que:

- No presentan señales de vida (muerte aparente).
- Sangran abundantemente.
- Presentan quemaduras graves.
- Presenten síntomas de fracturas.
- Tienen heridas leves.



A la hora de socorrer a un accidentado, antes de lanzarnos a ayudar por impulso, es importante que nos tomemos
un minuto para analizar los riesgos de alrededor. Debemos verificar cuáles o cuántas personas hay cercanas al
accidente y los riesgos que existen en torno al individuo, es decir, si está en mitad de la calle, en una habitación con

objetos peligrosos, etc. Simplemente, nuestra actuación debe ir encaminada a realizar maniobras sencillas para evitar lesiones, puesto que no somos médicos.

Cortadura Simple

Una cortadura es una lesión que ocasiona una ruptura o abertura de la piel. Estas pueden ser laceraciones, es decir, una cortadura con un objeto filoso (cuchillo, vidrio, etc); o punciones, es decir, cortaduras hechas con un objeto con punta (clavos, punzón, etc).

TRATAMIENTO: La Guiadora debe lavarse las manos con jabón para evitar infecciones. Lavar completamente la herida con agua y jabón suave. Usar presión directa para detener el sangrado. Aplicar un desinfectante simple como agua oxigenada. Si existe la posibilidad de que la herida se contamine o se vuelva a abrir por la fricción, se debe cubrir (una vez que se haya detenido el sangrado) con un vendaje que no se pegue a la herida.



Excoriaciones



Es la irritación cutánea que se presenta donde la piel roza contra ella misma, las ropas u otro material.

TRATAMIENTO: Evite la ropa áspera; use telas 100% de algodón. Reduzca el roce contra la piel utilizando el tipo correcto de ropa para la actividad que realizará (por ejemplo, mallas atléticas para correr o pantalones cortos de ciclista para montar en bicicleta). Evite las actividades que estén causando la excoriación, a menos que sean parte de su estilo de vida típico, ejercicios o rutina deportiva. Use ropa limpia y seca. El sudor seco, los químicos y la suciedad pueden causar irritación. Utilice vaselina o talco para bebés en las zonas irritadas hasta que la piel sane. También puede usar estos productos antes de las actividades para prevenir excoriaciones en zonas de

fácil irritación como, por ejemplo, en la parte interna de los muslos o los brazos antes de correr.

Hemorragias Nasales

Ocurren cuando las vías por la que circula la sangre se rompen parcial o completamente. En esta zona es común debido a que existen muchos vasos sanguíneos.

TRATAMIENTO: Limpie la nariz con suavidad para expulsar la sangre y mucosidad. Apriete la nariz (sólo si la fosa nasal está comprometida) con firmeza donde se siente la terminación del hueso, sin echar la cabeza hacia atrás, durante unos minutos para detener la hemorragia. Si esto no funciona coloque un tapón de algodón en la nariz, dejando un poco hacia fuera para poder sacarlo, el algodón debe ser removido después de unos minutos para asegurarse de que la hemorragia terminó. Compresión 5-30 minutos; si sigue sangrando, derivar a centro de urgencias.



Picaduras de Insectos

Las mordeduras y picaduras de insectos pueden ser tratadas fácilmente; no obstante, algunas personas tienen reacciones alérgicas severas, en tal caso, las personas deben ser rápidamente trasladadas a un servicio de urgencia. Los síntomas que no implican una urgencia varían de acuerdo con el tipo de insecto y la persona. La mayoría de las personas experimentan dolor localizado, enrojecimiento, hinchazón y/o picazón. También se puede experimentar una sensación de ardor, entumecimiento u hormigueo.

TRATAMIENTO: Quitar el aguijón si está presente raspando con la parte posterior de una tarjeta o algún otro objeto de borde recto. No utilizar pinzas, ya que éstas pueden apretar el saco del veneno y aumentar la cantidad de veneno liberado. Lavar muy bien el área afectada con agua y jabón. Cubrir el sitio de la picadura con compresas frías o hielo (envuelto en un trozo de tela) por 10 minutos, retirarlo por 10 minutos y repetir el proceso. Si es necesario, tomar un antihistamínico o aplicar cremas que reduzcan la picazón. En caso de NO presentar reacción alérgica, mantener a la víctima bajo observación por varios días para asegurarse de que no presente señales de infección (como aumento del enrojecimiento, hinchazón o dolor). Dar aviso a los padres o tutores.

Es importante evaluar el tiempo de reacción de la picazón y sus síntomas, ya que, si éstos evolucionan de forma rápida, es muy probable que se presente una reacción alérgica. Por lo cual, es recomendable la asistencia al centro de urgencia más cercano.

TIPOS DE PICADURAS MÁS FRECUENTES:



¿QUÉ HACER EN CASO DE UNA PICADURA DE ABEJA?

1. Revisar signos vitales
2. Alejar a las personas que puedan ser también afectadas por picaduras
3. Identificar el área picada
4. No presionar el saco venenoso que está pegado al aguijón
5. Retirar el aguijón con mucho cuidado, haciendo presión al rededor de la picadura
6. Una vez extraído el aguijón es importante evitar exprimir la zona de la lesión
7. Lavar con abundante agua
8. Aplicar compresas de agua fría
9. Evitar que la persona se rasque la picadura
10. En caso de que sea más de una abeja la que picó la zona, se deberá observar la presencia de reacciones alérgicas y en caso de aparecer alguna, llevar a servicio de urgencia rápidamente

Signos de reacción alérgica:

Cara enrojecida o hinchada

Visión borrosa

Labios morados

Dificultad para respirar o tos

Fiebre

Pérdida del conocimiento

Sudoración

Alergias

Todo dirigente responsable de cualquier actividad dentro y fuera del local debe tener siempre a mano las fichas médicas de todos los integrantes del grupo en donde debe especificarse claramente si la persona es alérgica a algún medicamento, picaduras, alimentos u otros, además de su tratamiento indicado por un médico en caso de presentar reacción alérgica.

Las alergias pueden ser de tipo: **leve** - **pasajera** - **crónica**

¿Qué ocasiona las alergias?

Respirar, ingerir o estar en contacto con:

- Polen
- Polvo
- Mariscos
- Huevo
- Pelaje de Animales
- Picaduras de insectos
- Frutos secos
- Otros

Síntomas:

- Ardor y comezón en los ojos
- Sarpullido
- Estornudos
- Picazón
- Tos
- Nariz congestionada
- Diarrea
- Dificultad para respirar
- Garganta inflamada o seca



¿Qué hacer en caso de alergia?

1. Verificar signos vitales
2. No administrar medicamentos sin la indicación previa
3. En la medida de las posibilidades, se debe identificar la fuente de la alergia y se debe alejar de la misma
4. Si la reacción alérgica es severa, se observará: **piel fría y húmeda, color pálido, latidos del corazón débiles o rápidos, dificultad para respirar y pérdida del conocimiento**

Insolación

Accidente provocado por la exposición prolongada al sol.

TRATAMIENTO: Poner al afectado a la sombra. Aflojar la ropa. Aplicar compresas frías y proporcionarle agua si está consciente. Si está inconsciente se pondrá en posición lateral de seguridad y se procederá a su evacuación al hospital. Si es leve, se puede aplicar productos hidratantes tópicos (Ej.: Post-solar/After sun o aloe vera).

Quemaduras

Lesión o herida de los tejidos orgánicos producida por la acción del fuego y del calor, por contacto con determinados productos químicos cáusticos o corrosivos, por la electricidad, por radiación y por fricción. Se clasifican en:

- **Quemaduras de primer grado:** la piel está enrojecida (eritema).
- **Quemaduras de segundo grado:** la parte interior de la piel (dermis) se quema, formándose ampollas (flictena) llenas de un líquido claro.
- **Quemaduras de tercer grado:** la piel está carbonizada y los músculos, vasos y huesos pueden estar afectados.



CONDUCTA A SEGUIR ANTE UNA QUEMADURA LEVE: En primer lugar, calme y tranquilice a la persona que se quemó. Si la ropa no está pegada a la quemadura, retírela. Si la quemadura es causada por productos químicos, retire toda la ropa que contiene dichos químicos. Enfríe la quemadura: Utilice agua fría, no hielo. El frío extremo del hielo puede lesionar aún más el tejido. Si es posible, especialmente si la quemadura es causada por productos químicos, mantenga la piel quemada bajo agua corriente y fría durante 10 a 15 minutos hasta que no duela tanto. Utilice un lavabo, una ducha o una manguera de jardín. Si esto no es posible, coloque un paño húmedo limpio y fresco sobre la quemadura, o sumerja la quemadura en un baño de agua fría durante 5 minutos.

Las quemaduras de primer grado están solo en la capa superior de la piel. La piel puede:

- Tornarse roja
- Hincharse
- Doler

CONDUCTA A SEGUIR ANTE UNA QUEMADURA GRAVE: Eliminar o suprimir la causa. Si la ropa está en llamas, impedir que el accidentado corra, enrollarlo en una manta o abrigo y/o hacerlo rodar por el suelo. Enfríar la quemadura. Rociar las regiones quemadas con abundante agua a una temperatura entre 10° y 20°C durante 10 ó 15 minutos, no rociar directamente. Cubrir las quemaduras. Proteger las quemaduras con sábanas limpias y si es posible con compresas estériles, en caso de formarse ampollas estas no deben romperse. Cubrir al herido con una manta o similar al fin de evitar el enfriamiento general. Ponerlo en posición horizontal, generalmente de espaldas o en posición lateral si tiene quemada la espalda o boca abajo si tiene quemados los costados y la espalda. No dar de beber ni comer al quemado grave. Avisar a los servicios de urgencia o evacuación inmediata a un centro de urgencia.

Convulsiones

Las convulsiones son comunes y es posible que algún día se necesite ayudar a alguien durante o después de una.
¿Cuándo llamar al 131?

Cuando:

- La convulsión dura más de 5 minutos.
- La persona tiene otra convulsión poco después de la primera.

- La persona se lesiona durante la convulsión.
- La convulsión se presenta cuando la persona está en el agua.
- La convulsión se presenta cuando la persona está en el agua.
- La persona tiene otra afección como diabetes, enfermedad cardíaca o está embarazada.
- Si se trata del primer episodio.



¿Cómo actuar durante la convulsión?

- Poner a la persona en el suelo
- Dejar descansar la cabeza de la persona sobre algo blando y cómodo
- Aflojar la ropa apretada
- Voltar a la persona de costado

Existen muchos tipos de convulsiones. La mayoría de las convulsiones terminan en unos pocos minutos. Las siguientes son medidas generales para ayudar a alguien que esté teniendo algún tipo de convulsión:

- Permanezca con la persona hasta que la convulsión haya pasado y esté completamente consciente. Después de que pase, ayude a la persona a sentarse en un lugar seguro. Una vez que esté consciente y se pueda comunicar, cuénteles lo ocurrido en términos sencillos.
- Conforte a la persona y hable de manera calmada.
- Fíjese si la persona lleva un brazalete médico u otra información de emergencia.
- Manténgase calmado y mantenga a los demás calmados.
- Ofrezca llamar un taxi o a alguien más para asegurarse de que la persona llegue a casa segura.

Atragantamiento

El signo universal de atragantamiento es colocarse las manos alrededor del cuello. Lo principal es determinar si la persona puede **inhalar y exhalar, y hablar**. Posteriormente se deberá determinar el tipo de atragantamiento.

En caso de atragantamiento parcial:

1. Solicitar autorización de la persona para ayudarla
2. Mencionar que siga tosiendo fuertemente y esforzándose en respirar hasta que el objeto, o lo que esté causando el atragantamiento, pueda ser expulsado.
3. Vigilar que la persona realice lo anterior y, de pasar un minuto sin resultado favorable, es preciso activar un proceso de emergencia.

Atragantamiento total (imposibilidad para respirar, toser y hablar, piel en tono azulado, hinchazón de vena en cuello y cara, pérdida de conocimiento). En este caso será necesario realizar la maniobra de **Heimlich**:



Cómo enseñar

Se recomienda enseñar de forma práctica en el local, en una jornada previamente planificada, la cual contenga elementos básicos de primeros auxilios, como por ejemplo botiquín. A modo de apoyo, se podría usar láminas o póster (papelógrafos) para que toda la Compañía pueda ver con claridad aspectos relevantes de los primeros auxilios, idealmente esta enseñanza debiera darla, en el mejor de los casos, un profesional del área. Si en su grupo no hay entre los dirigentes adultos una enfermera o similar, consulte en su localidad o con sus apoderados, y recurra a la persona indicada.

Cuándo enseñar

En talleres otorgados a las Guías que enten cursado esta etapa y se podría realizar talleres prácticos en el adiestramiento de la Alta Patrulla o en reuniones de Compañía, dando a las muchachas las opciones de preguntar y resolver dudas a medida que se vayan presentando, frente a estas se les debe responder con mucho cuidado y dedicación, aclarando todo lo que se pueda con el objetivo de evitar un inconveniente mayor.

Por qué enseñar

Como Guías siempre listas, se debe estar preparada para diferentes escenarios e imprevistos que puedan llegar a surgir en la vida diaria. Es por eso que se debe manejar aspectos básicos de primeros auxilios, ante cualquier eventualidad de urgencia médica requerida, ya sea en campamento, en el local, en el hogar o en la vía pública. Estos conocimientos pueden ser útiles para las Guías y al aplicarlos correctamente, ellas pueden ayudar a los demás pudiendo sortear positivamente acciones en su entorno familiar, académico y/o social.

Para qué enseñar

Para que cuando la Guía deba enfrentarse a una situación que requiera su atención frente a una emergencia, tenga el conocimiento, se sienta segura y la mantenga en constante aprendizaje, pudiendo ocurrir que sólo se interese en los conocimientos básicos de primeros auxilios o que también pueda descubrir potenciales habilidades que la lleven a encontrar su vocación en una carrera del área de la salud, ya sea técnica o profesional.

Cómo evaluar

La mejor forma de evaluar es a través de la práctica correcta de los primeros auxilios, obviamente no se debe estar en una situación de urgencia para recién poder evaluar esta prueba, ya que como Guiadoras se debe siempre evitar accidentes y urgencias médicas con las Guías. Por lo anterior, es bueno hacer alguna práctica simulada de diferentes circunstancias, con algunas preguntas al respecto, tales como: ¿Qué acciones se deben tomar si una Guía se quema la rodilla con fuego durante una actividad de fogata y pan del cazador? ¿Cómo se pudo haber evitado? ¿Cómo se debe actuar en caso que una guía tenga un ataque de epilepsia durante campamento? ¿Qué se hace si una Guía presenta una picadura de araña? Entre otras. Además utilizar juego de roles para simular alguna de las emergencias antes mencionadas.

7. Conocer diferentes tipos de camillas y transportes de heridos, demostrando prácticamente su uso

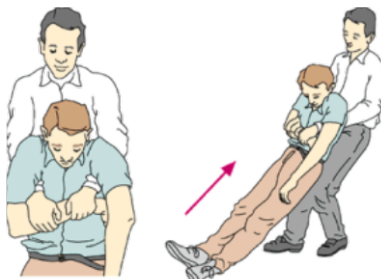
Siempre debemos estar preparados en caso de que debamos transportar a un herido y, para esto, debemos utilizar los elementos que tenemos a mano. Dentro de las maneras más sencillas de transporte se encuentran el uso de sillas de mano y de camillas.

Para decidir si se realiza uno u otro tipo de transporte de heridos hay que tomar en consideración el tiempo con que se requiere mover a la persona, materiales con que se cuenta y recurso humano que hay en el momento disponible.

TRANSPORTE DE HERIDOS VÍA PERSONAS

Por Arrastre: Una forma de transportar a un herido que no tiene lesiones de consideración y sobre todo para rescatarlo de una zona peligrosa es arrastrándolo simplemente, pasar tu brazo por debajo de sus axilas y delante de su pecho y con la mano libre sujetar tu brazo, luego arrastrar al herido haciendo fuerza en las piernas, no en la espalda. Esto es el transporte de arrastre.

Otra forma de trasladar a un herido es usar una frazada para remolcar al paciente. Se debe acostar al paciente sobre la frazada y jalar la manta de un extremo, esto es el llamado transporte de arrastre con frazada.



Cargue de Brazos: Sólo cuando la víctima es de bajo peso. Pasar el brazo por debajo de los muslos de la víctima. Colocar el otro brazo alrededor del tronco, por encima de la cintura y levantar al herido. Si la víctima se encuentra consciente y es un poco más pesada se puede cargar en la espalda.



Carga de Bombero: La carga o acarreo de bombero es una técnica que permite a una persona llevar a otra persona sin asistencia, mediante la colocación de ésta a través de los hombros del portador.



Silla de Mano: Se utiliza para transportar heridos que se puedan mover, por ejemplo: Si una persona tiene una torcedura en el pie. Para esto, dos Guías se toman de las manos (como en la figura) y se debe mantener en la mayor comodidad al herido.



Con dos auxiliares: Dos auxiliares transportan a la víctima por medio de los brazos. Uno lo hace en la parte posterior (piernas) y el otro lo hace sujetando su torso pasando los brazos por las axilas hasta tomarse las manos en el pecho de la víctima.

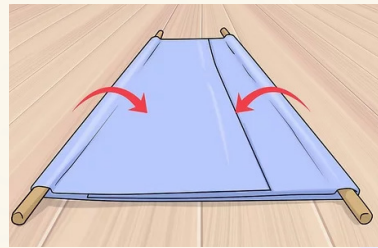


Con tres auxiliares: Tres auxiliares se colocan al lado de la víctima, arrodillan una pierna e introducen sus manos por debajo del cuerpo del accidentado y lo elevan a la vez.

TRANSPORTE DE HERIDOS VÍA CAMILLAS

Se utiliza para transportar heridos que necesiten moverse lo menos posible y con el mayor cuidado. Para armar una camilla se pueden utilizar elementos como frazadas, pañoletas, cinturones, piolas y ropa. Para el transporte en camilla se deben tener las siguientes precauciones:

- Al colocar el herido en la camilla se debe de cuidar de moverlo lo menos posible.
- Debe encontrarse cómodo.
- Se debe levantar la camilla al mismo tiempo.
- Al andar se debe ir a pasos cortos y sincronizados, para evitar los movimientos bruscos, sin correr.



Forma correcta de subir un lesionado a una camilla (Método Puente Holadés):

- Se necesitan cuatro personas. Tres de ellas se colocan de forma que el herido, tendido en el suelo, quede entre sus piernas.
- Pasan sus manos por debajo de las pantorrillas y muslos; otro por debajo de la cintura y región lumbar; y tercero por debajo de hombros y nuca.
- A una voz, se elevan todos a la vez para que el cuerpo quede completamente rígido, mientras que la cuarta persona introduce la camilla por debajo del cuerpo del accidentado y entre las piernas de los socorristas.
- A continuación, siempre con movimientos sincronizados, depositan al accidentado en la camilla.

*** En caso de contar con cinco personas, cuatro de ellas tomarán al herido, una de ellas preocupándose exclusivamente de cabeza y cuello, y la quinta es la que pondrá la camilla en su sitio.**



Cómo enseñar

La mejor forma de enseñar este contenido es por medio de juegos en el local, con una pequeña charla introductoria como base técnica, para que posteriormente se haga algún juego por patrulla. Es ahí donde las Guías, gracias al Sistema de Patrullas, se enseñan entre ellas por medio de la observación e imitación.

En casos que la Guiadora conozca a algún profesional de la salud, es recomendable que esta persona ayude en realizar una actividad con la Compañía, puesto que son ellos los expertos en abordar estos temas.

Cuándo enseñar

Primeramente, realizar la inducción al tema en Reunión de Alta Patrulla para luego ser introducido en las reuniones de Patrulla correspondiente.

Segundo, se recomienda, en algún momento del año, realizar la actividad mencionada en el punto anterior a toda la Compañía, puesto que es un tema donde los pequeños detalles pueden marcar la diferencia entre un transporte que pueda ayudar al herido versus un transporte mal realizado que pueda empeorar el estado de salud de la persona.

Por qué enseñar

Con el objetivo de complementar los primeros auxilios, existe el transporte de heridos en caso que sea necesario mover al paciente entre el lugar del accidente hasta una zona segura. Es por eso, que es de suma relevancia saber las diferentes maneras existentes para transportar heridos en caso de alguna emergencia.

Para qué enseñar

Se enseña para que las muchachas sepan responder a las emergencias correctamente y saber diferenciar en qué caso poder ayudar y en qué caso es mejor esperar a que equipos especializados actúen primero.

Cómo evaluar

Se recomienda evaluar de forma práctica, por medio de competencias de patrullas o en misiones de campamentos. Se podría restringir el método de transporte de heridos en una determinada competencia si es que se desea evaluar precisamente sólo ese tipo de transporte, para luego más adelante abordar otro tipo. Otra forma es, relatar una historia y mencionar sólo los implementos que tiene la patrulla en esa historia, por ejemplo "sólo la patrulla posee cuerdas o ponchos de fogata", de este modo, las Guías por deducción deberán elaborar el transporte de heridos más idóneo según los insumos que ellas posean.

8. Conocer los siguientes vendajes: cabestrillo, mano, rodilla, pie y cabeza, además de entablillados; cómo aplicarlos y sus usos

Vendajes

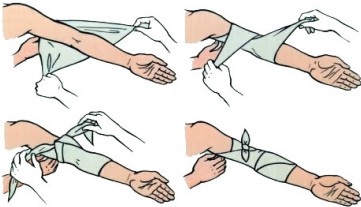
Los vendajes se hacen con una venda de tela que protege o aísla la herida. El vendaje tiene la finalidad de cubrir, sostener, inmovilizar y comprimir. Los vendajes están destinados a sujetar en un sitio un apósito o entablillado, cuando es el caso, por esto el vendaje debe estar firme, pero tampoco muy apretado.

Existen en diferentes materiales como algodón, elástico, semielástico y otros como la venda de yeso. Una venda angosta se utilizaría para envolver una mano o una muñeca, mediana para un brazo o tobillo, la ancha para la pierna.

- Un vendaje muy apretado obstruye la circulación sanguínea.
- Se debe aislar las heridas o superficies quemadas antes de vendarlas.
- Un vendaje aplicado a tiempo evita infecciones o controla hemorragias.

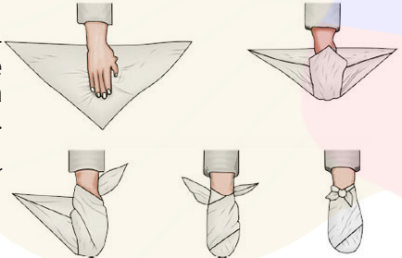
TIPOS DE VENDAJES CON PAÑOLETA TRIANGULAR

Vendaje de Cabeza: Se hace haciendo un pequeño doblez en la venda triangular, luego se rodea la cabeza y se termina con un nudo llano en la frente, se dobla la venda hacia adentro en la parte trasera de la cabeza. Se utiliza para proteger las heridas que se producen en la parte superior de la cabeza.

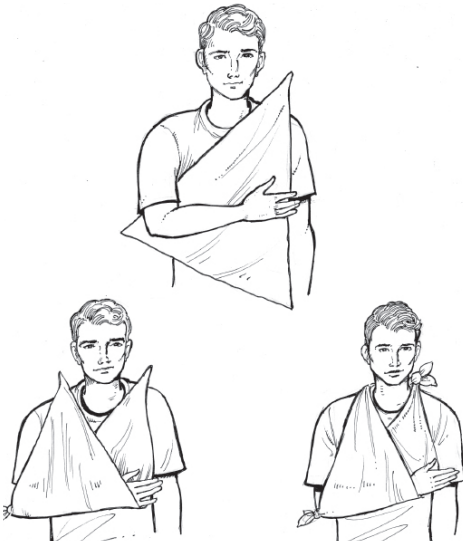


Vendaje de Codo: Se hace doblando la venda triangular en la mitad y dejando que la parte triangular sobresalga un poco, luego se rodea la rodilla y se termina con un nudo llano en la rodilla (bajo esta si la herida se encuentra justo en la rodilla o en esta si la herida es en otro lugar). Se utiliza para proteger las heridas ocurridas en la región de la rodilla o para inmovilizarla. Se utiliza el mismo procedimiento para realizar el vendaje de rodilla.

Vendaje de Mano: Se hace poniendo la mano sobre la venda triangular, la punta de los dedos hacia el triángulo, luego se envuelve para que quede firme e inmóvil; se termina con un nudo llano. Se utiliza para proteger las heridas que ocurren en las caras de la mano o en los dedos.



Vendaje de Pie: Se hace similar al de mano. Se utiliza para proteger las heridas que ocurren en el pie.



Cabestrillo: Se hace poniendo la venda triangular sobre el pecho, dejando la punta del triángulo en dirección al codo del brazo herido, y la punta pasa por el lado del cuello del brazo contrario. Por atrás del cuello se termina con un nudo llano. Se utiliza a modo de complemento para levantar el brazo, aislando una herida localizada en alguna parte del brazo, evitando que el herido mueva libremente la mano/brazo, por ejemplo, una herida en la mano. A la altura del codo, a la venda, se le puede hacer un nudo simple o cerrarla con un alfiler de gancho, para que quede bien inmovilizado. En una correcta instalación del cabestrillo, la mano debe apuntar en dirección al corazón.

TIPOS DE VENDAJES CON VENDA

Vendaje para Tobillo o Pie: Se comienza con dos vueltas circulares a nivel del tobillo o empeine. Luego, se procede a efectuar varias vueltas en 8 que abarquen alternadamente pie y tobillo, remontando de la parte distal hacia la proximal, para terminar con dos vueltas circulares a la altura del tobillo y la fijación de la venda.



Vendaje para Codo o Rodilla: Con la articulación semi flexionada, se efectúan dos vueltas circulares en el centro de esta, para posteriormente, proseguir con cruzados en 8, alternos sobre brazo y antebrazo, o pierna y muslo. Este tipo de vendaje no debe quedar demasiado apretado para no inmovilizar ni rigidizar totalmente la articulación.

Vendaje para Muñeca: Coloque la articulación ligeramente flexionada y efectúe una vuelta circular en medio de la articulación. Dirija la venda de forma alternativa hacia arriba y después hacia abajo, de forma que, en la parte posterior, la venda siempre pase y se cruce en el centro de la articulación.



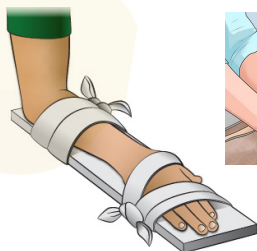
Vendaje para Mano y Dedos: Se inicia este vendaje haciendo dar dos vueltas circulares a nivel de la muñeca. Se lleva la venda hacia el dedo, donde se efectúan 2 recurrentes, que son fijadas con dos circulares a nivel del dedo. Para terminar la operación se siguen con varios espirales en 8 entre el dedo y la muñeca, para finalmente acabar con dos circulares de fijación a nivel de la muñeca.

Entablillados

El objetivo de inmovilizar (o entablillar) las lesiones es evitar que otras puedan empeorar su estado. Se tendrá que trasladar al herido lo antes posible a un centro asistencial y evitar que durante el trayecto se agraven las lesiones.

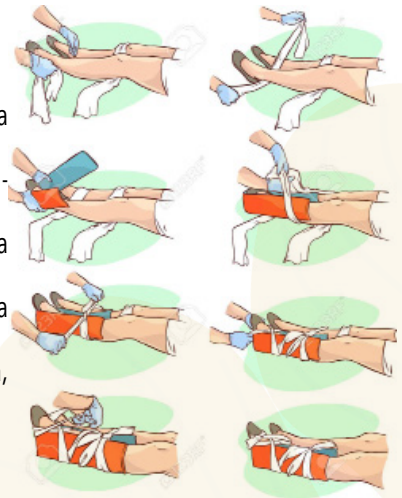
Un entablillado se puede hacer con cualquier objeto duro, recto y de la longitud apropiada, por ejemplo: tablas, un palo de escoba, un bastón, una manta pequeña. Antes de realizar un entablillado se deben tener las siguientes consideraciones:

- Evitar el movimiento de la zona afectada y protegerla de mayores lesiones.
- Jamás tratar de acomodar el hueso roto.
- Quitar sólo la ropa que interfiera en la inmovilización. No sacar zapatos ni ropa ajustada.
- Inmovilizar la fractura en la posición en que se encuentra para evitar mayor dolor y agravar la lesión.
- Colocar un entablillado rígido y largo que comprenda la articulación que está por encima y por debajo de la fractura.



Para hacer un entablillado

1. El objeto tiene que ser más largo que el hueso.
2. Cubra el objeto con un material suave (algodón, almohada o ropa).
3. Amarre el objeto a la extremidad lesionada; no apriete demasiado, ya que esto podría cortar la circulación.
4. Use trapos con dos tres centímetros de ancho al menos, ya que las cuerdas pueden cerrar la circulación.
5. Después de entablillar la extremidad, no se debe utilizar esa extremidad.
6. Una vez que se haya entablillado la extremidad lesionada, lleve a la persona hasta el hospital más cercano.



Cómo enseñar

Se puede enseñar desarrollando talleres prácticos por medio de situaciones hipotéticas. Se recomienda que las Guías más avanzadas del tema colaboren con la realización de vendajes y puedan enseñar a las más nuevas o a las que desconozcan este contenido.

Cuándo enseñar

Por medio del sistema de patrullas (primero enseñar a la Alta Patrulla y luego en las Reuniones de Patrullas respectivamente), donde las Guías de Patrulla en sus rincones enseñen a las demás los diferentes vendajes y entablillados. Además se sugiere complementar su práctica en una instancia de ATL durante un sábado en el local.

Por qué enseñar

Este contenido se complementa con las pruebas anteriores asociadas a primeros auxilios y transporte de heridos, ya que ayuda a resguardar lesiones o heridas causadas en accidentes, evitando que se genere una complicación en la zona afectada al ser tratada a tiempo.

Para qué enseñar

Se enseña para que las muchachas sepan cómo actuar en una primera instancia de la emergencia y que la herida no empeore para dar tiempo de poder ser tratada por un profesional en caso de ser necesario.

Cómo evaluar

Se sugiere evaluar la capacidad de reacción de las Guías aplicada a varios contenidos. Puede evaluarse en el local, excursión o campamento. Se podría hacer una competencia por patrulla, donde la Guiadora cuenta una historia de un accidente de alguna patrullera, entonces las Guías deberán aplicar sus conocimientos de primeros auxilios y transporte de heridos para poder ayudar a la accidentada. Una vez que terminen su misión, la Guiadora podrá evaluar en detalle cómo las Guías procedieron ante ese "accidente ficticio". Por ejemplo: "Un día de campamento, la Guía X, iba corriendo con su patrulla en un cerro lleno de arbustos y ella se cae, lesionándose la rodilla, las palmas de las manos, la frente. Además, tuvo hemorragia nasal y una lesión en el antebrazo. En esa excursión la patrulla sólo llevaba pañoletas de juego y algunas cuerdas".

9. Pasar un total de 5 noches de campamento

En el Campamento es donde se puede practicar lo más atractivo del Escultismo, y donde mejor se preparan las Guías. Viendo acampar a una Patrulla, es donde mejor se puede ver su capacidad de gestión, organización y vida de patrulla.

Aquí las guías aprenden a convivir entre ellas, estrechando sus lazos de amistad y apoyo; dejando recuerdos inolvidables.



Cómo enseñar

Si bien para esta prueba ya la Guía tuvo que haber vivido sus primeros campamentos, es importante generar instancias para motivarla a continuar participando de estas actividades.

Por otro lado, la vida de campamento requiere cierta rigurosidad con respecto a la planificación como Guiadora; esta planificación debe estar orientada a resultados factibles (realistas) de los objetivos de aprendizajes (Plan de Adelanto) establecidos previamente con el Consejo de Compañía.

Además, la Guiadora debe previamente planificar según su calendario semestral o trimestral, con el objetivo de que en el campamento se puedan poner en práctica los conocimientos adquiridos en el cuartel, también de enseñar nuevas técnicas al aire libre que en el cuartel no se pueden ver de forma apropiada.

Se debe recordar que la innovación es la clave para un buen programa de campamento, junto con el plan de adelanto. Se espera, en la medida de lo posible, que la Compañía pueda tener un campamento por cada estación del año.

Cuándo enseñar

Primero, evaluar algún campamento anterior, realizando una conversación sobre cómo fue la experiencia, aspectos a mejorar, etc. para que todo ello sea tomado en cuenta para los campamentos siguientes. Debido a que en esta etapa la Guía ya ha vivido al menos un campamento anterior, tomar en consideración todo esto para su planificación.

Segundo, evaluar día a día (idealmente al finalizar cada noche o en la mañana siguiente) con cada patrulla para ir viendo aspectos a mejorar en el momento en caso de algún inconveniente y también para retroalimentar los detalles que puedan ser evidenciados por las Guiadoras (realizar felicitaciones ayuda a levantar el estado anímico de las muchachas también).

Por último, realizar una evaluación general del campamento en la reunión siguiente a este. Este momento debe darse después del descanso ya que se realizará de una manera más objetiva con la mente y el cuerpo relajado.

Por qué enseñar

El desarrollo del Escultismo es al aire libre, es por eso que es de suma relevancia que las Guiadoras brinden la oportunidad de acampar con la Compañía.

Además, es en campamento donde las Guías pueden realizar vida de patrulla en su totalidad, ya que es ahí donde las muchachas conviven de forma continua por más días, siendo la oportunidad de poner a prueba la capacidad de trabajo colaborativo, empatía y hermandad de patrulla.

Para qué enseñar

Para familiarizarse con la vida al aire libre, para fomentar el respeto y conocimiento de la naturaleza, aplicando el conocimiento aprendido previamente.

Cómo evaluar

Mediante la observación constante de las muchachas, a través de las inspecciones de patrulla y en los reportes matutinos con la Guía de Patrulla. Algunas preguntas que ayudan para orientar de mejor forma la evaluación de esta prueba, sería, por ejemplo: ¿La Guía es más colaborativa que en los campamentos anteriores? ¿La Guía tiene una mayor iniciativa para ayudar a sus compañeras de patrulla? ¿La Guía es más eficiente con el uso del tiempo? ¿Tarda menos en la ducha/vestirse? ¿La Guía es más ordenada con sus pertenencias y ayuda a las demás para mantener el orden en el rincón de su patrulla?

Es necesario aclarar que el objetivo de esta prueba es la mejora continua del comportamiento de las muchachas en campamento. Se espera que, en base a mayores experiencias de acampada, ellas puedan ir mejorando paulatinamente. Por lo anterior, cada Guía es un caso diferente, puesto que una muchacha que proviene de la Ronda posee mayor experiencia que una Guía relativamente nueva en el movimiento.

10. Saber sacar una huella en yeso y presentar su muestra

Un método sencillo de registrar las huellas dejadas por los animales es sacar de estos una impresión en un molde de yeso.

Materiales:

- Yeso
- Sal (de mesa)
- Talco
- Clips
- Tiras de cartulina (aproximadamente de 5 cm de ancho y 50 cm de largo)
- Espátula pequeña o cuchara
- Cepillo de dientes
- Agua
- Aceite
- Recipiente para mezclar



Procedimiento para huella en yeso (negativo):

- Una vez que has encontrado una huella, que esté en buen estado como para obtener su impresión, coloca una tira de cartulina alrededor de ella, y fíjala con los clips. Si deseas reforzarla, alrededor, por fuera de la tira, clava unos pequeños maderos. Elimina cualquier objeto externo como pequeñas ramas, hojas, etc. Rocía la huella con un poco de talco antes de verter la mezcla.
- Aparte prepara la mezcla: Yeso, agua y una pizca de sal (para que aprese el secado del yeso; tener cuidado con la cantidad de sal, ya que, si se emplea en exceso, la huella en yeso quedará fracturada). La mezcla no debe quedar ni tan líquida ni muy espesa. Una forma que ayuda a verificar una correcta consistencia de la mezcla, es que a la cantidad de yeso se le incorpore paulatinamente el agua (pequeñas cantidades),



hasta que la mezcla comience a botar pequeñas burbujas en la superficie de la mezcla (afloramiento).

- Vacía la mezcla sobre la huella en pequeñas cantidades y déjala secar, hasta que endurezca bien. Por último, levántala y colócala sobre una superficie plana para que seque bien.
- Para crear el positivo de la huella, una vez seco el yeso, cepilla la huella limpiando toda la superficie. Haz otro círculo con una tira de cartulina rodeando el negativo. Prepara otra porción de mezcla, rocía un poco de aceite (puedes utilizar talco, harina, jabón de glicerina, vaselina, etc.) y vierte la preparación sobre éste de forma paulatina. Finalmente, espera a que seque tu huella. No olvides ponerle una etiqueta con el nombre del animal.

Cómo enseñar

Entregar una ficha técnica (primero la teoría) a cada Guía de Patrulla en Alta Patrulla para que luego pueda ser enseñada en sus respectivas reuniones. Además, puede ser realizada una muestra en esta misma reunión de Alta Patrulla para que vean cómo debe quedar la textura de la mezcla in situ.

Cuándo enseñar

Es una buena oportunidad para realizar esta actividad fuera del local, en una excursión por el día y cerca de senderos donde animales hayan podido transitar. Además, se podría enseñar durante un campamento; debido a que esta prueba es una actividad pasiva, se recomienda efectuar esta tarea como ATL (Actividad de Tiempo Libre).

Por qué enseñar

Para disfrutar la vida al aire libre, una de las cosas más importantes es aprender a conocer la naturaleza que nos rodea, su flora y su fauna. Tratándose de la fauna es que esta prueba entre otras cosas, ayudará a la Guía a conocer los animales que habitan de su entorno más cercano, mucho de los cuales, debido a que siempre se encuentran alerta, no es tan fácil que una Guía pueda verlos en su estado natural, por eso hay que reconocer la huellas que dejan y así poder identificar qué animal es y un poco de su comportamiento.

Para qué enseñar

Para poder desarrollar la habilidad de atención y rastreo de las Guías, ya que son ellas quienes deben buscar la huella en la naturaleza. De este modo, las muchachas necesitan de la observación, concentración y deducción lógica para identificar el tipo de animal, de sus costumbres y peligrosidad.

Cómo evaluar

Evaluar cómo la Guía ha colaborado en esta actividad. Idealmente, esta prueba debe ser evaluada en forma individual, pero en caso que esta actividad haya sido definida como “una huella en yeso por patrulla”, la Guiadora debe tomar en consideración el rol que cada Guía tuvo durante ésta. Se recomienda que aquellas Guías que nunca han realizado esta tarea, puedan participar en la elaboración de la mezcla de yeso, ya que una buena huella dependerá de una mezcla bien preparada.

La Guiadora, además de verificar si la huella en yeso está correctamente elaborada, podría ahondar más consultando a la patrulla lo siguiente: ¿Cómo se distribuyeron las tareas? ¿A qué animal corresponde la huella en yeso elaborada? ¿Cuáles serían las condiciones climáticas que podrían favorecer para obtener una huella bien definida? (Respuesta: Después de la lluvia, a causa del barro, los animales dejan mejores huellas en el suelo).

11. Saber construir una cocina en alto

Poco usadas en estos tiempos, puesto se ha privilegiado el uso de las cocinillas a gas, las cocinas se pueden hacer de diversos materiales (por ejemplo, el barro). Primero que todo, se requiere conocimiento previo en amarres ya aprobados en 3era clase guía. Por lo cual, la guía sólo debería conocer la estructura y dónde usar los amarres.

La cocina se arma sobre una estructura base (construcción tipo mesa), a la altura del cocinero (debe quedar cómoda para cocinar). Se cubre la superficie con piedras, tierra y barro, y se le da la forma elegida. Sobre esta superficie barrosa se armará el fuego.

Debe tenerse en cuenta al construirlas colocarles algún material para tapar el viento, ya que sin esto es muy probable que el fuego no se encienda. Además, se debe destinar un espacio para tener los víveres, y un espacio para dejar los utensilios de cocina.

Datos importantes de una buena cocina en alto:

- Es fundamental que el aire llegue donde está el fuego, pero tampoco excesivamente pues se consumiría mucha leña y se dispersa el calor. El tiraje se logra haciendo una entrada al fuego y una salida, la cual puede ser regulable, controlando de esta manera la intensidad del fuego.
- Que contenga el calor: Esto permite ahorrar leña y un menor tiempo para cocinar.
- Que sea de fácil alimentación: Para mayor comodidad del cocinero o fogonero, pues permite tener las manos limpias en todo momento.



- Que proporcione buena estabilidad a las ollas: No solo esto, sino que esté lo más horizontal posible, para freír, por ejemplo. Para lograr esto se utilizan trozos de hierro de construcción o parrillas, de tamaño y resistencia como para que puedan sostener las ollas.
- Que sea cómoda.
- La proporción entre longitud total del colihue para enterrar al suelo con la longitud de dicho colihue para enterrar, debe ser 1:3, es decir, la tercera parte del colihue debe estar enterrado para que exista una mínima estabilidad de la cocina en alto.
- Se deben hacer solo en campamentos largos, pues generalmente su construcción toma más de un día. La Guidora debe presentar por imágenes o plantillas el diseño de la cocina, detallando los amarres y dimensiones, para que, de este modo, las Guías puedan plasmar de la mejor forma posible la cocina en alto.

A continuación, se puede observar paso a paso de la construcción de una cocina en alto o fogón elevado:



1. Construcción de la estructura de la mesa



2. Realización de reja base de la mesa



3. Fijar bien la base a la estructura; considerar que no queden grandes orificios entre los palos



4. Poner una cama de piedras en la base



5. Agregar una capa de barro o adobe y esperar a que seque



6. Realizar la fogata sobre el adobe o barro seco

Proporciones y Medidas de las construcciones: Es importante considerar las proporciones adecuadas para que la construcción sea útil en campamento y funcional para la patrulla. Donde es fundamental considerar el tamaño y comodidad del uso de las construcciones a realizar, por ejemplo, la silla y mesón sean cómodos para comer y realizar tareas de manualidades sobre ella; las repisas o estantes se encuentren en una altura donde toda la patrulla pueda alcanzar los elementos que colocaremos en ella y sea seguro para todas.

Cómo enseñar

Este tema se recomienda enseñarlo en el cuartel de manera teórica, con imágenes, pancartas y/o manuales de construcción, previo a su aplicación en campamentos, donde las patrullas puedan desarrollar prácticamente la construcción de cocina en alto.

Es importante, desarrollar este tipo de técnicas utilizando el Sistema de Patrulla, donde cada integrante tenga un rol y tarea a desarrollar, como, por ejemplo: las Guías aspirantes y cursantes de Tercera Clase podrán realizar los amarres cuadrados de la construcción; las Guías aspirantes a Segunda Clase deberán considerar la simetría y coherencia del tamaño de la construcción además de los amarres más complejos, etc.

Cuándo enseñar

Entregar el material escrito y teórico de diseños de cocinas así como de formas y técnicas de realizar su construcción en la reunión de Alta Patrulla, y luego la práctica de realizar una construcción se puede llevar a cabo por cada patrulla en sus reuniones respectivas (a modo de práctica previo a campamento).

Por qué enseñar

Si bien en la actualidad, se tiene la ventaja de tener cocinillas a gas y equipamiento más moderno, no hay que olvidar que a comienzos del Escultismo tradicional no se tenían estos insumos. Por lo anterior, es importante que toda Guía deba saber cómo elaborar una cocina para el rincón de Patrulla utilizando los insumos que la naturaleza da sin necesidad de ocupar implementos modernos como la cocinilla.

Ahora bien, en Tercera Clase a la Guía se le pide elaborar una cocina sencilla y para Segunda Clase se debe requerir construir algo mucho más elaborado, ya que, en esta instancia, la Guía ya debe poseer una mayor madurez en el movimiento Guía y un mayor conocimiento para aplicar en la vida de campamento.

Para qué enseñar

Para que en caso de no contar con implementos modernos para cocinar (como cocinillas) en cualquier momento de su vida, ya sea por opción o en caso de necesidad, la Guía sepa realizar una cocina en altura para poder cocinar sus alimentos y realizar una construcción del nivel de complejidad un poco más alto que contenga las comodidades básicas que ella necesite (cocina, despensa, lavaplatos) y no se vea mermada su disposición de mantener en un buen estado de salud y anímico.

Cómo evaluar

La mejor manera de evaluar esta tarea es durante campamentos extensos, ya que este tipo de construcción requiere de varias horas de trabajo y materiales. Se debe observar si las Guías lograron: buenos amarres; armonía estructural, es decir, que la cocina no esté muy elevada ni muy baja, y que la cocina en alto sea lo más estable posible; buen uso de los espacios de la misma cocina en alto, es decir, espacio suficiente para el fuego, para dejar los utensilios de cocina y los víveres.

Como Guiadoras, se debe ser organizadas con la gestión del tiempo de las Guías, considerando una jornada extensa de dedicación exclusiva, para que la patrulla construya la cocina en alto. Ahora bien, aquellas Guías que estén preparando esta prueba, deben ser quienes protagonicen este proyecto de construcción; esto no significa que las Guías con nivel de progresión menor o mayor no puedan participar. Por ejemplo, la Guiadora podría aprovechar esta oportunidad para evaluar amarre cuadrado para las Guías que aspiren a Tercera Clase. Por otro lado, si la Compañía posee Guías aspirantes a Primera Clase, la Guiadora podría solicitarles la confección de la maqueta de dicha cocina, prueba correspondiente al Área de Habilidad Manual para Primera Clase Guía.

12. Demostrar, prácticamente y conocer la utilidad de los nudos ancla, arnés de hombre, estribo, pescador, marino corredizo

Muchas personas se han salvado gracias a una cuerda y a un nudo bien hecho. Por eso los bomberos y el Cuerpo de Socorro Andino inspeccionan con tanto cuidado sus cuerdas. Por lo que debes aprender cómo se reconoce una buena cuerda, qué peso puede resistir según su grosor y cómo se enrolla para conservarla seca.

La Guía que tiene como misión ser útil y ayudar a los demás, necesita saber los nudos para prestar ayuda y utilidad. Para asegurarse que las Guías realmente saben los nudos tratar, por ejemplo, que los aten en la oscuridad. No siempre tendrán una lámpara cuando necesiten hacer el nudo en la noche.

Nudo Ancla Se utiliza para sujetar firmemente una cuerda a un punto fijo, comúnmente para sujetar los vientos de las tiendas. Se le conoce también como "entalingar".



Nudo Arnés de Hombre Se utiliza para hacer una Gaza que no se deslice, de modo que la persona pase su hombro a través de esta y le permita remolcar objetos fácilmente o ser rescatado (al igual que el as de guía). También se puede utilizar para hacer peldaños y agarraderas en una cuerda para trepar.

Nudo Estribo Se utiliza para hacer escaleras, puesto como su nombre lo dice, funciona como los estribos de los caballos. También es llamado "Cordada".



Nudo Pescador Se emplea para unir dos cabos de igual sección y pequeño diámetro. Es un nudo seguro y resistente en cuerdas mojadas, es conocido también como nudo inglés, nudo halibut o nudo barquero ya que es muy utilizado por los pescadores.

Nudo Marino Corredizo Se utiliza para sujetar firmemente una cuerda, pero este nudo es corredizo. Existen 2 tipos: el llamado "cote simple", que es similar al ancla; y el "de la horca".



Cómo enseñar

Se recomienda que la Guiadora confeccione un muestrario de nudos, los cuales están separados por etapas de progresión, así es más fácil para la Guía visualizar el nudo por aprender. Tener un muestrario que sea visible para toda la Compañía, facilita el aprendizaje de las muchachas, ya que no dependerán de otras Guías para saber si su nudo está correcto, sólo le deberán acercarse al muestrario y comparar.

Es recomendable que este tipo de técnica Scout sea enseñada durante las jornadas en el local, ya que en campamento es mejor enfocarse a actividades que no se puedan revisar en el local fácilmente, como hacha o fuego.

Cuándo enseñar

Puede ser enseñado a toda la Compañía, generando grupos por etapas de progresión (3° o 2°) y las Guiadoras puedan ir enseñando a medida que las Guías vayan aprendiendo.

Otro ejemplo, es a través de las reuniones con la Alta Patrulla, donde se desarrollen jornadas de adiestramiento. Lo anterior, es un momento ideal para que las Guías y Sub Guías de Patrulla aprendan nudos, y luego ellas lo enseñen a su Patrulla; de este modo, se emplea el Sistema de Patrullas.

Por qué enseñar

Es de suma importancia el uso de nudos en la vida al aire libre. Además, con los nudos podemos hasta llegar a salvar la vida de alguna persona, para primeros auxilios y salvataje. Por otro lado, los nudos son muy necesarios para las construcciones y destrezas Scout.

Para qué enseñar

Se enseña para que la Guía desarrolle habilidades de distinta índole como lo son la resolución de problemas, motricidad, destreza manual, ingenio, perseverancia, observación de detalles y precisión.

Cómo evaluar

Se puede evaluar a la Guía si sabe hacer el nudo y su función principal, tomando en consideración en actividades de competencias de relevos o misiones a la patrulla. En este caso último, es importante ver que la Guía, tenga una buena participación dentro de la actividad. También es importante evaluar el conocimiento del nudo realizado en la práctica en situaciones reales donde se necesite de su funcionalidad en algo específico.

13. Conocer las reglas elementales de seguridad, cuidado y mantención del hacha

El **hacha** es una herramienta fundamental en campamento; es parte del equipo de una Guía cuando realiza una actividad por varios días de acampada. Como cualquier herramienta, es práctica y útil al momento de requerirla, pero es necesario conocer su uso, mantención y cuidado.

- ***El hacha se debe transportar en su funda, esto evitará accidentes.***
- ***No se debe correr con el hacha en la mano, ni jugar con ella.***
- ***Siempre se debe considerar que el hacha es una herramienta, la cual puede resultar peligrosa en muchos casos, por lo que se debe ver siempre como esto y no como un juguete que pueda ser usado por personas que no conocen su uso, partes ni reglas de seguridad.***

PARTES DEL HACHA

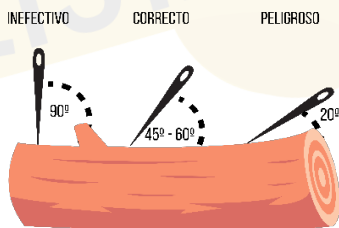


REGLAS DE SEGURIDAD

- **Para llevar el hacha:** Nunca se debe caminar llevando el hacha por el mango; llevarla siempre tomada de la cabeza, con el filo apuntando hacia atrás y el contrafilo del hacha debe estar paralelo al cuerpo.
- **Para entregar un hacha a otra persona:** Entregar el hacha ofreciendo primero el mango. No soltarla hasta que no se esté seguro que la otra persona la tiene bien sujeta, dando un pequeño golpe para provocar el acto reflejo de la mano. Se debe esperar hasta que se esté segura de que la otra persona sostiene fuertemente el hacha para soltarla.

Para usar el hacha:

- Nunca dejar el hacha tirada en el suelo, porque la humedad oxida el hierro y además es peligroso, ya que alguien puede herirse con ella.
- Nunca clavar el hacha en la tierra porque las piedras contenidas en ésta pueden mellar el filo de ella.
- En campamento, el hacha siempre debe estar en un bloque de madera, clavada, para evitar accidentes. Una Guía jamás clava el hacha en un árbol verde. Y cuando se termine de ocupar se mantendrá en su funda, limpia y aceiteada.
- Antes de comenzar a trabajar con el hacha se debe asegurar una zona llamada "Círculo de Seguridad" en el cual solo debe permanecer la persona que está usando la herramienta (en una circunferencia de 360° alrededor de ella).
- Luego de haber realizado el círculo de seguridad, se debe tener en cuenta lo siguiente: Tomar firmemente el hacha para evitar que salgan ampollas causadas por la fricción; revisar que el hacha esté en condiciones de ser usada (que el mango este firme, buen filo, etc.), evitar que haya observadores a tu alrededor en la trayectoria del hacha, estos deben estar a, por lo menos, unos 5 metros de distancia, puesto que pueden ocurrir accidentes.



- Cuando se corta el leño, debe ser a un ángulo de 45° a 60° aprox. Siempre fijando la vista en el corte. Se debe golpear rítmica y alternadamente de izquierda a derecha, sobre un apoyo para que el impulso no se pierda.
- Jamás debe hacerse sobre tierra, pues esta absorbe el golpe y se puede enterrar el filo y arruinarse.
- Siempre que se pueda, la madera debe estar agarrada firmemente con la mano evitando que salga disparada y lastime a alguien.

MANTENIMIENTO DEL HACHA

Para que el hacha sea útil en campamento, debe tener un filo agudo y que corte. La madera del mango no debe tener nudos, debe mantenerse firme y si se afloja se debe apretar con una cuña.

Cómo afilar el hacha:

- Usar una lima para afilar.
- La lima debe usarse pasándola desde el filo hacia el contrafilo, primero con la textura gruesa y luego con la fina, manteniendo el hacha mojada durante todo el proceso. Esto se hace para disminuir el calor generado por la fricción.
- Hacer lo mismo por ambos lados.
- Posteriormente, usar una piedra de afilar/asentar mojada con agua por su lado grueso y luego fino, para pulir la hoja, moviéndola en forma circular desde el centro hacia los extremos, obteniendo una superficie pulida, con brillo y con un filo adecuado.
- Asegurarse que el filo esté en línea con el centro del mango. Siempre corroborar que el mango sea de un material resistente y esté en perfectas condiciones para su uso.



RECORDAR:

Para mantener la elasticidad del mango de madera, frotarla con un poco de aceite vegetal, no más de 2-3 gotas de aceite, para que la madera lo absorba; se debe tener siempre en cuenta que en tiempos de lluvia se debe dejar el hacha bien seca. Cuando no se vaya a utilizar durante varios meses, engrasar ligeramente y dejarla en su estuche; en caso de no tener uno, simplemente envolverla en papel de periódico.

Cómo enseñar

Se recomienda enseñar de forma práctica y en la medida de lo posible con algún apoyo visual. Además, es necesario dar énfasis en el autocuidado, ya que el uso de cualquier herramienta es un riesgo de accidentes y la idea es evitarlos. Por lo anterior, si las mismas Guías son capaces de autocuidarse, ellas tendrán la capacidad de cuidar a los demás.

El hacha se usa solamente en campamento, por lo que mientras no se esté utilizando se debe mantener en su funda limpia y aceitada.

Cuándo enseñar

A modo de recomendación, la enseñanza del hacha, al ser una actividad pasiva, se podría realizar posterior a una actividad/jornada de desfogue de energía.

Por qué enseñar

Entre las actividades que se realizan en campamento se encuentran llevar a cabo diferentes construcciones y fogones, sin embargo, muchas veces no se cuenta con los insumos necesarios para algunos proyectos de este tipo, por lo cual es imperante recurrir a la naturaleza para obtenerlos. Es ahí donde las Guías deben hacer uso del hacha como herramienta para adquirir troncos, leña y materiales de construcción, teniendo en cuenta las medidas de seguridad y sus formas de uso.

Para qué enseñar

Para que teniendo en cuenta las medidas de seguridad y formas del uso del hacha se utilice de manera responsable respetando la naturaleza sin intervenir en madera de un árbol vivo y usando solamente madera seca y muerta.

Cómo evaluar

La mejor forma de evaluar es a través de la observación. Si la Guiadora desea verificar que la Guía sabe cortar un tronco correctamente, se sugiere realizar competencias de patrulla de tipo "relevo", de este modo, la Guiadora tiene control de cada Guía al momento de evaluar.

Otra forma de evaluar es por medio de un proyecto de construcción a nivel de Patrulla/Compañía para que, de este modo, las Guías se vean obligadas a usar el hacha para obtener troncos o leña. Ahora bien, si la Compañía está compuesta en su mayoría por Guías cursantes de Tercera Clase, más algunas pocas cursantes de Segunda Clase, se podría aprovechar la prueba de Segunda Clase perteneciente al Área de Expresión "*saber preparar a lo menos de dos maneras el fuego (la pira) para la fogata de campamento, tomando las precauciones que sean necesarias*" y solicitar alguna fogata que requiera el uso de troncos que ameriten el uso de esta herramienta, de este modo se podrían evaluar ambas pruebas.

14. Saber preparar tres platos diferentes de comida

Una parte importante de toda actividad Scout es la alimentación. Es imprescindible que las Guías se alimenten correctamente para poder recuperar las energías gastadas en actividades como: una excursión, campamento o una simple salida de Compañía. Ellas deben tener claro en qué consiste una alimentación equilibrada, que es aquella que incluye una diversidad suficiente de alimentos en cantidades adecuadas, en función de las características de cada persona (edad, etapa fisiológica, sexo, complexión física, etc.) y de su estilo de vida (activo, sedentario), y que garantiza que se cubren los requerimientos de energía y nutrientes mínimos que el organismo necesita para mantener un buen estado nutritivo que proporcione salud y bienestar. Que las cantidades de cada uno de los nutrientes estén equilibradas entre sí, además de ser suficientes para los días y actividades a realizar.

Las comidas a preparar deben ser acordes al clima, al lugar y al tiempo en el cual se va a acampar, procurando que sean variadas y más completas a las preparadas en Tercera Clase.

Tomate relleno con atún (6 personas)

Ingredientes:

- 6 tomates de buen tamaño, maduros pero firmes
- 1 lata de atún en agua
- 1 cebollín
- 2 cucharadas de mayonesa
- 1 choclo (en conserva o natural)
- Hojas de lechuga
- Condimentos (sal, pimienta, orégano, tomillo)



Preparación:

- Corte una tapa de 3 cm de alto a los tomates en su parte superior. A través de esta abertura, vacíe con una cuchara la pulpa del tomate, dejando la pared intacta y póngalos boca abajo, para que escurra el jugo. Reserve la pulpa.
- Deshaga con un tenedor el atún y mézclalo con parte de la pulpa del tomate aliñada con sal, pimienta y el cebollín. Agregue la mayonesa, revuelva y rellene los tomates con la mezcla, previamente aliñados por dentro. Sirva sobre una cama de hojas de lechuga.

Cazuela de Vacuno (6 personas)

Ingredientes:

- 1 1/2 kilo de carne para cacerola
- 6 papas grandes
- 3/4 kg de zapallo
- 300 gramos de porotos verdes
- 1 zanahoria grande
- 1/2 pimiento morrón
- 2 choclos
- 1/2 cebolla chica
- 2 dientes de ajo
- 2 cucharadas de arroz
- Condimentos (pimienta, orégano, tomillo, sal)



Preparación:

- Pelar las papas y ponerlas en un tiesto con agua fría, donde irán todos los elementos antes de ponerlos a hervir.
- Cortar el zapallo en seis trozos. Cortar los porotos verdes en tres 3 partes, retirándose las puntas y las nervaduras.
- Trozar el pimentón en seis tiras y cada choclo trozarlo en 3 partes iguales.
- La zanahoria pelada se corta longitudinalmente en tiras.
- La carne debe ser sellada y luego hervida con suficiente agua junto con los aliños en una olla simple, calculando siempre que el tamaño del recipiente permita incluir sin problemas el resto de los ingredientes.
- Una vez que la carne esté tierna, hay que ir agregando: Las papas, zanahorias, la cebolla y los porotos verdes, luego el zapallo con el pimentón, el choclo y finalmente el arroz. Retirar del fuego cuando todos los ingredientes estén cocidos y blandos.

Porotos con riendas (6 personas)

Ingredientes:

- 1/2 kilo de porotos secos
- 1/2 cebolla
- 1/4 de pimentón
- 1 trozo pequeño de zapallo cortado en cubitos
- 2 dientes de ajo
- 1 cucharada de aceite
- 2 cucharadas de ají de color
- 1/2 paquete de tallarines
- Condimentos (Sal, pimienta, orégano)



Preparación:

- Después de remojar los porotos de un día para otro, ponga la olla al fuego con su misma agua de remojo, y que deberá sobrepasar unos 5 centímetros. Agregue sal, pimienta y orégano.
- Ponga a freír en aceite la cebolla picada bien fina junto con el ají de color. Cuando se inicie el dorado agregue el ajo picado, el pimentón partido y vacíe este sofrito en los porotos.
- Haga hervir los porotos y mantener a fuego medio hasta que estén blandos; agregar el zapallo. Una vez cocidos los porotos y el zapallo, agregue los tallarines y cocine hasta que estos se encuentren blandos. Apagar el fuego, dejar reposar por 5 minutos y servir.

Cómo enseñar

En primera instancia, idealmente, la Guiadora debe entregar la receta en forma escrita, para que de este modo la Guía, de forma autónoma, realice la preparación. De igual manera, es importante que la Guiadora genere una instancia durante algún sábado (en el local), para explicar y entregar tips de la receta. Por otro lado, las Guías pueden intercambiar o proponer recetas sacadas de internet, libros, de algún familiar, etc.

Cuándo enseñar

A modo de recomendación, puede ser desarrollado durante una jornada de todo un día en el local, donde por patrulla puedan realizar las comidas y presentarlas. Esto puede ser una instancia para desarrollar la coordinación y trabajo en equipo como patrulla aunque el desarrollo propiamente tal debe ser en campamento.

Por qué enseñar

La alimentación es parte fundamental de toda excursión y campamento ya que ayuda a la recuperación de energías, por lo tanto, la Guía debe aprender a preparar una variedad de comidas nutritivas y con la suficiente carga calórica que estas actividades demandan. Debido a esto, es de suma importancia el saber manipular y preparar diferentes propuestas nutritivas y balanceadas para la patrulla.

Para qué enseñar

Para poder tener más opciones y experiencia al momento de tener que cocinar en casa o cuando lo requiera en cualquier otra instancia sin depender de otra persona y sea una persona autónoma e independiente.

Cómo evaluar

Se sugiere que la Guiadora evalúe en campamento, observando que la Guía a evaluar sea la cocinera de la patrulla. Es aquí donde la Guiadora deberá verificar si la Guía sigue la receta y si sabe combinar los elementos e ingredientes necesarios para la elaboración de la comida.

Por otro lado, las comidas a preparar deben ser acordes al clima, el lugar y la actividad a realizar (campamento, excursión, etc).

15. Pasar satisfactoriamente Kim tacto (10 objetos) y Kim oído (10 objetos)

Es un juego clásico del Movimiento Scout basado en el personaje de Rudyard Kipling llamado Kimbal O'Hara. Kim se utiliza para desarrollar las habilidades de las Guías, mejorando sus destrezas en los 5 sentidos. Se detallan algunos ejemplos de cómo se puede realizar Kim tacto y Kim oído:

Kim Tacto: En una bolsa o caja dejar 10 objetos. Colocar a la Patrulla en una fila con los ojos vendados, y de a una en una entregar la bolsa o caja con los objetos, para que ellas puedan introducir sus manos y tocarlos. Dejar unos 30 segundos por Guía y cuando termine, entregar una descripción lo más detallada de los objetos.

Kim Oído: Con la ayuda de una grabadora o celular, grabar 10 sonidos comunes o naturales. Hacer escuchar a la Patrulla cada uno de estos sonidos. Al terminar la actividad entregar una lista detallada de cada sonido escuchado.



Cómo enseñar

Es recomendable que antes de realizar una actividad de “Kim” se inicie recordando la historia de Kimbal O’Hara y asociándolo al uso habitual en el desarrollo de las Guías.

En el caso de la prueba de Kim Tacto es recomendable que la Guiadora considere elementos con diferentes texturas, formas y que sean reconocibles para las Guías. Por ejemplo: algodón, limas, clips de oficina, lápices, goma, etc.; elementos de la vida cotidiana.

En la prueba de Kim Oído, para una Guiadora que no posea habilidades tecnológicas, se sugiere considerar elementos sonoros que existan en la cotidianidad como una campana, choque de dos palos de madera, bolsa de monedas, hojas secas, romper un periódico, agitar una botella de agua, etc. Como en este caso, la Guiadora deberá producir los sonidos, se recomienda tener a las Guías con los ojos vendados con anterioridad. Por otro lado, si la Guiadora posee habilidades tecnológicas, es aconsejable generar audios con un conjunto de sonidos conocidos, los cuales se pueden encontrar por internet o grabar previamente.

Cuándo enseñar

Se puede enseñar durante una jornada habitual en el local, pudiendo ser en forma de juego por patrulla o con toda la Compañía y con la ayuda de todas las Sub Guiadoras de la sección.

Por qué enseñar

Es importante que, en el desarrollo de las Guías, ellas tengan habilidades de rastreo y uso de sus sentidos en diferentes entornos, por lo anterior, los juegos de Kim son útiles para mejorar la capacidad de observación, memoria, concentración y rastreo de forma lúdica.

Para qué enseñar

Para poder estimular diferentes habilidades sensoriales relacionadas a reconocimiento táctil y agudeza de oído para que, al momento de presentarse alguna emergencia como corte de luz, la muchacha pueda sortear algunos obstáculos de manera óptima y sin accidentarse.

Cómo evaluar

Se puede evaluar generando actividades en el local, como es mencionado anteriormente, con circuitos por patrulla, pero haciendo una evaluación individual de cada una de las muchachas. También puede ser en actividades de rastreo en campamento, donde las Guías deban reconocer, tanto en oído como tacto, diversos elementos de su entorno.

Como Guiadora se deben considerar los avances en el desarrollo de estas habilidades sensoriales de la Guía y que en cada actividad vaya progresando.

Cabe destacar que las Guiadoras deben prestar atención a la existencia de algún déficit sensorial por parte de las Guías e informar de estos a sus padres o apoderados.



Área Habilidad Manual



1. Confeccionar su propio poncho de fogata

El poncho de fogata es una manta en la cual se pueden pegar las insignias de los eventos en los que una Guía ha participado o que ha intercambiado con otros miembros de la hermandad. Como su nombre lo dice éste poncho se utiliza en los fogones, aunque también puede utilizarse como frazada en los campamentos o para armar una camilla. Este poncho o manta puede ser de lana, pero también confeccionado con alguna frazada o tela similar teniendo que abrirlo y hacer un corte vertical al centro de la tela, pudiendo adornarlo en las orillas y bordes. Se recomienda que sea un material que otorgue calor pero que a su vez sea liviano facilitando así su transporte.



Cómo enseñar

Desde el momento en que ya se haga costumbre recibir insignias de los eventos a los que asiste, será posible comenzar a darle forma a la decoración de su propio poncho de fogata. La práctica puede comenzar con la elección de hilos y sobre todo agujas adecuadas para la actividad, ya que coser insignias puede llegar a tornarse algo tedioso si no se cuenta con los elementos adecuados debido a su grosor.

Cuándo enseñar

Una vez que la guía asista a sus primeros campamentos puede ser un buen momento de enseñar, ya que habrá vivido sus primeras noches fuera de casa y habrá tomado valor a los elementos que le otorgan comodidad y calor. Además, será en estos primeros campamentos en donde podrá comenzar a participar de veladas y fogones, y verá que sus compañeras más antiguas también lo llevan puesto, siendo la forma más tradicional de coleccionar estos valiosos recuerdos.

Por qué enseñar

Porque es necesario crear en las muchachas la confianza de que pueden confeccionar elementos prácticos para su bienestar. Comenzar con costuras rectas y puntadas sencillas les proporcionará un buen momento para practicar la técnica. Desarrollar estas habilidades les puede ser útil para cualquier circunstancia de la vida además de tomar valor a las pequeñas cosas como lo son cada insignia.

Para qué enseñar

Para que conforme pasa el tiempo y sumen vivencias y logros a su vida en el movimiento puedan coleccionar los símbolos que corresponden a cada una de ellas, sin olvidar el propósito material del poncho que es proporcionar calor, ya sea en campamento o fuera de él.

Cómo evaluar

Podría evaluarse el proceso a través de la explicación oral de todos los procedimientos utilizados en la confección del poncho de fogata, esto por medio de una presentación final de la elaboración. Además, revisar los pasos del proceso asegurándose que todos los bordes hayan quedado bien terminados y cada una de las insignias cosidas firmemente. Esta actividad puede darse en las reuniones previas a un campamento o en el campamento antes que se dé lugar a un fogón. Se sugiere incentivar a las muchachas a que actualicen su poncho conforme pase el tiempo, ya que el uso de este se ha vuelto una bonita tradición en el movimiento.

2. Saber confeccionar los elementos básicos para un evento o celebración (cumpleaños, fogatas, carnaval, etc)

En muchas ocasiones las guías realizan distintos elementos para actividades de su patrulla, como tarjetas de bienvenida, recuerdos de campamentos, pergaminos de encuentros, etc. Básicamente, los distintos elementos que se confeccionan deben reunir los requerimientos de limpieza, prolijidad, creatividad y ecología, recordando que, los trabajos manuales hechos con cariño y donde se vacíe la expresión artística siempre darán un buen resultado. La celebración de una festividad en el local o campamento siempre lleva un poco de trabajo; aquí van algunas ideas para confeccionar elementos útiles para alguna ocasión:

Guirnaldas de tela

MATERIALES

- Retazos de tela
- Tijeras
- Hilos
- Cintas
- Cordones o cuerdas delgadas
- Huincha de medir

CONFECCIÓN

Opción 1: Estirar el cordón en toda su extensión, cortar los trozos de tela de un ancho y largo regular, por ejemplo, 3 cm de ancho y 40 cm de largo. Una vez que toda la tela necesaria esté cortada, comenzar a alternar colores y texturas de la forma que se estime, uniendo la tela al cordón con nudos simples o nudos de corbata. Para finalizar, estirar la guirnalda y distribuir de manera uniforme los trozos de tela en toda la extensión.

Opción 2: Cortar trozos de tela en triángulos lo más prolijamente posible, luego extender el cordón o cinta y distribuir de la manera que desee todos los triángulos. Unir cada uno de ellos al cordón o cinta por uno de sus lados utilizando un dobléz de 1 cm con puntada recta.

Antifaz

MATERIALES

- Cartón reciclado de 25 cm de largo y 20 cm de ancho
- Plumas, lentejuelas, o cualquier decoración a gusto
- Elástico (tipo hilo)
- Pegamento
- Tijeras



CONFECCIÓN

Se da la forma que se desee a la cartulina y pegar las plumas a los costados, o decorar a los alrededores de los ojos con las lentejuelas para que sea más llamativa, eso dependerá de la creatividad de la guía. Procurar que el corte de los ojos y la decoración sea simétrico a ambos lados, y no tape la visión de quien la use.

Capa

MATERIALES

- 1,5 metros de tela
- Silicona líquida
- Elástico grueso
- Hilo del color adecuado
- Aguja
- Decoración de acuerdo a la temática que se quiera conseguir



CONFECCIÓN

Se deben reforzar los bordes de la tela por todo el contorno con un dobléz de 1 cm aproximadamente, luego coser un elástico en el extremo superior que será donde se une al cuello y, finalmente, pegar o coser los elementos decorativos a gusto.

Cómo enseñar

Se pueden proporcionar los patrones de realización para los diferentes modelos de elementos, ya sean las guirlandas, el antifaz o la capa. Con estos patrones las Guías pueden ir realizando el elemento que más les acomode y para el que tengan los materiales necesarios para confeccionar.

Se puede llevar un ejemplo concreto de cada uno de ellos y así las muchachas pueden escoger de entre las opciones que tengan disponibles (los ejemplos presentados son sólo algunas opciones, pudiendo realizarse algún otro elemento que se pueda ocupar para estos eventos, como por ejemplo, piñata, gorros o sombreros, disfraces, elementos para la mesa, recuerdos, etc.)

Cuándo enseñar

Estas habilidades pueden ser enseñadas en cualquier momento previo a una celebración, otorgando el tiempo y el espacio para crear, adquirir materiales, armar, corregir y trabajar minuciosamente. Esto puede ser previo a la celebración de aniversario del grupo, de navidad Scout, del cumpleaños de alguna hermana Guía en campamento, etc.

Por qué enseñar

Porque cada celebración o actividad festiva tiene una temática especial que se quiere recordar y realzar. Para ello, es necesario complementar cada momento con detalles específicos que den vida a cada uno de los momentos de estas celebraciones.

Así, las muchachas serán capaces de llevar a cabo sus proyectos de menor a mayor escala, pudiendo aprovechar recursos sencillos y preparar materiales sin la necesidad de comprar y desechar elementos de un solo uso.

Para qué enseñar

Por un lado, para que al momento de realizar alguna celebración la Guía pueda tener la capacidad de confeccionar sus propios elementos en caso de no contar con muchos recursos, pudiendo así ayudar y cooperar a su familia y amigos en la economía.

Por otro lado, para desarrollar sus habilidades manuales, motricidad, imaginación y creatividad.

Cómo evaluar

Es posible evaluar mediante observación directa considerando los siguientes puntos: ¿Utilizó el material adecuado? ¿fue prolija en la elaboración de sus trabajos? ¿terminó el trabajo iniciado?, etc. Confeccionar estos elementos tanto en celebraciones Scout como fuera de ellas; en el caso de estas últimas mostrar el proceso de confección y el uso del elemento de celebración mediante fotos y videos en una pequeña presentación. Debemos considerar que todas las muchachas poseen habilidades motrices diferentes, por lo que debemos evitar comparar entre los trabajos de las Guías y enfatizar nuestra evaluación en el proceso que cada una realizó para llegar al resultado final.

3. Saber reparar y mantener en buen estado su vestuario

Toda Guía debe saber cómo utilizar el hilo y la aguja para reparar su vestuario, sin la necesidad de solicitárselo a otra persona, puesto que en campamento su uniforme puede resultar rasgado y que no tenga quien lo arregle. No hay que olvidar que toda Guía que se aprecie como tal debe usar correctamente su uniforme, por lo que también es importante que sepa coser sus botones y sus insignias. Y no tan sólo su uniforme sino toda la ropa que se utiliza en las actividades, por lo que coser o arreglar cierres y remendar una vasta resultan acciones imprescindibles.

COSER UN CIERRE

1. Lo primero a hacer es colocar el cierre en el sitio en el que queramos coserlo. La cara vista del cierre deberá estar encaráda con la cara vista de la tela. Siempre puedes fijarla con alfileres para tantear cómo queda y darle la vuelta para comprobar cómo puede quedar posicionado con respecto a la tela si no te fías de hacerlo sin apoyos y cometer un error.
2. Si ya tienes claro el sitio, coloca alfileres a lo largo del cierre (o hilvana si no te da seguridad el hecho de colocar alfileres).
3. Plancha la costura abierta y presiona hacia atrás, contar el revés de la prenda.
4. Puedes coserlo a mano o a máquina. Si la coses a máquina, utiliza el prensatelas específico para cierres. Este prensatelas es especial porque puede enganchar en dos posiciones diferentes y funcionar como medio pie (el ancho del pie se reduce y nos podemos acercar más al centro del cierre para hacer los pespuntos). Intenta realizar la costura lo más pegada a los dientes del cierre.
5. Al cambiar al otro lado del cierre, intenta cerrarlo para que encaje la tela. Sabiendo que ambos lados coinciden, cose el otro lado del cierre mediante el mismo procedimiento.
6. Retira los alfileres según vayas cosiendo.
7. Una vez cosido, dale la vuelta a la prenda y comprueba cómo ha quedado.
8. Remata los extremos: con el cierre cerrado, haz una costura recta en cada uno de los extremos del cierre.

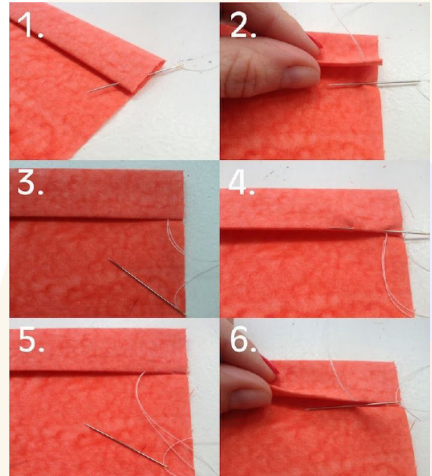


DOBLADILLO CIEGO

Es una puntada completamente invisible, muy útil para realizar unos acabados perfectos, ya sea un dobladillo (basta), para finalizar el interior de una cinturilla, o coser unas mangas.

Pasos:

1. Prepara la tela, doblándola, dejando el lado derecho por fuera.
2. Inserta la aguja a través del borde doblado y saca el hilo a través (fig.1).
3. Recoge un par de hilos de la tela justo en el punto bajo el lugar donde está el hilo (fig.2) y pasa el hilo a través. Si coges más tela, la puntada no será invisible y se verá por el derecho de la misma (fig.3).
4. Vuelve a insertar la aguja en el borde doblado justo encima del punto por el que acabas de pasar la aguja (fig.4).
5. Usando el borde doblado de la tela como guía, desliza la aguja más o menos un centímetro y sácala de nuevo (fig.5).
6. Repite los pasos 2 a 5 tantas veces como sea necesario y finaliza la costura con un pequeño remate.



Cómo enseñar

La revisión constante de las insignias, botones, cierres y las costuras de sus pañoletas en las inspecciones diarias nos permitirá saber la forma en que cada una luce y si necesita algún tipo de enmienda. En caso de sufrir algún inconveniente con algunas de sus prendas esta es una buena instancia para iniciar la práctica de esta habilidad contando con los materiales mínimos necesarios para poder hacer la reparación. Por ejemplo, tener siempre a mano el costurero personal que se solicita para Tercera Clase en caso de tener que cambiar su cierre de la falda.

Cuándo enseñar

Podemos incorporar talleres por períodos cortos en una actividad pasiva, tanto en campamentos como en un día de reunión, pudiendo enseñar desde las técnicas más sencillas hasta algunas más complejas.

Por qué enseñar

Porque esta habilidad le permitirá solucionar pequeños problemas, que, por sencillos que parezcan, pueden hacer pasar a alguien un momento desagradable y vergonzoso. Así podrá mantenerse impecable y funcional y, además, le permitirá no sólo reparar sino crear nuevos elementos que pueden ser útiles para la vida de campamento, como individuales para su patrulla, bolsas para su ropa, banderas, etc, recordando siempre que el vestuario y la preocupación por mantenerse impecable es la carta de presentación de la Guía.

Para qué enseñar

Es una habilidad que favorece el desarrollo de la autonomía y la resolución de problemas sencillos, también es una actividad de práctica constante con un importante enfoque en el proceso, en el uso de la habilidad motriz y en el resultado de una prenda reparada lista para volver a usar.

Cómo evaluar

Se puede evaluar a través de la observación que realice la Guiadora constantemente sobre la Guía y si es que su vestuario lo mantiene de buena manera. A su vez, también se puede solicitar que la Guía realice, en la práctica, algunas tareas sencillas como coser un botón, coser una insignia, hacer una vasta, coser un cierre o con la confección de algún elemento práctico que lleve estas técnicas como un individual de campamento, un estuche, etc.

4. Saber preparar una mesa según la comida u ocasión de la cena

Es muy probable que a cualquier Guía le toque ser anfitriona o acompañar a sus padres en situaciones formales, en donde saber comportarse y sobre todo poner la mesa puede ser de gran utilidad. Cenas formales, cumpleaños, celebraciones de navidad, aniversarios o simplemente la celebración de alguna fecha especial para la familia o patrulla, son el momento ideal para compartir una bonita mesa.

Aquí se detallan algunas sugerencias:

LA MANTELERÍA

El mantel es el vestido principal de la mesa. Es recomendable utilizar un bajo-mantel o muletón, que sirve para varias cosas importantes: evitar que el mantel resbale, proteger la mesa de comidas calientes, evitar humedades por el derrame de líquidos, proteger la mesa de golpes y evitar ruidos durante el servicio de mesa. El muletón o bajo-mantel nunca debe ser mayor que el tamaño del mantel, para que no sobresalga. Tampoco debe ser muy grueso, para que no haga el efecto de estar debajo de una *colchoneta*. El mantel debe cubrir por completo la mesa, pero sin colgar hasta el suelo. La regla general es que solamente debe colgar, como mucho, un tercio de la distancia que haya desde la mesa hasta el suelo. Por supuesto, tampoco deberá quedar corto, dejando al descubierto una parte de la mesa o del muletón, o quedando al ras de la mesa, tapando justamente el borde de la misma. Si el mantel es calado es obligatorio poner un muletón o fondo para evitar que se vea la mesa. El color más utilizado y elegante es el blanco, pero también lo son los colores pasteles suaves o el color marfil. En determinadas ocasiones, como Navidad, por ejemplo, se pueden utilizar manteles con diversos motivos referentes a la fecha. Las servilletas, deben estar a juego con el mantel, o al menos ir combinadas con él (si no pertenecen al mismo juego).



GUÍAS
Nuestro Libro

LA SERVILLETA

Recordamos que la servilleta se coloca a la izquierda del plato o encima (una forma bastante utilizada, pues además protege al plato de polvo, ceniza, etc.). Nunca dentro de las copas. Si tienen algún tipo de bordado o anagrama, lo mejor es colocarlas con este bien visible.

Consejos para manejar con soltura la servilleta:

La servilleta se toma de la mesa y se desdobra (sin aspavientos, como si fuera a hacer un truco de magia), y se coloca sobre el regazo. En el caso de que la servilleta tenga un tamaño considerable, se puede colocar en el regazo doblada por la mitad. En el caso del varón ésta se coloca en la pierna izquierda. La servilleta nunca se coloca al



cuello, como un babero. Eso solamente se hace con los niños. Para levantarnos o hacer cualquier tipo de pausa que requiera nuestra ausencia de la mesa, la servilleta se deposita, ligeramente arrugada, en el lado derecho del plato. Nunca se deja totalmente doblada como si no se hubiese utilizado.

La servilleta sólo debe utilizarse para limpiarse los labios antes y después de beber, y para quitar cualquier pequeña mancha de comida de la cara (por ejemplo, un poco de salsa en los labios).

La servilleta no se utiliza para secarse el sudor, sonarse la nariz, limpiar una copa o un cubierto, limpiarse los zapatos, etc. Cualquier uso que no sea el descrito anteriormente, limpieza de los labios y manchas de comida, no es correcto.

Los servilleteros o *anillos* para las servilletas sólo se utilizan en el ámbito familiar. Las servilletas deben presentarse solas. La mejor forma de colocar la servilleta es doblada de forma rectangular, o bien en forma triangular. Los doblados artísticos sólo se dejan para ocasiones más familiares e informales.

Cuando terminamos de comer, la servilleta se deja de la misma manera que para hacer una pausa. Al lado derecho, ligeramente arrugada, pero nunca doblada como si no se hubiese utilizado, así no podrá volverse a utilizar y daremos la señal de que ya está sucia. Si hemos tomado algún alimento que nos ha hecho manchar en exceso la servilleta, lo mejor es dejarla por el lado que menos suciedad tenga.

LA VAJILLA

La vajilla es un elemento imprescindible en la mesa, tanto a diario como en ocasiones especiales. Aunque existen diversidad de materiales, las más habituales son de porcelana y de loza. Igual nos ocurre con los diseños y los tamaños. Lo mejor será escoger algún diseño clásico, válido para cualquier ocasión, pues se pasan menos de moda, y son más fáciles de combinar. Para diario o reuniones informales puede contar con una vajilla de diseño más moderno y atrevido.

Una vajilla debe contener, al menos en su formato más básico: platos hondos, platos llanos y platos de postre. Las vajillas más completas pueden llegar a tener un número de piezas elevado, aunque muchas de ellas no se suelen utilizar nada más que en contadas ocasiones. Cuidado con utilizar elementos extraños de la vajilla que puedan poner en un compromiso a nuestros invitados.

Cuando coloque los platos en la mesa recuerde que nunca se colocan dos platos iguales juntos (dos llanos o dos hondos, por ejemplo). Tampoco se coloca directamente sobre el mantel un plato hondo.

Los platos se colocan separados entre sí unos 45 cms. y a unos 3 cms. del borde de la mesa (para no medirlo, unos 2 a 3 dedos, más o menos). Los platos deben colocarse limpios libres de saltones o rayados.



Se puede colocar un plato de „relleno“ que se retira cuando se va a servir la comida. Si utiliza un platillo para el pan éste se coloca en la parte superior izquierda, justo en la parte superior de los cubiertos de la izquierda. Puede ir acompañado de un pequeño cuchillo (tipo postre) para untar la mantequilla, junto al bollo de pan.

LA CUBERTERÍA

Al igual que la vajilla, la cubertería es un elemento imprescindible en cualquier mesa, ya sea formal o informal. El material más utilizado es, generalmente, el acero inoxidable, aunque existen otros materiales, que no por ser menos utilizados son de menor calidad, como lo son la plata y la alpaca. Estos últimos suelen ser utilizados sólo en ocasiones puntuales.

Si sólo tiene una cubertería, elija una de diseño sobrio y elegante, la cual le puede servir para cualquier ocasión. Evite elegir formas raras o diseños incómodos. La variedad de cubiertos existentes, podemos decir que, es casi ilimitada. Cada plato tiene un cubierto especial. Podemos encontrarnos cubiertos para mariscos, caracoles, para cortar tortas, para servir legumbres, etc. Aunque raramente se utilicen, algunos pueden ser verdaderamente útiles. Está totalmente prohibido utilizar cubiertos de plástico o madera. En nuestra cubertería deberíamos contar al menos con: cucharas, tenedores, cuchillos y cucharillas de postre. Algún cucharón y algún elemento adecuado para servir.

El cuchillo se coloca a la derecha del plato, con el filo hacia adentro. La cuchara se coloca a la derecha del cuchillo con la concavidad hacia arriba. Y el tenedor se coloca a la izquierda del plato, con las puntas hacia arriba. La utilización es muy sencilla: se empieza utilizando los cubiertos más alejados del plato (de fuera hacia adentro). Los cubiertos de postre se colocan en la parte superior del plato, y en otras ocasiones, sólo se ponen en el momento de servir los postres. Los cubiertos se colocan a 3 ó 4 cms de distancia a cada lado del plato. Procure no utilizar los mismos cubiertos durante toda la comida. Cámbalos, siempre que sea posible, para cada plato.



LA CRISTALERÍA



La cristalería marca y distingue una mesa. Si desea poner una mesa elegante opte por diseños sencillos y de cristal transparente (evite el uso de copas de color). Las cristalerías de color, deberían ser utilizadas solamente para ocasiones más informales. También, en la medida de lo posible, debemos evitar formas complicadas, o diseños demasiado vanguardistas que nos hacen dudar cuál es la copa de agua o la de vino.

Las piezas básicas con las que debemos contar en una cristalería son: copas de agua, copas de vino y copas de champagne. Al igual que en la cubertería, la variedad de piezas, en cuanto a copas, podemos decir que es casi ilimitada.

Las copas, y cualquier pieza de cristal, quedan muy brillantes si se las friega con una combinación de agua con vinagre o utilizando agua caliente y se dejan secar en un escurridor, sin frotarla con ningún paño. Si tiene algún resto pegado, nunca utilice un estropajo metálico ya que podría rayar su cristalería. No utilice la copa como servilletero. Si hay dos copas de vino, la del vino blanco suele ser de menor tamaño, debido a que el mismo se debe tomar frío y se sirve menos cantidad, pero más veces. No es habitual colocar en la mesa más de 4 copas.

DECORACIÓN DE LA MESA

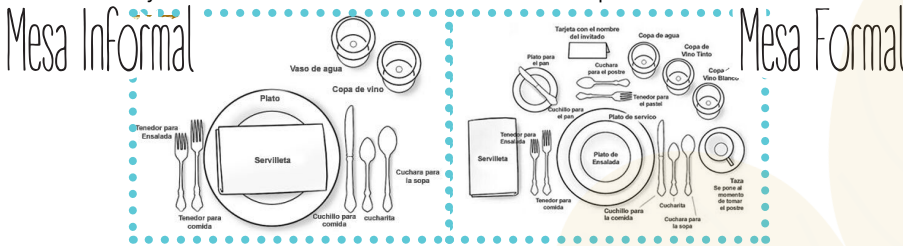
La decoración es el complemento ideal para rematar una elegante puesta de mesa. Una mesa elegante no es una mesa recargada. Recordar que un adorno nunca debe ser un estorbo. La regla de oro para decorar una mesa debería ser: no crear barreras con la decoración, evitar aislar a sus invitados con elementos decorativos demasiado voluminosos, calcular exactamente el número de invitados y el espacio disponible en las mesas para saber con qué espacio cuenta para decorar la mesa.

Los candelabros y los centros de mesa son los elementos más utilizados en la decoración. Las velas de los candelabros deberán ser blancas o de color marfil. En determinadas ocasiones, como Navidad, se permiten velas de color rojo, por ejemplo. Las velas sólo deben ponerse en las cenas y, si se encienden, se hace después de que los invitados se han sentado a la mesa. En la mayoría de los casos las velas y candelabros se utilizan como mera decoración y no se suelen encender.



Si opta por utilizar centros de flores, ya sean naturales o secas, deben ser flores sin perfume, ya que pueden interferir con el aroma de la comida y la bebida. Y por supuesto, no se olvide de los otros elementos a combinar: mantelería, vajilla, cristalería y cubtería.

A continuación, una representación gráfica de cómo poner la mesa en dos situaciones diferentes de acuerdo a la formalidad de cada una y sobre todo de acuerdo a los utensilios con los que contamos:



Cómo enseñar

Esta actividad puede practicarse en reuniones semanales o en contexto de campamento. Es muy importante prestar mucha atención cada uno de los elementos a utilizar ya que mientras más elementos utilicemos más atención debemos prestar al lugar que se le proporciona dentro del espacio. Sería de mucha utilidad contar con todos ellos para enseñar la situación más formal e ir quitando para llegar a ejemplificar situaciones más cotidianas e informales. Es un aprendizaje que se debe practicar constantemente, además de incentivar que se use a medida que se pueda.

Cuándo enseñar

En una actividad de larga duración en el local, debido a la cantidad de cosas que se requieren para al menos realizar la ubicación de un puesto para celebraciones como, por ejemplo, cenas familiares, graduaciones, cumpleaños, cenas de navidad o año nuevo, que son las más comunes con que se puede encontrar una Guía (generalmente la figura que indica la estructura "informal").

Por qué enseñar

En esta instancia las Guías aprenden lo que el "protocolo" indica al respecto, que luego les puede ser útil en distintas ocasiones a lo largo de su vida, para que, al momento de presentarse en una cena formal, por ejemplo, puedan reconocer y utilizar correctamente los elementos dispuestos en la mesa.

Para qué enseñar

Para que sean capaces de montar una bonita mesa en ocasiones especiales en contextos familiares o de patrulla, realizando estos momentos sin grandes recursos ni elementos sino que con pequeños detalles.

Cómo evaluar

Se puede evaluar ocupando instancias de alguna celebración como aniversario de grupo, aniversario de patrulla, etc., y que participen activamente en la presentación de la mesa. Otra forma de evaluar puede ser mediante una presentación de alguna actividad en casa en la que la Guía se haya encargado de esta misión. Al ser una actividad poco común, por la formalidad que en ocasiones representa, debemos intentar aprovechar esas pocas instancias para la evaluación de esta prueba apoyándonos también en la participación de la familia.

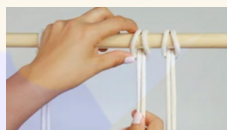
Otra forma de evaluar podría ser preparar la mesa para la celebración del día de otra sección, como una buena acción de la Compañía para, por ejemplo, el Día de la Hadita.

5. Desarrollar una artesanía o manualidad de acuerdo a sus habilidades e intereses, con algún elemento reutilizado

Las manualidades son trabajos realizados, como su nombre lo dice, con nuestras propias manos, con o sin ayuda de alguna herramienta, utilizando cualquier material que se estime para ello. La realización de estas puede llevar a hacer una o más piezas de las mismas características. Las artesanías se diferencian de las manualidades porque deben estar hechas netamente con las manos, llevar como materia prima algún elemento natural y tomando además características únicas que diferencian cada una de las piezas. Existe un sinnúmero de manualidades o artesanías en donde las guías reflejan toda su expresión y creatividad. Estas pueden hacerse para cumplir una función específica o sólo con un fin decorativo por lo que cada una de las muchachas puede elegir libremente si muestra un proyecto con una técnica aprendida con anterioridad o con alguna que le llame la atención aprender, proponiéndose realizar un nuevo proyecto.

Como sugerencia se dan algunas indicaciones para realizar labores con la técnica del macramé que puede ser utilizada para la confección de múltiples elementos como colgantes, pulseras, cortinas, bolsos, entre otros.

NUDOS MÁS USADOS EN TRABAJOS DE MACRAMÉ



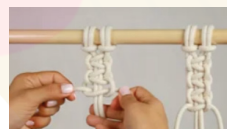
Nudo alondra: es un nudo muy utilizado en el macramé como nudo de montaje. Es muy útil como nudo de enganche o sujeción, para fijar de manera temporal o permanente las cuerdas de un proyecto tejido a una barra de metal o madera, a un palo natural irregular, a un aro o argolla, y también a otra cuerda; todo dependerá del tipo de proyecto a realizar.



Nudo espiral: es un nudo con dos acabados, porque puede girar hacia la derecha o la izquierda dependiendo de con qué mano se ejecute el nudo.

Es una variante del nudo simple con dos cabos, en este caso, la lazada que es repetitiva, va rodeando una o varias cuerdas centrales que aunque no participan en el anudado, si le dan firmeza.

Para crear una trenza de nudos en espiral, se ejecuta repetidamente la misma lazada. El giro de la trenza se va generando naturalmente y sin que necesite ser forzada o acomodada por quien teje.



Nudo plano: Es un nudo a dos tiempos que se realiza manteniendo las cuerdas centrales rectas. Estas cuerdas centrales son las guías sobre las cuales van quedando los nudos planos.

Está conformado por dos nudos espiral, el primero comenzando por la cuerda derecha y el siguiente comenzando por la cuerda izquierda o viceversa.



Festón: Es un nudo que al realizarlo con múltiples cuerdas, crea un acordeonado o franja que tiene cierta rigidez y volumen, por eso coloquialmente, le llaman algunas veces nudo cordón.

Los tejidos que se hacen con este tipo de nudo apretado, sirven para dibujar líneas rectas, diagonales o curvas, con el fin de aportar diseño y textura a la malla o trama tejida.

Se ejecuta anudando dos lazadas por cada cuerda tejedora, sobre una cuerda guía, y es la cuerda guía la que define la dirección del acordeonado de nudos que se va creando.

PULSERA DE MACRAMÉ

Materiales:

- Hilo encerado, lana, hilo de algodón, cola de rata, etc.
- 5 cuentas de madera o plástico con orificios
- Tijeras
- Huincha de medir
- Cinta de enmascarar
- Encendedor



Confección:

Tomar en cuenta que para confeccionar esta pulsera debemos tener un par de hebras (145 cm y 35 cm aprox.). Mientras más nudos hagamos más cordón consumimos, pero si vamos colocando cuentas cada 10 nudos, disminuimos el gasto de hilo. Se recomienda hacerlo firme en una tabla con una grapa o una pinza portapapeles. Los hilos centrales afianzarlos con cinta de enmascarar, así el trabajo se puede abandonar y se mantiene en su posición, también los nudos quedan más firmes y parejos. El tejido puede partir por la derecha o izquierda, no afecta la labor.

1. Cortar dos cuerdas: Una de 145 cm a la que llamaremos cuerda tejedora; y otra de 35 cm a la que llamaremos cuerda guía.



2. Tomar la cuerda guía e introducir todas las cuentas y hacer un nudo simple en cada extremo de cabo para evitar que se salgan.

3. Fijar la cuerda guía en la tabla auxiliar con una pinza, tomando en cuenta que una de las cuentas quede en el extremo de arriba y cuatro hacia el otro.

4. Tomar la cuerda tejedora, doblarla a la mitad y rodear con ella a la cuerda guía, dejar 8 cm y a partir de ahí comenzar el tejido de la pulsera.

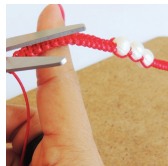
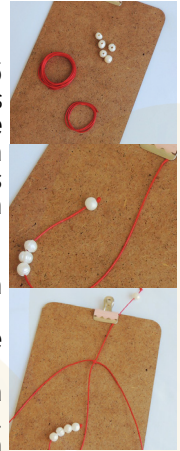
5. Realizar 17 *nudos planos* con las cuerdas tejedoras, al rededor de la cuerda guía.

6. Incorporar una cuenta y realizar un *nudo plano* para fijarla.

7. Repetir el procedimiento con las otras dos cuentas.

8. A partir de la última cuenta, anudar 17 *nudos planos* para terminar, cortar los cabos de cuerda sobrantes y quemar para sellar.

9. Tomar ambas cuerdas de la pulsera y unir las realizando un nudo *barrilito*; cortar los cabos de cuerda sobrantes y quemar para sellar.



Otros elementos hechos con la técnica del macramé:



PORTAMACETERO CON MATERIALES RECICLADOS

Materiales:

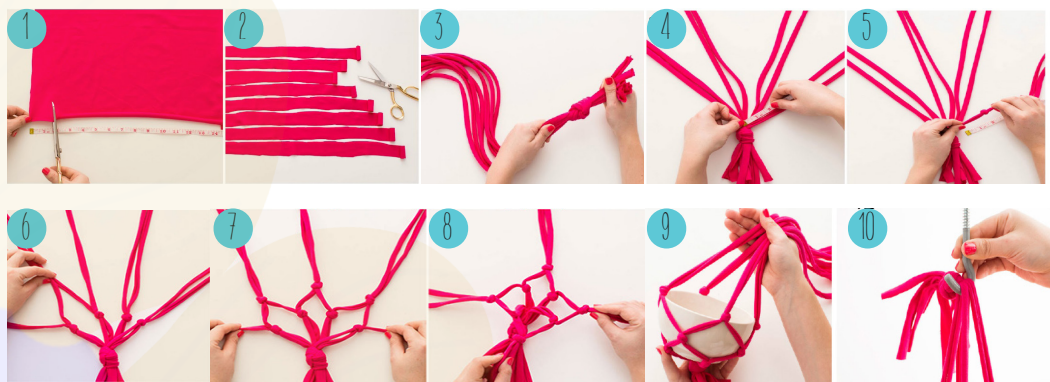
- Polera de algodón para reciclar
- Tijeras
- Macetero con planta



Confección:

Estirar, en una superficie plana, la polera de algodón que hemos escogido; cortar la parte trasera y la delantera en cuadrado. Cortar tiras de 3 cm de ancho lo más largas posible y unir como en la imagen adjunta, utilizando nudos simples. Se debe tener muy en cuenta el tamaño del macetero a utilizar para dar el diámetro a la base del porta macetero.

Los pasos a seguir son los siguientes:



Como alternativa también puede realizar el trabajo manual de crear un anillín o pasa-pañoleta el cual puede ser como ejemplo: la cabeza de turco de 2 vueltas. Se recomienda que utilice como material una lienza de algodón o cordón plástico (no usar cuero ya que es un símbolo distintivo del nivel de adiestramiento de dirigentes).

Algunas variables en el uso del nudo turco para manualidades:



Cómo enseñar

Esta es una buena instancia para invitar a apoderados o personas cercanas que sean expertos en alguna técnica y que puedan enseñar a toda la Compañía una nueva manualidad o artesanía. Sin duda habrá niñas que se adapten más rápido y presenten mayores facilidades para una u otra actividad. Podrán presentarse a la evaluación de esta prueba con la manualidad o artesanía que más les acomode y con la que mejor desempeño tengan.

Cuándo enseñar

En las reuniones o pequeños bloques en los programas de campamentos, podemos incluir el tiempo y el espacio para la práctica de estas habilidades.

Por qué enseñar

Para fomentar la economía circular, reutilizando los elementos que tenemos a nuestro alrededor y, de paso, ayudando a la naturaleza a bajar el consumo de recursos materiales, afianzando artículos de la Ley Guía como "ayudar a la naturaleza" y "economizar y cuidar el bien ajeno".

Para qué enseñar

Porque con el desarrollo de actividades manuales podemos incentivar el potenciar múltiples habilidades que sirven para el desarrollo de la vida en general, de una forma entretenida y desafiante. El desarrollo de la atención, de la concentración, de la motricidad, de la creatividad y de la paciencia son, entre otras, habilidades que las muchachas emplearán tanto para estas como para todos los ámbitos que se enfrenten, ya sea académico, social, familiar; además es una forma también de canalizar sus energías y sus sentimientos hacia acciones útiles que nos hacen sentir conformes y satisfechos con nosotros mismos.

Cómo evaluar

Para evaluar este ámbito se sugiere conocer los intereses personales de cada una de nuestras muchachas, ya que de esta forma podemos programar u orientar las actividades para finalizar en un proceso de evaluación más exhaustivo. Es probable que hayan intereses que se repitan entre las Guías y se pueden programar pequeños talleres en los que las muchachas pudieran convertirse en instructoras. Allí podremos observar si escogen los materiales adecuados, si saben explicar los pasos a realizar para la técnica, si son pacientes y prolijas en la realización del proceso, y si terminan el trabajo propuesto.

Otra forma de evaluación podría ser hacer manualidades o artesanías para momentos importantes o pequeñas celebraciones y así entregárselos a alguna integrante de la Compañía o alguna persona que llegue a ella, por ejemplo, el Gran vuelo de la Ronda hacia la Compañía o el Paso de la Compañía al Clan.

6. Confeccionar una caja para sus herramientas de taller

El diseño, la forma y el tamaño de la caja de herramientas dependerá de cada persona y será acorde a sus propias necesidades. Como sugerencia se explica el diseño de una caja muy sencilla.

Materiales y herramientas:

- 2 trozos de madera de 40x30 cm 1 cm de espesor
- 2 trozos de madera de 40x25 cm 1 cm de espesor
- 2 trozos de madera de 25x30 cm 1 cm de espesor
- 2 bisagras pequeñas
- 1 aldaba pequeña
- 20 clavos de 1 pulgada
- Cola fría
- Lija
- Barniz
- Brocha
- Martillo
- Destornillador



Confección:

- Una vez preparada la madera, emparejada y cortada según la medida requerida, se pega la primera pieza del lado y la pieza de abajo con cola fría en un ángulo de 90°.
- Luego de que tenga cola fría, se ubican y se clavan los clavos de 1 pulgada que sujetarán las piezas en los extremos. Antes de clavar se debe colocar cola fría para una mejor unión. Procurar no partir la madera con los clavos.
- Hacer lo mismo con las tres piezas restantes.
- Una vez unidos todos los trozos que componen la caja sin tapa, se deben barnizar con una o dos manos de barniz.
- Luego colocar las bisagras cerca de los lados a una pulgada de cada extremo uniéndolo así la tapa al resto de la caja.
- Por último, colocar la aldaba para el candado en el centro de la tapa. Para colocar tanto las bisagras como la aldaba se puede utilizar un destornillador manual o el taladro con una punta de destornillador.



Otros modelos de caja de herramientas sencillas:



Cómo enseñar

Desde el comienzo del adiestramiento cada muchacha deberá ir realizando trabajos manuales o actividades en las que debe aprender a utilizar diferentes herramientas y elementos que deberá adquirir, por lo que es útil incentivarlas desde siempre a mantener sus cosas ordenadas y a la mano para cuando deban utilizarlas, o para cuando tengan que salir de campamento. Conforme ellas vayan desarrollando este sentido de responsabilidad, sentirán la necesidad de ir organizando sus cosas, no sólo las herramientas sino todos sus elementos personales. Entonces, es momento de poner en práctica y comenzar a desarrollar proyectos más grandes y complejos.

Podemos considerar primero el dibujo y diseño que les permita identificar los materiales en cantidades y medidas. Luego podemos considerar el armado y la corrección (por parte de la Guiadora) de los proyectos, así las muchachas podrán identificar qué elemento falta o sobra en su lista para que no compren elementos de más o no se encuentren con que falta alguno en medio de la fabricación.

Cuándo enseñar

Esta actividad puede enseñarse en talleres destinados para esto en un día de reunión o visitar algún taller con gente especializada y dispuesta a enseñar parte de su trabajo.

Se sugiere complementar esta prueba con el uso de herramientas, realizando una presentación de todos los procedimientos para hacer una caja y qué herramientas deben ir dentro de ella, las que nos serán útiles, no sólo en el taller, sino también en campamentos.

Por qué enseñar

Porque la carpintería permite realizar proyectos, desde elementos muy sencillos, personalizándolos y dándoles la función que cada uno necesita de acuerdo al espacio disponible. Además, el uso de materiales como la madera y los clavos proporciona mayor durabilidad que permiten que este objeto se mantenga por largo tiempo en nuestro taller. Esto nos ayudará, además, a mantener un espacio organizado, teniendo todas las herramientas ordenadas, limpias y dispuestas de una forma que las podamos visualizar cuando las necesitemos ocupar.

Para qué enseñar

Para poder tener el conocimiento necesario cuando se presente una necesidad durante su vida dentro y fuera del Escultismo. Tener todo organizado ayudará a facilitar la resolución de problemas domésticos, así como también saber con las herramientas con que cuentan y saber dónde ubicar lo que requieran.

Cómo evaluar

Puede ser evaluado mediante la presentación práctica de la elaboración de la caja realizando el ensamblado y ajustes en una primera instancia, para luego mostrar el trabajo terminado y explicar los procedimientos que fueron utilizados. Lo anterior apoyándose con fotografías y videos de los procesos realizados o llevando la caja de herramientas al local para una presentación al resto de la Compañía en coordinación con las Guiadoras.

Área Deporte y Salud



1. Saber nadar

La natación es uno de los deportes más completos que existen y para que los niños y niñas desarrollen esta afición es importante familiarizarles desde muy pequeños con el mundo del agua. Existen escuelas de natación para facilitar la adaptación al medio acuático, pero las sesiones en la piscina no son la única fórmula, pues en casa el momento del baño puede ser muy útil para que el bebé o el niño pierda el miedo al agua y así aprender a disfrutar de ella y a desenvolverse de la mejor manera en ese ambiente.

En este deporte intervienen diversos músculos, ayuda a mejorar la respiración y es beneficioso para el sistema circulatorio. Es una actividad muy enriquecedora para el desarrollo físico, psíquico y emocional. También, al tratarse de una disciplina muy técnica, incrementa la flexibilidad y mejora la coordinación y agilidad.

Por otro lado, saber nadar no sólo se refiere a aprender a sumergirse en el agua, saber flotar o tirarse piqueros. A continuación, se explican algunas recomendaciones previas y del buen desarrollo del nado:

- Es esencial que se practiquen ejercicios de calentamiento antes de nadar para preparar los músculos y articulaciones.
- Tener en consideración la temperatura del agua ya que esto influirá en nuestro desempeño en ella.
- Tener una buena higiene para evitar infecciones o algún tipo de afección.
- Jamás sobre exigirse al momento de nadar, pues la fatiga muscular y respiratoria son unas de las principales causas de ahogamiento. Se debe controlar la respiración durante todo el tiempo de nado.
- Tener en consideración la fuerza necesaria para poder realizar la prueba o el objetivo propuesto, ya que juega un papel importante dentro de la preparación física del nadador debido al aumento de capacidad de resistencia y asimilación del ejercicio.
- Contar con los implementos adecuados para poder realizar un nado seguro: bañador o traje de baño adecuado para estar cómodo y acorde al ejercicio a realizar; gorro y zapatillas de natación para poder nadar seguro y sin incomodidades; gafas de natación son indispensables para poder ver bajo el agua, ya sea para ubicarnos dentro de la piscina, río, etc. y para evadir posibles obstáculos.
- Para complementar, se pueden usar tapones de oídos y nariz.

A continuación, se presentan algunos estilos de nado a evaluar según criterio:

ESTILO LIBRE O CROL

Este es el estilo más popular y más rápido a la hora de cubrir distancias. En este estilo el nadador se encuentra en posición ventral (boca abajo), y consiste en una acción completa de ambos brazos (brazada) de forma alternativa, primero el derecho y luego el izquierdo, en un movimiento similar al de las aspas de un molino, y un número variable de batidos de pierna (patada), dependiendo del nadador y de la distancia de la prueba a tomar.

La cabeza debe ir ligeramente elevada, de manera que la superficie del agua coincida aproximadamente con la línea de nacimiento del cabello y con el lóbulo de la oreja. El cuerpo debe girar verticalmente para favorecer la propulsión, ya que de este modo se facilita el movimiento de uno de los brazos fuera del agua y el otro dentro. Además, se produce una respiración más fácil y una menor resistencia al avance al ser menor el contacto con el agua.



ESTILO ESPALDA

Se denomina también crol de espalda. En este estilo el nadador está en posición dorsal y consiste, al igual que el crol de frente, en una acción completa y alternativa de ambos brazos (brazada) y un número variable de batidas de piernas (patada). En este estilo, el nadador lleva la cabeza por sobre la superficie del agua, pero de igual manera es necesaria una buena técnica de respiración pues igual existen momentos en que se sumerge por debajo de ella, y a algunas personas les resulta difícil evitar que les entre agua por la nariz y la boca al momento de salpicarse la cara. Por ello, se debe adecuar un ritmo respiratorio constante y tener una buena posición del cuerpo y cabeza junto con la coordinación del impulso.



Cómo enseñar

La teoría de este contenido se puede enseñar en una actividad por medio de una presentación, disertación, entregando una ficha técnica, etc. Y lo ideal sería comentar sobre esto sumado a situaciones de emergencia en que se requiera saber nadar. Esto sería como primera parte, ya que la segunda parte debe ser netamente práctica, lo que se puede realizar en algún campamento donde se cuente con piscina, estanque o algo por el estilo, aunque si no tenemos esta oportunidad, una buena idea sería preparar una salida a una piscina con la sección y complementar esta teoría con la ayuda de un salvavidas o una persona capacitada en el área.

Cuándo enseñar

Como se menciona anteriormente, al momento de entregar la parte teórica de esta prueba puede ser en una Reunión de Alta Patrulla en donde se puede pedir a las Guías y Sub Guías que realicen un catastro en sus patrullas respectivas sobre las muchachas que saben y no saben nadar para que, al momento de la actividad práctica (campamento, salidas, excursiones), se pueda enseñar, por una parte a las que no saben (incluyendo las que eventualmente pueden tener algún miedo al agua) y por otra parte las que saben mantenerse a flote y enseñar las técnicas de nado respectivas.

Por qué enseñar

Se enseña para que la Guía desarrolle habilidades físicas, emocionales y psíquicas, pues como se menciona en el contenido, es uno de los deportes más completos que existen y esto traerá múltiples beneficios en la vida de la muchacha.

Para qué enseñar

Aprender a nadar es una de las pruebas fundamentales en cuanto a seguridad que las muchachas pueden desarrollar. Aprender a nadar no es simplemente algo relacionado a lo recreacional, sino que es una herramienta de seguridad sumamente importante ya que, frente a una situación accidental, ya sea de alguna de las patrulleras, miembros del Grupo Scout, pequeños o grandes, e incluso en la vida cotidiana de las personas, la Guía estará preparada para poder intentar salvar la vida de la persona en peligro que no sepa nadar.

Cómo evaluar

La evaluación de esta prueba debe ser idealmente en práctica, en una piscina ojalá, para que las Guías puedan sentirse más seguras, con las medidas de seguridad pertinentes, y con un mínimo y máximo de distancias prudentes para su estado físico. El ideal de evaluación de esta prueba considerando una actividad física baja en una muchacha, es de 50 mts, deteniéndose una vez a los 25 mts. Esta distancia es lo recomendado por un Profesor de Educación Física considerando que los estándares de las piscinas en colegios son de 25 mts, ida y vuelta (en total 50 mts). Esto podría ser una distancia mínima, aunque se puede dejar el máximo abierto para muchachas con mayor resistencia física y nivel de rendimiento más alto, que podría llegar a ser de 100 o 150 mts.

En cuanto a los estilos de nado, se pueden evaluar ambos, o uno en caso de que la Guía tenga dificultad para realizar los dos.

Como Guiadora, se debe tener criterio según las posibilidades y situaciones de cada muchacha. Si nos topamos con situaciones de, por ejemplo, fobia al agua, lograr que la muchacha pueda flotar solamente, sin necesidad llevar a cabo el nado técnico (ya sea sobre los estilos de nado y distancias mínimas), pero que pueda salvarse en caso de emergencia, se puede considerar como una prueba exitosa. Caso contrario es, por ejemplo, si una Guía práctica natación constantemente, no sería necesario tener que tomar esta prueba nuevamente.

2. Conocer las principales medidas de su cuerpo, estatura, peso, medida de mano, brazo, pie, paso al caminar y al correr, cuarta, brazo extendido

Una buena manera de poder estimar medidas es sabiendo algunas de ellas que son básicas de nuestro cuerpo, para así poder trabajar con esta información en caso que se requieran como referencias de medición. Es un dato útil que se puede usar en campamentos y excursiones. Toda Guía debería saber sus medidas básicas como estatura, peso y paso al caminar, pero siempre se puede saber un poco más que eso.

Algunas medidas que se requieren saber son:

- Estatura
- Peso
- Medida de su mano (ancho y largo)
- Brazo extendido y doblado
- Pie
- Paso al caminar
- Paso al correr
- Cuarta



Algunas medidas extras que pueden ser igual de útiles:

- Altura del tótem (se puede agregar también marcar 1 mt.)
- Largo de piola personal

Se presenta el siguiente diagrama que puede ser útil entregar a las Guías para que puedan llenar con sus propias medidas:

ÍTEM	MEDIDA
ESTATURA	 CMS
PESO	 KGS
MANO (ANCHO)	 CMS
MANO (LARGO)	 CMS
BRAZO EXTENDIDO	 CMS
BRAZO DOBLADO	 CMS
PIE	 CMS
PASO AL CAMINAR	 CMS
PASO AL CORRER	 CMS
CUARTA	 CMS
ALTURA TÓTEM	 CMS
LARGO PIOLA	 CMS



Cómo enseñar

Se puede entregar una tabla con las medidas que se requieren para que cada Guía las llene con sus propios datos. Es importante también que las Guías no sólo tengan siempre a mano esta información, ya sea en el cuaderno de patrulla o individual, sino que se aprendan las más utilizadas en caso de requerirse.

Cuándo enseñar

La tabla mencionada anteriormente se puede entregar en Reunión de Alta Patrulla para que pueda ser entregada a las patrulleras en Reunión de Patrulla, para lo cual se puede contar con una huincha de medir y pueden ir ayudándose a sacar sus medidas entre todas.

Por qué enseñar

Es un método muy útil cuando necesitamos tomar algún tipo de medición y no tenemos a la mano alguna herramienta para poder realizarlo. Por ejemplo, para saber cuántos kilómetros hemos recorrido o necesitamos recorrer en determinada circunstancia, podemos usar nuestra medida del paso al caminar para sacar un aproximado de esto, la medida del brazo para determinar el largo de una cuerda, entre otros.

Para qué enseñar

Se enseña este ítem para que las Guías no sólo conozcan su cuerpo, si no que saber en qué oportunidades pueden ser útiles las medidas tomadas, además de tener y desarrollar conciencia espacial. Esto nos ayudará a, en algún momento determinado, prescindir de una herramienta, como la huincha, en caso de no contar con ella.

Cómo evaluar

Una forma entretenida de evaluar esto en cada muchacha, es realizar un juego práctico donde ellas deban utilizar esta información. Por ejemplo, se determina una distancia x dentro de un terreno y se pide a la patrulla que mida esta distancia nada más que con medidas corporales, utilizando la información de todas las patrulleras, no solamente de una. Esto fortalece el trabajo en equipo e incentiva a las muchachas a que puedan aprenderse sus propias medidas ya que será muy necesario en cualquier momento.

3. Realizar, acompañada de su patrulla, una caminata diurna en un recorrido de 10 kms aproximadamente

EXCURSIÓN DE PATRULLA

La vida Scout es, evidentemente, al aire libre, puesto que el trabajo de patrulla se puede desarrollar a plenitud en el escenario de la naturaleza, generando una verdadera amistad entre las Guías y su Compañía.

La excursión de patrulla no consiste sólo en caminar de un punto a otro, o cubrir tantos kilómetros en cierta cantidad de horas. Caminar es bueno para la salud, pero en una excursión, la Guía, junto a su patrulla, pueden desarrollar todas sus habilidades, tanto de observación como de deducción, además de aumentar sus conocimientos en técnicas Scout y robustecer el espíritu de Patrulla.



Para realizar esta excursión no se debe simplemente ir a caminar, se requiere disponer de materiales, herramientas e implementos para hacer cómoda y segura la experiencia.

Primero se debe realizar una lista de todo lo que se requerirá de acuerdo al lugar, clima, tiempo de excursión, terreno, etc. Previo a esto, obviamente se debe definir el lugar a donde se irá y las razones u objetivos que le daremos a la excursión. Junto con esto, se deben tener en cuenta los medios de transporte, horarios y costos, además del recorrido que se cubrirá. Y finalmente, ubicar los servicios de emergencia más cercanos al lugar en caso de accidente.

En todos los casos el equipo debe ser lo más ligero posible. Una Guía es buena para caminar en la medida en que lo son sus pies por lo que debe cuidarlos mucho previo a y durante la excursión.

El día anterior lava bien tus pies y asegúrate de que tus uñas estén cortas y rectas, no redondeadas. Asegúrate de que los zapatos que escogiste son los adecuados para el terreno y el clima, y que te queden cómodos, no apretados ni sueltos. Ojalá, en lo posible, que no sean nuevos y tengan algún tiempo de uso. Los mejores zapatos para ir de excursión son aquellos que tengan suela gruesa y flexible con la parte superior suave y blanda, ojalá con caña media o alta. Las zapatillas no son buenas para excursionar ya que tienen la suela delgada y al ser con caña baja el tobillo no tiene un soporte para aguantar caminar por caminos irregulares, subir, bajar, e incluso frente a un accidente como una torcedura de tobillo.

Hoy en día existen muchos tipos de calcetas para hacer senderismo o trekking que combinan diferentes materiales para hacer el caminar más cómodo y seguro. Las calcetas ideales van a depender del clima, tipo de terreno y forma del pie, por lo que se debe buscar la calceta idónea cuando se tengan los detalles del lugar y clima. El largo del calcetín o media deberá ser del mismo o más largo que tu zapato pues no debe quedar ninguna zona de tu tobillo o pie que cubra el zapato sin calceta. Asegúrate de que no tenga agujeros o remiendos donde se pueda irritar el pie con la fricción al caminar pues eso provoca ampollas muy incómodas y dolorosas. Al ponerlos tiene que quedar sin arrugas y bien ajustado al pie. Si sabes o presientes que lloverá, o incluso de igual manera si no, lleva un par extra de calcetas para cambiarte a mitad de día. Revisar constantemente que no tenga piedras pequeñas, arena, tierra y que no se doble.

En caso de lluvia llevar un impermeable o cortavientos para la lluvia; si el paraje es frío llevar polar, pelerón u otra ropa abrigadora pero cómoda. Llevar gorro, visera o sombrero para evitar los rayos solares directamente en la cabeza (idealmente todo de ala ancha).



Se debe llevar también:

- Fósforos (protegidos del agua)
- Una cuerda delgada
- Una libreta y lápiz para apuntes
- Botiquín de patrulla con todos sus implementos
- Cantimplora o botella con agua suficiente para cada persona
- Protector solar
- Papel higiénico o pañuelos desechables
- Linterna
- Una pequeña toalla de mano, idealmente de microfibra, para secar el sudor
- Cualquier otro implemento que consideres que sea necesario para tu comodidad en la excursión.

Se debe distribuir y ordenar todo bien en la mochila para que esta sea cómoda de portar.

- La mochila que se use debe ser lo suficientemente grande, ligera e impermeable de acuerdo a las características que tenga nuestra excursión.
- Debe quedar bien balanceada a la espalda y tener correas amplias que no se encajen en los hombros.
- El equipo que sea más suave debe colocarse en la parte de la mochila que descansa contra la espalda.
- Debe haber un lugar definido, dentro de la mochila, para cada pieza del equipo.
- La ropa para la lluvia debe quedar a la mano.
- Los artículos semejantes en uso deben quedar juntos.
- Los objetos pequeños no deben dejarse perdidos dentro de la mochila.
- Dejar en los bolsillos exteriores los objetos que puedan necesitarse en el momento.
- La mochila no debe sonar y debe quedar equilibrada en peso.
- Se debe evitar llevar artículos de vidrio o loza.
- La mochila se debe preparar el día anterior a la excursión y debe realizarse su preparación igual que la mochila para campamento, con todo en bolsas y ordenado según peso y uso.
- La colación o comida deberá ir al final y arriba de todo lo demás. Considerar, además, una colación extra que sea fría, dulce y calórica.
- Recordar que la mochila de excursión es eso justamente, una mochila para una excursión por el día de 10 kms. No llevar objetos o artículos que no sean necesarios de ocupar pues será un peso innecesario.



DURANTE LA EXCURSIÓN

Se empieza la excursión fijando rumbo y caminando lentamente para tomar el paso firme después. No hay que apresurarse porque esto produce cansancio. Alrededor de 4 km por hora es una distancia promedio a una velocidad constante muy buena y fácil de conservar si se camina adecuadamente.

Después de cierto tiempo de caminata, se debe descansar, sobre todo las Aspirantes o Guías más pequeñas. Ellas necesitarán un pequeño alto cada media hora de camino aproximadamente para poder recobrar el ritmo de respiración y descansar el cuerpo. Las Guías mayores y con más experiencia probablemente puedan durar más sin parar, pero lo más importante es mantenerse todas juntas, detenerse todas juntas e ir al ritmo de la más lenta, considerando las capacidades físicas de todos.

Los períodos de descanso deben ser cortos, por tres o cuatro minutos solamente, pues los descansos prolongados endurecen los músculos de las piernas y dificulta el comenzar la marcha nuevamente.

Como regla general, puede decirse que se llega más lejos y con menos esfuerzo si se sigue una marcha lenta, segura y continua, más que en una carrera y con descansos largos. Una buena posición para descansar en una de las pausas es recostarse en el suelo junto a un árbol o roca y poner los pies y piernas sobre este en alto. Se puede complementar también con agregar un pedaleo lento con nuestras piernas.

Previamente se debe fijar el horario y lugar aproximado donde se puede hacer un descanso más largo para comer y recargar nutrientes y proteínas.

Con respecto al agua, los manantiales, ríos y pozos que se encuentren en el camino pueden ser de aguas contaminadas, y mejor no correr riesgo con el agua que se ha de beber. El agua contaminada puede ocasionar tifoidea, disentería, parasitosis intestinal, etc. Esta regla no se debe romper ni una sola vez ya que puede traer consecuencias muy serias o fatales.

SEGURIDAD EN LA EXCURSIÓN

La regla de oro consiste en ser siempre cuidadoso y precavido. La mayor parte de los accidentes son causados por temeridad y falta de precauciones, aunque otra causa de accidentes es la fatiga, por eso no hay que sobre exigirse en ningún momento, hay que mantenerse bien hidratado, protegido contra el sol, consumiendo fuentes proteicas cada ciertas horas, cómodo y feliz.

Aun así, en caso de que ocurra algún accidente, se deben prestar los primeros auxilios necesarios por una persona que esté preparada para ello, llamar o dirigirse al centro asistencial más cercano y por sobre todo mantener la calma.

Cómo enseñar

Toda la preparación de la excursión o caminata, las indicaciones, el equipo que deben tener y llevar, la seguridad, detalles de organización y gestión deben verse varias semanas antes de realizar la actividad para darles el tiempo suficiente a las muchachas de que puedan conseguir todo y organizarse de la mejor manera. Si sus patrullas son nuevas, la Guía lleva poco tiempo en el cargo, o cuenta con muchas aspirantes en la patrulla, siempre es bueno que la Guiadora esté supervisando constantemente la organización, más que en una patrulla con un poco más experiencia, aunque las Guiadoras siempre deben velar por la buena organización de este tipo de actividades con todas las muchachas.

El equipo de Guiadoras debe, idealmente, haber visitado anteriormente el lugar en que se realizará la caminata y seguir la misma ruta que se cubrirá para conocer bien el tipo de terreno, dificultades, etc.

Cuándo enseñar

Esta caminata puede ser, de igual manera, realizada durante un campamento. Tomar un día dentro del campamento para realizar esta excursión puede hacer que las Guías demuestren todo lo aprendido en actividades sabatinas y en campamento también. Estos son los momentos donde las muchachas sacan todo su espíritu Guía y de patrulla, por lo que realizarlo en esta actividad puede ser muy beneficioso.

Por qué enseñar

Es una buena instancia para evaluar el estado físico de las Guías, su nivel de organización como patrulla, su nivel de prolijidad en cuanto a la preparación pero, por sobre todo, el Espíritu de Patrulla en acción y cómo son capaces de sortear las situaciones emergentes y llegar al final de la excursión sin ningún inconveniente, y así se podrá verificar la eficacia de los cargos en cuanto al desarrollo de la excursión en general y el rol que cumple cada Guía en ello.

Para qué enseñar

Esta caminata de 10 km pone a prueba toda la organización en cuanto a la preparación, ejecución, realización y seguridad de la caminata en sí, por lo que este aprendizaje servirá para futuras salidas que la Guía pueda tener dentro o fuera del movimiento, durante su juventud y en la adultez.

Cómo evaluar

La evaluación debe ser individual, pero viendo su participación en lo colectivo, es decir, en la patrulla. Se debe evaluar que la Guía haya participado activamente en la organización, que haya seguido todas las indicaciones, que saque a relucir todo su buen espíritu Guía en el desarrollo de la actividad y que cumpla con las metas propuestas. Más allá de lo mencionado, se debe siempre tomar en cuenta las capacidades de cada muchacha a la hora de caminar estos 10 kms. Esto es una buena evaluación del estado físico detallado de cada Guía para luego poder entregar una retroalimentación de las cosas que hizo bien y también lo que puede mejorar.



Area Civismo



1. Tener conocimientos generales de su ciudad ubicando los principales lugares turísticos, históricos, servicios públicos, calles y avenidas principales

El contenido de este ítem estará relacionado al lugar de residencia de cada Guía. El objetivo apunta a que se informen, investiguen y conozcan la historia de su ciudad o comuna con datos como, por ejemplo, la fecha de fundación y personajes históricos más importantes de ella. Además, se pueden agregar otros hechos que pueden ser de carácter político, cultural, desastres naturales, etc. que hayan marcado la historia de la ciudad o comuna.

Los contenidos de esta prueba también deben apuntar a que las Guías conozcan los principales atractivos turísticos y culturales de la ciudad o comuna, siendo capaces de poder señalar dónde se encuentran ubicados, cómo llegar y algunos datos generales sobre ellos. Estos atractivos pueden ser barrios cívicos, monumentos nacionales, parques, bibliotecas, museos, teatros, etc. Además, las muchachas deberán aprender la ubicación, cómo llegar e información general sobre algunos servicios públicos ubicados en su lugar de residencia, tales como, por ejemplo, municipalidad, servicios municipales más importantes, Registro Civil, Juzgados, Correos, etc.

Finalmente, se deberá incluir la información general de las principales avenidas de la ciudad, comuna y en forma más detallada las calles y/o avenidas más cercanas a su lugar de residencia.

Contenidos mínimos sobre ciudad o comuna:

- Fecha de fundación
- Nombre fundador/es
- Personajes históricos más relevantes
- Algunos hechos políticos más relevantes, así como también culturales, sociales, etc.
- Información general y ubicación de barrios cívicos, casco histórico, monumentos nacionales, parques, bibliotecas, museos, teatros, oficina de turismo (si la hay), etc.
- Ubicación, cómo llegar e información general de servicios municipales, registro civil, juzgados, correos, etc.
- Nombre y cómo llegar a las principales avenidas de la ciudad o comuna
- Nombre, cómo llegar, principales transportes públicos e intersecciones de calles y avenidas más cercanas a lugar de residencia de la Guía



Cómo enseñar

La idea de toda la organización, planificación y ejecución es que se produzca un aprendizaje significativo por parte de las Guías de una forma entretenida, innovadora y dinámica (una de las formas más significativas para aprender este tipo de contenidos es por medio de mapas del lugar y creando tarjetas informativas, trípticos, folletos).

Además de la parte práctica de esta prueba, es una instancia donde las Guías pueden realizar entretenidos trabajos de investigación previos a la realización del recorrido. Se puede obtener la información previa desde internet, libros o visitando estos lugares antes del recorrido final.

Cuándo enseñar

Civismo es el área perfecta para poder trabajar fuera del local y conocer el entorno social, cultural y patrimonial en el que nos encontramos insertos. Una buena oportunidad de poder conocer todo nuestro entorno es realizar un juego de ciudad o caminata urbana. Ya sea realizando cualquiera de estas dos actividades o cualquier otra similar y que apunte al objetivo principal, debe contar con una adecuada organización por parte de la patrulla, sección o equipo de Guías, con el fin de obtener la información solicitada adecuadamente en un tiempo determinado.

Por qué enseñar

Para todos es muy necesario el conocimiento de nuestro entorno social y cultural, no sólo para las muchachas; debería ser parte de la cultura general con que debemos contar en todo momento para poder desenvolvernos de una manera socialmente adecuada.

El aprendizaje de estos conocimientos o información general nos ayudará de forma positiva en cualquier momento de nuestras vidas, además, la integración de este tipo de información a los conocimientos de nuestras Guías busca, principalmente, desarrollar en ellas el valor del servicio, es decir, Guías realmente preparadas para servir a los demás. Esto también permite destacarse por sobre los demás incentivando y perfilándolas a convertirse en líderes de su comunidad, tal como Baden-Powell señala en su libro Escultismo para Muchachos "Todo Scout debe estar siempre listo para ser un buen ciudadano de su país y del mundo".

Para qué enseñar

Se enseña para que, en un futuro, las muchachas puedan desenvolverse de manera óptima y segura en diversas situaciones que puedan requerir de este tipo de información y conocimientos dentro de su ciudad, ya sea para movilizarse dentro de ella o para entregar información a quien lo requiera.

Cómo evaluar

Estos contenidos se pueden evaluar en la ejecución propiamente tal de la actividad, ya sea un juego de ciudad, recorrido urbano y/o turístico, etc. Si no se dispone de esta instancia para poder evaluar en forma práctica, se pueden realizar juegos y actividades como un "Corre y Conteste", Gran Capital humano gigante (dibujado con tizas en el suelo), creación de mapa interactivo, etc. Esto puede ser evaluado tanto en terreno fuera del local en una actividad práctica o en el local con algún juego y/o actividad dinámica y atractiva para las Guías. Se podrá usar el recurso de competencias por patrullas mediante juegos, algunas dinámicas de respuestas individuales con variación según grado de dificultad e incentivando la participación de toda la sección, haciendo la diferencia en la evaluación dependiendo de la progresión de cada Guía.

Se evaluarán los contenidos requeridos especificados más arriba con información de la ciudad o comuna de residencia de cada Guía, aunque se hayan agregado más contenidos o información.

Nota: Para reforzar contenidos se puede visitar la página web www.sernatur.cl y para verificar los mapas se pueden ver en Google Maps.

2. Saber obtener una cuenta de correo electrónico, saber el manejo básico de la web (buscar información), conocer información sobre el telegrama, saber enviar una carta certificada y una encomienda

TELEGRAMA

El telegrama cumplía la función de enviar mensajes urgentes con entrega bajo la firma del remitente. Sin embargo, el telegrama como medio de comunicación fue reemplazado por medios más veloces para transmitir la información, tales como el uso de la telefonía móvil y el correo electrónico.

Para enviar un telegrama se debían realizar los siguientes pasos:

Se acudía al servicio de telegrama, donde un operador traducía el mensaje en código morse a través del telégrafo; se les conocía como telegrama, marconigramas o cablegramas.

- El código era recepcionado por el servicio local al que fue enviado, para luego convertir el código en el mensaje.
- El mensaje era entregado al destinatario, quien debía firmar la recepción de este.

Posteriormente, el telegrama evolucionó hasta ser recepcionado directamente en el idioma a enviar sin necesidad de pasar por medio de código morse. Se enviaban frases cortas o palabras clave separadas por un STOP. El valor del telegrama dependía de la cantidad de letras que contenía el mensaje total, por lo que debía ser lo más reducido posible.

Hoy en día, se usa muy poco el telegrama ya que se puede distinguir el correo electrónico como un medio formal para enviar mensajes, para ello se debe contar con una cuenta creada en algún medio de correo electrónico, tales como yahoo, hotmail, gmail entre otros.

CORREO ELECTRÓNICO

El correo electrónico o e-mail es el servicio más utilizado y más común en la red. Si antes debíamos esperar para recibir una carta del extranjero, hoy nos basta con unos minutos o incluso segundos. Este servicio permite enviar textos y archivos de imagen de forma muy fácil y sencilla, transmitiendo mensajes rápidos entre personas o grupos alrededor de todo el mundo en un tiempo récord.

Para obtener una dirección de e-mail existen varias opciones:

- **Los ISP (Internet Service Provider, Proveedor de Servicios de Internet):** Cuando un ISP o una empresa determinada da acceso a Internet, lo normal es que asignen una o más direcciones de correo electrónico, que puedes compartir con tu familia. Por ejemplo: Entel, Movistar, VTR, entre otros.
- **Los sitios web que entregan una cuenta de correo electrónico por el sólo hecho de ocupar su web:** Por ejemplo, hotmail.com, yahoo.com, gmail.com, entre otros.
- **La empresa, colegio o universidad donde se estudia o trabaja,** ejemplo: m.aguirre@colegioamericano.cl

Las direcciones de e-mail se componen de tres partes:

- El nombre que se elige para la dirección de correo
- Signo arroba @
- Dominio de quien provee la casilla de correo (gmail.com, vtr.cl, colegiosan jose.cl, etc.)

Ejemplo:

Si el nombre de la persona es Javiera Orellana Marín, la dirección podría ser:

- javierorellanamarin@hotmail.com

- javieraorellanamarin@entel.cl
- javieraorellanamarin@colegiosantamaria.cl

Siempre irá al comienzo el nombre que se elija, seguido del signo @ (arroba) y por último el servidor que da la cuenta.

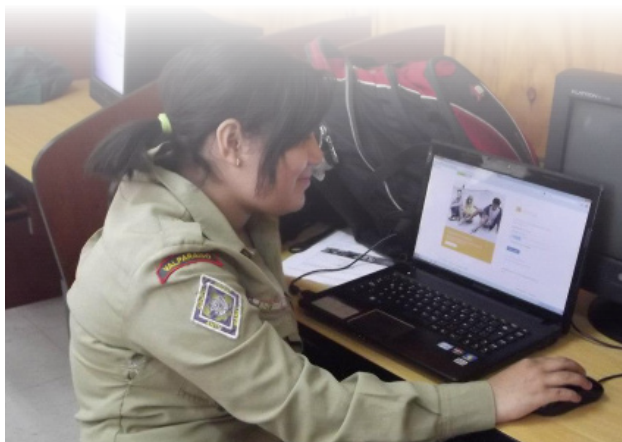
Las principales ventajas de este tipo de servicio electrónico, comparado con el teléfono o correo tradicional, son:

- Más velocidad (un mensaje puede llegar a cualquier punto del mundo en horas, minutos o segundos).
- Más económico (el envío de un correo electrónico no tiene costo; lo que sí tiene costo es el acceso a internet por medio de computador, celular, etc.)
- Se pueden adjuntar documentos y archivos de imágenes, videos y sonido. El destinatario puede elegir abrir y leer o no el correo recibido.

Por otra parte, la forma correcta de enviar un correo electrónico se detalla a continuación:

1. Se escribe la dirección de correo del destinatario.
2. Si se desea enviar una copia de ese correo a otra persona, en la casilla "CC" (Con Copia) se escribe la dirección de correo del o de los otros destinatarios. Si se desea enviar una copia del correo a otra persona sin que el destinatario original sepa, se debe escribir el o los otros destinatarios ocultos en la casilla "CCO" (Con Copia Oculta).
3. Se escribe una frase representativa de la información a enviar en la casilla "Asunto". En esta parte se resume la información a enviar o como dice la casilla, se escribe el asunto de lo que se tratará el correo.
4. Luego se escribe el mensaje, con claridad y si es necesario adjuntar documentos, se selecciona el icono en forma de clip o archivo. El correo debe contener en la parte superior el nombre y/o cargo del destinatario, seguido de un saludo (buenos días, tardes, noches); se continúa con una pregunta o frase rompehielos (¿cómo se encuentra?, Espero se encuentre bien, Antes que todo, Felices Fiestas, etc.); seguido de un párrafo donde se hable del tema en concreto y el asunto por el cual lo estás contactando. Finalmente, se termina con una frase que concluya lo anterior y marca la acción que esperas que suceda (Gracias por su atención, quedo atento a su respuesta).
5. Una vez terminado el cuerpo del correo, se envían los datos de contacto del remitente (Nombre completo, teléfono o alguna otra información relevante a informar).
6. Finalmente se selecciona la pestaña "Enviar".

Se debe cuidar la redacción, ortografía y puntuación, además de velar por que la formalidad del correo sea acorde a la situación, contexto, asunto y destinatario. Por último, de la misma forma que una carta se detiene varias veces antes de llegar a su destino, los e-mails pasan de un computador, conocido como mail server o servidor de correo, a otro mientras viajan por la Internet, hasta llegar al computador de destino, donde serán almacenados en un buzón hasta que el destinatario lo abra.



USO BÁSICO DE LA WEB (BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN)

Muchas búsquedas se resuelven ingresando una o dos palabras en el cuadro de búsqueda de buscadores como Google, Bing o Yahoo!, y haciendo clic en el botón o el ícono correspondiente. Si la información que necesitamos es específica, por ejemplo, si queremos conseguir información del autor de un libro que hable sobre educación, sin saber algún nombre, es decir, una información incompleta, desorganizada y demasiado general, seguramente mostrará resultados que no satisfagan la necesidad de recuperar información pertinente y oportuna. Para evitar esto y mejorar los resultados de las búsquedas de información, existen varias estrategias posibles, como, por ejemplo:

- Indicar una frase exacta utilizando comillas (Cambiar libro de lectura por "Libro de Lectura").
- Excluir términos para hilar más fino (escribiremos en el buscador las palabras que no queremos que nos muestre entre guiones, por ejemplo, si quiero buscar libros de lectura, pero sin incluir blogs, pondremos en el buscador "Libro de Lectura" -blogspot-).
- Al buscar algún texto en un formato específico, indicar en el buscador el formato que se quiere encontrar, por ejemplo: "libro de las tierras vírgenes" PDF.
- A través del operador "define:" se recuperan páginas que contengan un texto donde se defina el término buscado. Ejemplo: define: homosapiens.
- Si no recordamos una o varias palabras de una expresión o letra de canción que queremos encontrar, se puede reemplazar la palabra con un asterisco (*), así evitamos dejar en blanco el espacio y que el buscador encuentre específicamente lo que necesitamos. Por ejemplo: "más vale pájaro en mano que * volando".



CARTA CERTIFICADA

Las cartas certificadas son aquellas que nos garantizan que llegarán a su destinatario y resultan muy útiles cuando necesitamos enviar algo muy importante. Asimismo, este tipo de envío acelera la entrega de la carta certificada y nos permite saber en todo momento cuál es el estado del envío. En caso de que no sea posible entregar la carta a la persona que debe recibirla, esta será devuelta al remitente.

ENCOMIENDA

Las encomiendas son todo aquel paquete a enviar que sea de un volumen mayor al de un sobre tipo carta o documento. Se pueden enviar infinidad de elementos, a excepción de drogas, armas, líquidos, alcohol y tabaco. Esta puede tener un tamaño pequeño o grande y el valor del envío dependerá de esto. También puede ser enviada a domicilio o a sucursal de alguna empresa de courier para su retiro.

Para ambos casos (carta certificada y Encomienda) se debe concurrir a una sucursal habilitada de la empresa que se elija (Starken, Chilexpress, Correos, etc.), presentar carnet de identidad de la persona que envía y datos de la persona a la que estamos enviando el sobre o paquete (nombre, rut, dirección, teléfono). Seguido, la empresa entregará un número de seguimiento y en la página web de la empresa podremos verificar el estado del envío (en bodega, en ruta, entregado).

Cómo enseñar

Si bien este tipo de temas deben ser explicados desde la misma práctica, realice primero una actividad donde explique los conceptos básicos y los modos de operar en cada caso según muestra esta guía. Recordar que lo más probable es que la mayoría de las Guías ya cuenten con una cuenta de correo personal, lo cual no significa que realmente sepan cómo funciona en su totalidad una cuenta de correo o cómo se envía realmente un correo electrónico, y menos sobre qué es un telegrama. Esta información puede ser enseñada y reforzada con cartillas, fichas técnicas y videos explicativos.

A aquellas Guías que no tengan creada una cuenta de correo electrónico, se les debe enseñar cómo realizarlo, para lo cual se puede informar a los apoderados correspondientes quienes pueden ayudar a las Guías a poder llevarlo a cabo de la manera correcta.

En el caso de los envíos, se puede hacer una pequeña presentación de esto, luego ejemplos de cómo enviar; toda esta información puede ser obtenida en la página web de cada empresa que se elija.

Cuándo enseñar

Una vez entregados los conceptos básicos (en Reuniones de Alta Patrulla y Reunión de Patrulla), se deben buscar los medios para que las Guías puedan acceder a todos los servicios que arriba se detallan y, para aquellas Guías que no tengan acceso a internet, se puede programar una visita a algún lugar donde puedan realizarlo fácilmente, o llevar un computador portátil al local y conectarse por medio de una red inalámbrica de acceso a internet para así poner en práctica todos los conocimientos adquiridos.

Finalmente, se puede visitar una agencia de envíos para ver in situ cómo es el proceso de envío, ya sea de carta certificada o encomienda.

Por qué enseñar

Instruir a las Guías sobre el correcto uso y manejo de las antiguas y nuevas formas de comunicación no busca sólo entregarles nuevas herramientas porque sí, sino que puedan desarrollar habilidades para ir en servicio a la comunidad, permitiéndoles destacar en ellas, además de desarrollar capacidades de búsqueda y entrega de información más eficaces y eficientes.

Para qué enseñar

Se les enseñan estos contenidos para que las Guías sean muchachas preparadas para todas las circunstancias que presenta la vida moderna. El uso correcto de Internet y la apropiación de las nuevas tecnologías es un compromiso primario del cual debemos ocuparnos, y debemos marchar al ritmo de las nuevas tecnologías. No es suficiente con la obtención de equipos modernos si no sabemos utilizarlos y sacarles el mejor de los beneficios.

El internet, con todo lo que representa, es un excelente recurso educativo que, en ocasiones, es mal utilizado. Se debe saber utilizar correctamente para poder sacar el mejor provecho posible, de manera beneficiosa para las muchachas y que puede transformarse en una herramienta que nos puede ayudar en muchos aspectos.

Por otro lado, el saber enviar una carta certificada o encomienda es algo básico en estos tiempos, ya que es muy necesario para el envío de documentos y paquetes de un lugar a otro en cualquier tipo de circunstancia.

Cómo evaluar

Una forma fácil de evaluar este ítem es pedirles a las Guías, con previa autorización de sus padres si fuese necesario, que se creen una cuenta de correo electrónico si es que no la tienen ya, y pedirles que les envíen un correo

formal con todos los aspectos antes señalados, respetando forma, contenidos mínimos, formalidades y contexto.

Pueden también pedirles, en adelante, que les envíen listado de asistencia de sus patrullas, envío de información solicitada, enviar algunos trabajos teóricos y todo aquel que enviemos informalmente por otros medios, es decir, que usen el correo como medio formal de comunicación.

Con respecto al telegrama, durante una visita a la ciudad, o cuando se realice algún juego de ciudad, se puede asistir presencialmente a la oficina de correos y así poder obtener más información sobre este medio, para luego pedir alguna presentación sobre ello. Por otro lado, y más interactivo, es hacer alguna actividad técnica pero dinámica en que las patrullas deban reducir al máximo algún mensaje dado por la Guiadora, como forma de telegrama, procurando que el mensaje se entregue con todos sus detalles, pero con la menor cantidad de palabras posible.

Por último, para evaluar el envío de carta certificada o encomienda, se puede pedir a la Guía que haga el proceso siguiendo todos los pasos explicados, pidiendo que se envíe una carta o encomienda a cierta persona en otra ciudad, y que registre por medio de video o fotografías todo su proceso.

3. Conocer el nombre de las autoridades de Gobierno Comunal, Provincial y Regional, además de las principales autoridades nacionales

Es muy importante, en el área cívico-cultural el conocer al menos los nombres de las autoridades más importantes de nuestro entorno social que se encuentren ejerciendo su cargo en el período, dependiendo del lugar donde viva (comuna, provincia, región y país).

Estas autoridades son:

- **Alcalde/sa (comunal):** Es la autoridad máxima de una municipalidad, al cual le corresponde su dirección y administración superior, y la supervisión de su funcionamiento. El alcalde o alcaldesa es electo/a democráticamente mediante sufragio universal por un período de 4 años, pudiendo ser reelegido/a.
- **Gobernador/a (provincial):** Es quien le corresponde el gobierno y administración de las provincias. Al frente de cada gobernación está un gobernador/a elegido por votación poluar. Al gobernador le corresponde ejercer la supervigilancia de los servicios públicos existentes en la provincia y otras funciones establecidas.
- **Presidenta/e de la República:** Es el/la jefe de Estado y de Gobierno, y su máxima autoridad política. Le corresponde, como mandato genérico, el gobierno y la administración del Estado. El o la presidente tiene el deber general de desempeñar fielmente su cargo, mantener la independencia de la nación y guardar y hacer guardar la Constitución y sus leyes. Es electo/a democráticamente mediante sufragio universal por un período de 4 años, no pudiendo ser reelegido/a.
- **Ministra/o del Interior (Vicepresidente):** Es el/la encargado/a de mantener el orden público, la seguridad y la paz social, además de coordinar preferentemente las tareas políticas del gobierno. También le corresponde supervisar a los gobernadores provinciales.
- **Ministras/os de Estado:** son los colaboradores directos e inmediatos del Presidente en el gobierno y la administración del Estado, y en tal calidad tienen la responsabilidad de la conducción de sus respectivos Ministerios, en conformidad con las políticas e instrucciones que aquel imparta, quien puede nombrarlos y removerlos libremente, siendo cargos de su exclusiva confianza.



Posiblemente, también sea necesario, al momento de enseñar estos contenidos, explicar la diferencia entre región, provincia y comuna, para que las Guías tengan claridad del territorio que cada persona tiene a cargo, además de agregar una descripción breve de lo que implica cada cargo.

Visitar <http://www.gob.cl/> para obtener toda la información correspondiente según la fecha en que se esté enseñando esto.

Cómo enseñar

Este tipo de contenidos y su enseñanza son una buena oportunidad para realizar actividades de patrulla como, por ejemplo, juegos de ciudad o recorridos urbanos. Si usted, como Guiadora, tiene la posibilidad de realizar una de estas actividades en el centro de su comuna o ciudad, no dude en incluir los lugares donde alguna de estas autoridades ejerce su cargo plenamente, como las municipalidades, gobernaciones, intendencias, etc. También podrá pedir alguna investigación o trabajo similar que las Guías puedan realizar durante la semana en sus hogares.

Cuándo enseñar

En Reunión de Alta Patrulla se puede entregar una información previa para que al momento de realizar el recorrido o salida a terreno las Guías ya tengan una noción de los cargos que habitan en estos lugares a visitar.

Por qué enseñar

El manejo de este tipo de información es fundamental para todas las Guías, más que como parte del movimiento, como miembro de una nación y comunidad. Es parte de la cultura cívica que todos debemos manejar y lo que nos permite ser parte activa en el desarrollo y crecimiento de todos como ciudadanos, además de ayudarnos a crear un sentido de pertenencia para con nuestro país, generando la conciencia de que, el día de mañana, ellas puedan ejercer sus derechos y deberes de una forma íntegra con todo lo que ello conlleva.

Para qué enseñar

Para que las Guías puedan conocer la importancia de cada cargo y la función que cumple cada persona en sus respectivas labores, así desde jóvenes pueden tener noción de lo que las personas pueden llegar a ser y eventualmente seguir una vocación en el ambiente político ligado al servicio comunitario.

Cómo evaluar

No cometer el error de hacer exámenes orales, ya que para evaluar si las Guías han retenido toda esta información, existen múltiples posibilidades de juegos o actividades dinámicas. Por ejemplo, confeccionar tarjetas de memoria donde en una aparezca el nombre del cargo y en la otra el nombre de la autoridad y hacer un juego de unión de estos pares. Esto puede hacerse por medio de juego o competencia, pero siempre velando por la evaluación individual mediante observación a la o las Guías que estén cursando esta etapa, pero también como método de enseñanza para las más pequeñas y/o como recordatorio de las que están más avanzadas.

4. Llevar a cabo una Buena Acción con su patrulla

Desde que entramos al movimiento, no sólo se nos inculca la Ley, la Promesa y sus significados, si no que se nos hace hincapié en la buena acción. Se dice que la buena acción es la obligación diaria que toda Guía debe hacer al realizar un servicio al prójimo. No importa la magnitud de ella o su lugar, si no que el espíritu con que se haga. Es una característica ligada al servicio.

"Cuando se levanten por la mañana, recuerden que tienen que hacer una buena acción durante el día. Hagan un nudo en su pañoleta o corbata para que se acuerden. Si encuentran alguna vez que se han olvidado de hacer su buena acción cotidiana, hagan dos al día siguiente. Recuerden que por su Promesa Scout están comprometidos por su honor a hacerlo. Pero no piensen que los Scout solamente pueden hacer una buena acción diaria, su obligación es hacer una, pero si pueden hacer cincuenta, tanto mejor. La buena acción puede ser muy pequeña, tan sólo poner una moneda en una alcancía para los pobres, ayudar a una anciana a cruzar la calle, dejar el asiento para que lo ocupe otra persona, dar agua a un caballo sediento o retirar del pavimento una cáscara de plátano. Una debe ejecutarse todos los días y sólo vale cuando no se acepta por ella retribución alguna".

(Escultismo para Muchachos, Robert Baden-Powell of Gilwell)

La Buena Acción no sólo debe hacerse de forma individual, sino que debe estar presente en todo momento el poder realizarlas de forma colectiva, ya sea con nuestra patrulla o sección. Se debe crear el hábito de hacerlas constantemente.



Cómo enseñar

Ayude a las patrullas abriéndoles el universo de posibilidades en cuanto a qué tipo de cosas se pueden realizar, de tal manera que las muchachas puedan aprovechar correctamente los recursos con los cuales cuentan para llevar a cabo una buena acción de patrulla. También debe enseñarles a organizarse y a cubrir todos los aspectos que sean necesarios dependiendo de dónde van a llevar a cabo la buena acción. Por ejemplo, si una patrulla decide visitar un hogar de ancianos deberán informarse si es que deben llevar algún tipo de alimento especial (puede haber

ancianos con regímenes estrictos), además deben considerar cuál es la forma más adecuada de actuar con ellos (algunos pudiesen ponerse irritables o agresivos rápidamente debido a problemas de sordera o posiblemente algunos padezcan demencia senil, y se les deba hablar pausada y calmadamente). Deben considerarse variados aspectos dependiendo del lugar en que quieran hacer su buena acción y es recomendable que se planee con calma y minuciosamente, visitando previamente el lugar y hablando con los encargados.

Cuándo enseñar

La única manera de enseñar esta prueba es por medio de la acción concreta. Trabaje con las Guías sobre la idea de realizar actividades de patrulla, las cuales deben definirse en el Consejo de Patrulla. La idea es que sea la patrulla la que defina sus intereses en cuanto a qué tipo de buenas acciones quieren y pueden realizar de manera colectiva según sus posibilidades.

Por qué enseñar

Las buenas acciones buscan permitir que nuestras Guías, por medio de la vivencia, experimenten y desarrollen el valor del servicio, de tal manera que logren integrar este valor de forma permanente en sus acciones, en la vida cotidiana, y que puedan entender lo enriquecedor que puede ser para el crecimiento personal el estar relacionada al servicio comunitario.

Para qué enseñar

Se enseña este tipo de contenidos, para que sepan desde muy jóvenes de qué trata el estar al servicio de la comunidad, de su hogar y su entorno social, y que cuando sean personas adultas ya lo tengan integrado en su persona. Nuestro fundador dijo: "Un scout debe hacer una buena acción a los demás por cortesía y buena voluntad sin aceptar recompensa", pero cuando las muchachas sean mujeres insertas en la sociedad propiamente tal, sean o no sean parte aún del movimiento, deben llevar este aprendizaje y todas las vivencias adquiridas.

Cómo evaluar

Permítale a cada patrulla que compartan la experiencia de su buena acción con el resto de la Compañía. A medida que las vayan realizando hay que darles un espacio dentro de la actividad semanal para que expongan las experiencias vividas. Ellas pueden preparar una pequeña presentación con papelógrafos y fotos.

Siempre está la posibilidad de que cada patrulla le prepare un informe a las Guiadoras. Recordar que no es necesario que las Guiadoras estén presentes en la realización de la buena acción, ya que esta prueba debe basarse en la confianza para con sus Guías, y promoviendo su independencia y responsabilidad.

Área Institucionalidad



1. Conocer el origen de la fundación del Guidismo y Escultismo en Chile, y algunos antecedentes de sus fundadores

ESCULTISMO EN CHILE

Con motivos de un recorrido que hacía por varios países, y Sudamérica en específico, para tratar temas relacionados a su profesión de militar, el general Robert Baden-Powell arriba a Chile el 23 de Marzo de 1909, proveniente desde Argentina en ferrocarril. Después de visitar varios cuarteles militares, el 25 de Marzo el general fue invitado a un almuerzo en el cuartel del Regimiento Pudeto, del cual era su comandante el Coronel Enrique Phillips.



Además de uniformados, a este banquete fueron invitados otras personas que estaban al tanto de los pasos del Baden Powell en Inglaterra y el denominado "escultismo". Fue así que el profesor Joaquín Cabezas y el doctor Alcibíades Vicencio, quien era amigo personal del Coronel Phillips, se hizo invitar a este banquete y tuvo la oportunidad de conocer al general Baden Powell, quien antes del final de la comida ya había prometido al doctor dar una conferencia al día siguiente sobre este creciente movimiento juvenil de los Boy Scouts.



A las 22 hrs. del día 26 de Marzo de 1909, y en el Salón de Honor de la Universidad de Chile, lugar donde trabajaba el Profesor Cabezas, el general Baden Powell dicta una charla sobre escultismo frente a la mirada del presidente de la época, don Pedro Montt, y a una variada gama de profesionales, ministros, militares, hombres y mujeres diplomáticos de la época.

Abrió la conferencia el doctor Vicencio agradeciendo al general por haber accedido a dar la improvisada charla. Luego, tomó la palabra el general Baden Powell dando su discurso en un completo inglés improvisado, pintoresco, animado y ameno, el cual fue inmediatamente traducido al español, a viva voz, por don Carlos Silva Vildósola, periodista del Diario El Mercurio de Santiago. Terminada la charla, se encontraba el Profesor Cabezas a la salida del Salón con el objetivo de inscribir a cualquier joven interesado en formar una Brigada de Boy Scouts. Cerca de un centenar de muchachos colocaron sus firmas para dar vida al movimiento Scout en Chile, los cuales eran mayormente estudiantes del Instituto Comercial, de la Universidad de Chile, del Instituto Superior de Educación Física, de la Escuela Normal y del Internado Nacional. Nació así la "Brigada Central", primer grupo de Sudamérica y segundo del mundo después de Inglaterra.

El 5 de Mayo se celebró la primera reunión preparatoria presidida por el doctor Vicencio, y el 12 del mismo mes se constituye el Primer Directorio de la Asociación de Boy Scouts de Chile, denominado Directorio Central que quedó compuesto de la siguiente forma:

- **Presidente Honorario:** Sir Robert Baden Powell
- **Presidente Efectivo:** Dr. Alcibíades Vicencio
- **Vicepresidente:** Arístides Pinto
- **Secretario:** Jorge Westman
- **Tesorero:** Joaquín Cabezas
- **Directores:** Carlos Silva, José Alfonso, Germán Valenzuela, Rómulo Arriagada, Enrique Balmaceda, Felipe Casas, Galvarino Gallardo, Antonio Iribarren, Miguel Letelier, Benjamín Mardones, Enrique Oyarzún, Juan Carlos Pérez y Aníbal Pinto.

Los nuevos scouts eran mayoritariamente estudiantes del Instituto Comercial, del Curso de Leyes y de Ingeniería, Escuela de Medicina y de la Escuela Dentista de la Universidad de Chile, del Instituto Pedagógico, del Instituto Superior de Educación Física, Instituto Agrícola, Escuela Normal, Instituto Nacional y del Internado Nacional Barros Arana; aproximadamente unos 300 nuevos inscritos, de los cuales unos 120 asistieron a la primera salida que fue el 21 de Mayo al Puente Los Morros, a orillas del Río Maipo. Tal fecha fue decretada por Alcibíades Vicencio como el de fundación de la Asociación de Boy Scouts de Chile.

En Marzo de 1910 los jóvenes del movimiento lucieron por primera vez el uniforme scout, según el modelo británico, con pantalón corto, lo que provocó algunos problemas a los scouts mayores, de 18 años aproximadamente, ya que esta prenda, según la época, era usada sólo por niños menores.

El 23 de Noviembre de 1913 se realizó la primera concentración de los Boy Scouts en el Parque Cousiño (hoy Parque O'Higgins) en Santiago, oportunidad en que concurrió el Ex- Presidente de EE.UU. Theodore Roosevelt, gracias a su visita a nuestro país. Se registró una asistencia de más de mil Scouts y unas 20 Guías (el Guidismo se acababa de instalar en nuestro país). Los scouts y las guías tuvieron una organizada presentación y posterior desfile para las autoridades.



Más tarde, en Septiembre de 1936 se crea la primera Brigada de Scouts Aéreos en Quintero bajo el nombre de "Brigada Rodolfo Marsh" la que funcionaba bajo el patrocinio de la Base Aérea de dicho lugar. Durante los años 30, los colegios particulares católicos que estaban interesados en el Escultismo estaban en desacuerdo con la línea religiosa que se impartía en la Asociación de Boy Scouts, por lo que decidieron no integrarse a ella, y en cambio, un par de décadas más tarde fundan la Federación de Scouts Católicos con la ayuda del Padre Roberto Polain, un dirigente scout belga formado por el escultismo francés.



En 1969 se forma una tercera institución, la cual se denomina "Movimiento de Reforma Scout", la que está compuesta por grupos scouts y dirigentes que no se sentían interpretados por las estructuras de la Asociación y terminaron por separarse de ella. Pero tan sólo unos años después se juntaron las tres

instituciones, la Asociación de Boy Scouts de Chile, la Federación de Scouts Católicos y el Movimiento de Reforma Scout luego de una laboriosa búsqueda por la unificación del escultismo chileno. En Agosto de 1972 se celebró el Congreso Scout por la Unidad, con participación de dirigentes de las tres instituciones, lo que después de varios meses de redactar los nuevos lineamientos de esta unificación terminaron el 10 de Mayo de 1973, cuando los representantes de las tres bases establecieron los cimientos de la futura Asociación.

Todo finalizó el 31 de Diciembre de 1973 cuando todas las instituciones suscribieron el documento definitivo de unificación para la nueva Asociación de Scouts de Chile, que se publicó oficialmente en Julio de 1974. Gracias a esto, la nueva institución volvía a ser reconocida internacionalmente por el Comité Interamericano de Escultismo, luego de haber sido expulsado por todas las problemáticas existentes en 1971.

En el año 1978, se unen las dos instituciones scoutivas presentes en Chile, la Asociación de Scouts de Chile y la Asociación de Guías de Chile, formando finalmente, la Asociación de Guías y Scouts de Chile.

Durante la 12° Conferencia Interamericana realizada en 1980 en Santiago de Chile, con participación de delegaciones de 36 países, se recibió la crítica internacional por la pérdida de membresía y el mal uso del Método Scout, consiguiendo con esto, programas poco atractivos para la Juventud Chilena. Debido a esto, en Julio de 1981, se reúnen un grupo de dirigentes con la inquietud de dar una salida al problema e intentando reorganizar la antigua Asociación de Boy Scouts de Chile, los que se reúnen posteriormente en Talagante, para dar oficio a la Primera Asamblea Nacional Ordinaria de la Asociación Nacional de Boy Scouts de Chile, donde se discuten los primeros estatutos de la institución. Ese mismo año, en Concepción, se celebra la Segunda Asamblea Nacional Ordinaria de la institución y se forman comisiones de trabajo para el desarrollo de los estatutos y se aprueban en primera instancia.

El 17 y 18 de Abril de 1982 se realiza la primera Asamblea Nacional Extraordinaria de la nueva Asociación Nacional de Boy Scouts de Chile, ocasión en que se aprueban los estatutos y se designa el Primer Directorio Provisorio; y el 28 de Septiembre de 1982 el gobierno Chileno, a través de su Ministro de Justicia, otorga por Decreto Supremo No 9484, la personalidad jurídica a la nueva institución bajo el nombre antes mencionado.

Posterior a la fundación de esta nueva institución, en 1983, la Asociación de Guías y Scouts demandan a esta nueva Asociación objetando el nombre de la institución y el hecho de que llevaba inscrita la palabra "Scout", y que, según mencionaban, ellos eran los únicos scouts reconocidos por la Oficina Mundial. Finalmente, el 23 de Marzo de 1983, el Subsecretario de Justicia de la época, comunica oficialmente a la institución, una vez revisados los antecedentes, que el nuevo y definitivo nombre será Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile, debiéndose eliminar el anterior.



Ese mismo año, el 21 de Mayo, y en honor a las Glorias Navales y a la fundación del Movimiento Scout Chileno, en Viña del Mar se realiza la Tercera Asamblea Nacional Ordinaria de la Asociación, donde se cambia el nombre a Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile, y donde además se constituye el Primer Directorio con participación de más de 200 dirigentes desde Antofagasta hasta Puerto Montt.

Primer Directorio Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile:

- **Presidente:** Hernán Arias Moncada
- **Vice-Presidente:** Norberto Pedrero Boudon
- **Secretario:** Manuel Reyes Domínguez
- **Tesorero:** Mario Ojeda Fehrenberg
- **Comisionado Nacional:** Pedro Varas Salas
- **Comisionado Nacional de Adiestramiento:** Vicente Canet Salas
- **Jefe Scout Nacional:** Enrique Lavín Lagunas
- **Comisionado Internacional:** Hernán Silva Oyarce
- **Presidente Corte Nacional de Honor:** Arturo Aravena Pino

En 1983 la Agrupación participa como país invitado en el Jamboree de Paraguay. En 1984, entre el 12 y 14 de Octubre, se realiza en la comuna de Peñaflor, el Primer Encuentro Nacional de Guías de Patrulla. Dos años más tarde, en 1985 se comienzan a realizar los primeros cursos Insignia de Madera en Chile, siendo el primero para dirigentes de Lobatos en la ciudad de Valparaíso y un año más tarde el curso IM Scout Guía en Santiago.

En el año 1987 se realiza el Primer Campamento Nacional de Patrullas en Concepción, y en 1991 se lleva a cabo el Primer Jamboree Nacional en San Carlos, Chillán.

En 1994 se realiza el Segundo Jamboree Nacional en Talagante y en 1998 el Tercer Jamboree Nacional en la comuna de Peñaflor. En ese mismo año, la Agrupación realiza gestiones a nivel Internacional para incorporarse a la Federación Mundial de Scouts Independientes W.F.I.S. con sede en Inglaterra, determinando en Octubre de ese mismo año, a través del Directorio Nacional, que la Agrupación queda reconocida en forma oficial y mundialmente por medio de la W.F.I.S.

Los siguientes años de la Agrupación estuvieron cargados de los siguientes eventos, A continuación, se detallan algunos de ellos:

- 1994 IV Encuentro Nacional de Guías de Patrulla, Chillán
- 1995 I Encuentro Nacional de Lobatos y Haditas, Valdivia
- 1995 I Encuentro Nacional de Clanes, Valparaíso
- 1996 V Encuentro Nacional de Guías de Patrulla, La Serena
- 1998 VI Encuentro Nacional de Guías de Patrulla, Los Ángeles
- 2000 VII Encuentro Nacional de Guías de Patrulla, Loncura
- 2001 Primer Curso Insignia de Madera Hadita, Peñaflor
- 2001 II Encuentro Nacional de Lobatos y Haditas, Santiago
- 2002 II Campamento Nacional de Patrullas, Chivilingo, Lota
- 2003 VIII Encuentro Nacional de Guías de Patrulla, San Pedro de la Paz, Concepción
- 2005 Campamento Nacional de Grupos, Valdivia
- 2005 IX Encuentro Nacional de Guías de Patrulla, La Serena
- 2007 Conmemoración 100 años Escultismo Mundial, Universidad de Chile, Santiago
- 2007 X Encuentro Nacional de Guías de Patrulla, Reñaca
- 2008 Encuentro Nacional de Clanes, La Serena
- 2009 Conmemoración de los 100 años del Escultismo Nacional, Universidad de Chile, Santiago
- 2009 Conmemoración 100 años del Escultismo Chileno, Puente Los Morros, Buin
- 2010 Jamboree del Centenario Scout, Isla de Maipo
- 2010 Encuentro Nacional de Clanes, Olmué
- 2011 I Campamento Nacional de Altas Patrullas, Olmué
- 2012 II Rovertún de Clanes, Chivilingo, Lota
- 2012 V Encuentro Nacional de Lobatos y Haditas, Valparaíso
- 2012 Reunión Gilwell, 30 Aniversario Institucional
- 2012 Conmemoración 30° Aniversario de vida Institucional
- 2014 Jamboree Panamericano, Isla de Maipo
- 2014 Encuentro Nacional de Clanes, Valparaíso
- 2015 Primer Curso Insignia de Madera Rover Ranger, Olmué
- 2015 XI Encuentro Nacional de Guías de Patrulla, Valdivia
- 2016 Rover Moot Panamericano, Pinto, Chillán
- 2016 Nidada Nacional de Haditas y Rally Nacional de Lobatos, Conmemoración 100 años del Lobatismo Mundial, Concepción
- 2018 III Campamento Nacional de Patrullas, Isla de Maipo
- 2019 Rovertún de Clanes, Isla de Maipo
- 2019 Reunión Gilwell Conmemoración 100 años del Primer Curso Insignia de Madera Scout, Santiago
- 2022 Conmemoración 40° Aniversario de vida Institucional

Primeras Brigadas Scouts en regiones de Chile y fecha de fundación:

I Región

- Brigada Arica, 30 de Mayo de 1914

II Región

- Brigada del Instituto Comercial, 1913
- Brigada Colegio San Luis de Antofagasta, 1916

III Región

- Brigada de la Escuela Normal de Copiapó, entre 1912 y 1913

IV Región

- Brigada Liceo de Hombres de La Serena (hoy Liceo Gregorio Cordovéz), Marzo 1910
- Brigada de Boy Scouts de Salamanca, entre 1912 y 1913
- Brigada de Boy Scouts de Vicuña, entre 1912 y 1913

V Región

- Brigada Instituto Comercial de Valparaíso (hoy Instituto Superior de Comercio, INSUCO), 15 de Abril de 1910
- Brigada Liceo de Hombres de Viña del Mar (hoy Liceo Guillermo Rivera), 9 de Julio de 1910
- Brigada Liceo de Valparaíso (hoy Liceo Eduardo de la Barra), 17 de Agosto de 1910
- Brigada Liceo de Hombres de Los Andes (hoy Liceo Maximiliano Salas Marchán), 16 de Septiembre de 1910
- Brigada Liceo de Hombres de Quillota (hoy Liceo Santiago Escuti Orrego), 3 de Noviembre de 1910
- Brigada Liceo de San Felipe, fundada antes de Septiembre de 1911
- Cuerpo de los Boy Scouts de Limache, 17 de Noviembre de 1912
- Brigada de Quilpué, finales de 1912
- Brigada de Cabillo, 4 de Abril de 1913
- Brigada Escuela N°1 de La Ligua (hoy Escuela República de Venezuela), 1913
- Brigadas de Villa Alemana, Casablanca y Putaendo en 1912.

VI Región

- Brigada Rancagua, Escuela Superior de Hombres N°1, 20 de Agosto de 1913
- Brigada José Ignacio Vergara, Liceo de Hombres de Rancagua, 25 de Diciembre de 1917
- Brigada de Boy Scouts de Sewell N°1, 21 de Mayo de 1915 (fundada por los jefes de la Compañía Minera Braden Copper y reforzada por el sindicato de obreros y trabajadores de la mina para los niños de la comunidad)
- Brigada de Boy Scouts de Rengo, entre 1912 y 1913

VIII Región

- Brigada de Boy Scouts de Concepción, entre 1910 y 1913
- Brigada de Boy Scouts de Talcahuano, entre 1912 y 1913

IX Región

- Brigada Boy Scouts de Victoria, entre 1912 y 1913

X Región

- Brigada N°1 Colegio Alemán de Valdivia, entre 1910 y 1912

XII Región

- Brigada de Boy Scouts de Punta Arenas, entre 1912 y 1913

Región Metropolitana

- Brigada Central (posteriormente Brigada N°1 Alcibíades Vicencio), Santiago, 21 de Mayo de 1909
- Brigada Instituto Nacional, 29 de Octubre de 1912

***Estas dos brigadas se fusionan para formar la Brigada N°1 Alcibíades Vicencio del Instituto Nacional el 12 de Mayo de 1932**

XVI Región

- Brigada Arturo Prat de Quirihue, entre 1912 y 1913

Estas Brigadas corresponden a las primeras en fundarse en cada región, ciudad y/o comunas. Por supuesto que después de estas vinieron muchas más, y ciertamente muchas de las mencionadas ya no están activas, así como también seguramente hay muchas más que se formaron, pero sin dejar mayores registros o evidencias.

GUIDISMO EN CHILE

Según relata el archivo "Guidismo en Chile. Voces de un Relato 1913 - 1978", en Chile el Guidismo tiene sus primeras luces en el año 1913 en la Escuela N°2 de Rancagua (hoy Escuela Marcela Paz) por medio de la primera Compañía de Girl Guides bajo el liderazgo de las profesoras Sara Vásquez, Lidia Pino e Irene Morales. Esta primera Compañía recibe el nombre de "Compañía Libertad".

Las primeras salidas a terreno de esta primera Compañía de Guías fueron al Cementerio con motivo del Día de Todos los Santos el 1 de Noviembre de 1913 a dejar arreglos florales, después una excursión al Campamento de Coya, un pueblo minero ubicado a 30 km de Rancagua donde se acababa de inaugurar una Central Hidroeléctrica. Luego de esto, las Guías asistieron a la elipse del Parque Cousiño (hoy Parque O'Higgins) en Santiago el 23 de Noviembre de 1913 al gran homenaje que se hacía en honor a la vista del ex Presidente de EE.UU. y Premio Nobel de la Paz (1906), Theodore Roosevelt. Durante este evento, la más pequeña de la brigada, Eulogia Rojas Aravena, obsequió al ex mandatario un bouquet de flores personalmente, lo que ganó una felicitación por la presentación de la primera Brigada de Girl Guides de Chile.



La experiencia de la brigada se repitió y tomó forma en todo el país, especialmente en escuelas públicas y gracias a la iniciativa de las profesoras normalistas de la época. En 1915 las mujeres ya habían consolidado una organización y una destacada presencia en el país.

Entre tanto, en Santiago se fundó la Brigada N°1 en la Escuela Normal N°3 a cargo de la Sra. Victoria Caviedes, la que en 1917 ocupó el cargo recién creado de Guiadora Nacional. Posteriormente, el 14 de Julio de 1918 se reconoce oficialmente creado y organizado el Guidismo en Chile bajo la dirección de la Sra. Caviedes, la cual es considerada Fundadora del Movimiento Guía en Chile y que dedicó toda su vida a la institución.

La evolución de las guías chilenas continuó debido al aporte de las Guides de Francia, gracias a las cuales las guías chilenas comenzaron a traducir manuales de dicha organización y a participar en cursos dictados por las mismas. Por otro lado, la Asociación de Boy Scouts permite la entrada de mujeres en sus filas, pero muy controladas, algo propio de la época.



En 1924, Victoria Caviedes viaja a Inglaterra por expresa invitación de Lady Olave Baden-Powell, quien le otorga la insignia de Jefa Internacional de Guidismo, la que la acredita como tal.

Hacia el año 1933 comienzan a prepararse los primeros manuales de ramas femeninas como método de instrucción para las niñas. Se les permite que realicen excursiones, natación y otros deportes "propios de su sexo", además hacían actividades relacionadas al aprendizaje del lavado de ropa, utilizar correctamente los cubiertos, arreglar vestidos, zurcir medias, poner correctamente la mesa, almidonado, planchado, aplicación de primeros auxilios, entre otros, aunque Victoria Caviedes agregó algunas otras destrezas importantes de aprender como electricidad básica, astronomía y fabricación de muebles.



En un relato de Juanita Aguilera, profesora, guiadora de Rancagua (quien comenzó en el Guidismo como Girl Guide en 1945 en la Escuela Normal) y quien llegó a ser Comisionada Provincial de O'Higgins de la Asociación de Girl Guides de Chile, indica que "Yo era interna y la inspectora nos preguntó si alguna quería ser Girl Guide. Los Scouts nos invitaban a su liceo a trabajar e íbamos con la inspectora María Eugenia los días sábados por alrededor de una hora". Relata también de su participación en un Jamboree en Viña del Mar, donde las recibieron unas guías de Valparaíso y lo describe como "un ánimo de fiesta, una cosa muy especial".

El 4 de Octubre de 1948 se constituyó el Directorio Nacional Guía Provisorio lo que logró la organización de la Asociación de Girl Guides de Chile. Este Directorio, en 1950, tiene a Guillermina Chaparro como Presidenta Nacional la cual lucha por la separación de las Girl Guides de los Boy Scouts para conformar una asociación autónoma, ya que hasta ese momento la asociación femenina se encontraba bajo la tutela de los Directorios Scouts. Finalmente, en Junio de 1953, el directorio guidista recibe una nota de la Presidenta del Centro del Hemisferio Occidental de la AMGS, en la cual se le comunica que el Guidismo en Chile se encuentra en una etapa de madurez que le permite desarrollarse por sí solo, sin el apoyo de los Scouts. Por tanto, el 15 de Junio de 1953, en la sesión del Directorio Nacional de los Boy Scouts, se acordó otorgar al Directorio Nacional Guidista la absoluta autonomía e independencia como rama paralela al Escultismo Nacional.

En 1957, la asociación se incorpora a la Asociación Mundial de las Guías. Lamentablemente, la institución se había rigidizado excesivamente, creando en su interior un abismo entre las dirigentes del programa y las institucionales. Además de esta lucha generacional, el programa no se había renovado y la Asociación había reducido visiblemente su presencia en el país.



Por otra parte, a partir de fines de los 60, la crisis que vivía la Asociación de Girl Guides había motivado el crecimiento de las unidades femeninas tanto en la Asociación de Boy Scouts como en la Federación de Scouts Católicos. Por lo que en Agosto de 1972, la Asociación de Girl Guides participa en el Congreso por la Unidad y suscribe un acuerdo, el que culmina el 12 de Octubre de 1974, cuando la rama femenina de la Federación y la Asociación de Girl Guides dan nacimiento a la Asociación de Guías de Chile.

Finalmente, en 1976 se iniciaron conversaciones entre la Asociación de Guías y la Asociación de Scouts, las que culminaron en Marzo de 1978 con la creación de la actual Asociación de Guías y Scouts de Chile.



Cómo enseñar

La historia del Escultismo y Guidismo chileno puede parecer algo aburrido de enseñar y/o aprender, ya que son temas teóricos y no tangibles. Por lo mismo se recomienda enseñar de una forma entretenida, dinámica y por qué no, diferente. Para ello, se puede realizar un video, una presentación, crear un cuento o historia, hacer una obra teatral, relato dinámico, confección de cartillas o afiches coloridos y entretenidos, etc. La idea de esto es que se llegue a la mayor cantidad de Guías posibles para que estas puedan enseñar de la misma forma a sus patrullas pero se debe ajustar a los recursos con que contamos, ya sea con un simple papelógrafo o con una presentación en Power Point.

Además, recordar que cada niña aprende de forma diferente; algunas Guías aprenden por medio de lo observacional (muy recomendado hacer cartillas, afiches, videos), otras por medio de lo asociativo (para esto puede utilizarse algo tangible como muñecos, o asociar con algún otro hecho histórico), otras aprenden implícitamente (aprenden ejecutando y participando de ello), por medio cooperativo (construir la historia y comentar entre todas), etc. La idea es ir variando la forma de enseñanza para que todas puedan captar a lo que se quiere llegar y puedan aprender de la mejor forma posible y al modo y ritmo de ellas.

Cuándo enseñar

Usted como Guiadora debe encontrar la mejor forma de enseñanza para sus Guías de acuerdo a la manera de aprendizaje de ellas, y también puede decidir entre enseñar a sus Guías de Patrulla en Reunión de Alta Patrulla usted misma o entregarles el material audiovisual, escrito o gráfico para que ellas lo puedan aprender en casa tanto de forma autónoma como en patrulla.

Por qué enseñar

Es importante enseñar la historia del Escultismo y del Guidismo chileno porque eso hace nacer y fomentar un sentido de pertenencia de las Guías para con los orígenes de nuestra institución. Conocer los hechos, las historias, los personajes y la forma en cómo ocurrieron los eventos hace que las personas puedan formarse un mejor panorama para entender o intentar entender por qué los hechos ocurrieron de cierta forma y el contexto en que ocurrieron.

Conocer la historia del Escultismo y del Guidismo puede determinar la forma en que las Guías asumirán su rol dentro de la institución, el movimiento y hasta dentro de sus grupos, tanto en el presente como en el futuro. Con esto aprenden a ser más responsables dentro del entorno social scoutivo y, por ende, se esfuerzan en tomar mejores decisiones relacionadas a su vida dentro de él.

Para qué enseñar

Para que, al conocer la vida y hechos de personajes que fueron un aporte tan importante en la historia del Escultismo y Guidismo, permita formar buenos modelos a seguir por las muchachas, mediante el rescate de sus virtudes y valores que son el eje central y fundamental de nuestro movimiento.

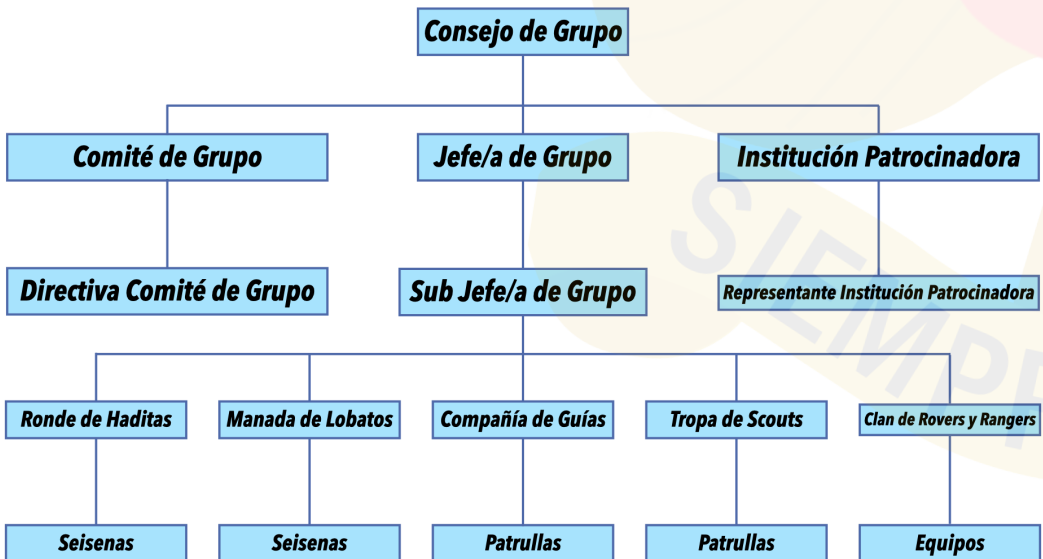
Cómo evaluar

Al momento de evaluar si sus Guías han adquirido el conocimiento relacionado a la historia, permita que lo expliquen con sus propias palabras y puede ser utilizando algún material gráfico o imágenes confeccionadas por ellas mismas, pero sin dejar de destacar los hitos, fechas y personajes más relevantes. Aun así, no exija que se la aprendan de memoria palabra por palabra, pues lo importante es que entiendan cómo y en qué orden sucedieron los hechos a fin de que puedan hilar la historia coherentemente más que aprender cada detalle de ella.

Existen muchas posibilidades de actividades prácticas y juegos para evaluar este tipo de temas, por lo que debe privilegiarlas siempre por sobre las interrogaciones personales tanto orales como escritas. Un ejemplo de entre muchos, es realizar un corre y conteste por patrulla, donde usted puede mencionar el evento o hecho y las Guías completan con decir la fecha. También puede ser realizado por una pista de postas donde cada una de ellas corresponde a un hecho importante, intercalando el seguimiento con signos de pista, y puede ser evaluado tanto en el local de actividades sabatinas como en campamento en una actividad más extensa en combinación con otros contenidos. La idea de esto es que tanto la enseñanza y aprendizaje como la evaluación sean dinámicas, entretenidas y prácticas.

2. Conocer la estructura del Grupo Scout

La estructura del Grupo Scout es la siguiente:



CONSEJO DE GRUPO

El Consejo de Grupo es la autoridad máxima del grupo. Estará presidido por el Jefe de Grupo y se reunirá mensualmente. Sus funciones estarán orientadas hacia una buena conducción del programa y del Método en el Grupo. Dentro de sus funciones están: Elaborar los programas anuales del grupo y sus presupuestos, velar por la activa participación del grupo en programas locales, provinciales y nacionales, exigir la correcta aplicación del Método en las secciones, entre otras. Está conformado por: Jefe y sub jefe de Grupo, Jefes de sección, Sub Jefes de sección.

JEFE DE GRUPO

El jefe de Grupo durará tres años en el cargo, pudiendo ser reelegido indefinidamente. Dentro de sus funciones están: Convocar, presidir y dirigir el Consejo de Grupo, exigir el cumplimiento tanto de acuerdos tomados por el Consejo como de los estatutos y reglamentos de la institución, preocuparse por el adiestramiento de los jefes y sub jefes, representar al Grupo en actos oficiales, entre otros. El Sub Jefe de Grupo ayuda al Jefe de Grupo en sus funciones y lo reemplaza en su ausencia.

COMITÉ DE GRUPO

El Comité de Grupo es un organismo formado por los padres y apoderados de los niños y jóvenes del grupo; además está conformado también por otras personas adultas amigas del Grupo que sean invitadas a participar de los trabajos del Comité. Son miembros colaboradores no uniformados. El Comité de Grupo y el Consejo de Grupo tendrán como meta común, preocuparse por la educación integral de los beneficiarios. Esto exige un trabajo de cooperación mutua. El nexo entre el Comité y el Consejo será el Jefe de Grupo. Entre las funciones del Comité de Grupo están: apoyar al Consejo sin asumir funciones o atribuciones de este, participar activamente en las celebraciones del Grupo y Movimiento, planear y realizar campañas o aportes económicos que vayan en ayuda del buen desarrollo del programa Scout, entre otras.

La directiva del Comité está conformada por: un Presidente, Vice-Presidente, Secretario, Tesorero (elegidos de entre todos los miembros), un representante de la Institución Patrocinante, un Director por cada Sección del Grupo, y por el Jefe de Grupo. Las funciones de la Directiva del Comité de Grupo serán: trabajar en estrecha relación con el Consejo de Grupo, informar a los padres y apoderados sobre gestiones realizadas, destinar fondos con el visto bueno del Jefe de Grupo para financiar planes previamente aprobados, estudiar, planificar y resolver todo lo relacionado con las finanzas del Grupo, entre otras.

INSTITUCIÓN PATROCINADORA

La Institución Patrocinadora es un organismo de la comunidad que promueve y otorga las facilidades para la creación de un Grupo que beneficie a la juventud. Entre sus funciones están: designar a un representante para participar con derecho a voz y voto en la Directiva del Comité de Grupo, exigir que el grupo respete el nombre y prestigio de la Institución, conocer y aceptar los sistemas y métodos del Movimiento, apoyar al Consejo y Comité en la labor que realizan en beneficio de los niños y jóvenes, entre otras. Las funciones de su representante en la Directiva del Comité serán: comunicar a la institución acerca de las circulares y documentos emitidos por la Corporación y que digan relación con la Institución Patrocinante, mantener informada a la Institución sobre los planes y programas del Grupo, entre otras.

RONDA DE HADITAS

La Ronda es la sección que el Método Guía ofrece a las niñas de entre 7 y 11 años de edad. Se compone inicialmente de dos seisenas, llegando a constituirse en el futuro con cuatro (mínimo 12 Haditas y máximo 24). Cada seisena la componen 6 Haditas. La Metodología de la Ronda se inspira en el cuento de "La Lechuga Castaña" de Baden-Powell.

COMPAÑÍA DE GUÍAS

La Compañía es la sección que el Método Guía ofrece a las niñas de entre 11 y 16 años. Se compone inicialmente de dos patrullas, llegando a constituirse en el futuro con cuatro (mínimo 16 Guías y máximo 32). Cada patrulla la componen 8 Guías. La Metodología de la Compañía está basada en el "Sistema de Patrullas" de Roland Phillips.

MANADA DE LOBATOS

La Manada es la sección que el Método Scout ofrece a los niños de entre 7 y 11 años de edad. Se compone inicialmente de dos seisenas, llegando a constituirse en el futuro con cuatro (mínimo 12 Lobatos y máximo 24). Cada seisena la componen 6 Lobatos. La Metodología de la Manada se inspira en el "Libro de las Tierras Vírgenes" de Rudyard Kipling.

TROPA DE SCOUTS

La Tropa es la sección que el Método Scout ofrece a los niños y jóvenes de entre 11 y 17 años. Se compone inicialmente de dos patrullas, llegando a constituirse en el futuro con cuatro (mínimo 16 Scouts y máximo 32). Cada patrulla la componen 8 scouts. La Metodología de la Tropa está basada en el "Sistema de Patrullas" de Roland Phillips.

CLAN DE ROVERS Y RANGERS

El Clan es la sección que el Método Scout ofrece a los jóvenes de más de 17 años en el caso de los hombres, y más de 16 años en el caso de las mujeres. Se compone inicialmente de un mínimo de 8 jóvenes y un máximo de 24, distribuidos en Equipos, pero el individuo es el protagonista de su propia formación. Los equipos están conformados por entre 4 y 6 Rover y/o Rangers. La Metodología Rover Ranger está basada en el conocimiento de sí mismo y en el Servicio a la Comunidad, y constituye la culminación del programa de formación Scout. Puede haber clanes masculinos, femeninos o mixtos.

Cómo enseñar

Lo ideal es entregar el cuadro con la estructura del Grupo Scout y posiblemente hacer un cuadro resumen de las funciones de cada una de las instancias que componen este organigrama. Todo esto mediante una ficha técnica, una cartilla o en el manual de su Compañía, así las Guías podrán leerlo con calma en sus casas, analizarlo e internalizarlo, ya sea solas o en Reunión de Patrulla.

Si la Compañía tiene un rincón técnico o algún espacio en el local del grupo donde se pueda poner el organigrama en grande, mejor aún. Con esto las Guías pueden ir revisándolo ya que estará a la vista de todas de forma permanente.

Con este mismo cuadro grande, o haciendo uno si no lo tiene, dense un tiempo dentro de alguna reunión sabatina para revisar y explicar más detalladamente de qué se trata este; lo que explica y las funciones de las instancias, que posiblemente algunas veces puede ser confuso para las Guías. Se debe recordar que el fin de esta prueba es que la Guía entienda cómo funciona el Grupo Scout al que pertenece y quiénes son las personas que forman parte de él desde un aspecto general, con características principales, y no en un detalle tan específico de las funciones, características, deberes y derechos de cada uno, pero sí es importante que usted como Guiadora lo sepa a cabalidad, ya que dentro de la Compañía pueden surgir preguntas con respecto a lo uno o lo otro y usted debe ser capaz de despejar esas dudas.

Cuándo enseñar

Enseñar mediante Sistema de Patrullas; entregar las fichas o cartillas en reunión de Alta Patrulla así como una breve revisión de ello, para luego ser analizado más detalladamente en las respectivas Reuniones de Patrulla.

Por qué enseñar

A nivel de nuestros Grupos Scout, es importante que las Guías sepan quiénes componen estas instancias y de qué manera se relacionan entre sí. Estas instancias deben ser respetadas por todos y cada uno de los miembros del Grupo porque forman parte del colectivo y, además, para que puedan funcionar correctamente y se desarrollen de la forma en que se debe para poder lograr sus objetivos, beneficiando a quienes participan y forman el Grupo Scout, principalmente los niños, niñas y jóvenes.

Además, de esta manera se fomenta el que cada una de las Guías tenga el sentido de respeto, deber y responsabilidad con cada una de las instancias del Grupo Scout.

Para qué enseñar

Es importante hacerles ver y habituarlas a que, como ciudadanas son parte de una sociedad estructurada, donde las distintas instancias cumplen ciertas funciones y tienen características específicas con deberes y derechos distintos.

Cómo evaluar

Las posibilidades de juegos son múltiples para determinar si las Guías han aprendido sobre el tema. Un ejemplo puede ser que confeccione, por patrulla, un dibujo en una cartulina con el esquema de la estructura, es decir, sólo los recuadros y las líneas, y en tarjetas poner los nombres de las instancias, de tal manera que cada Guía deba ir sacando una tarjeta y colocándola en el lugar que corresponde. Luego puede darles un tiempo a las patrullas para que preparen una pequeña presentación sobre este organigrama y estructura, y sus diferentes componentes.

Otro juego puede ser parecido, pero variando; en vez de tener tarjetas para poner en los recuadros en blanco, usted puede ir diciendo alguna característica de este organigrama y ellas deberán escribir a cuál corresponde y en el lugar que corresponde. Por ejemplo "instancia donde participan todos los apoderados del Grupo Scout", que correspondería a "Comité de Grupo".

3. Reconocer los distintivos de cargo a nivel Regional y Nacional

DISTINTIVOS DE CARGO A NIVEL REGIONAL

Todos los dirigentes que tengan un cargo regional deberán usar pañoleta color blanco y su distintivo de cargo correspondiente.



Comisionada/o Regional



Sub Comisionada/o Regional de
Administración



Sub Comisionada/o Regional de
Adiestramiento

DISTINTIVOS DE CARGO A NIVEL NACIONAL

Todos los dirigentes que tengan un cargo nacional deberán usar pañoleta color morado y su distintivo de cargo correspondiente, aunque existen algunos cargos nacionales que llevan pañoleta morada pero no cintas de cargo, como los directores de cada área que son parte del Directorio Nacional (Director de Planificación y Desarrollo, Director de Relaciones Públicas, etc).



Comisionada/o Nacional



Comisionada/o Nacional de Adiestramiento



Jefa Guía Nacional



Jefe Scout Nacional



Comisionada/o Internacional



Miembro Corte Nacional de Honor



Sub Comisionada Nacional Hadita



Sub Comisionada Nacional Guía



Sub Comisionada/o Nacional Lobato



Sub Comisionado Nacional Scout



Sub Comisionada/o Nacional Rover Ranger

Cómo enseñar

Se puede entregar una ficha técnica con todos los distintivos de cargo y adjuntarlos con los aprendidos a nivel grupal y local en Tercera Clase. Esto sirve, no sólo para aprender estos nuevos, si no que para repasar los anteriores y poder ver las diferencias que hay entre los cargos, ya que en varios casos se repiten los colores y cantidades en las cintas, por lo tanto, las Guías podrán aprender a diferenciar unos de otros.

Cuándo enseñar

Estas fichas o cartillas se pueden entregar en reunión de Alta Patrulla y hacer una breve explicación para que luego ellas puedan traspasar estos contenidos a sus patrulleras en Reunión de Patrulla. Además, al momento de reuniones, se pueden hacer juegos con respecto a los colores, creando material tangible como si fuera una cinta de cargo real, e ir haciendo actividades con esos recursos.

Por qué enseñar

Con esta prueba se busca que las Guías identifiquen a simple vista a las autoridades referidas para que se cree un sentido de pertenencia institucional, así como también del movimiento, de la estructura y jerarquía que tiene la corporación. Además, se enseña para que las Guías aprendan a identificar a los dirigentes de las distintas ramas nacionales, así como dirigentes de las instancias regionales.

Para qué enseñar

Para que las Guías sepan y entiendan que en su vida diaria también pertenecen a una sociedad estructurada con normas que regulan la interacción de las personas, además de fomentar el respeto a las diferentes autoridades en la sociedad civil.

Cómo evaluar

Si bien la evaluación de esta actividad debiese ser más práctica, son pocas las ocasiones donde las Guías pueden ver en realidad a los dirigentes que llevan estas cintas de cargo, por lo que idealmente va a tener que ser en el local, mediante juegos, dinámicas o actividades que involucren el material creado anteriormente para enseñar. Se puede hacer un juego de memorice también, donde por un lado se tengan tarjetas con los nombres de los cargos y por otro lado tarjetas con los dibujos de las cintas de cargo y las Guías deben emparejarlos correctamente.

Otra forma de hacer un juego es que la Guiadora diga el nombre del cargo y la Guía corre a contestar cuántas cintas y de qué color usa. Existe una variada gama de juegos con que se pueden evaluar estos contenidos más teóricos, la idea no es sentar a las muchachas a responder una prueba donde tengan que simplemente dibujar las cintas y sus colores, si no que sea más dinámico y entretenido para ellas.

4. Conocer el nombre de las autoridades Scout de su Localidad y Región

Es importante para toda Guía saber el nombre de las autoridades del territorio al que pertenece. Y así como es importante saber el nombre de las autoridades gubernamentales, lo es también el saber los nombres y conocer a las autoridades Scout de su región y localidad, ya que pueden entender y respetar el trabajo que cada una de ellas realiza dentro de la institución.

Nombres de las autoridades Scout a nivel Local

*** Llenar contenido según localidad a la que pertenece. Recordar que las autoridades cambian cada tres años.**

LOCALIDAD	
COMISIONADA/O LOCAL	
SUB COMISIONADA/O LOCAL DE ADMINISTRACIÓN	
SUB COMISIONADA LOCAL HADITA	
SUB COMISIONADA/O LOCAL LOBATO	
SUB COMISIONADA LOCAL GUÍA	
SUB COMISIONADO LOCAL SCOUT	
SUB COMISIONADA/O LOCAL ROVER RANGER	

Nombres de las autoridades Scout a nivel Regional

*** Llenar contenido según la región a la que pertenece. Recordar que las autoridades cambian cada tres años.**

REGIÓN	
COMISIONADA/O REGIONAL	
SUB COMISIONADA/O REGIONAL DE ADMINISTRACIÓN	
SUB COMISIONADA/O REGIONAL DE ADIESTRAMIENTO	

Cómo enseñar

La forma más práctica en que las Guías pueden aprender esto es que tengan la posibilidad de conocerlos en persona e interactuar, idealmente, con ellos. Si no se da esta posibilidad, puede confeccionar cartillas o fichas para cada cargo, junto con su respectiva identificación por medio de las cintas y pañoletas, agregando una foto de la persona que está en el cargo en el momento de enseñarlo.

Quizás las Guías hayan tenido la oportunidad de conocer a ciertos dirigentes cuando aún no tenían estas responsabilidades, y el saber que ahora ocupan ciertos cargos locales o regionales les hace ser más cercanos a las bases, que son las muchachas.

Cuándo enseñar

Realizar la parte teórica (nombres de las autoridades) en Reuniones de Patrulla, así aprovecharán de repasar los distintivos de cargo y luego, cuando tengan una oportunidad de encontrarse con algunas de las autoridades, pueden reconocer a los dirigentes e interactuar con ellos realizando algunas preguntas de su interés.

Por qué enseñar

Que las Guías conozcan los cargos y personas que componen los Comités Locales y Regionales del territorio en el que están insertas les permitirá entender que en nuestra institución existen diferentes autoridades y equipos encargados del funcionamiento de las distintas localidades y regiones, y que son jefes cercanos, pertenecientes a los distintos Grupos Scouts que la componen, pueden saber quiénes son en realidad y reconocer la labor que desarrollan dentro de la institución.

Es importante que esta prueba se vea íntimamente relacionada a la anterior en cuanto a los jefes de la región se refiere, y también articulándola con la de Tercera Clase con respecto a los distintivos de cargo locales.

Para qué enseñar

Para que puedan desarrollar un sentido de respeto por las autoridades, más allá del ámbito Scoutivo; tener el conocimiento de que cualquier persona puede llegar a tener un cargo en la sociedad civil, lo que puede ayudar a tener aspiraciones futuras y un eventual sentido de vocación dentro de la institución.

Cómo evaluar

Se pueden realizar actividades sencillas pero entretenidas, igual que en la prueba anterior con las cintas de cargo, o un corre y conteste. Se pueden utilizar las mismas fichas anteriores con fotos de los dirigentes para hacerlo más real.

Estas pruebas se pueden complementar con: mensajes de semáfora, mensajes en clave, misiones en seguimientos con signos de pista, etc. Obviamente el ideal será siempre que las Guías puedan identificar a estas personas en algún evento local o regional sin necesidad de tener que indicárselos o presentarlos.





PRIMERA CLASE



LISTA

Área Espiritu



1. Demostrar que ha progresado en la aplicación práctica en su vida diaria de los principios que emanan de la Promesa y Ley Guía, y que es un ejemplo para las demás Guías y para aquellas que no lo son

La Ley y la Promesa son un conjunto de valores con los que uno se va identificando cada vez más, es un estilo de vida y su vivencia camina por todo el sendero de la formación Guía y la madurez de cada niña; sin duda, se va influenciando por el contexto familiar y social de cada una de las muchachas, pero las guidoras deberán velar por que todas reciban de ellas una formación sin distinción de la que cada una sacará el máximo aprendizaje para la vida, hasta adentrarse en su vivencia como Ranger.

Conforme pase el tiempo y la muchacha se desarrolle y crezca se irán produciendo constantes cambios, se irán sorteando diversas barreras en los distintos aspectos de la vida personal, familiar, escolar y físicos, siendo capaces de buscar en sí mismas las herramientas para sobreponerse a ello. Es así como se va forjando el espíritu y el carácter.

“La gran lección que podemos extraer de su niñez es que aquello que se hace cuando niño, digamos en la edad de Guía, constituye la piedra fundamental de lo que se ha de hacer en la edad adulta. Dios nos ha dado cuerpo, mente y por sobre todo alma, ese pequeño trozo de Espíritu Divino, que vive en la eternidad, más allá de la muerte. Pensemos en eso y recordemos que somos hijas de Dios y que debemos estar “Siempre Listas” para asumir nuestra responsabilidad en el futuro”.

Olave Baden-Powell (1946)

Así es como hacia el final de la formación Guía cada una de ellas ha adquirido y hecho propio todos los principios emanados de la Ley y La Promesa. Su vida, toda ella, no sólo en lo relacionado con el escultismo, camina ahora por el sendero recto de una vida sana, proactiva, empática, esforzada, justa, pacífica e independiente y esto se refleja en su actuar. Ya está lista para explicar a otras muchachas con su ejemplo, cómo es que todo lo aprendido desde el comienzo de su formación ahora sirve para desarrollarse como adolescente que busca de forma enfática una vida libre y feliz buscando de manera ferviente entre sus habilidades todas las herramientas necesarias para la vida, porque B.P. creía firmemente que *“siempre hay en cada ser humano alguna semilla que bien puede desarrollarse y florecer”*.



Cómo enseñar

En este punto, una buena manera de enseñar es instaurando el desarrollo de buenas acciones, de éstas siempre se extraen resultados positivos y se pueden realizar pequeñas reflexiones, ocasionalmente de forma grupal, en los encuentros al finalizar una reunión o de forma personal. Cuando es el momento de reflexionar sobre hechos puntuales que pueden servir como pequeños ejemplos, se sugiere hacer partícipe de forma activa a la muchacha para que, en ciertas ocasiones, haga el ejercicio de buscar en sus propios actos lo positivo y lo negativo sin más que una mediación por parte de la Guiadora. Por otro lado, es fundamental que cada Guiadora debe predicar con el ejemplo, ya que las muchachas son muy observadoras y suelen aprender e imitar cosas positivas y negativas de sus referentes cercanos.

Cuándo enseñar

La formación se realiza a través de toda la etapa Guía, de forma progresiva, constante, coherente y transversal a los principios y valores que la niña vaya adquiriendo en la medida que crezca. Lo importante es que las muchachas logren comprender que todo lo aprendido en el movimiento Guía servirá para forjar sus propias vidas y ser mejores ciudadanas. Para reforzar esto, es importante tomarlo en consideración y mencionarlo durante los 5 minutos de la Guiadora de Compañía.

Por qué enseñar

A lo largo de la formación de cada Guía y mediante los pequeños pasos que se le han enseñado, se le ha dado también el espacio para practicar constantemente. Han puesto en práctica el aprender haciendo, quizás, muchas veces, les ha tocado fallar, pero de la misma manera se aprende también a sacar una enseñanza y continuar ape-
gándose a la Ley y la Promesa.

Para qué enseñar

La manera de enfrentar la etapa Guía será una gran herramienta para enfrentar la vida adulta por lo que cómo se le enseñe a cada muchacha a sobrellevar con actitud y valores positivos las adversidades es, probablemente, cómo cada una va a enfrentar todo lo que la vida le depara. Idealmente siendo una persona alegre, entusiasta, esforzada, respetuosa con ella misma, con los demás y con el medio ambiente es como se puede resolver gran parte de los obstáculos.

Cómo evaluar

Una buena forma de evaluar es mediante la observación. Ya en esta última etapa las Guías no requieren de muchas directrices, sino más bien de pequeñas orientaciones en algunos casos y la Guiadora tiene conocimiento a cabalidad de cada una de las muchachas, por lo que observar sus acciones será una buena herramienta para evaluar si ha desarrollado un espíritu de buena voluntad, tolerancia, de verdad y de justicia, los cuales son elementos básicos para tener una vida en paz, próspera y feliz, y que sustituyen a la envidia, el odio y la malicia, según menciona el fundador en sus libros sobre Escultismo.

2. Ser capaz de preparar una Guía de Tercera Clase en ésta área

La forma de preparar a otra Guía menor, que parte en la Compañía en el área Espíritu es con el propio ejemplo. Así, conforme la muchacha muestra sus características, sus actitudes, su forma de ser será motivación tanto para las más pequeñas como también para que la Guía de Primera Clase ya que seguramente la incentivará a terminar su adiestramiento de manera que, al tiempo, ambas adquieran los conocimientos y actitudes necesarios para ello. Contagiará así su esfuerzo, su entusiasmo, como también su desgano o desaliento. Por lo que es importante que entienda que cada acto que realice o actitud que manifieste puede verse reflejado en aquella muchacha que ve en ella un ejemplo. Sentirse, a veces, de alguna forma negativa, no deja de ser válido, lo importante es la actitud con



la que la Guía lo enfrente y logre sobreponerse a cada ocasión.

Si bien los contenidos teóricos para ello deberán ir adquiriendo y reforzando en cada reunión, excursión o campamento y serán responsabilidad de su Guiadora, la Guía más adiestrada debe estar pendiente todo el tiempo de los detalles que se vayan presentando, para que, de manera muy práctica y funcional logre adquirir los conocimientos y aplicarlos como corresponde a la exigencia de la etapa a la que se enfrenta. Si la Guía presenta alguna dificultad, si algo falta por adquirir, tendrá el espaldarazo y la Compañía de su mentora para lograr su objetivo.



Cómo enseñar

Es importante entregar ciertos consejos que le permitan a la muchacha poder comprender lo importante de cultivar el Espíritu Guía recomendando que utilice todas las instancias que puedan compartir como Patrulla o Compañía y si tiene que explicar ciertas cosas sea de una forma sencilla y lúdica que le permita repasar y aplicar lo aprendido en las Reuniones de Compañía o de Patrulla, que comprenda además que seguramente la niña es menor que ella y más nueva en el movimiento y que no necesariamente debe exigir que aprenda todo en un corto tiempo. Incentivar el uso de actividades prácticas que motiven el “aprender haciendo”, y dar los espacios para que las Guías que se encuentren en esta etapa puedan compartir y transmitir sus experiencias.

Cuándo enseñar

Por medio de conversaciones personales orientarla durante el proceso completo para que la forma de transmitir y guiar a la muchacha de Tercera Clase sea adecuada y coherente a su edad y a sus capacidades. Finalmente, el aprendizaje será mutuo, ambas lograrán diferentes habilidades que les servirán, mientras dure el proceso, para seguir desarrollando su vida en la Compañía.

Por qué enseñar

En este punto del adiestramiento se entiende que la Guía está cercana a su paso a la sección Clan por lo que comenzar a entregar conocimientos y experiencias a las más pequeñas les servirá para volver a sus orígenes, recordando muchos aspectos aprendidos anteriormente, alcanzando una mejor organización, planificación y espíritu de servicio.

Para qué enseñar

Al enseñar a otros lo que se ha aprendido durante el tiempo vivido en la Compañía y la actitud con que una Guía debe enfrentar la vida, es una forma de demostrar que se tiene interiorizado y se utiliza para la vida dentro y fuera del Escultismo. Durante el proceso de acompañamiento se fortalecen diversas habilidades blandas como la tolerancia, la paciencia, la creatividad y el compañerismo, entre otras.

Cómo evaluar

Al término de la etapa de Tercera Clase de la Guía, la evaluación debe darse en una instancia de reflexión en donde se pueda recopilar información desde ambas visiones, saber cómo se organizaron durante el proceso, si el acompañamiento fue efectivo, si demoró una cantidad de tiempo adecuada en el área sin extenderse demasiado, si se sintieron cómodas, que aprendieron la una de la otra, etc. Por otro lado, también podría darse el caso de que la niña que está rindiendo la Tercera Clase haya tenido que desistir y salir del movimiento, aquí sería fundamental poder observar y evaluar el proceso desarrollado y, si no es suficiente, poder escoger otra muchacha, en conjunto con la Guiadora.

LISTA



Área Expresión



1. Haber servido a lo menos en dos fogatas como guardiana de Leyenda

Una Guía que se encuentra en esta etapa ya conoce el papel de la Guardiana de Leyenda y debe estar en óptimas condiciones de dirigir y coordinar en dos oportunidades como mínimo una velada o fogón. Recordar que idealmente las 6 cualidades que debe tener una Guardiana de Leyenda son: conocimiento, puntualidad, control, sentido del humor, habilidad y personalidad; todas estas vistas en las etapas previas.

Por lo anteriormente mencionado, es importante que la Guardiana de Leyenda realice un programa de la actividad. Su responsabilidad radica en coordinar estas actividades cautelando los detalles que permitan que estas se desarrollen óptimamente coordinando la introducción al fogón, presentación de números artísticos o dramatizaciones humorísticas, danzas y aplausos, todo enmarcado dentro de un ánimo de dinamismo y fraternidad.



PROGRAMA FOGATA COMPAÑÍA
FECHA: 22 - 01 - 2022



Guardiana de Leyenda: Guía Sofía Herrera

Hora	Tiempo	Actividad artística	Responsable
20:00	10'	Introducción - Inicio Fogata	Guardiana de Leyenda
20:10	5'	Canciones: La Guardiana de Leyenda selecciona distintas patrullas para realizar cantos	Guardiana de Leyenda
20:15	5'	Sketch N°1	Patrulla Ciervo
20:20	5'	Sketch N°2	Patrulla Coatí
20:25	5'	Danzas: La Guardiana de Leyenda selecciona distintas patrullas para que realicen danzas	Guardiana de Leyenda
20:30	10'	Cierre Fogata	Guardiana de Leyenda

Materiales que debe tener la Guardiana de Leyenda:

- Programa de la actividad con los números artísticos
- Reloj
- Silbato
- Lápiz
- Poncho de fogata
- Tabla (no es obligatorio, pero sí muy práctico para que se pueda observar de mejor forma el programa)

Cómo enseñar

En este punto la Guía tiene las herramientas para desarrollar de mejor manera el papel de Guardiana de Leyenda, lo que falta en su enseñanza es saber cómo debe confeccionar el programa y su correcta realización. Que sepa re-

conocer los distintos ambientes de ánimo que pueden existir en la velada o fogón, por ejemplo, siendo estos silencios prolongados, distracciones como conversación o aburrimiento, para que así sepa cuándo introducir una danza, aplauso, entre otros. Es por esto que se recomienda, durante la enseñanza de este contenido, entregar un formato de programa para que la Guía se vaya interiorizando en su confección y sepa cómo distribuirlo durante la actividad.

Cuándo enseñar

El momento para enseñar esta prueba es durante el adiestramiento de la Alta Patrulla y posteriormente ser reforzado en la Reunión de Compañía durante la jornada sabatina previa al campamento o durante el campamento antes del día de la velada o fogón, así el papel será conocido por todas las Guías, independiente de la etapa de progresión que se encuentren cursando para que las muchachas lo conozcan y presenten el respeto debido al momento del fogón.

Por qué enseñar

Se enseña porque la Guía debe saber manejar el Grupo Scout junto a sus secciones durante la realización del fogón, mayormente realizado al finalizar un campamento o acantonamiento, para que sepan reconocer a la persona que lidera la actividad e incentivar el respeto entre sus mismos pares generando y desarrollando la empatía.

Para qué enseñar

Se enseña para que la Guía desarrolle su personalidad, confianza y autoestima, sepa dirigir y coordinar grupos de distintos números de integrantes, que en otras instancias de su vida ante las dificultades que se presenten sepa abordar y resolver de forma rápida los imprevistos que se le presenten, además servirá para desarrollar habilidades blandas como tolerancia, empatía, liderazgo, iniciativa, flexibilidad, toma de decisiones, colaboración, entre otras.

Cómo evaluar

Su evaluación es mediante la observación, mientras la Guía realiza el papel de Guardiana de Leyenda, se debe evaluar su conocimiento del programa, que sea puntual en los horarios de inicio y fin de la actividad, control en regular la duración de cada sketch o número artístico, mantener un buen ambiente en el fogón, habilidad para saber mantener el programa de una forma fluida y natural y, finalmente, personalidad para saber enfrentar cualquier contratiempo de la mejor manera posible. Si durante la jornada en que la Guía realiza el papel de Guardiana de Leyenda tiene alguna cualidad que afianzar, al finalizar se le debe retroalimentar y reforzar los puntos conversados para que no se frustre y la próxima vez tenga las herramientas para desempeñarse de la mejor forma.



2. Enseñar, a lo menos, dos danzas y/o cantos sencillos

En este aspecto, las guías están en condiciones de dirigir y enseñar algunas danzas o canciones Scout, siendo ellas las más antiguas y con más adiestramiento en la Compañía, son las encargadas de transmitir a las Guías más nuevas sus experiencias, espíritu de compañerismo, dinamismo y alegría.

Al enseñar una canción o danza se deben contemplar algunos aspectos que facilitan esta actividad:

- Se debe tener muy claro y seguro lo que se va a enseñar.
- Hay que lograr la atención de las guías para que capten lo que se les está enseñando, o sea, hacer la explicación haciéndolas participar.
- Hay que explicar con personalidad, creatividad y dinamismo.

Algunas canciones que se les pueden enseñar son:

Yo soy un artista (danza de repetición)

**Yo soy un artista y vengo de París,
Somos artistas y venimos de París,
Es que yo se bailar,
Y nosotros también**
**El tango, el tango el tango,
El tango, el tango, el tango,
El tango, el tango el tango,
El tango, el tango, el tango,**

**Yo soy un artista y vengo de París,
Somos artistas y venimos de París,
Es que yo se bailar,
Y nosotros también**
**La cueca, la cueca, la cueca,
La cueca, la cueca, la cueca,
El tango, el tango el tango,
El tango, el tango, el tango,**

(Se agregan el sau, la cumbia, etc. y se hacen los movimientos característicos de cada baile y se repite el baile de la estrofa anterior)



A la Tartaramusa (canto de repetición)

**A la tartaramusa,
A la tartaramusa,
Por aquí pasó,
mira dónde va
Yo no la veo,**

**¿Y quién la tiene?
¿Y quién la tiene?**

El/La la tiene
(se nombra a alguien para que haga el canto)

(Se agrega una línea cada vez que pase a otra persona:
**Yo no la oigo,
Yo no la saboreo
Yo no la siento
Yo no la huelo)**



El árbol en el prado

(danza de repetición)

Había una vez un árbol en el medio de
un prado,
y adivinen lo que había en el árbol,
Habían ramas,
Las ramas en el árbol,
y el árbol en el prado.

Había una vez un árbol en el medio de
un prado,
y adivinen lo que había en las ramas,
habían hojas,
las hojas en las ramas,
las ramas en el árbol,
y el árbol en el prado.

Había una vez un árbol en el medio de
un prado,
y adivinen lo que había en las hojas,
había un nido,
el nido en las hojas,
las hojas en las ramas,
las ramas en el árbol,
y el árbol en el prado.

(Se va repitiendo e ir agregando:

Había un huevo
Había un pollo
Había una pluma
Había un piojo
Había un ojo)



El Perro Dino

(canto de repetición)

Tenía un perro capataz que se llamaba
DINO
D - I - N - O que se llamaba DINO

Tenía un perro capataz que se llamaba
DINO
D - I - N que se llamaba DINO

Tenía un perro capataz que se llamaba
DINO
D - I que se llamaba DINO

Tenía un perro capataz que se llamaba
DINO
D que se llamaba DINO

Tenía un perro capataz que se llamaba
DINO
Que se llamaba DINO



La Sardina

(canto de repetición)

Una sardina,
Dos sardinas,
Y una pulga,
Encontraron la manera más difícil de
subirse a un zapato taco alto en una noche
estrellada de verano,
Que lo repita
(se da el nombre de otra persona para que
haga el canto)



Cómo enseñar

Una forma de enseñar es con el ejemplo, mirando a sus hermanas Guías mayores y Guiadoras, inicialmente dando a la Guía la oportunidad de dirigir la canción o danza en su patrulla y, posteriormente, continuar la línea con la Compañía; sobre la misma, retroalimentar las falencias y errores que tenga para corregirlas y que con el tiempo logre mejorar cada vez más.

Cuándo enseñar

Una forma de adiestrar es que en cada actividad sabatina una Guía deba traer aprendida una canción o danza y sea ella la encargada de dirigirla en la Compañía, así las demás hermanas Guías van aprendiendo los tonos de voz que deben utilizar.

Se debe prestar principal atención en las canciones que contengan un lenguaje alejado de la Ley y Promesa ya que este tipo de letras no deben ser cantadas y menos enseñadas.

Por qué enseñar

Las canciones y danzas son la forma en que nos expresamos y vivimos el espíritu Scout, y se enseña porque la Guía va aprendiendo a expresarse de mejor forma, adquiriendo y desarrollando la capacidad de liderar a varias muchachas, así poco a poco se irá formando el carácter y su personalidad.

Para qué enseñar

Se enseña para que la Guía, poco a poco, logre desarrollar la capacidad de liderar a un grupo determinado de personas y tenga la habilidad de lograr comunicar y expresar lo que necesite de forma clara y precisa.

Cómo evaluar

Como sugerencia se puede evaluar este punto mediante la observación de distintas instancias en las que ella se desempeñe, estando segura de lo que está enseñando, logrando la atención de la Patrulla o Compañía y que, al momento de dirigir las canciones y danzas, sea con personalidad, creatividad y de manera dinámica.

3. Saber organizar y dirigir con claridad un foro o discusión con un tema definido

Para organizar un foro o reunión la Guía debe considerar la participación de las muchachas (recurso humano), tener claro el tema a tratar, el día, hora y lugar de la reunión, además se debe estar preparada para responder preguntas, ordenar y dirigir la reunión o foro en forma correcta y sin que se escape de las manos el control de la misma.

Para realizar correctamente la exposición de un tema hay que considerar algunos aspectos claves:

- Atraer y mantener la atención.
- Determinar el tiempo de la discusión y de la realización de preguntas.
- Hablar como si fuera una conversación habitual y hacer participar a los integrantes e invitados.
- La exposición debe ser corta, promoviendo en los momentos adecuados, la discusión entre los participantes.
- Mirar de frente a los participantes.
- Tener una adecuada expresión facial.
- La voz debe ser fuerte y clara, variando el volumen de acuerdo con el tamaño de la sala o espacio físico.
- Pronunciar correctamente o escribir con claridad.
- Usar un vocabulario adecuado.

- Utilizar frases breves y claras, ser concreta.
- Motivar la participación dinámica.
- Debe tener una conclusión respecto al tema determinado.



Sugerencia: Los temas que se pueden discutir pueden ser propuestos por la misma Guía que va a dirigir el foro pero también se recomienda la discusión de otros temas contingentes como, por ejemplo: acoso escolar, violencia de género, educación sexual, internet y Redes Sociales: beneficios y riesgos, medio ambiente y contaminación, drogadicción, SIDA, alcoholismo, salud mental, Derechos Humanos, su imagen física y social, entre otros.

Cómo enseñar

Generar una actividad donde se les explique lo que es un foro y los aspectos que debe dominar para que este salga bien. Se les puede entregar el material impreso y designar un tema a tratar, así, entre las Guías, generar un pequeño foro para que se hagan la idea de lo que es, cómo deben desenvolverse, para que en otra oportunidad la Guía que desee dar esta prueba tendrá claro cómo debe realizarla y dirigirla.

Cuándo enseñar

Se puede enseñar usando las distintas instancias de la sección como, por ejemplo, en una Reunión de Alta Patrulla, siempre que el programa lo estime y permita. Es importante que la Guiadora no descuide esta herramienta y la considere en la planificación anual y, posteriormente, en el programa.

Por qué enseñar

Porque es una herramienta más que ayudará a la Guiadora a trabajar propositivamente en el desarrollo de cualidades de liderazgo en sus Guías, a tener opinión, a defender posturas en el marco de la tolerancia y el respeto, a desarrollar su empatía y desplante, todas actitudes que el escultismo espera alcanzar con nuestras muchachas.



Para qué enseñar

Para contribuir a que se formen líderes de opinión, que se desenvuelven en las distintas áreas del quehacer académico y social. Líderes que se posicionan en el rol de personas pensantes, con capacidad de debatir y cuyos pensamientos y razonamientos apunten al bien personal, familiar y social y, en conjunto, convertirse en ciudadanas proactivas.

Cómo evaluar

Para poder evaluar este punto se puede tener una pauta de evaluación (o rúbrica que debe ser conocida por las muchachas desde antes, cuando se enseña la prueba como parte del contenido) que contenga los aspectos claves sugeridos en el contenido para observar si la Guía logró integrarlos. Una vez finalizado el foro se sugiere realizar una retroalimentación, dar consejos en los puntos que pudiese tener débiles y resaltar los fuertes.

4. Conocer y saber bailar nuestro Baile Nacional (La Cueca)

La importancia de la Cueca, como manifestación cultural, y como parte de una identidad cultural, tiene que ver con las historias que se cuentan en estas canciones. Lo identitario no está solo en saber bailar, con una coreografía estructurada, sino en saber y comprender cómo ese tipo de poesía y melodía ha ido acompañando a las personas a través de la historia.

Existen distintas teorías respecto de su origen y de su llegada a Chile, sin embargo, se ha logrado llegar a consenso en cuanto a su relación con la zamacueca y sus antecedentes arábigo-andaluces. Su presencia puede ser reconocida a lo largo de todo el territorio nacional, variando la forma coreográfica y musical según la zona geográfica en que se interprete, pero siempre conservando un patrón común que la hace ser un baile único y diferenciado. Asimismo, ha tenido dos funciones predominantes: en primer lugar, el entretenimiento, bailándose en fondas y fiestas con gran algarabía; en segundo lugar, la función documental, en la medida en que actúa como transmisora de la tradición oral en la voz de cantores populares.

En el aspecto estrictamente musical, posee un esquema formal unitario, con una sección repetida que termina formando un fragmento musical de 52 compases, al que se le llama pie. Su duración bordea el minuto veinte segundos. Generalmente, se bailan tres pies de cueca. Este baile representa el asedio amoroso de un hombre hacia una mujer. Es muy similar al cortejo de un gallo con una gallina. Dicen que "cueca" deriva de "clueca", cuando la gallina canta después de poner un huevo.

El contenido temático es variado y sumamente rico en términos poéticos. Sus letras son románticas, costumbristas y desde fines de la década del cincuenta, relacionadas a los bajos fondos de las grandes urbes, estilo conocido como cueca brava o chora.



Si bien originalmente se interpretaba en salones, chinganas o quintas de recreo, a medida que pasó el tiempo se hizo música frecuente en restaurantes, salones de eventos y ceremonias oficiales. Durante el siglo XX, incluso, ocupó cierta importancia en los medios de comunicación masivos a través de la interpretación en conjuntos de música típica, identificándose con la estilizada figura del huaso.

A lo largo de la historia, la cueca ha sufrido varias transformaciones, a mediados del siglo XX surgió la cueca larga. En distintas zonas del país se habla de cueca nortina, chilota, porteña, criolla, robada, etc. Durante el siglo XX ha entrado en declinación hasta nuestros días, restringiéndose a instancias de exaltación de los valores nacionales, como las Fiestas Patrias, desfiles o ceremonias oficiales. A pesar de ello, y como afirmaba Pablo Garrido en 1943, la cueca sigue siendo "el

símbolo más puro de nuestra identidad".

El Baile

El baile se desarrolla de la siguiente manera, acompañado de una pareja. También hay bailes a la bandera donde el huaso chileno le baila a la bandera izada.

Los pasos de la cueca

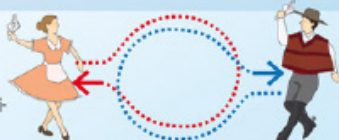
PASEO

"El varón se dirige a la dama y la invita a bailar. Con la música de fondo la pareja da un breve paseo por la pista y luego se ubican mirándose frente a frente. Comienza el baile sólo cuando empieza el canto.



VUELTA COMPLETA

El primer paso es una gran vuelta completa, regresando ambos al punto de partida para iniciar la medialuna.



MEDIALUNA

Aquí el varón sigue a la mujer de acuerdo al costado que ella escoge para iniciar. El paso escobillado se realiza de forma suave.



PRIMERA VUELTA

Cuando el cantor grita "vuelta", ambos bailarines se separan levemente e inician una vuelta en 8 para terminar en el lugar que ocupaba el otro.



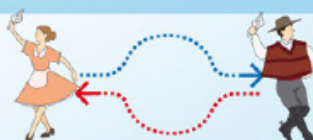
MEDIALUNA

Otra vez el varón sigue a la mujer de acuerdo al costado que ella escoge para iniciar. El paso escobillado se realiza nuevamente.



SEGUNDA VUELTA

Al nuevo grito de "vuelta" cada uno de los integrantes de la pareja vuelve a ocupar su lugar. El ritmo alcanza su máxima intensidad. Comienza el zapateo.



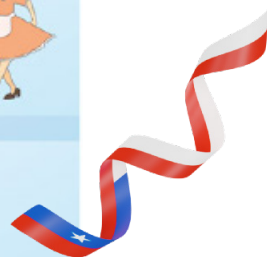
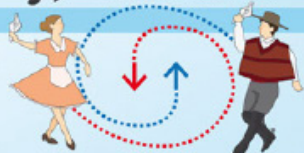
ZAPATEO

En la medialuna el hombre golpea fuertemente el piso con el taco mientras, en la mujer el zapateo es más suave y delicado. El es quien debe lucirse.



VUELTA FINAL

Al grito de "vuelta" o "última" se detiene el zapateo y ambos realizan un movimiento circular hacia el centro de la pista, hasta quedar juntos. El ofrece el brazo y ella lo toma. Fin del baile.



LISTA



Cabe destacar que existen variadas formas de dar las vueltas y el baile, en general, dependerá de la gracia y la técnica adquirida por los bailarines.



Cómo enseñar

Se sugiere enseñar la Cueca de manera dividida, primero en el área de conceptos históricos, donde la muchacha conozca una pincelada general de hitos relevantes de la cueca y su importancia en la cultura de nuestro país y, luego, en el área práctica, que sería el desarrollo del baile propiamente tal. Una buena idea es hacer grupos donde la Compañía en general la practique, como talleres demostrativos e incluso hacerla parte de las actividades durante el segundo semestre.

Cuándo enseñar

El momento oportuno para enseñar lo debe analizar la Guiadora, aunque se sugiere que sea en Reuniones de Compañía para que se generen actividades entretenidas y lúdicas donde puedan participar todas las Guías e incluso, en conjunto con la Tropa. Una buena idea es que sea desde el segundo semestre para así integrar el aspecto cultural de la celebración patria con el baile nacional y se pueda contar con el tiempo necesario para practicar, aprovechando también los dotes artísticos de quienes pudieran participar de clubes o grupos folklóricos y que tengan mayor conocimiento.

Por qué enseñar

Para que la muchacha dentro de su desarrollo integral, conozca y pueda bailar el baile nacional.

Para qué enseñar

La cueca se enseña como manifestación propia de la cultura chilena, como parte de la identidad cultural del territorio y de quienes conviven en él. Las Guías son mujeres íntegras conscientes de su país y cultura.

Cómo evaluar

Esta es una evaluación fundamentalmente práctica, donde lo más importante es generar un espacio ameno y seguro para la Guía, donde pueda bailar y practicar el baile nacional con el respeto que conlleva como símbolo patrio y evaluar el proceso, en decir, ser flexible con las muchachas que pudieran presentar alguna dificultad al momento de bailar.

Se sugiere que la Guía pueda demostrar de manera voluntaria el baile en momentos importantes del Grupo, como ceremonias, aniversario o peñas folklóricas, y así, como método de evaluación, la Guiadora observarlo, respetado siempre el desarrollo personal de cada Guía en lo relacionado a la coordinación física, destrezas motoras, vestuario, ritmo, etc. con el objetivo de no ser tan drásticas al momento de evaluar si cumple con todos los pasos señalados anteriormente, sino que los conozca y sepa todo lo relacionado con el baile.

LISTA



Área Técnica



1. Haber acampado un mínimo de 10 noches

“Acampar es lo más regocijado en la vida de un scout. Viviendo al aire libre en medio de la naturaleza que Dios no ha dado, en los cerros y entre los árboles, los pájaros, las bestias, el mar, y los ríos; es decir, viviendo en contacto con la naturaleza, en una tienda de campaña por casa, guisando nuestros propios alimentos y explorando. Lo que trae aparejadas salud y felicidad, cosas que no se pueden obtener entre muro de tabiques y humo de las ciudades”.

Escultismo para Muchachos, Robert Baden-Powell

Cómo enseñar

Es importante hacer énfasis en la planificación de cada campamento donde podrán tener una visión global de todo lo necesario, alimentación, materiales, seguridad, herramientas, etc. Contando con una cantidad de tiempo adecuada para reunir todos los elementos.

Durante el desarrollo del campamento ir revisando exhaustivamente, a diario y en conjunto, los detalles dando espacio a la resolución de problemas que puedan aparecer sobre la marcha y finalmente tener el espacio para una evaluación que permita resaltar los detalles que necesitan ser mejorados y las situaciones que deben repetirse porque han resultado perfectas. Es bueno hacer mucho énfasis en las experiencias pasadas.

Cuándo enseñar

En instancias de adiestramiento con la Alta patrulla para que luego en Reuniones de Patrulla, en colaboración con las demás Guías, puedan coordinar y reforzar la planificación de todos los detalles del campamento.

Por qué enseñar

Explorar nuevos lugares entrega a las muchachas nuevas aventuras y experiencias significativas que ameritan de una buena preparación. Con la experiencia se adquieren habilidades que servirán para el futuro y harán que se pueda sortear las adversidades futuras con seguridad y optimismo. La mayoría de las habilidades técnicas necesarias para vivir un campamento se han aprendido con anterioridad por lo que allí se pondrán en práctica para que desarrollen de mejor forma y se incentive a las Guías a vivir estas aventuras cada vez mejor preparadas.

Para qué enseñar

Quien conoce la naturaleza cultiva independencia y confianza en sí mismo, es generoso y aprende a vivir una vida en comunidad; estas experiencias entregan a las muchachas un sinnúmero de habilidades útiles no sólo en la vida de campamento sino también en el desarrollo de su vida diaria en las tantas actividades a desarrollar propias de su edad.

Cómo evaluar

En esta etapa lo más probable es que la muchacha lleve un largo tiempo en la Compañía y sea capaz de responder de forma bastante adecuada a los requerimientos del campamento, por lo que no amerita una evaluación tipo interrogación, sino que de una evaluación en la práctica, es decir, mediante observación directa de sus acciones a lo que puede agregarse además una autoevaluación en conversación con su Guidora.



2. Saber realizar 3 tipos de anclajes: con tronco, estacas 3 2 1, pata de gallo

Estacas

Las estacas deben clavarse en un ángulo de 45° con el suelo, y formando con el tensor (viento) un ángulo de 90° , teniendo por consiguiente que los vientos y tensores formen un ángulo con el piso de 45° . Todo esto es importante para aprovechar mejor la fuerza del suelo. Sin embargo, cuando trabajamos con anclajes para construcciones mayores se procura que el ángulo de las cuerdas con el piso sea aún menor, usándose como máximo un ángulo de 30° , esto si bien aumenta la distancia del anclaje a la construcción requiriendo por tanto el uso de más terreno y mucho más cables, le da por el contrario mucho más solidez y efectividad al anclaje.

Anclajes

El sistema de anclajes más simple y más sólido, consiste en atar la cuerda por medio de un nudo Ballestrinque a un árbol de los alrededores, pero si los alrededores son desiertos, es necesario recurrir a los procedimientos que se describen a continuación:

Anclaje con tronco: Es un anclaje realizado con un tronco largo colocado horizontalmente en el suelo y perpendicularmente al sentido de tracción de la cuerda. Este tronco puede reposar en el fondo de una cepa bastante profunda que se cubre después de tierra o estar sobre superficie sujeto por estacas.



Anclaje de estacas 3 2 1: Consiste en una serie de estacas perfectamente clavadas en el suelo y ligadas unas con otras para aumentar la resistencia que tiene la cuerda. Debemos insistir en que la primera estaca esté bien clavada porque de lo contrario, puede ser sacada por la tracción. Un medio fácil de aumentar la resistencia de una estaca hundida en la arena es rodeándola de varias capas de papel grueso.

Anclaje pata de gallo: Consiste en un anclaje realizado en forma de "Y", o pata de gallo como su nombre. Es muy importante que las tres estacas que se clavan en el suelo queden muy firmes ya que el total de la fuerza se distribuye en las tres, sobre todo prestar especial atención en la estaca que recibe la fuerza primero que es la que va unida a la cuerda viento.



Cómo enseñar

Mediante la práctica, en primera instancia sobre construcciones a escala, en donde puedan identificar las herramientas y materiales necesarios según requerimientos de cada construcción y practicar cuantas veces sea necesario hasta aprender las distintas técnicas para luego ejecutarlas en construcciones de mayor tamaño donde será fundamental la supervisión de las Guías.

Otra forma de enseñarlo puede ser preparar una muestra hecha por las guías donde se vean claramente todos los anclajes utilizados.

Cuándo enseñar

Pueden aprovecharse instancias de reuniones de adiestramiento con Alta patrulla, Reuniones de Patrulla o talleres de técnicas Scout en donde las muchachas tengan la posibilidad de preguntar y practicar cuanto sea necesario.

Por qué enseñar

Es necesario que durante los días que dure el campamento podamos contar con construcciones que cumplan funciones importantes dentro del rincón de patrulla y den comodidad y bienestar durante todos los días que sean necesarios, por lo que, asegurar las construcciones con cualquiera de las técnicas mencionadas permitirá construirlas una sola vez y que sean duraderas.

Para qué enseñar

A medida que se obtienen más conocimiento y experiencia en el área de campamento las muchachas son capaces de elaborar construcciones más grandes y firmes donde la seguridad es fundamental, por lo que, contar con este conocimiento les entrega algunas alternativas que, posteriormente, pueden incrementar dependiendo de los requerimientos de la construcción y de sus propias habilidades personales.

Cómo evaluar

Idealmente evaluar en la práctica, en algún campamento o actividad donde se requiera realizar y en donde se pueda observar la eficiencia y calidad de cada anclaje así como la participación de la muchacha en la confección de esto.

3. Conocer los principales signos de topografía y saber levantar una carta sencilla

Topografía

Esta tiene por objeto la representación gráfica de una parte de la superficie terrestre, que, cuando es muy grande, tiene el nombre de MAPA o **CARTA GEOGRÁFICA** y, si es de menor dimensión, se llama **PLANO TOPOGRÁFICO**.

Para poder representar sobre un papel una extensión de terreno es preciso indicar el tamaño de los objetos en



una proporción constante que permita incluir todo en el papel. Por ejemplo, si necesitamos hacer mil veces menor la extensión de un terreno que nos proponemos representar, tendremos que la relación entre la magnitud y la realidad de su representación será de uno a mil, y esta relación es lo que se llama **ESCALA**, la cual se indica en el plano, 1:1000 ó 1/1000, lo que quiere decir que las líneas que en el terreno tienen un metro de longitud estarán representadas en el plano por líneas de un milímetro de longitud. Los conocimientos topográficos de una Guía consisten en saber interpretar los planos o cartas topográficas y confeccionar los croquis correspondientes de reconocimiento del terreno.

LECTURA TOPOGRÁFICA: Consiste en saber interpretar los planos y cartas y se debe considerar que todas son confeccionadas con el norte en la parte superior del plano, de modo que colocados sobre una mesa queda esta hacia el Norte y el otro extremo hacia

el Sur. Utilizando signos convencionales con el objetivo de orientar o determinar distancias o características en el terreno.

LEVANTAMIENTO TOPOGRÁFICO: Para dibujar un mapa hay que trazar un número de rayas paralelas separadas unos 5 cm entre ellas. Estas rayas representan las líneas magnéticas de Norte-Sur. Se utilizan para transportar las direcciones de la brújula del mapa. Cuando se hace un levantamiento topográfico de un lugar pequeño no es necesario hacer estas líneas.

ASPECTOS DE UN MAPA: Para hacer un mapa, hay que dar atención a tres aspectos o factores:

- 1. Direcciones:** debe colocarse el mapa en tal forma que las direcciones que representan concuerden con el terreno natural. La forma más sencilla es colocar el mapa de manera tal que el camino en que queramos dibujar quede paralelo al camino verdadero. Puede usarse una brújula para orientarlo, en la parte superior debe ir una línea norte - sur que concuerde con la dirección de la brújula.
- 2. Distancias:** Esta se logra mediante los pasos que se miden en el terreno, utilizando cuerdas o cualquier tipo de estimación de medidas.
- 3. Detalles:** Estos son mostrados mediante símbolos topográficos.

PARA CUBRIR EL ÁREA: El área que se plantea levantar puede ser muy grande, a lo largo de un campo o un arroyo, o puede ser muy compacto. Se debe considerar utilizar la escala adecuada para encuadrar el lugar a representar en la cantidad de papel que se dispone.

Cartografía

Los mapas son representaciones gráficas de una zona geográfica determinada, en donde por medio de un código se puede identificar con claridad los elementos principales y relevantes de un terreno, como los bosques, ríos, lagos, caminos, edificios, etc.

La Escala es el sistema que permite dibujar las cosas del tamaño natural pero con dimensiones reducidas, por lo que sirve para confeccionar mapas. Si en una escala dice 1:2, significa que 1 centímetro en el plano corresponde a dos centímetros en la realidad.

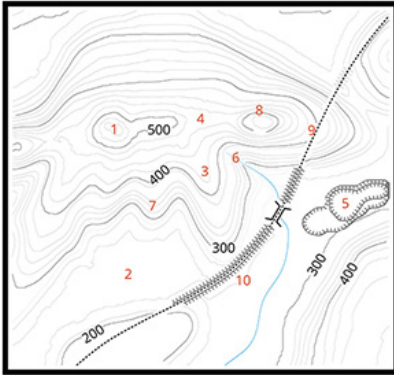
Para medir las distancias en un mapa, bastará que veas la escala que aparece en él, y con una regla se calcula



fácilmente las distancias.

El relieve de un terreno se expresa con líneas que unen los puntos de una misma altura, generalmente se dibujan cada veinte metros, así que se puede leer en un mapa si es plano, montañoso o con pendientes.

Para orientar un mapa se necesita extenderlo y, con la ayuda de una brújula, orientar el Norte magnético que trae la viñeta del plano. Generalmente los planos indican el Norte hacia arriba, así es muy fácil saber los puntos cardinales.



Materiales a utilizar para hacer un mapa cartográfico:

- Papel milimetrado
- Lápiz grafito
- Croquera
- Regla
- Transportador
- Brújula
- Escalímetro

Símbolos Topográficos

Para poder leer los mapas de una manera más fácil, se han establecido ciertos símbolos convencionales, los cuales son de fácil reconocimiento y con un significado específico. Dentro de los más comunes se encuentran:

1.- Carretera Panamericana	2.- Camino Primario	3.- Camino Secundario	4.- Camino de Tierra
5.- Huella	6.- Sendero	7.- Línea Férrea	8.- Puente
9.- Cerca	10.- Quebrada Seca	11.- Estero	12.- Río
13.- Corriente Seca	14.- Corriente	15.- Lago o Laguna	16.- Matorrales
17.- Vega	18.- Pantano	19.- Viña	20.- Estanque
21.- Cañería de agua	22.- Alta tensión	23.- Teléfono	24.- Casas

Cómo enseñar

Mediante talleres tanto teóricos como prácticos, utilizando los materiales necesarios, tarjetas demostrativas con cada signo, ejemplos de cartas ya hechas versus fotografías reales del terreno, otorgando el tiempo y las oportunidades para que puedan practicar el dibujo de los diferentes signos y escalas, resolviendo dudas e incentivando la perseverancia ya que con la práctica se logra alcanzar cada vez mayor precisión.

Cuándo enseñar

En Reuniones de Compañía y de Alta Patrulla, sugiriendo el refuerzo y la práctica en Reuniones de Patrulla debido a que es un contenido más bien complejo que suele delegarse a guías más experimentadas. Además, aprovechar instancias de salidas al aire libre donde se recorran lugares amplios y diferentes a los de reuniones sabatinas, como campamentos y excursiones.

Por qué enseñar

Poder traspasar lo observado a una carta topográfica requiere estar atento a las condiciones del terreno recorrido y permite orientar e indicar a alguien sobre cómo llegar e informar con qué se encontrará en un lugar determinado de forma clara y precisa.

Para qué enseñar

Contar con esta herramienta permite moverse con seguridad por cualquier lugar sabiendo que pueden encontrarse adversidades en el camino, pudiendo ser útil esta información para, por ejemplo, la elección de un lugar de campamento, excursión o alguna actividad similar.

Cómo evaluar

Realizando una carta sencilla utilizando los signos necesarios, que sea funcional y logre transmitir los accidentes geográficos presentes en el terreno, leer cartas del sector que contengan signos similares a los enseñados o sean fáciles de deducir, pudiendo explicarle con detalles a la Guiadora cómo realizó estas tareas. Esto puede realizarse en excursiones o campamentos donde se cuente con grandes extensiones de terreno, ya que es aquí donde comúnmente se observan diferentes características de cada lugar.

4. Conocer el Alfabeto Morse y pasar las pruebas usando destellos o silbatos

Generalidades del Alfabeto Morse

El alfabeto o Código Morse es un sistema de representación de letras y números mediante señales emitidas de forma intermitente. Fue desarrollado por Alfred Vail y Samuel Morse en 1835 mientras trabajaban en la invención del telégrafo. Vail y Morse crearon un método según el cual cada letra o número era transmitido de forma individual, con un código consistente en rayas y puntos, es decir, señales telegráficas que se diferencian en el tiempo de duración de la señal activa. Un punto tiene una duración de un segundo, una raya tiene una duración de tres segundos. Entre cada par de símbolos existe una ausencia de señal con duración aproximada a la de un punto (que es un segundo).

Fue conocido como "American Morse Code" y fue utilizado en la primera transmisión por telégrafo. En los comienzos, el alfabeto Morse se empleó en las líneas telegráficas mediante cable que se fueron creando. Más tarde se utilizó también en las transmisiones por radio, sobre todo en el mar y en el aire, hasta que surgieron las emisoras y los receptores de radio que funcionaron con voz. En la actualidad, el alfabeto Morse tiene aplicaciones casi exclusivas en el ámbito de los radioaficionados, siendo exigible frecuentemente su conocimiento para la obtención de la licencia de radioperador aficionado.



Alfabeto Morse

ALFABETO		NÚMEROS	SÍMBOLOS
A . -	N - .	1 . - - - -	? . . - - . .
B - . . .	O - - - -	2 . . - - -	! - . . - . - -
C - . . - .	P . - - .	3 . . . - -	. . - . . - . .
D - . .	Q - - - .	4	, - - - . . - -
E .	R . - .	5	; - . . - . . .
F . . - .	S . . .	6 -	: - - - -
G - - - .	T -	7 - - - . . .	+ . -
H	U . . -	8 - - - . . .	- - -
I . .	V . . . -	9 - - - . . .	/ -
J . - - - -	W . - - -	0 - - - - -	= -
K - . -	X - . . -		
L . - . .	Y - . - -		
M - - -	Z - - . .		

Una manera fácil de aprender el alfabeto Morse es asociándolo a palabras, donde las vocales **a**, **e**, **i** y **u** equivalen a puntos y la vocal **o** a rayas.

A	Asno	. -	J	Jabonoso	. - - -	R	Ramona	. - .
B	Bonaparte	- . . .	K	Kolino	- . -	S	Silava	. . .
C	Cocacola	- . - .	L	Limonada	. - . .	T	Tos	-
D	Docena	- . .	M	Motor	- -	U	Unicos	. . -
E	El	.	N	Nogal	- .	V	Ventilador	. . . -
F	Faraona	. . - .	Ñ	Ñoñonátomo	- - . - -	W	Wagospot	. - -
G	Gondola	- - .	O	Otoño	- - -	X	Xochimilco	- . . -
H	Habitante		P	Pilotonic	. - - .	Y	Yo te soplo	- . - -
I	Iris	. .	Q	Qocorico	- - . -	Z	Zozobrada	- - . .

Otras señales convencionales usadas en las transmisiones en Morse:

Error	
Esperar	. - . . .
Fin	. - . - .

Cómo enseñar

Se puede enseñar inicialmente entregando tarjetas con las letras o palabras cortas donde las Guías puedan ir familiarizando poco a poco que símbolo se le asocia a cada consonante o vocal del abecedario, posteriormente se va complejizando el material entregado pudiendo ser estas frases que incluyan el abecedario completo.

Otra forma de enseñar es entregarles el abecedario con las palabras que significa cada letra, como apoyo recordar que en las sílabas donde haya una vocal /a/, /e/, /i/, /u/ el símbolo es un punto (.) y en las sílabas donde aparezca la vocal /o/ el símbolo es una raya (-) por ejemplo, la letra A tiene asociada la palabra ASNO se separa en las sílabas "as" donde corresponde un (.) y la sílaba "no" corresponde un (-), por lo que, la composición de la palabras sería entonces /-./, la letra /b/ tiene asociado bonaparte, por lo que, separando cada sílaba quedaría compuesta /-.../ y así se puede hacer con todas las letras del abecedario como se menciona en el contenido y de esta forma será más fácil recordar la palabra, ya que la mayoría tiene un significado que permite que se recuerde con mayor facilidad, para luego ir deduciendo la composición en puntos y rayas.

Finalmente se puede ejercitar con la traducción de, por ejemplo, un artículo de la Ley Guía, hasta poder hacerlo con párrafos de mayor complejidad. Este contenido para ser aprendido, en su mayoría, necesita de mucha práctica por lo que se sugiere comenzar la práctica con el alfabeto escrito hasta dominarlo y luego agregar sonidos y destellos que son prácticas un poco más complejas.

Cuándo enseñar

Una instancia de enseñanza es durante la reunión de Alta Patrulla, pudiendo ser esta en el local de actividades o en campamento tanto de invierno como de verano, para que, posteriormente la Guía de Patrulla pueda traspasar el contenido en las Reuniones de Patrulla.

Por qué enseñar

Porque al enseñar este tipo de contenido a las Guías se impulsan variadas habilidades tales como el desarrollo auditivo al utilizar silbatos y visual al utilizar destellos de luz, motivando a las muchachas a explorar nuevas formas de comunicación y trabajo en equipo, por ejemplo, si una patrulla decide ordenar su rincón, se les puede entregar la instrucción por medio de un mensaje "oculto", lo que permitirá que lo hagan más motivados ya que será parte de un juego y de un desafío.

Para qué enseñar

Es beneficioso para la Guía conocer otras formas de comunicarse ya que si, en alguna eventualidad, necesitara generar un contacto con alguien en una situación de emergencia sepa solicitar ayuda en el lenguaje universal S.O.S. utilizando sonidos o destellos con los elementos que tenga a mano.

Cómo evaluar

Se sugiere que la evaluación sea similar al de semáfora, la Guía debe ser capaz de recibir y transmitir un mensaje de 30 palabras aproximadamente en ambos casos, donde se pueda observar que la Guía sabe y conoce bien el alfabeto Morse. Es por esto que la Guiadora debe proporcionar los mensajes a evaluar, el que ella va a transmitir y el que la Guía enviará, de esta forma se puede ver si la guía sabe transmitir. El implemento a utilizar, sea silbato o linterna, será facilitado por la Guiadora, en el caso que la guía decida utilizar destellos se pueda realizar en un lugar adecuado como, por ejemplo, en una noche de campamento.

5. Pasar satisfactoriamente Kim olfato y gusto

El juego de Kim es un juego clásico del movimiento Scout basado en el personaje de Rudyard Kipling llamado Kim-



bal O'Hara. Kim se utiliza para desarrollar las habilidades de las Guías, mejorando sus destrezas en los 5 sentidos, en esta oportunidad olfato y gusto.

Kim Olfato: Colocar a la patrulla en una fila con los ojos vendados, y darles la posibilidad de olfatear de a uno, diferentes olores para que sean identificados, y al finalizar deben entregar una lista de los olores que pudo identificar y recordar.

Kim Gusto: Colocar a la patrulla en una fila o círculo con los ojos vendados, y darles a probar de a uno, diferentes sabores para que sean identificados, al finalizar deben entregar una lista de los diferentes sabores que han logrado identificar y recordar.

**Tener precaución al momento de organizar el listado de alimentos y tener la seguridad de que las Guías no sean alérgicas a estos. También hacer una última consulta antes de realizar la actividad.*



Cómo enseñar

Para esta etapa la Guía aspirante a Primera Clase ya ha escuchado o tiene conocimiento de la historia de Kimbal O'Hara y ha realizado previamente Kim vista, Kim tacto y Kim oído, de todas formas, se recomienda realizar un breve recordatorio sobre su vida y la asociación del uso habitual que tiene la agudeza de los sentidos para las muchachas.

Para la prueba de Kim olfato, se recomienda tener distintos elementos con aromas que las Guías sepan reconocer como, por ejemplo, hojas de menta, cáscaras de limón, durazno, frutas varias, entre otras.

En el caso de Kim gusto, como los alimentos son variados, se sugiere que estos vengan rotulados con el nombre y en recipientes o bolsas separadas para que no se realice un cruce de sabores ya que hay alimentos más domi-

nantes que otros como, por ejemplo, el café.

También es recomendable utilizar sabores que son comunes en el hogar, así la Guía los podrá identificar, como por ejemplo, manzana, azúcar, sal, mermelada, entre otros. En ambos casos se sugiere dar unos segundos entre cada elemento para que no se confundan y evitar utilizar alimentos o elementos irritantes como el ají, pimienta, etc.

Cuándo enseñar

Esta prueba puede ser enseñada durante las reuniones del día sábado, en una excursión o en algún momento del campamento, es importante que la Guiadora pueda contar con su equipo de Sub Guiadoras y todas participen de la actividad para que no se torne tan extensa y engorrosa debido a que es individual y se debe buscar la forma más higiénica posible.

Por qué enseñar

Porque es importante que las muchachas puedan estimular la memoria y la sensopercepción, desarrollando el uso de sus sentidos en variados entornos, es por esto que los juegos de Kim son una buena alternativa para el proceso de reconocimiento.

Para qué enseñar

Para poder desarrollar diferentes habilidades sensoriales de reconocimiento y la memoria de sabores y aromas probados a lo largo de su vida, así, por ejemplo, podrán reconocer distintos alimentos y condimentos a la hora de generar alguna preparación, algunos alimentos en mal estado o elementos peligrosos para la salud, como por ejemplo, el cloro.

Cómo evaluar

Su evaluación puede realizarse en el local, haciendo un juego o Gymkana por patrulla, pero manteniendo la evaluación individual de cada Guía y observando el progreso que vaya teniendo en el caso que no acierte los elementos entregados en su totalidad. Es importante considerar que si la Guía muestra alguna dificultad sensorial la Guiadora le comunique al apoderado para que sea observado con mayor detalle.

6. Saber orientarse usando brújula o con ayuda de otros elementos de orientación, por ejemplo, reloj

Para orientarte utilizando una brújula tienes que seguir los siguientes pasos:

1. Lo primero que debes saber es que una brújula debe ir, en la mayoría de los casos, acompañada de un mapa. Sin él, la brújula puede convertirse en un utensilio bastante inútil. Otro dato a tener en cuenta es que no debes utilizar la brújula en el auto o cerca de grandes objetos metálicos ya que interfieren en la medición.

2. Coloca el mapa sobre una superficie horizontal y plana, e identifica en él el lugar en el que estás y al que quieres llegar. Usa el lateral de la brújula para unir los dos puntos teniendo en cuenta que la flecha de dirección apunta al lugar de destino.

3. Gira el anillo graduado de la brújula hasta que sus líneas orientadoras se alineen con las líneas que marcan el Norte en el mapa.



Es indispensable que en este momento la flecha que marca el Norte en tu brújula marque el Norte indicado en el mapa.

4. Anota el ángulo que aparece al pie de la flecha de dirección, pues este será tu Azimut y gira la brújula hasta que la parte roja de la aguja (Norte) coincida con la flecha de dirección. De esta manera tu destino quedará fijado por la flecha de dirección de la brújula.

5. Intenta averiguar si existen obstáculos en tu camino antes de comenzar a caminar hacia tu destino manteniendo la aguja alineada con las líneas de orientación.

6. Estas instrucciones sirven para que comiences a aprender a utilizar una brújula, así que comienza probando con localizaciones sencillas. Siempre es recomendable llevar un dispositivo móvil con la batería llena e ir acompañado de alguien por posibles accidentes.

Siempre que quieras calcular distintas direcciones, recuerda que es necesario:

- Orientar correctamente la brújula sobre el mapa, con la flecha de dirección hacia el punto de destino.
- Orientar la flecha del norte del limbo hacia el norte del mapa.
- Mantener quieta la brújula y no seguir un rumbo con la brújula en la mano, pues, en movimiento, la brújula no encontrará el norte. Es necesario, entonces, dejarla quieta en un lugar, identificar un punto de referencia y tomar la lectura.
- Utilizar un mapa donde figure el lugar en el cual estás y el lugar al cual quieras ir puede ser muy útil para orientarte.

Recomendaciones para conservar tu brújula como nueva:

- Cuando no utilices la brújula, usa el seguro que tiene la aguja para evitar que se mueva innecesariamente.
- Nunca la lleves en los bolsillos con objetos metálicos, como llaves o monedas, porque alteran la atracción magnética y afectan su funcionamiento. Tampoco la dejes cerca de motores o cables de luz.
- No la golpees.



Existen varios métodos que nos permiten encontrar el norte con mayor o menor precisión cuando carecemos de brújula, los más eficientes son, probablemente, el reloj cuando es de día, y las estrellas de noche y con el cielo despejado.

MÉTODO DEL RELOJ

Podemos valernos de un reloj de agujas y de la posición del sol para encontrar el norte con facilidad. Para ello debemos conocer la hora solar.

HEMISFERIO NORTE: Con el reloj esfera arriba, apunta la aguja horaria en dirección al sol. La bisectriz del ángulo que formará dicha aguja con la marca de las 12 horas indicará el sur, por lo que ya podrás establecer la brújula completa en la esfera de tu reloj. Si es antes de mediodía deberá ser el ángulo a partir de la aguja horaria en sentido horario, mientras que si es por la tarde deberás medirlo en sentido antihorario, de nuevo desde la aguja de las horas hasta el índice de las 12 horas (como en las imágenes, a las 2 de la tarde). Como hemos indicado, el punto medio marcará el sur, y el opuesto, el norte. Si te encuentras en horario de verano utiliza la marca de la 1 en lugar de la de las 12.

Hemisferio norte



Hemisferio sur

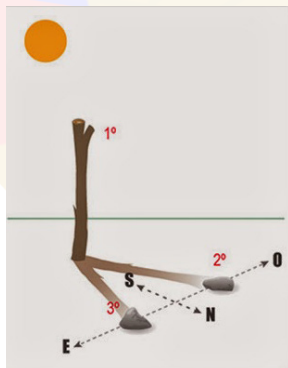


HEMISFERIO SUR: Para orientarte si te encuentras en el hemisferio sur terrestre, básicamente tienes que hacer lo mismo, pero la bisectriz del ángulo entre la aguja horaria y el índice de las 12 horas (o la 1 si es en horario de verano) indicará el norte, siendo el punto opuesto el sur.

Bisectriz: Semirrecta que parte del vértice de un ángulo y lo divide en dos partes iguales.

Si tuvieras problemas para alinear la aguja de las horas de tu reloj con el sol, utiliza la sombra de un objeto vertical o de una rama o palo que puedas clavar en el suelo, sólo tendrás que alinear la aguja con la sombra que se proyecte.

MÉTODO DEL SOL



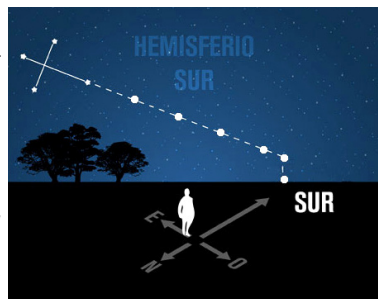
Durante el día la mejor referencia es el sol, que siempre sale por el Este y se oculta por el Oeste. Las sombras nos pueden dar una información bastante precisa.

Colocar un palo vertical en una zona de terreno llano y marcar con una piedra o rama la proyección de la sombra. Esperar al menos 20 minutos y volver a marcar la nueva proyección de sombra. Unir los dos puntos y se obtendrá la dirección Este-Oeste, siendo el Oeste la primera marca. La dirección Norte-Sur se encontrará en perpendicular (ángulo recto) a la línea. Si se dispone de tiempo es conveniente hacer la primera marca por la mañana, trazar un arco con radio igual a la longitud del palo y esperar a que la sombra de la tarde marque el punto exacto donde toca el arco. Unir los dos puntos para hallar la dirección Este-Oeste.

MÉTODO DE LAS ESTRELLAS

Las constelaciones son el conjunto de astros que podemos distinguir como una forma definida (ejemplo: la Cruz del Sur, Orión, entre otros).

Orientación por la Cruz del Sur: Es una constelación con forma de rombo o cometa, generalmente vista en forma recostada y debajo acompañada por dos estrellas de primera magnitud (alfa y beta centauro). Tomaremos el asta mayor de la cruz y la trasladaremos en la misma dirección y sentido que su parte mayor, luego trazaremos una recta entre Alfa y Beta Centauro a la cual le aplicaremos una perpendicular en el mismo sentido



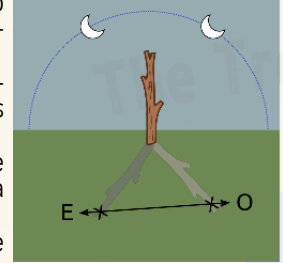
que el asta mayor de la Cruz del Sur. Cuando estas dos líneas imaginarias se corten, bajaremos la vista en forma perpendicular hacia el horizonte y encontraremos el punto cardinal Sur.

Otra manera de utilizar la Cruz del Sur es si prolongamos la longitud de la cometa cuatro veces y media, el punto imaginario que localicemos indicará siempre el sur.

MÉTODO DE LA LUNA

Como el Sol, la Luna sale por el este y se oculta por el oeste. La luna gira en el mismo sentido que la tierra, es decir, en el sentido inverso a las agujas del reloj.

- **Luna Nueva:** la luna se halla entre el sol y la tierra, su paso por el meridiano (meridiano se le llama al punto más alto en el cielo del lugar, también conocido como Cenit) tiene lugar al mismo tiempo que el sol, a las 12.
- **Cuarto Creciente:** se inicia hacia los siete y medio días después de la luna nueva. La luna sale próxima al mediodía y se oculta a medianoche. Sus cuernos están dirigidos hacia el Oriente o Este. Tiene la forma de C.
- **Luna Llena:** la luna pasa por el meridiano o Cenit del lugar a las 24 hrs. Sale hacia las 18 hrs. y se oculta a las 6 hrs. El paso por el meridiano se retrasa cada día en 51 minutos.
- **Cuarto Menguante:** la luna sale a la medianoche e ilumina la segunda parte de la noche. Sus cuernos están dirigidos hacia el Occidente u Oeste, en sentido contrario al movimiento propio. Tiene la forma de una D.



MÉTODO SIGNOS NATURALES

Existen indicios en la naturaleza que pueden darnos pistas sobre la dirección que llevamos. No son muy precisos, pero en circunstancias excepcionales pueden impedir que perdamos el tiempo dando vueltas en círculo.

En el hemisferio sur los musgos crecen en las zonas más sombrías y húmedas de los troncos, que suele corresponder a la cara sur. Si bien esto puede variar localmente a causa de un microclima particular, en términos generales es un fenómeno recurrente.



También en las montañas reciben menos sol las laderas orientadas al sur, por lo que suelen ser más húmedas, de tonalidades más frías y retienen la nieve por más tiempo.

Los anillos de crecimiento de los árboles suelen estar más desarrollados del lado que reciben más sol, aunque pueden darse factores que alteren este desarrollo. Los pájaros hacen sus nidos en el lado norte de los árboles que es menos húmedo.

Otra manera de orientarse cuando nos hemos perdido es seguir los cursos de agua como los ríos, puesto que al seguir la

corriente en algún momento llegaremos a un lugar poblado, considerando además que, en Chile la mayoría de los ríos recorre de Este a Oeste.

Cómo enseñar

Se recomienda que la Guiadora en un inicio enseñe el contenido teórico apoyándose con material visual como,

por ejemplo, papelógrafos, dibujos y fotografías, si es que tiene conocimiento en tecnología, utilizar ppt. También es importante que cuente con los distintos implementos necesarios para poder enseñar de forma práctica, tales como el reloj, recursos naturales, etc.

Al ser este un contenido extenso, y para algunas muchachas un tanto complejo, y que requiere de múltiples materiales se sugiere dividirlo en varias jornadas para así poder ir mezclando lo teórico y lo práctico, resolviendo dudas para lograr fijar los contenidos.

Cuándo enseñar

El contenido teórico del ítem orientación, puede ser enseñado en las distintas instancias de la sección como, por ejemplo, en Reuniones de Alta Patrulla. La parte práctica es recomendable que sea enseñada en campamento o excursiones ya que habrá lugares amplios donde las Guías podrán orientarse en un escenario real. Tal como se vio en el contenido existen métodos diurnos y nocturnos para orientarse, es por esto que, al momento de ejecutar la parte práctica es fundamental contar con un clima adecuado.

Por qué enseñar

Porque gran parte de nuestra vida escautiva la vivimos al aire libre como son los campamentos, excursiones o salidas, es por lo anterior que la muchacha debe tener el conocimiento para que, a la hora de requerirlo, logre orientarse de forma certera.

Para qué enseñar

Esto ayudará a la Guía a orientarse de forma segura en los casos más básicos que se le presenten como también en la práctica de algún tipo de deporte como, por ejemplo, andinismo, además ayudará al momento de salir de excursión a lugares remotos sin algún tipo de cobertura.

Cómo evaluar

Se sugiere evaluar el método de orientación que decida la Guía para que, posteriormente exponga, explique y/o detalle el conocimiento adquirido, pudiendo solicitar que indique los puntos cardinales, desde dónde sale y donde se oculta el sol. Se recomienda tener a mano una brújula para tener certeza de que la orientación está bien ejecutada, si la Guía falla se le debe retroalimentar y en otra oportunidad volver a evaluar.

7. Calcular con cercana precisión distancias y alturas

Para ser una buena Guía se debe tener sentido de orientación y sentido de las distancias. Una de las primeras cosas que tenemos que hacer es conocer con exactitud las medidas de nuestro cuerpo.

Hay que recordar que las distancias parecen mayores si el terreno es ondulado, si hay sombras o neblina, a la puesta del sol, si el objeto se destaca poco del fondo, al ras del suelo o si hace mucho calor.

Las distancias parecen menores si el terreno es llano, el tiempo está claro (como después de una lluvia), justo antes o después de la puesta del sol, se observa por encima de una extensión de agua, contraste de colores entre el objeto observado y el fondo, si se mira desde una altura o un valle, etc.

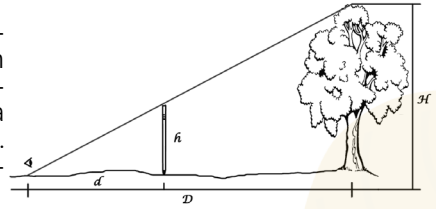
El cálculo rápido de distancia, las estimaciones de las cantidades y superficies, reconocer pesos y medir el tiempo son prácticas que es preciso adquirir.

MÉTODOS PARA MEDIR ALTURAS (Árboles, postes, edificios, etc.)

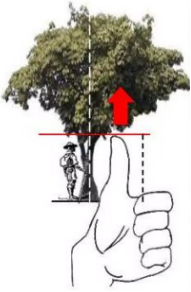


Basado en los triángulos semejantes (Teorema de Thales):

Clavar un tótem a alguna distancia del pie del árbol. Hay que tumbarse y mirar la cima del árbol a medir, usando como mira el tótem de manera que coincidan la cima del árbol y el tótem. Mover el tótem si es necesario. "h" es la altura del tótem. "D" es la distancia entre el ojo y el árbol. "d" es la distancia entre el ojo y el tótem. Tenemos la proporción $H/h = D/d$. Se multiplican extremos con extremos y medios con medios:

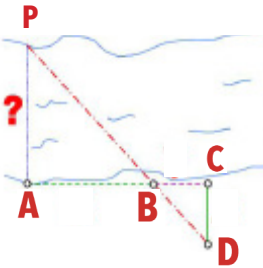


$$H \times d = h \times D, \text{ donde: } H = (h \times D) / d$$



Método de sumar altura: Se le pide a una Guía de la cual se conoce su altura, que se coloque parada bajo el árbol (u otro objeto que se desee medir) y desde lo lejos podemos usar nuestro pulgar. El tamaño del pulgar (con el brazo completamente extendido) debe coincidir con la altura de la Guía, y lo que se procede a hacer es elevar el pulgar de tal manera que contemos cuántos pulgares hay en la altura total del árbol; ir contando los pulgares desde la base hasta la copa del árbol. Finalmente, se multiplica la cantidad de pulgares por la altura de la Guía.

Método del leñador: Es el método que generalmente usan los leñadores para saber hasta dónde va a llegar un árbol. Se cubre con una varita vertical, el brazo completamente extendido, la altura del árbol que se quiere medir. Luego se gira en 90° se pone la varita horizontal y se pide a una Guía que se coloque en el punto que se señala la punta de la varita. Bastará medir en el suelo la distancia entre la Guía y pie del árbol. Esta longitud corresponderá al tamaño del árbol.

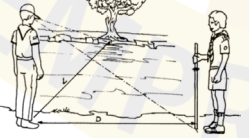
**MÉTODOS PARA MEDIR DISTANCIAS (ríos, calles, etc)**

Método de triángulos congruentes: Se señala en la orilla opuesta un objeto muy visible "P". De este lado del río se traza una línea recta. Frente al punto "P" se clava una estaca en el punto "A"; en este punto se traza un ángulo recto. Sobre la recta se escoge otro punto "B". Luego, se prolonga el lado exterior del ángulo recto igual a la mitad de distancia entre A y B; este será "C". Mirando desde el punto "B", el punto "P" se retrocede hasta la prolongación del ángulo recto C y se clava otra estaca, punto "D".

De donde: **CB = BA**

DC = anchura del río

Método de la visera: Ponerse frente al río de pie, con el sombrero puesto y apoyando el mentón en el pecho, o usando la mano en forma de visera. Desplazar el sombrero hasta que parezca que toca su borde la orilla opuesta. Sin mover la cabeza, fijar a la derecha el punto donde parece que el borde del sombrero toca el suelo; medir la distancia entre el observador y ese punto. Esa es la anchura del río.

**Cómo enseñar**

Al ser un contenido extenso se recomienda que la Guiadora lo divida en distintas jornadas sabatinas, tanto en el local o en alguna salida programada, ya que además se complejiza un poco al incluir cálculos matemáticos. Se puede iniciar midiendo algún mástil o colihue como también el ancho de una cancha, para que a posterior se vaya

complejizando y midiendo objetivos más grandes.

Es importante que la Guía sepa previamente las medidas de su cuerpo como por ejemplo su altura y su paso al caminar, en el caso que no lo sepa, o no lo recuerde desde que se evaluó en Segunda Clase, que tenga una regla de 30 cm y la mida, para así tener algún dato y realizar los cálculos de distancia y altura. No olvidar que lo que medirán las muchachas debe ser medido previamente por la Guiadora.

Cuándo enseñar

Se recomienda que su aprendizaje sea durante las actividades en el cuartel, excursiones o campamentos durante las reuniones de Alta Patrulla o de toda la Compañía. Si es en el cuartel se puede realizar alguna estimación sencilla, en el transcurso de alguna salida al aire libre se puede medir un árbol o el ancho de algún río o estero.

Por qué enseñar

Porque es importante que la muchacha tenga las herramientas necesarias para que, cuando esté al aire libre, por ejemplo, en alguna excursión o salida y quiera saber la altura de una colina o anchura de un río que tenga que cruzar, tenga el conocimiento para sacar los cálculos lo más preciso posible lo más preciso posible para organizar el método de cruce y preparar todo el material necesario para hacerlo.

Para qué enseñar

Para que cuando la Guía necesite saber la altura o distancia de algo en específico tenga la autonomía e independencia y logre realizar el cálculo requerido. Así podrá, por ejemplo, calcular cuánta cuerda necesita para confeccionar un puente, o para trepar un árbol con seguridad.

Cómo evaluar

Se sugiere evaluar a la Guía mediante la realización de actividades al aire libre; observar que la muchacha conoce y entiende de manera progresiva los distintos métodos de estimación presentados en el ítem. Todo dentro de las capacidades y habilidades de la Guía. Si al momento de realizar la estimación la muchacha tiene su resultado incorrecto se le debe retroalimentar para que en otra oportunidad lo realice mejor.

8. Saber en qué caso y cómo se debe efectuar la respiración artificial. Saber diferenciar un esguince de una fractura

Un paro respiratorio es la detención total de la respiración. Y pueden ser causadas por asfixias (gas), inmersión, drogas, shock eléctrico, golpes y objetos extraños en las vías respiratorias.



Se reconoce un paro respiratorio porque la persona que lo presenta pierde el conocimiento, presenta un color cianótico (azulado) en la cara, uñas o lengua. Existe ausencia de movimientos torácicos, y no se le escucha respirar. La persona no exhala, no empañá un espejo cuando se pone cerca de la boca.

Lo primero es verificar, visualmente, si existe un objeto que esté obstruyendo las vías respiratorias. De ser así se debe proceder a retirarlo rápidamente. En caso de que la persona no respire aún, se procederá a efectuar la respiración artificial.

El método más rápido y confiable es de boca a boca. La respiración boca a boca es el uso del aliento nuestro, para insuflarlo en la víctima que está incapacitada para hacerlo por sí sola (respirar por sí sola).



MÉTODO BOCA A BOCA

1. Colóquese al lado de la víctima, limpiando bien la boca (saque cuerpos extraños alimentos, placas, etc.).
2. Eleve el cuello e incline la cabeza (esto permite el paso libre del aire hacia los pulmones).
3. Selle con los dedos, la nariz de la víctima.
4. Aspire profundo y ponga su boca en la boca de la persona; haga un sello hermético con su boca y la boca de la víctima.
5. Insufle con fuerza en la boca de la víctima, hasta que el tórax se eleve.
6. Retírese y observe los movimientos torácicos.
7. Continúe hasta que la víctima se recupere o llegue un médico.
8. En caso de no poder insuflar por la boca, por cualquier razón, se utilizará el **método boca-nariz**, que es básicamente lo mismo pero insuflando por la nariz de la víctima.



IMPORTANTE: No se debe perder tiempo, puesto que después de tres minutos el cerebro comienza a notar la falta de oxígeno. Para mayor aislamiento e higiene, se puede poner una tela o un pañuelo en la boca de la víctima para evitar contacto directo.

ESGUINCES Y FRACTURAS

Esguinces

Un esguince es una lesión de los ligamentos que se encuentran alrededor de una articulación. Los ligamentos son fibras fuertes y flexibles que sostienen los huesos. Cuando estos se estiran demasiado o presentan ruptura, la articulación duele y se inflama.

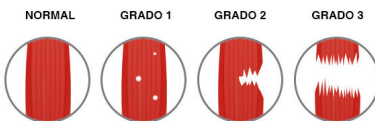
Tipos de esguinces

ESGUINCE GRADO UNO: El ligamento afectado ha sufrido una distensión, se ha estirado más allá de su capacidad, pero sin llegar a romper. Es el grado más leve y el de más rápida evolución. El dolor es leve, no se pierde funcionalidad y puede no haber inflamación o ser pequeña.

ESGUINCE GRADO DOS: El ligamento se estira más allá de su capacidad y unas de sus fibras se rompen. El dolor es moderado, puede haber pérdida de funcionalidad hay hinchazón y hematoma.

ESGUINCE GRADO TRES: Rotura total del ligamento. Dolor severo y pérdida de funcionalidad. Puede necesitar cirugía para recuperar la funcionalidad.

Tratamiento de esguinces



El objetivo primario del tratamiento es evitar el edema que se produce tras la lesión. El tratamiento inicial puede resumirse en cuatro palabras: **Reposo, hielo, compresión y elevación.**

Reposo: Es una parte esencial del proceso de recuperación.

Hielo: Llene una bolsa de plástico con hielo triturado y colóquela sobre la zona inflamada. Para proteger la piel, envuelva la bolsa de hielo con una tela. Mantener el hielo durante periodos de aproximadamente treinta minutos.

Compresión: Comprimir la zona lesionada con un vendaje elástico. Éste protege el ligamento lesionado y reduce la inflamación. La tensión del vendaje debe ser firme y uniforme, pero nunca debe estar demasiado apretado.

Elevación: Mientras se aplica hielo, eleve la zona lesionada por encima del nivel del corazón. Continúe con este procedimiento en las horas siguientes, con el vendaje de compresión colocado.

Fracturas

La fractura de estrés es la ruptura de un hueso, por lo general pequeña, causada por la aplicación prolongada o repetida de presión sobre el hueso.

Existen dos tipos de fracturas: **cerradas y abiertas**.

Las cerradas: son aquellas en que el hueso está roto, pero no sale por la piel.

Las abiertas: son aquellas en las que el hueso sale de la piel y produce una herida. Esta es más grave porque además hay peligro de infección.



Fractura abierta Fractura cerrada

¿Cómo saber cuando una persona tiene fractura?

- Presenta dolor fuerte e hinchazón en la parte lesionada.
- La piel puede estar roja o morada en el sitio de la fractura.
- Tiene dificultad o imposibilidad de mover la parte afectada.
- Se observa deformidad de la región.
- Cuando la fractura es abierta el hueso roto sale por una herida de la piel y existe sangrado.

¿Qué se debe hacer con una persona con fractura?

- Si la parte fracturada está cubierta con ropa descubrir la región fracturada si es necesario cortar y romper la ropa.
- Si el hueso roto atraviesa la piel y hay hemorragia, tratar de detenerla sin tratar de colocar el hueso en su lugar.
- No se debe limpiar la herida. Únicamente tapar la parte fracturada con una gasa estéril o trapo limpio.
- Inmovilizar la parte fracturada y llevar al paciente al Centro de Salud más cercano.

¿Cómo inmovilizar la parte afectada?

- Debes entablillar la parte fracturada. Para esto, se pueden usar cartones, tablas, revistas, papel periódico, etc. El tamaño de las tablillas debe sobrepasar ligeramente las articulaciones que se localicen por arriba y abajo del sitio de la fractura y un ancho suficiente para recibir en más de la mitad el miembro lesionado.
- Acojina las tablas con trapos limpios, algodón venda, etc.
- Coloca la parte fracturada en las tablillas procurando no forzar la posición de la fractura, de manera que sirvan de sostén a la fractura.
- Sujeta o amarra en 3 partes por lo menos las tablillas de manera circular (una por arriba, otra por abajo y otra a nivel de la fractura) no apriete demasiado, esto lo puede saber viendo que exista buena circulación y temperatura en los extremos de la parte fracturada.
- Inmediatamente canalice al accidentado al centro de salud más cercano.
- Si la fractura está en la cadera, cuello, espalda o cabeza no trate de mover al enfermo ya que esto puede causar mayor daño a la persona. Haga una camilla para canalizarlo lo más rápido posible al Centro de Salud u hospital más cercano.
- Si existe la posibilidad llame a una ambulancia o a un médico.



Cómo enseñar

Se sugiere enseñar de forma práctica en el cuartel con previa organización, incluyendo elementos de primeros auxilios como el botiquín, tablas de inmovilizar, pañolines, etc. Apoyándose con material visual utilizando pape-lógrafos o láminas con los tipos de fractura, por ejemplo, para que todas las Guías puedan ver con claridad las lesiones de este ítem.

Es importante que este contenido sea expuesto por algún dirigente que tenga los conocimientos certificados como una Técnico en Enfermería, Enfermera o un Médico; si no lo hubiere, solicitar entre algún integrante del grupo o localidad, sea dirigente de otra sección, apoderado o integrante del comité.

Cuándo enseñar

Mediante talleres, si son pocas las Guías que están en esta etapa se aconseja que sean reuniones sólo con ellas; si hay varias es recomendable realizar el adiestramiento en Reunión de Alta Patrulla o a la Compañía en general dando instancias para la realización de todo tipo de preguntas (relacionadas al tema) y algún ejercicio práctico supervisado. Otorgue los espacios y tiempos que sean necesarios para aclarar dudas y practicar, debido a que este es un contenido muy importante y delicado que amerita fijar muy bien los contenidos.

Por qué enseñar

Una Guía siempre debe estar preparada en todo momento, sea esta en su vida cotidiana o de actividades Scout. Es por lo anterior que, si en alguna eventualidad alguien en su entorno no respira o tiene algún accidente y se genera una lesión o fractura, la muchacha tenga los conocimientos adecuados para poder ayudar correctamente a los demás.

Para qué enseñar

Para que la Guía tenga los conocimientos que le permitan ayudar a otros en el caso de que la persona lo necesite. Al adquirir estos conocimientos y habilidades puede ir conociendo nuevas áreas que quizás puedan ser de su interés, lo que puede perfeccionar con la especialidad de Primeros Auxilios.

Cómo evaluar

Una de las formas de evaluar este ítem es mediante la práctica correcta de la respiración artificial y saber diferenciar un esguince y fractura. Por supuesto que no es necesario estar en una situación de urgencia para recién ahí evaluar a la Guía ya que como Guiadora debemos velar por el bienestar de nuestras muchachas y evitar los accidentes en las actividades. Es por esto que se recomienda realizar ejercicios y simulaciones de distintos escenarios en que se pudiera generar una lesión producto de un accidente, algunas preguntas pueden ser: ¿Qué se debe hacer si durante la hora de almuerzo una Guía obstruye su vía respiratoria con un alimento? ¿Qué hacer si una Guía tiene una fractura expuesta? ¿Cuáles son los pasos a seguir?, entre otras.

9. Saber cocinar al menos 5 comidas completas y nutritivas

Lentejas (6 personas)

Ingredientes:

- 2 tazas de lentejas (remoja-das de la noche anterior)
- 2 longanizas
- 1/2 taza de arroz
- 1 cebolla
- 2 dientes de ajo
- 2 cucharadas de queso rallado
- 1 zahanoria
- Condimentos (aceite, sal, pimienta, ají de color)



Preparación:

- Para elaborar el sofrito, en la olla, freír la cebolla, pimentón, los ajos, la zanahoria, todo cortado en cubitos pequeños y condimentar.
- Posteriormente, verter agua hervida dentro de la olla con el sofrito para luego incorporar las lentejas coladas y el arroz.
- Una vez que el agua hierva y las lentejas y el arroz estén blandos, retirar la olla del fuego y dejar reposar por 5 minutos.
- Freír las longanizas picadas y servir las lentejas junto con las longanizas.

Cazuela de Ave (8 personas)



Ingredientes:

- 1 pollo entero
- 1 diente de ajo
- Zanahoria en tiras
- 8 papas peladas
- 1/2 cebolla partida en trozos grandes
- 1/4 de morrón
- 3 cucharadas de arroz
- Condimentos (sal, tomillo, pimienta)

Preparación:

- Desprese el pollo de la siguiente forma, eliminando las costillas y el exceso de grasa: 2 trutros cortos, 2 trutros largos, 4 trozos de pechuga, salpimiente los trozos de pollo y frótelos con 1 diente de ajo molido.
- Póngalos en una olla con tres litros de agua sazonada y déjelos hervir hasta que la piel del pollo esté blanda.
- Luego, agregue, en el siguiente orden: zanahoria, papas, tomillo seco, cebolla y el morrón trozado.
- Finalmente, agregar el arroz.
- Cuando la cazuela esté en su punto (todos los ingredientes deben estar cocidos y blandos) retire la olla del fuego y sirva.

Charquicán (8 personas)



Ingredientes:

- 1 taza cebolla picada en cubos
- 1 taza de morrón en cubos
- 500 gr de carne (picada, molida o vegetal)
- 1 litro de agua hirviendo
- 2 tazas de espinaca o acelga
- 3 dientes de ajo
- 1 corte grande de zapallo camote en trozos
- 1 kilos de papas peladas
- Apio y perejil
- 2 tazas de primavera (choclo, poroto verde, zanahoria)
- Condimentos (sal, aji de color, comino, orégano, laurel)

Preparación:

- En una olla grande realizar un sofrito con: aceite, cebolla, pimentón, carne, aji de color, comino, sal y ajo. Revolver constantemente para evitar que se quemen, tiempo 5 - 8 minutos.
- Verduras de larga cocción: en otra olla agregar zapallo, papas, atado de verduras surtidas, laurel y 1 litro de agua hirviendo. Se tapa durante 25 minutos, revolver de vez en cuando.
- Verduras de corta cocción: a las verduras agregar primavera, mezclar y dejar tapado por 5 minutos.
- Una vez cocidas las verduras, retirar el exceso de agua.
- Luego, incorporar las hojas de espinaca o acelga, revolver y dejar por 2 minutos más sin tapar la olla. Una vez apagado el fuego revolver, si hay trozos de verduras grandes las vamos a machacar.
- Una vez todo molidas todas la verduras, agregar el sofrito de carne con aliños.
- Revolver todo y servir.



Pollo arvejado con puré de papas (8 personas)



Ingredientes:

- Aceite
- 1 taza de cebolla en plumas
- 1 taza de zanahoria en rodajas
- 1 pollo trozado en 8 sin piel
- 1 kilo de papas
- 1 tarro de arvejas
- 1/2 taza de morrón
- 1/2 taza de apio picado
- 2 dientes de ajo
- 1 taza de vino blanco
- 1 taza de leche
- 2 cucharadas de mantequilla
- Condimentos (sal, romero, orégano, laurel, comino, ají de color)

Preparación:

- Hacer un sofrito a fuego medio - bajo con: aceite, cebolla, zanahoria, pimentón, apio, laurel, ajo, orégano, comino, ají de color y romero. Revolver constantemente durante 15 minutos.
- Agregar vino blanco, revolver e incorporar el pollo, cubrir la preparación con agua fría, tapar y dejar cocinar durante 15 minutos. Agregar las arvejas y dejar cocinar por 3 minutos y apagar el fuego.
- Hervir agua en una olla, agregar las papas. Una vez cocidas colar las papas.
- Moler las papas en un bowl metálico u olla, agregar lentamente la leche y mantequilla hasta el punto que queremos obtener en el puré.
- Una vez listas las dos preparaciones, servimos el puré de base y el pollo arvejado con las verduras.

Carbonada (6 personas)



Ingredientes:

- Aceite
- 1 taza de cebolla picada en cubos pequeños
- 500 gr de carne (molida, en cubos o vegetal)
- 1/2 taza de zanahorias picadas en cubos pequeños
- 1 taza de zapallo camote en cubos (sin cáscara)
- Cilantro o perejil
- 1/2 taza de morrón picado fino
- 1/2 taza de apio picado fino
- 2 dientes de ajo picados fino
- 1 taza de papas peladas picadas en cubos
- 1/2 taza de choclos
- 1/2 taza de arvejas
- Condimentos (sal, orégano, comino, ají de color)
- Agua hirviendo

Preparación:

- En una olla calentar aceite y agregar cebolla, ajo, orégano, sal, ají de color y comino, cocinar a fuego medio-bajo durante 10 minutos.
- Agregar la carne molida y cocinar por 10 minutos más a fuego medio - bajo.
- Luego, agregar todas las verduras (a excepción de las arvejas y el choclo), cubrir con agua, dar cocción por 12 minutos. Luego van a la misma olla las arvejas, choclo y acelga, revolver y dar cocción.
- Una vez que esté todo cocido y blando, retirar del fuego y servir.

Cómo enseñar

En un inicio es recomendable que la Guiadora proporcione las recetas para que así las Guías puedan practicar las preparaciones en sus casas. También la Guiadora durante una jornada de actividades puede ir explicando de forma verbal algún dato o tips para cocinar. Existe la posibilidad que alguna Guía tenga un recetario familiar o lo pueda adquirir en internet.

Cuándo enseñar

Su enseñanza puede ser en una jornada de actividades donde se cuente con los implementos básicos para cocinar

como, por ejemplo, agua potable, cocinilla, alimentos, etc o en campamento considerando los mismos implementos básicos, pero en esta ocasión sea dirigida una reunión de adiestramiento a los cocineros designados para campamento, esta sería una buena instancia donde la Guía podría dar avance en su especialidad de cocina.

Por qué enseñar

Porque la Guía debe aprender a preparar distintas comidas completas y nutritivas, debido a que el desgaste energético que se tiene durante las actividades es de un valor importante, es por esto que ella debe saber cocinar comidas balanceadas y nutritivas con sus respectivas porciones correctas para la patrulla.

Para qué enseñar

Para que la muchacha tenga el conocimiento y experiencia para cocinar variadas preparaciones alimenticias y no deba depender de alguien para su correcta alimentación.

Cómo evaluar

Se sugiere evaluar mediante la observación en campamento, donde se pueda ver que la Guía sabe distinguir y diferenciar los distintos alimentos que utilizará para cocinar, seguir la receta con los tiempos de cocción que correspondan de cada alimento y la cantidad de porción por integrante de la patrulla, siendo estas preparaciones las adecuadas acorde al clima y lugar, por ejemplo, en un día de lluvia una preparación caliente, un día caluroso una preparación fresca, una excursión una preparación con los aportes calóricos necesarios y fácil de digerir, y por sobre todo el sabor de la preparación, etc.

10. Conocer reglas generales de seguridad en el campamento, vía pública, hogar, cuartel, escuela, y recintos públicos

La seguridad al 100% no existe en ningún lugar, ni en campamento, ni en el hogar, ni en la escuela; lo que se debe tener en consideración son los mecanismos de control para tomar las medidas preventivas necesarias para evitar cualquier problema, incidente y/o accidente. Lo más importante a tomar en consideración es la **ACTITUD PREVENTIVA** para garantizar una buena seguridad en cualquier lugar.

Reglas de Seguridad en campamento

Elección del lugar: Tener en consideración el relieve, vegetación, fauna, servicios básicos (agua, alimentación), fuego (ya sea para cocinar o como medio de calefacción, tomando en consideración la permisión de fuego en el lugar), servicios de urgencia en caso de emergencia.

Instalación del campamento: Una vez elegido el lugar, se debe verificar el lugar de armado de carpas, por lo que se debe prestar especial atención en elegir un área plana y pareja, sin piedras, rocas, ramas ni escombros. Se debe verificar la dirección del viento, árboles cercanos, fuentes hídricas para evitar inundaciones o filtraciones (ríos, lagunas, pantanos, pozos, etc.)

Fuego: Primeramente, para realizar fuego se debe tener la información de si en el lugar de acampada está permitido hacer fuego o no. Recordar que en caso de no poder realizar fogatas en suelo se puede ver la opción de realizarlo en altura (cocina en alto o estructura de ladrillos tipo quincho) o también ver la posibilidad de llevar cocinillas a gas para propósitos de cocina. En cualquiera de los casos, prestando especial atención a las fogatas, se debe tener en consideración la elección del lugar, donde no pueden existir malezas, pastizales, árboles, carpas o cualquier elemento natural o no natural que pueda alimentar un incendio. Además, se debe tener siempre a mano agua y tierra seca en caso de un amago de incendio, así como insumos suficientes para los días de campamento (leña, gas, etc.)

Agua: Es esencial contar con un constante suministro de agua potable para poder beber y cocinar en campamento.



En caso de no contar con una fuente confiable de agua potable en el lugar, se debe proveer el agua suficiente para poder beber y cocinar durante todos los días de campamento. En el último caso, se debe almacenar el agua en bidones, botellas o recipientes de plástico en un lugar fresco, a la sombra y lejos de cualquier tipo de contaminación que pueda existir, ya sea por insectos, vegetación, etc.

Alimentos: Se deben almacenar en un lugar fresco, con acceso controlado, lejos de posibles visitas de animales y cualquier otro tipo de contaminación o descomposición para evitar intoxicaciones. Tomar en consideración la fecha de vencimiento de los productos, si requieren refrigeración o no, lugar de almacenamiento según su recomendación en cada envase.

Almacenamiento y orden: Uno de los puntos esenciales para una buena alimentación, hidratación y buen funcionamiento general del campamento es el correcto almacenamiento de los alimentos, agua y elementos de vital importancia como lo son los materiales de cocina y herramientas de uso frecuente. Se debe contar con un lugar especialmente destinado para este propósito. Alimentos, agua y elementos de cocina se deben mantener en el área de cocina y deben limpiarse diariamente y después de cada uso, para evitar atraer insectos y animales presentes en el lugar de acampada. Por otro lado, las herramientas de uso diario que se usan, por ejemplo, para cortar leña y mantener el fuego, deben almacenarse y guardarse en un lugar seco, tener sus cuidados según se requiera, mantenerse fuera del alcance de personas que no deben usarlas como aspirantes o beneficiarios menores.

Desperdicios y basura: Al momento de estar en campamento se debe localizar un lugar de recolección de basura y desperdicios. No se debe enterrar la basura, por lo que, si no se encuentra un punto de entrega de basura, se debe regresar con los desechos generados. Es importante planificar con tiempo las comidas para reducir el desperdicio de alimentos y evitar sobrantes.

Higiene y medidas sanitarias: En cuanto al protocolo sanitario, primeramente se debe tener conocimiento de cualquier afección previa que presente cualquiera de los asistentes al campamento. Estando en campamento, se debe tener cuidado de la higiene personal (lavado de manos, sanitización al momento de cocinar y comer) así como sanitización y desinfección de utensilios, especialmente en cocina y también carpas para evitar propagación de virus o enfermedades que puedan estar presentes en el lugar, como por ejemplo, el Hantavirus.

Transporte y traslados: Esto debe ser planeado con anticipación, especialmente la llegada y salida de campamento. Se debe gestionar con anterioridad la seguridad en traslados, como que los medios de transportes cuenten con las medidas de seguridad mínimas para el traslado del grupo. En caso de trasladarse en un bus particular, este debe ser visitado y revisado antes del campamento para comprobar que cuenta con elementos como cinturones de seguridad en buen estado, revisiones técnicas, estado de neumáticos, documentos del o los choferes, entre otros. En todo momento se deben seguir las indicaciones de los dirigentes a cargo de las actividades y campamentos.



Reglas de Seguridad en la vía pública y/o recintos públicos

En cuanto a las reglas generales de seguridad en la vía o recintos públicos, deben ser visibles para toda persona que transite o visite cada lugar como, por ejemplo, vías de evacuación. Los elementos de prevención y equipos de Primeros Auxilios deben estar visibles, en un lugar protegido y señalizados para ser usados por cualquier persona que sepa su uso correcto.

En cada lugar se maneja un protocolo único en caso de alguna emergencia, por lo que, si sucede algo en algún lugar como transporte público, supermercados, tiendas, centros comerciales, terminales, aeropuertos, bancos, entre otros, se deben seguir las indicaciones del personal encargado de cada lugar. No entorpecer en ningún momento ya que cualquier detalle podría ser muy significativo si se realiza de mala manera; lo principal es mantener la calma y no generar pánico.

Reglas de Seguridad en el Cuartel

Cuando se encuentran en el cuartel, todos los integrantes del grupo deben seguir las indicaciones e instrucciones de los miembros dirigentes frente a las diferentes situaciones de riesgo que puedan ocurrir, siempre manteniendo la calma y ayudando a las personas que lo necesiten, especialmente de las secciones menores, sin generar pánico.

Reglas de Seguridad en la Escuela

En la escuela se deben seguir las indicaciones de los miembros directivos, profesores y/o encargados de seguridad de cada recinto frente a las diferentes situaciones de riesgo que ocurran. Es responsabilidad de cada persona conocer las vías de evacuación y prestar atención a los simulacros de emergencias que puedan realizarse a lo largo del año para saber cómo actuar. No generar pánico y mantener la calma en todo momento.

Reglas de Seguridad en el hogar

Como se mencionó anteriormente, la seguridad en el hogar no existe completamente pero sí se pueden tomar algunas medidas de seguridad que pueden ayudar a prevenir accidentes:

- Implementar elementos activos de prevención de accidentes en donde puedan existir riesgos de caídas, golpes o cualquier otro de carácter físico como poner barandas, alfombras anti-deslizantes, esquinas de goma protectoras en los muebles con puntas, protección de enchufes, barras de seguridad en baños, entre otros.
- Contar con alarmas anti-robos, anti-incendios o detectores de humo.
- Mantener cajones con llaves o pestillos para evitar que menores puedan tener acceso a productos químicos y/o tóxicos.
- Prestar especial atención al momento de cocinar, prender estufa o calefacción, y en cualquier situación en que se manipule fuego como, por ejemplo, un asado.
- Mantener un botiquín en un lugar seco y determinado de la casa con implementos en buen estado (revisar periódicamente) para ocupar en caso de algún corte, rasmilladura, quemadura o herida en general.
- Contar con una mochila de emergencia con diferentes elementos de primera necesidad para situaciones como catástrofes naturales o incendios. Esta mochila puede contener: dinero en efectivo, linterna, pilas, radio, velas, fósforos, alimentos no perecibles, botellas con agua, navaja multiuso, cuerda, tarjetas de identificación de la familia, kit de primeros auxilios, ropa de abrigo compactable, entre otros.
- Tener un plan definido, como integrantes del hogar, sobre qué hacer en cada caso de emergencia, lugares al que acudir, persona a quien llamar, etc.
- Mantener en buenas condiciones el sistema eléctrico y cañerías para evitar cualquier tipo de incendio, inundación o electrocución.
- Revisar periódicamente cerraduras, puertas y ventanas para evitar robos o accidentes en caso de temblor.
- Mantener en buen estado electrodomésticos y sus accesorios para evitar incendios por cortocircuitos (revisar constantemente sus cables y enchufes).



¿Qué hacer frente a un incendio en el hogar?

- Lo primero es prevenir cualquier tipo de amago o incendio tomando en consideración las medidas antes mencionadas.
- Ante un amago de incendio, se tienen al rededor de dos a tres minutos para extinguir el fuego antes de que sea imposible hacerlo sin ayuda de bomberos. Dependiendo del origen del fuego se debe utilizar el dispositivo de extinción adecuado para ello.
- En caso de un incendio declarado en el hogar se debe intentar salir lo más rápido del lugar hacia un sitio seguro en el exterior pero gateando o lo más agachado posible, cubriendo nariz y boca con un paño limpio y húmedo, abriendo puertas con cuidado y lentamente, y cerrándolas al salir; cortar la electricidad y el gas dentro de las posibilidades y ayudar a otros sólo si se puede llegar a la otra persona.
- Una vez afuera, llamar a bomberos y servicios de emergencia desde un teléfono celular o desde la casa de algún vecino.
- No volver a entrar al lugar del incendio bajo ninguna circunstancia.
- En caso de no poder salir del hogar en llamas, se debe intentar llegar a una habitación cerrada lo más alejada posible del fuego, cerrar la puerta pero no poner pestillos ni llaves, cubrir las rendijas con trapos o ropa (idealmente húmeda), alejarse lo más posible de la puerta y esperar por ayuda llamando por la ventana o desde un teléfono.
- En caso de vivir en edificio no utilizar los ascensores.

Es muy importante incentivar la educación de la seguridad en el hogar a nuestras muchachas y apoderados/as. Es por ello que se recomienda realizar investigaciones sobre otros accidentes en el hogar y que sepan cómo actuar. Pueden seguir las siguientes preguntas para instruirse en el tema y evitar una consecuencia mayor al ser preventivas y actuar a tiempo en caso de necesitarse:

- **¿Qué hacer frente a una intoxicación en el hogar?**
- **¿Qué hacer frente a una electrocución en el hogar?**
- **¿Qué hacer frente a una asfixia respiratoria en el hogar?**

Cómo enseñar

Para enseñar este ítem se pueden entregar fichas de prevención para cada lugar, mostrar videos de prevención de riesgos y de cómo actuar frente a cada situación, hacer énfasis en la seguridad en el cuartel y revisar que existan las señalizaciones de vías de evacuación y zonas de seguridad.

Cuándo enseñar

Entregar el material concreto necesario en reunión de Alta Patrulla, para luego ser revisado en Reuniones de Patrulla. Sumado a esto, se puede dejar una jornada de seguridad para revisar algunos puntos importantes con la Compañía y/o el Grupo completo.

Por qué enseñar

Porque las Guías deben saber cómo actuar frente a diferentes situaciones en las que puedan verse afectadas ellas y otras personas en distintos lugares donde se encuentren.

Para qué enseñar

Se enseña para que las Guías sepan cómo prevenir las diferentes emergencias que pueden ocurrir en el hogar, la escuela, la vía pública y el cuartel. Una emergencia ideal es la que no ocurre y para ello es necesario que se tomen todas las medidas preventivas para evitarlas y que las muchachas sepan cómo ayudar en esto.

Cómo evaluar

Para evaluar este punto se pueden realizar juegos de roles, con diferentes situaciones de emergencias, realizar recorridos de observación de riesgos e ir preguntando cómo se pueden prevenir. También, pedir que realicen una detección de riesgos en el hogar para que puedan realizar medidas de corrección, creando, por ejemplo, la mochila de emergencia, el plan de actuación de emergencia en día hábil, entre otros.

11. Saber usar el extintor

Incendio

El incendio es un fuego en descontrol que pone en peligro la vida, la naturaleza, el medio ambiente y los bienes. Un amago de incendio es fuego incipiente cubierto y extinguido oportunamente.

Dispositivos de extinción

Son aquellos que, mediante el uso de agentes extintores como químico seco, dióxido de carbono comprimido u otros, permiten apagar el fuego.

Clasificación de fuegos

	Combustibles sólidos (derivados de la celulosa): - Maderas - Papel - Cartón - Textiles	
FUEGOS CLASE B 	Combustibles líquidos y gaseosos (generalmente derivados de hidrocarburos): - Aceites - Bencinas - Parafinas - Grasas - Petróleo	
FUEGOS CLASE C 	Equipos eléctricos energizados (riesgo al contacto con la energía eléctrica): - Motores eléctricos - Transformadores - Aparatos eléctricos	
FUEGOS CLASE D 	Metales combustibles (derivados de materiales reactivos y metales alcalinos): - Magnesio - Sodio - Aluminio, entre otros	
FUEGOS CLASE K 	Equipos de cocina que involucran: - Aceites - Grasas vegetales - Grasas animales	



Tipos de extintores

Extintor de Dióxido de Carbono comprimido CO₂



Para fuegos clase:



Extintor de polvo químico seco (contiene sales inorgánicas pulverizadas y aditivos)



Para fuegos clase:



Extintor de químicos húmedos (contienen un agente de bajo ph indicado para extinguir aceites en inflamación)



Para fuegos clase:



Procedimiento en el uso de extintores

Uso del extintor de polvo químico seco:

- Mantener la calma.
- Retirar el extintor con cuidado (evitar golpearse o golpearlo).
- Para trasladar el extintor, tomarlo de la manilla.
- Una vez en el lugar del fuego, tomar con firmeza el extintor y retirar el seguro (sólo en ese instante).

- Presionar la palanca para poner en acción el extintor y que salga el polvo químico seco.
- Sostener la manguera direccionando el chorro del polvo químico seco a la base del fuego. Hacer movimiento de abanico de manera vertical y horizontal.
- Completada la acción, retirarse, extinguido o no el fuego, para que los bomberos tomen el control.

Uso del extintor de dióxido de carbono:

- Mantener la calma.
- Retirar el extintor con cuidado (evitar golpearse o golpearlo).
- Para trasladar el extintor, tomarlo de la manilla.
- Una vez en el lugar del fuego, tomar con firmeza el extintor y retirar el seguro (sólo en ese instante). La temperatura de descarga del extintor de dióxido de carbono es de -79°C , por esto, y para evitar quemaduras, antes de realizar la descarga asegurarse de que la boquilla por donde sale y se guía el agente extintor esté apuntando hacia el fuego para evitar cualquier contacto con el CO_2 .
- Presionar la palanca para poner en acción el extintor. Los cilindros de extintor pequeños deben tomarse de la palanca y de la base del extintor.
- Sostener la manguera direccionando el CO_2 a la base del fuego. Hacer movimiento de abanico de manera vertical y horizontal.
- Completada la acción, retirarse, extinguido o no el fuego, para que los bomberos tomen el control.

Si se activa la alarma de fuego o se está en presencia de uno, se debe iniciar el proceso de evacuación de forma calmada, sin correr y sin entorpecer el procedimiento por parte de personal de seguridad o de equipos de emergencia.

Revisar periódicamente la fecha de expiración del extintor ya que no se debe utilizar un extintor vencido.

Cómo enseñar

Esta prueba es ideal para enseñarla en forma práctica pero, debido al origen de la misma, es mejor enseñarla de forma teórica con sólo algunos puntos en forma práctica. Esto debido a que, primero, jamás se iniciará un fuego solamente para extinguir (ya que se nos puede salir de control) y segundo, no desperdiciaremos un extintor en un fuego que pudo ser evitado. Por lo anterior, se debe enseñar en forma teórica pero idealmente con un agente práctico (el extintor).

Se puede llevar un extintor (de cualquier tipo) al momento de la enseñanza para revisar su fecha de vencimiento, para qué sirve, cómo tomarlo al momento de utilizarlo, cómo direccionar la manguera, considerar el peso, etc. Mientras las muchachas conocen el extintor, se indica el resto del contenido teórico. También, se ubican los lugares de seguridad donde están los extintores u otros equipos de seguridad activa en el local o en el lugar en que se encuentre la Compañía.

Cuándo enseñar

Por la importancia de este contenido, se debe enseñar idealmente a toda la Compañía para que no queden puntos inconclusos o mal explicados. Para esto, se puede organizar una Jornada de Seguridad en el local o Seguridad en Campamento con toda la Compañía durante un día sábado, y realizar articulación con el punto anterior de reglas de seguridad en diferentes lugares.

Por qué enseñar

Se enseña porque en caso de cualquier emergencia en el cuartel o en campamento, la muchacha Guía debe saber cómo hacer uso de este artefacto de prevención de incendios adecuadamente y no esperar a que alguien más lo haga si ella tiene la oportunidad de hacerlo.



Para qué enseñar

Saber cómo se usa y en qué caso usar cada extintor es un aprendizaje transversal que debe tener toda muchacha. Esto puede significar el reducir o apagar un amago de incendio en caso de usarlo en el momento adecuado y de forma correcta versus el no saber usarlo y provocar un incendio mayor. Es un asunto de vida o muerte en muchos casos.

Cómo evaluar

Para evaluar se pueden hacer múltiples actividades como la creación de una maqueta de extintor con elementos reutilizados como botellas; esto para demostrar conocimiento sobre las partes del extintor y una forma simple de manejarlo. Además se puede ver e indicar la fecha de vencimiento de un extintor real para ver si sabe identificar un extintor en buen o mal estado.

También se puede realizar una actividad de simulación de los diferentes tipos de fuegos y qué extintor ocupar en cada caso o un juego de contestar preguntas sobre todo lo que concierne a ello.

12. Saber cocinar sin utensilios

Si bien es común que al momento de acampar se cuente con todos los utensilios necesarios para poder cocinar, en algunas ocasiones puede ser que se necesite viajar ligero y sin tantos materiales, durante alguna excursión, por ejemplo.

Cocinar sin utensilios quiere decir que la manera en que se cocina debe adaptarse a los materiales con que podemos contar de manera muy reducida y sin el uso de las herramientas convencionales de cocina, como la cuchara, olla, sartén, etc., ya que estos se reemplazan por elementos naturales que se pueden encontrar en el lugar de acampada o que se lleven en la mochila pero que sean pequeños, de poco peso y que sean multifuncionales.

Dependiendo de lo que se requiera cocinar (previamente organizado para que no falte nada) es la forma en que se realizará el fuego. Este puede ser en una fogata cono convencional, una fogata polinésica en donde se necesitará que el calor se concentre en el agujero que se haga, o algún otro fuego según la leña y condiciones que se encuentren en el lugar.

Para la cocina sin utensilios se pueden ocupar, como contenedor, diferentes tipos de elementos como:

- Papel metálico (alusa metalizada)
- Cáscaras de verduras (zapallo italiano, pimentón, papa, naranja)
- Hojas (lechuga, repollo, parra)

Lo importante de la cocina sin utensilios es hacerse de recetas sencillas, con pocos insumos alimenticios, que no requieran de tanta preparación y rápidas, es decir, ideales para una excursión de un día. Esto se puede ensayar con antelación en casa o en el local para que las recetas sean probadas y se sepa preparar sin caer en que se realizará algo que no se sabe cómo acabará.

Algunas preparaciones de comidas sin utensilios:



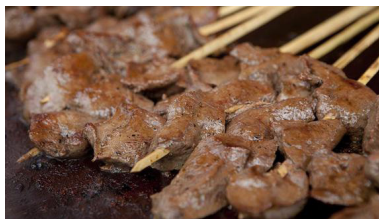
Comida en papel aluminio



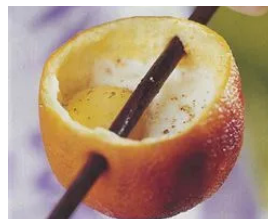
Tocino asado



Anticuchos de carne



Huevo a la naranja



Receta Pa-Huevo

Ingredientes:

- 1 papa grande
- 1 huevo
- Sal a gusto
- Queso (opcional)
- Papel metalizado

Preparación:

- Cortar un trozo de la papa como tapa (puede ser en la parte más angosta o a lo largo).
- Por este agujero, comenzar a ahuecar la papa con una cuchara a fin de dejarla sin la parte central, solamente dejando una membrana de alrededor de 1 cm de grosor.
- Poner un huevo crudo dentro y agregar sal a gusto. En caso de tener queso, agregar queso como muestra la imagen anterior del pa-huevo.
- Poner la tapa, afirmándose con mondadientes o solamente con el papel metalizado.
- Envolver la preparación con papel metalizado e introducirlo en las brasas de la fogata.
- Pasados 20 minutos, revisar la papa, con cuidado de no quemarse con el papel caliente. La preparación está lista cuando la papa esté cocida (blanda).



Nota: Para el huevo a la naranja se realiza el mismo procedimiento sacando los gajos de naranja sin romper la cáscara y se cocina sobre las brasas; está listo cuando el huevo esté cocido dentro de la cáscara de naranja.

Receta Papas en papel metalizado

Ingredientes:

- Papas (la cantidad depende de la cantidad que se desee comer; para una persona se recomienda que sea una papa)
- Condimentos a gusto (sal, pimienta, orégano, aceite, ajo)
- Papel metalizado

Preparación:

- Pelar las papas y cortarlas en gajos o cubos del tamaño que se desee.
- Condimentar las papas con los aliños que se desee y agregar aceite.
- Con el papel metalizado hacer una especie de recipiente y verter las papas dentro.
- Cerrar la forma del papel con el mismo y procurar no dejar agujeros por donde puedan entrar cenizas.
- Poner en las brasas y revisar cada 15 minutos. Cuando las papas estén blandas, la preparación estará lista.



Cómo enseñar

Primeramente se debe ver este contenido en forma teórica, lo que puede ser entregando recetas sencillas, o bien, pedir a las muchachas que busquen o inventen recetas simples que se puedan realizar en campamento sin el uso de utensilios de cocina. Para esto se pueden agregar estas preparaciones a un recetario de patrulla o individual, en donde las Guías compartan entre ellas las recetas que vayan realizando, y probando, para mejorarlas o seguir haciéndolas en caso de que les resulten bien.

La parte práctica, con sus retroalimentaciones y/o mejoramiento de estas recetas, se va viendo al correr el año en excursiones y campamentos ayudando a que se modifiquen o arreglen en caso de dificultades en la preparación.

Cuándo enseñar

Las recetas o preparaciones probadas se pueden ir entregando, o intercambiando entre patrullas, durante todo el correr del año, pero se debe verificar y/o actualizar cuando vaya a ser momento de realizar una excursión o campamento para poder llevar todo lo necesario y no tener inconvenientes a la hora de realizar las preparaciones.

En caso de contar con ideas nuevas, estas se entregan en reunión de Alta Patrulla para que luego cada patrulla las analice y/o pruebe en Reuniones de la Patrulla.

Por qué enseñar

Se enseña porque es un ítem muy útil de saber para los momentos de excursiones o campamentos cortos, donde se prioriza el uso eficiente de los recursos con los que se cuenta y/o por la falta de ellos.

Para qué enseñar

Para que las muchachas creen y mantengan el hábito de hacer un uso eficiente y eficaz de los recursos limitados con los que se puede llegar a contar en algún momento de sus vidas.

Cómo evaluar

La evaluación de este contenido es netamente en campamento o excursión donde se vea la preparación de cada comida por parte de la o las muchachas; si tienen dificultades, que las puedan superar, que las preparaciones queden bien hechas y que sea con un buen uso de los recursos con que se cuenta, así como también el poder contar con todo lo necesario previamente organizado para la ocasión.

13. Confeccionar un informe acerca de 20 insectos diferentes, indicando sus nombres, hábitat y sus principales hábitos de vida

La descripción de nuestro hábitat es necesaria para que nos podamos familiarizar con él. Por esto la descripción detallada de los organismos que lo componen es de gran ayuda en esta tarea; un grupo importante son los insectos, debido a que estos pueden afectar tanto positiva como negativamente al ser humano.

Los insectos muchas veces pueden actuar como plagas o transmitiendo enfermedades, pero también tienen la función de controlar otras plagas o polinizar las plantas.

INFORME SOBRE INSECTOS

Para poder conocer el ambiente que nos rodea, una buena manera, que es menos invasiva, y respeta la vida y mantención del medio, es hacer una investigación que termine en la ejecución de un informe.

Formato del Informe

Para poder tener un conocimiento más completo de los insectos el informe debe tener los siguientes puntos:

- ¿Qué es un insecto? (Características físicas y taxonómicas básicas)
- Lugares propicios para albergar insectos
- Descripción de algunos insectos comunes (con dibujos explicativos), indicando especie, nombre común, familia, lugar donde viven y alimentación.

Algunos datos útiles como ejemplo de informe:

• ¿Qué es un Insecto?

Los insectos son artrópodos (su cuerpo es duro y sus articulaciones son blandas, lo que les permite tener movimientos, ya sea de sus patas, antenas u otros apéndices. Sus principales características es que poseen seis patas, y su cuerpo está segmentado en 3 partes (cabeza, tórax y abdomen), no tienen un esqueleto interno, en vez de éste, poseen un exoesqueleto (esqueleto externo). El cuerpo de los insectos está principalmente compuesto de Quitina, lo que les da la característica, en general, de un cuerpo duro y lustroso. Estos hermosos artrópodos habitan en gran parte de nuestro planeta, cosa que han logrado por su gran capacidad de adaptación a todos los hábitats. Algunos ejemplos de insectos son los escarabajos, mariposas, avispas, hormigas, etc. No son insectos las arañas, los ciempiés ni los chanchitos de tierra.

• Lugares propicios para albergar insectos

Los insectos se encuentran en toda la geomorfología de nuestro país. Los podemos encontrar a grandes alturas y al nivel del mar, en los climas más inhóspitos (desiertos), en interior de bosques y fuera de ellos, en aguas calmas y corrientosas. También posados sobre ramas, hojas, frutos, en el interior de troncos, bajo piedras, entre la maleza, sobre y entre las hojarascas, en el interior de semillas, en fecas de animales, bajo cortezas, sobre animales muertos, en hongos y flores, etc. A través del tiempo y adquiriendo la experiencia necesaria que brinda el terreno, podremos reconocer hábitat donde se encuentran los insectos, principalmente por el tipo de vegetación del lugar asociada al tipo de ambiente.

• Descripción de Algunas Especies

Nombre científico: *Hylamorphia elegans* (Busmeister, 1844)

Nombre común: Pololo verde

Orden: Coleoptera

Familia: Scarabaeidae

Descripción General: Cuerpo de color verde oscuro, con brillos metálicos plateados o bronceados, debido a la reflexión de la luz. Sin embargo, presenta una gran variabilidad en tamaño, color del cuerpo y número de setas en el cuerpo. Presentan dimorfismo sexual expresado en caracteres de las patas anteriores como son el color de las tibias (machos verde, hembras café), longitud del primer tarsito (en machos es más corto que en hembras) y longitud de uñas (los machos tienen en cada pata una de sus uñas más larga, en hembras todas las uñas tienen la misma longitud). El período de vuelo es desde mediados de noviembre hasta fines de febrero, pero se les registra mayoritariamente en primavera, verano y parte del otoño. Las hembras ponen los huevos en el suelo. Las larvas son blancas y se encuentran a poca profundidad, siempre en posición doblada como la letra C.



Hábitat y rol trófico: El adulto se alimenta de hojas de roble y de especies exóticas (abedul, fresno), esqueletizándolas y dejando solamente la nervadura principal. Las larvas son rizófagas en bosques de roble, viveros y plantaciones de pino y pastizales. También se las encuentra en madera muerta de coigüe y radial. A menudo son abundantes localmente y constituyen muchas veces plagas de la agricultura. Ocasionalmente puede causar grandes defolia-



ciones principalmente en bosques de ñirre, coigüe, coigüe de magallanes y roble, donde causa la muerte incluso de árboles jóvenes. Las larvas pueden constituir plaga en almácigos de viveros forestales y praderas. Algunas aves actúan como controladores naturales especialmente en estado larvario. Es parasitada por dípteros Tachinidae de la especie *Morphodexia barros* y por hongo *Metarhizium anisoplae*.

Nombre científico: *Procalus reduplicatus* (Blanchard, 1851)

Nombre común: Escarabajo

Orden: Coleoptera

Familia: Chrysomelidae

Descripción General: Presentan el cuerpo sin pilosidad con el protórax rectangular y con los ángulos anteriores aguzados formando un pequeño tubérculo dirigido hacia afuera. El color es anaranjado y con cuatro manchas negras dispuestas en semicírculo. Escutelo negro. Los élitros son más anchos que el protórax y su color es verde con manchas negras de tamaño y extensión variable. Ventralmente el tórax y el abdomen son negros. Las patas presentan las coxas y trocánteres de color amarillo, fémures y tibias de color rojo. Los machos se reconocen por que el primer segmento de las antenas está muy desarrollado y el quinto segmento abdominal lleva una fosea. Su longitud es de 6,8 mm. Los huevos son cilíndricos, desnudos y de color amarillo claro. Existen tres estadios larvarios. La larva de tercer estadio (larva madura) se reconoce por su cuerpo blando con una cabeza muy quitinizada de color negro y brillante.



Hábitat y rol trófico: Esta especie está asociada al litre y su ciclo reproductivo está asociado a la fenología de la planta hospedera, ya que las larvas se alimentan de las hojas nuevas. Es una especie univoltina (una generación por año). Machos y hembras aparecen en la naturaleza a inicios de la primavera; las hembras colocan los huevos en grupos sobre las hojas de la planta hospedera y las larvas se desarrollan igualmente sobre las hojas de las cuales se alimentan.

Nombre científico: *Annisolabis annulicornis* (Blanchard, 1851)

Nombre común: Tijereta

Orden: Dermáptero

Familia: Labiidae

Descripción General: Tijereta de tamaño medio (12 a 14 mm). Cuerpo café oscuro brillante desprovisto de alas; patas amarillas con bandas café; con fórceps (tenazas) gruesas y cortas. Especie sin alas. Cabeza pequeña, castaño oscuro, antenas con 14 a 18 segmentos café oscuras usualmente con los segmentos subapicales 3, 4 y 5 amarillo pálido a blanco, aunque algunos individuos muestran uno o ningún segmento claro. Tórax cónico, castaño oscuro. Abdomen algo cilíndrico, castaño oscuro con fórceps anchos, cortos, no cruzados y con el ápice agudo truncado levemente hacia el interior. Patas relativamente cortas, con fémures y tibias amarillos con bandas oscuras.



Hábitat y rol trófico: Las hembras adultas ponen los huevos generalmente en 3 a 4 grupos de aproximadamente 50 huevos durante diferentes estaciones del año. La incubación de los huevos de invierno demora más que la de los huevos de primavera o verano. Durante la incubación la madre protege los huevos de hongos y depredadores. A los pocos días de nacidas, las ninfas abandonan el nido. Pasan entre 45 y 180 días aproximados para que las ninfas alcancen la adultez. Aproximadamente el 75% de las ninfas producen hembras. Vive bajo piedras, palos y otros detritos en ambientes más o menos desprovistos de vegetación boscosa. Hábito nocturno. Machos y hembras omnívoros.

Nombre científico: *Scaptia lata* (Guérin-Ménéville, 1835)

Nombre común: Colihuacho, Tábano, Moscardón

Orden: Diptera

Familia: Tabanidae

Descripción General: Tabánido grande con 16 mm de largo por 8 mm de ancho, negro brillante con la parte apical del abdomen aplastado y recto, cubierta por abundantes pelos amarillo anaranjados. La parte inferior de la cabeza presenta una pilosidad similar. Hembras mayores que los machos, con 15 a 19 mm de largo. Cabeza negra con pelos naranjos en su base y en la barba; ojos negros con abundante pilosidad castaña, frente con pilosidad gris. Tubérculo ocelar poco pronunciado, con 3 ocelos; probocis membranosa. Patas negras. Alas hialinas grises de 14 a 16 mm de largo; venación castaño oscura a negra. Machos miden 15 a 17 mm de largo, con pelos amarillo anaranjados también en la cara. Ojos contiguos, más pilosos que en la hembra. Tubérculo ocelar muy convexo con 3 ocelos bien desarrollados.



Hábitat y rol trófico: Las hembras oviponen sobre la madera descompuesta dentro de la cual emergen las larvas disponiendo de un amplio espectro de presas, básicamente invertebrados. La pupación se efectúa en lugares menos húmedos. El período pupal puede durar entre 19 y 25 días. Es probable que presenten dos generaciones al año. Las hembras hematófagas y los machos nectívoros habitan lugares pastosos, húmedos, boscosos que usualmente no se inundan; las larvas depredadoras bajo troncos y piedras rodeadas de vegetación herbácea con abundante humedad.

Nombre científico: *Belostoma bifoveolata* (Spinola, 1852)

Nombre común: Chinche de agua gigante

Orden: Hemiptera

Familia: Belostomatidae

Descripción General: Cabeza con frente puntuda, ojos globosos grandes castaño anaranjados, con poderoso estilete. Tórax cónico, castaño rojizo en el disco y pardo hacia los costados, con patrón irregular de manchas oscuras en el disco. Escutelo grande, castaño rojizo con mancha negra grande, a veces con forma de "M". Hemielitros pardos, sin manchas. Patas largas, pardo oscuro, con un patrón regular de manchas oscuras que les dan aspecto atigrado. Patas traseras adaptadas para nadar mientras que las anteriores lo están para capturar presas. Abdomen ancho, con bordes aplastados, algo atigrados, con porción ventral media, convexa.



Hábitat y rol trófico: Los belostomatidos en general realizan cuidado parental. Los machos portan los huevos en el dorso, período durante el cual no pueden aparearse, pero sí las hembras, las cuales lo hacen activamente. Cuando las condiciones y recursos son desfavorables, migran nadando o volando a los nuevos hábitats. Adultos y ninfas habitan pantanos, lagunas, lagos, y tramos lentos de canales y ríos con abundante vegetación acuática. Depredan invertebrados y vertebrados acuáticos de pequeño tamaño. Acechan a las presas desde la vegetación sumergida. Presentan alas funcionales las cuales les permiten desplazarse y colonizar nuevos hábitats. Vuelan durante la noche siendo en las noches tibia atraídos por la luz. Pueden producir fuertes picaduras al ser tomados.

Cabe señalar que se han presentado algunas especies comunes en gran parte del país por lo que se invita y da lugar a que en esta prueba las muchachas puedan ahondar en la búsqueda de especies propias de su región y con las que se puedan encontrar comúnmente en salidas a terreno como campamentos y excursiones. Una guía a utilizar puede ser, por ejemplo, la mencionada a continuación:

https://fundacionphilippi.cl/wp-content/uploads/2018/10/guia_de_insectos_corma.pdf

Briones, R., Gárate, F., Jerez, V. "Insectos de Chile: Nativos, introducidos y con problemas de conservación". Editorial Corma. 2012



Cómo enseñar

Reconociendo en terreno las especies con las que convivimos y estudiándolas en lo posible utilizando fotografías, videos, observación directa para, finalmente, plasmar en el informe sus características más relevantes que van de la mano con un trabajo de investigación autónomo al respecto.

Cuándo enseñar

Utilizar los diferentes ambientes que se frecuentan tanto en reuniones de compañía como excursiones, campamentos o los propios hogares, en donde se les puede entregar la tarea de observar los lugares más propicios según lo descrito en el contenido durante un periodo de tiempo, en donde se vean diferencias claras durante el año en donde se producen variaciones de clima durante el cambio de estaciones.

Por qué enseñar

Enfrentarse a insectos durante las actividades al aire libre es inevitable y es importante conocerlos para cuidarlos y convivir con ellos según las características propias de cada uno, las del lugar donde vivamos y sobre todo las reacciones que cada persona pueda tener cuando es picado por alguno de ellos, ya que estas son variadas y pueden ir desde una simple roncha hasta una reacción alérgica más complicada.

Para qué enseñar

En nuestro ecosistema, los insectos desempeñan un papel fundamental para su correcto funcionamiento con acciones como airear el suelo, polinizar flores, controlar posibles plagas de otros insectos y/o plantas o fertilizar el terreno con los nutrientes de sus propios desechos, y también se debe estar preparadas para enfrentarlos dependiendo de los lugares que se pretende visitar.

Cómo evaluar

Al entregar el informe se puede también realizar una exposición con fotografías y videos en donde la Guía exponga todos los datos relacionados con cada insecto, logrando con esto que esta información sea didácticamente traspasada a las demás muchachas, pudiendo luego realizar una actividad práctica de búsqueda y observación teniendo la máxima precaución de no interferir en la vida de cada uno de las especies encontradas, sin exponerse a posibles picaduras y/o alergias.

14. Participar activamente con su Patrulla o Sección en la construcción de alguno de los siguientes trabajos: torre, puente, pasa ríos

Levantando construcciones las Guías desarrollan el ingenio, la habilidad manual y la técnica Scout. Aprenden a disfrutar mejor de la naturaleza, construyendo con los materiales que la naturaleza, de forma inmediata, les proporciona para hacer más agradable la acampada.

La confianza de ser autosuficiente, de salir adelante con solo la inteligencia y las propias manos, proporciona a la Guía, una seguridad en sí misma de importante valor educativo.

Antes de todo debemos recordar, que una persona que de verdad ama y protege a la naturaleza, jamás hace daño a un árbol vivo. La materia prima se constituye fundamentalmente de ramas secas y maleza que se encuentra abandonada por el bosque. Con esto, un poco de cuerda, las herramientas apropiadas, y el ingenio, se logran verdaderas maravillas.

Para desarrollar estos tipos de construcciones es necesario que la muchacha tenga el mínimo de conocimientos en amarres, colocación de estacas, ensamblajes, anclajes, etc. En pruebas anteriores ya aprendió a hacer los amarres

cuadrado, redondo, trípode y diagonal. Además de poner estacas y anclajes.

Los amarres sirven para atar troncos, construir puentes, torres, pasarelas, y en general todas las instalaciones necesarias en un campamento. Dichos amarres se hacen empleando cuerdas resistentes y delgadas, con las puntas debidamente terminadas. Por supuesto, el grosor de la cuerda depende del trabajo para el cual se vaya a usar. Una longitud apropiada parece ser, para la mayoría de los casos, de tres a cinco metros.

Tres detalles a considerar al confeccionar amarres en construcciones:

- La resistencia del amarre no depende directamente de la cantidad de cuerda utilizada, sino de la buena o mala ejecución.
- El apresuramiento, aun cuando se cuente con poco tiempo, determina en la mayoría de los casos una mala confección.
- Durante el armado del amarre es necesario mantener siempre la cuerda en tensión.

Algunas técnicas a utilizar en las construcciones:

Emsamblajes

El ensamblaje típico para ángulos de 90°, es el de la figura; pero también se puede usar para hacer ensamblajes de otros ángulos.

Después de realizado el ensamblaje, se hace un agujero con una mecha o broca para introducir un trozo de madera redonda de la misma medida del agujero, que sujete el conjunto. Después se aplicará el amarre correspondiente.

Este tipo de construcciones, por lo general, es para campamentos de larga duración, ya que el tiempo para realizarlos es considerable, sobre todo si no se cuenta con las herramientas adecuadas.



Caballote clásico o trapecio para construcciones Scout

Muchas de las construcciones grandes requieren de caballetes para conformar su base o estructura de apoyo, fundamentalmente los puentes. Se imponen algunas observaciones antes de empezar la construcción de caballetes de dos piezas. Lo representamos primero sin amarres para enseñar la colocación de las piezas y en la segunda figura representamos el mismo caballote provisto de sus amarres. Cabe señalar que el caballote triangular es lo que comúnmente conocemos como carro romano y que se ha convertido en una actividad tradicional de la técnica Scout.

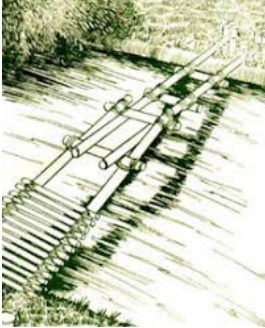


Hay que poner especial atención en los ángulos generales, en la posición de los troncos y en los lados sobre los cuales se aplican los amarres. Las diagonales están fijas a los montantes y no a los travesaños. Uno de los báculos diagonales se ata a los lados opuestos de los montantes para poder cruzar más fácilmente la otra diagonal. Hay que notar también que los montantes están ligeramente inclinados hacia el interior del caballote para darle una base más estable y que todos los amarres son cuadrados, salvo el que une las dos diagonales.



Construcciones de campamento:

Puente fijo sin caballete



Este es un modelo muy simple de realizar y que no requiere gran cantidad de madera para su construcción, puesto que se sostiene arriba del agua sin la ayuda de ningún caballete. Puedes notar en el dibujo que este puente está formado por 2 partes muy distintas, cada una de ellas más larga que la mitad que se quiere atravesar. Estas partes se unen en el centro de manera que las 2 perchas de una parte se apoyen entre los travesaños colocados, uno abajo y otro arriba de las perchas que sostienen la otra parte. De esta manera, se puede atravesar una distancia bastante grande utilizando perchas cuya longitud alcance un poco más de la mitad del ancho del río. Este puente es muy estable y toda la presión se trasmite de arriba hacia abajo. Es necesario reforzar las juntas de apoyo en las orillas para impedir desplazamientos irregulares de los 4 apoyos (patas). Una vez terminada la estructura, se recubre de ramas lo suficientemente gruesas como para constituir un piso sólido.

Puente de tijeras

Es el puente de caballetes más simple, que permite franquear grandes espacios, y no requiere mucho material para su construcción.

1. Primero debes construir los caballetes sobre la orilla.
2. Los deslizas al agua hacia sus respectivos lugares y los levantas conservando una ligera inclinación hacia su orilla más próxima.
3. Fijas las perchas inclinadas que unen la margen en el centro del caballete en X y amarras las cuerdas que servirán de barandas, cuyos extremos los atas a estacas sólidamente ancladas en la orilla.
4. Terminado ese trabajo, colocas la percha horizontal más gruesa que une los 2 caballetes y servirá de piso del puente.

No es necesario ser un experto para pasar este puente si tienes cuidado de hacer convenientemente las barandas y de no cargarse pesadamente al momento de atravesarlo.



Puente con ramas y arbustos

El material utilizado para este puente son: cuerdas y ramas o postes de madera. Debemos formar estos arcos dejando en cada uno de los extremos un gancho y, si no es posible, y si es que se dispone de una cantidad extra, utilizar las estacas de las tiendas de campaña.

Puente del mono, en V o tibetano de 3 cuerdas

Este es el puente colgante más fácil de construir y que requiere la menor cantidad de troncos para hacerlo. Se explica a continuación una pequeña descripción de su construcción, pero se debe observar e investigar a cabalidad el desarrollo de todo el paso a paso de este puente, sabiendo además que pueden haber variaciones entre unos u otros modelos.

Una cuerda sólida, tendida por arriba del río y amarrada a 2 estacas, sirve para soportar a una persona que, con equilibrio, podrá atravesar el puente sosteniéndose de las cuerdas que forman un pasamanos colocado 1 m más



alto que la primera soga. Para repartir mejor la tensión y el sistema de fuerzas ejercido sobre la cuerda inferior, por el paso de las personas, deberás ligarla a los pasamanos por medio de una cuerda más fina, que va de un pasamanos a la cuerda inferior y de allí al pasamanos opuesto, en forma alternada, de punta a punta del puente. Es necesario que extiendas fuertemente, las 3 cuerdas paralelas, para evitar los balanceos exagerados que hacen perder el equilibrio.

Para avanzar sobre el puente, es necesario inclinarse hacia delante, mantener los pasamanos separados y deslizar los pies de una a otra "V" formada por la cuerda fina con las 3 cuerdas. Los apoyos de los pies deberán ser transversales a la cuerda inferior. Será necesario evitar detenerse en la mitad del puente, ya que allí la carga del cuerpo será mayor y los balanceos posibles son más pronunciados.

Torre Nido de Águilas (triángulos)

Para construir esta torre, lo primero que debemos hacer es procurar tener todo el material. Necesitaremos tres báculos lo más largos posible que serán para el tetraedro inferior y otros tres para el tetraedro superior; otros palos para hacer los travesaños, barandas, el enrejado del piso, y la escalera para subir, además de todos los elementos para atarlos como, sogas, piolas, estacas, etc.

El primer paso consiste en construir el tetraedro inferior, atando con un amarre de trípode el vértice superior, uniendo los tres palos más largos.

Luego amarrar los travesaños inferiores, cuidando que la base sea suficientemente grande para que, después, el tetraedro sea estable, a más altura mayor deberá ser la base. Atamos cada travesaño con un amarre cuadrado, separadamente el uno del otro.

El siguiente paso es construir el tetraedro superior, para ello se utiliza el mismo procedimiento. Una vez que se tienen los dos tetraedros contruidos, se levantan y se presentan para ver aproximadamente donde van los amarres que los unirán y lo más importante, a qué altura debe ir el piso de la torre. Luego se vuelcan en el piso y a la altura donde se marcó se debe hacer el enrejado. Primero se atan los travesaños con un amarre cuadrado y luego se unen a estos los palos que van a tomar el piso (amarre cuadrado o de enrejado). Al estar terminado el piso se pone un tetraedro a



continuación del otro, como si estuviera parado pero acostado en el piso y se atan en los puntos marcados anteriormente con amarre diagonal.

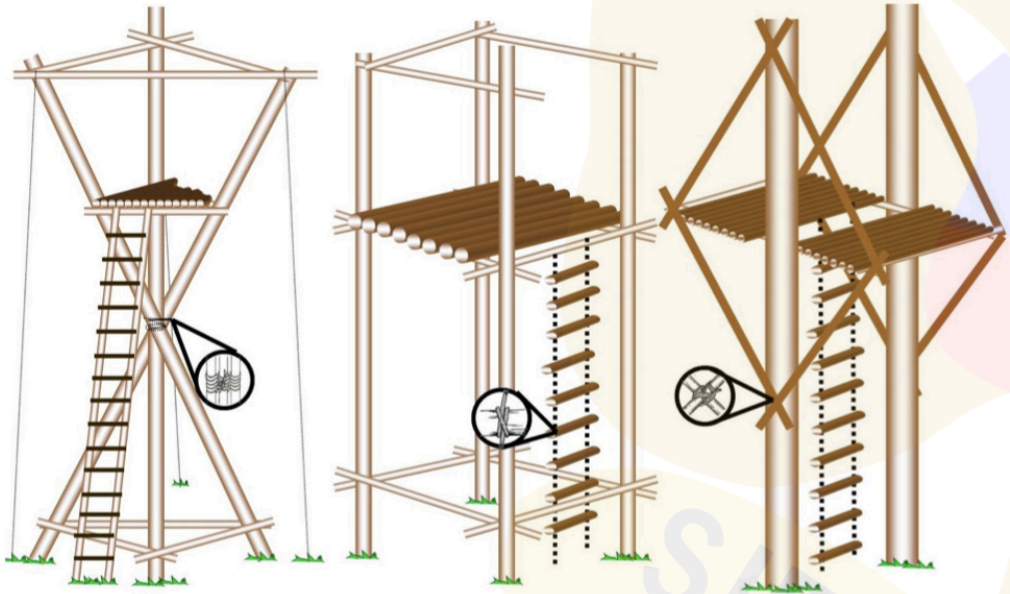
Antes de subir se le atan unas cuerdas de seguridad para que no se balancee la parte superior.

Antes de pararla se debe construir la escalera. A esta construcción se le pueden agregar algunas variantes, como construirle un techo para cubrirse de la lluvia, hacerle un soporte para el farol, adosarle un cartel con indicaciones o cualquier otra que sea de utilidad para la patrulla en campamento.

Es importante realizarle vientos con anclajes para darle estabilidad.

Nota: Si la base de la torre no es lo suficientemente amplia se corre el riesgo de tumbarse, lo ideal es donde apoyan las patas cavar hoyos, y poder enterrarlas al momento de pararlas.

Otros modelos de Torre Nido de Águilas



Cómo enseñar

Estas técnicas requieren de mucha práctica por lo que es necesario dedicarles tiempo y utilizar varias formas de aprendizaje, mediante el dibujo del diseño a realizar, mediante confección de maquetas o construcciones de escala menor, de tamaño y peso manejable, antes de ser construido de la medida necesaria para campamento. Teniendo la posibilidad de corregir detalles que podrían influir en la funcionalidad de la construcción antes de que sea construida en tamaño real.

Cuándo enseñar

Previo a campamento enseñar y practicar el diseño y técnicas necesarias para la seguridad de la construcción, tanto en reuniones de Compañía como en Reuniones de Patrulla y, durante un campamento de larga duración, poner en práctica todo el aprendizaje previo.

Por qué enseñar

Porque al momento de construir estructuras de gran tamaño es necesario contar con las herramientas fundamentales que otorguen seguridad y firmeza a las construcciones y les permitan cumplir su función sin representar un riesgo para las personas que las utilicen ni para las que se encuentran bajo o cerca de ellas.

Para qué enseñar

Es provechoso saber construir este tipo de elementos para sortear situaciones emergentes durante la vivencia de un campamento como lo es el cruce de un río o la observación de la totalidad del campamento necesaria para ayudar a mantener la seguridad de todo este.

Cómo evaluar

Esta construcción se puede evaluar a través de la observación directa constatando los siguientes puntos: Que los amarres estén bien realizados (aplicación de lo aprendido), que se considere la composición de fuerzas al utilizar vientos (para evitar accidentes), que se tomen las medidas de seguridad necesarias, que exista una proporción adecuada de la construcción, que la Guía se inserte positiva y activamente en la realización de este proyecto, aplicando la planificación y el trabajo en equipo junto a su patrulla.

LISTA



Área Habilidad Manual



1. Saber reparar o cambiar algún artefacto doméstico (cordón eléctrico, llaves de agua)

REPARAR CORDÓN ELÉCTRICO

1. Verificar si se cuenta con todos los elementos de protección personal tales como: guantes aislantes y antiparras, como mínimo, herramientas eléctricas y materiales a utilizar para la reparación del trabajo (destornillador, alicate, cinta aislante, cordón para cambio, pelacables (si se tiene)).

2. Desconectar el cable del enchufe.

3. Examinar el cordón eléctrico en busca de cables rotos y otros indicios de daño. Tocar toda la longitud del cable para verificar si se siente inusualmente cálido. Detectar roturas en el aislamiento que puedan evitar que el cable funcione. Además, revisar las puntas del enchufe para verificar si se observan derretidas o quemadas.

* Se sugiere marcar las áreas dañadas para no tener que volver a buscarlas más adelante. Si se observan demasiados daños graves, es mejor cambiarlo por un cable nuevo en lugar de intentar repararlo.

* Tener en cuenta que los cables de extensión rotos no se pueden empalmar ni unir de forma segura. Sin importar qué tan bien se intenten conectar los cables antiguos, el cordón eléctrico no será seguro para su uso. En su lugar, empalmar en un enchufe nuevo.

4. Reparar el daño superficial envolviéndolo con cinta aislante (solamente cuando el cable de cobre está expuesto). Enrollar la cinta alrededor del cable varias veces para sellar este daño. Asegurarse de que quede bien sellado y luego ocuparse de otras secciones dañadas de la misma manera.

* Si el cable está tan dañado que se puede ver el metal deshilachado, lo más probable es que haya que cortarlo para repararlo. La cinta adhesiva solo sirve para aislar cables y/o alambres, lo que previene el daño superficial existente para evitar que empeore.

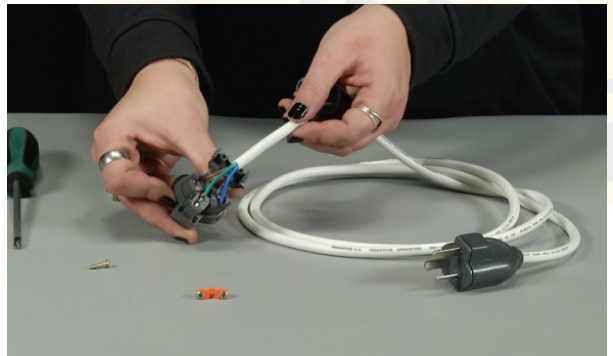
5. Reparar el cordón dañado (si el cordón está cortado o quemado). Verificar que el cable no esté conectado al enchufe, luego, cortar la sección dañada con un alicate cortante de un sólo intento por ambos lados del daño; quitar la aislación con el mismo alicate dejando a la vista los cables interiores del cordón (en caso de estar aislados en forma individual, pelar cada uno de ellos, es decir, retirar el plástico que los cubre dejando el cobre a la vista) y dejar 2 cm de cobre expuesto a cada lado. Al momento de unir, verificar que cada cable sea unido (por medio de una unión enrollando los cables de cobre firmemente) con su color correspondiente luego de cortar la sección dañada (azul con azul, verde con verde, etc.)

* De esta manera, se descubrirán los alambres eléctricos en su interior. Esperar ver 3 alambres en los cables más gruesos, como los de extensión. Los cables más pequeños (como los de los electrodomésticos) contienen menos cables de cobre.

* Si no se cuenta con un alicate pelacables, se puede utilizar un cuchillo u otra herramienta afilada. Sin embargo, se debe tener mucho cuidado para evitar dañar los alambres eléctricos. Marcar el aislamiento hasta que se pueda extraer del cable.

* Si se comete un error y se cortan los alambres individuales, el cable no se echará a perder, simplemente se debe cortar la sección dañada una vez más.

NOTA: INCENTIVAR, ADEMÁS, EL APRENDIZAJE DE LA INSTALACIÓN DE UN ENCHUFE NUEVO EN CASO DE QUE NECESITE REEMPLAZAR UNO EN SU HOGAR.



CAMBIAR LLAVE DE AGUA

Antes de comenzar el trabajo de revisar o cambiar alguna llave de agua se debe identificar la llave de paso y cortar el flujo del agua que corresponda al artefacto que se va a intervenir. Además, es necesario, antes comenzar la reparación, identificar la falla que tenga el artefacto.

Antes de comenzar el trabajo, se debe verificar si se cuenta con todas las herramientas necesarias mínimas para realizar la reparación, tales como: llave francesa, alicate, destornillador, repuesto de lo dañado y elementos de protección personal (guantes, antiparras).

Al cerrar la llave, la función de la goma es interrumpir el paso del agua. Si apretamos mucho la llave, la goma comienza a desgastarse y a deteriorarse debido a la presión que se ejerce en el asiento de la válvula. Los bordes irregulares que se generan no permiten un cierre adecuado por lo que el agua comienza a filtrarse entre el asiento de la válvula y la válvula de cierre provocando la molesta gotera.

1. Remover el tapón. Las llaves tienen un tapón que esconde el tornillo. En general son de color azul o rojo dependiendo de si es agua fría o caliente o tienen un borde de ese color alrededor.



Una vez encontrado, con un objeto con punta que puede ser un destornillador de paleta o un objeto plano, retirar dicho tapón para dejar al descubierto el tornillo que une la estructura.

2. Sacar el tornillo. Con un destornillador sacar el tornillo que une el vástago con el cuerpo de la llave y sacar la manilla.

3. Sacar el vástago. Con ayuda de una llave ajustable, soltar el vástago desde la base.

4. Cambiar la goma. Retirar la goma dañada y reemplazarla por una nueva de las mismas características (diámetro y grosor).

5. Armar la llave. Para volver la llave a su estado original, se debe hacer el proceso inverso, es decir, una vez puesta la nueva goma, volver el vástago a su sitio y apretar con la llave ajustable (cuidar de no apretar en exceso ya que se podría dañar el vástago). Poner la manilla y ajustar con el tornillo. Finalmente, poner la tapa para cubrir la cabeza del tornillo.

Cómo enseñar

La enseñanza de este tipo de trabajos es en la práctica, con el objetivo de poder desarmar, identificar fallas, escoger los materiales y herramientas adecuadas para, finalmente, poder armarlos correctamente. Se puede realizar un taller con algún apoderado o persona entendida en el tema, hacer simulaciones en Reunión de Patrulla donde puedan ir revisando el paso a paso en cada ocasión.

Finalmente, si existen muchachas interesadas en continuar aprendiendo se podría relacionar con la especialidad de Reparaciones Caseras con el objetivo de incentivar el aprendizaje de otros desafíos similares.



Cuándo enseñar

En reuniones sabatinas, donde se puedan ir entregando consejos y supervisión adulta, aprovechando instancias como arreglos y mantención del cuartel de grupo, sugiriendo siempre ser muy observadoras para poder ir identificando las dificultades. Aprovechar esas instancias también en casa donde puedan practicar. Una buena idea es identificar a quienes tienen mayores facilidades para esta prueba y entregarles mayor adiestramiento y, así, en Reunión de Patrulla, pueda traspasar sus conocimientos, puedan experimentar y corregirse entre ellas mismas.

Por qué enseñar

Saber reparar elementos fundamentales en el funcionamiento de su hogar les permitirá estar preparadas para resolver problemas domésticos habituales, evitar un gasto innecesario, alargar la vida útil de las cosas y así colaborar con el cuidado del medio ambiente.

Para qué enseñar

Este tipo de actividades se enseñan para desarrollar habilidades como la observación, la capacidad de deducción, el saber reaccionar frente a hechos que requieran este tipo de soluciones, los cuales necesitan de varios ensayos y errores, y de práctica constante que les permitirá adquirir aprendizajes que servirán para resolver situaciones domésticas en cualquier momento de la vida, generando una mayor autonomía e independencia al momento de tomar ciertas decisiones, como si es necesario llamar a un profesional o si el trabajo realizado está siendo bien hecho y será duradero.

Cómo evaluar

Una buena forma de evaluar podría ser entregando alguna alternativa a reparar en el cuartel de grupo o en su casa, dando a conocer el paso a paso del trabajo realizado, grabarse y, fundamentalmente, probar el resultado final. Otra opción podría ser proponer junto a su patrulla una buena acción e ir en ayuda de alguien que necesite de estos servicios. Realizar una retroalimentación comentando sobre el proceso y el paso a paso realizado.

2. Confeccionar algún elemento práctico para la patrulla o cuartel con elementos reutilizados

PAÑOLINES DE JUEGO (PARA LA PATRULLA)

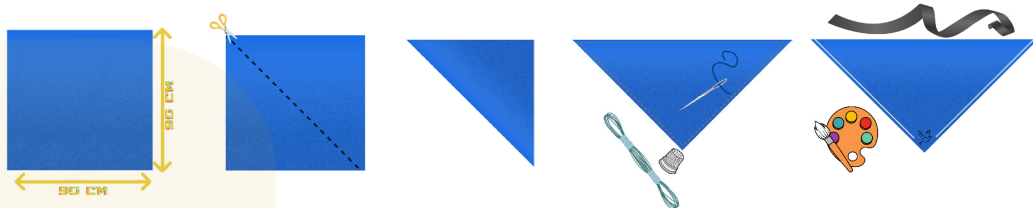
Materiales:

- Tela (trevira) de 90 cm x 90 cm
- Hilo
- Aguja
- Tijera
- Alfileres
- Opcional: Pintura de género del color que se desee y pincel

Instrucciones:

1. Adquirir un trozo de género de 90 cms. de largo y 90 cms. de ancho.
2. Doblar el cuadrado y formar dos triángulos; cortar con la tijera.
3. Hacer "doblado" (doblar todas las orillas del triángulo) e hilvanar, o sea, pasar puntadas grandes de hilo. Una vez que se tiene una presentación previa de cómo queda la pañoleta se procede a coser, haciendo puntadas pequeñas, parejas y firmes.

4. Si se desea se puede decorar la pañoleta pintando en el género la silueta del animal tótem de la patrulla, el nombre de la misma, una cinta de color o un motivo a elección.



REPISA DE MADERA REUTILIZADA (PARA EL CUARTEL)

Entre las múltiples ideas para hacer muebles con palets, también se encuentran, por supuesto, los estantes. Hacer estanterías con palets es una excelente idea ya que no sólo queda muy bien, sino que, además, requiere de muy poco trabajo.

Materiales:

- Palet
- Lija
- Clavos
- Barniz
- Martillo

Instrucciones:

1. Elegir el palet y diseñar el estante. Se pueden sacar algunas de las maderas y dejar el espacio para poner cosas; cortar el palet a la mitad; usar sólo las maderas para hacer repisas; usar el armazón y ponerle barras adentro para colgar tazas, o posar elementos, entre otros.
2. Para hacer una repisa sin alterar mucho el palet, sacar una madera de por medio y usar esa madera que se extrae para rellenar el espacio interior (como estante interno).
3. Sujetar las maderas interiores con clavos.
4. Lijar y pintar el palet.
5. Sujetarlo a la pared con soportes de hierro.



Cómo enseñar

Una buena opción de enseñanza es con la práctica de diversas técnicas que pudiesen ser útiles principalmente en la vida de campamento. Identificar las habilidades que existen en las integrantes de la Compañía, apoyando el desarrollo de talleres prácticos generados por ellas mismas, haciendo algo útil para la patrulla.



Cuándo enseñar

Es importante ir creando en la Guía la inquietud por crear y estar atenta a lo que pueda ser útil, por ejemplo, en campamento o en el cuartel, para así ir desarrollando elementos útiles para el rincón de patrulla, identificando cuáles son las necesidades más importantes a cubrir, sobre todo si el campamento es extenso.

Por qué enseñar

Porque incentivando el aprendizaje en las diferentes áreas de habilidades manuales les permitirá conocerlas, conocerse, adiestrarse en alguna o algunas de ellas, perfeccionarse en alguna técnica, y así aprovechar sus capacidades entregando, con un simple gesto, algo que pueda ir en servicio además y así poder reconocer el valor del recurso humano presente en sus pares de Patrulla o Compañía.

Para qué enseñar

Para incentivar el amor al trabajo, la curiosidad, probar nuevas disciplinas y buscar dentro de sus intereses una actividad nueva. Motivar la creatividad, perseverancia, el valor del trabajo bien hecho, valorando el proceso y el aprendizaje, pero siempre terminando los trabajos que empiezan y así sentirse útiles.

Cómo evaluar

La evaluación de esta prueba es subjetiva, lo importante es observar en la muchacha el entusiasmo, creatividad y capacidad de resolución de problemas. La evaluación jamás debe ser un impedimento, sino que un vehículo para la finalización de su trabajo.

3. Presentar un tallado o membrete con el animal de su patrulla

TALLADO EN MADERA

Tallar madera es una actividad que puede resultar muy útil para la decoración del hogar, del cuartel o para crear nuevos y originales elementos para la patrulla, de los cuales uno de ellos puede ser un membrete o un escudo de la patrulla que luego se use para los campamentos o actividades.

Para tallar madera, lo primero que tenemos que saber es cuáles son las mejores maderas, las que más se prestan al tallaje y que no ofrezcan muchas dificultades para los principiantes. Entre ellos está el tilo, el cerezo, el nogal, el álamo o el roble.

Escoger maderas y troncos en bruto lo más limpios posibles, que no tengan demasiadas formaciones naturales, ya que éstas resultan bastante más difíciles de tallar. Por otra parte, se deben escoger las herramientas para tallar madera adecuadas, las que se pueden conseguir fácilmente:

Como elementos básicos, necesitaríamos los siguientes:

- Tablero de madera cepillada (para trabajar sobre él).
- Gubias (es un accesorio para tallar madera, también se denomina cincel).
- Gubias planas, puntiagudas y redondas (son las más comunes).
- Cepillo o esponja húmeda.
- Lápiz.
- Tinta china o pintura.
- Lija.

Para trabajos más avanzados, también podríamos necesitar las siguientes herramientas:

- Gubias
- Formones
- Escofinas y limas
- Serrucho

Además, será necesario que tomemos las medidas de seguridad adecuadas cuando nos dispongamos a tallar madera en casa, utilizando guantes para el manejo de las gubias, gafas de seguridad y mascarilla antipolvo.

Paso a paso:

- Luego de tener la pieza de madera se debe crear el diseño que se desea esculpir con un lápiz sobre la superficie de la madera. Procurar que sea un diseño sencillo si es la primera vez que se realiza esta actividad.
- Con la gubia, comenzar a cavar en los contornos del diseño, y hacer lo mismo, con una hoja más estrecha, en las partes más delgadas de la madera.
- Una vez cavados todos los contornos del diseño, con la gubia de hoja plana se van profundizando las muescas que se han hecho en los contornos.
- Cuando se termine de realizar esta operación, y el entorno esté bien esbozado, utilizamos la gubia de forma redonda para aplanar las piezas de madera que hayan quedado irregulares.
- Antes de realizar esta operación, pasar un cepillo en profundidad, para eliminar aserrín o astillas que hayan quedado en las ranuras. También se puede limpiar a fondo con una esponja húmeda.
- Para diferenciar, una vez tallada la madera, las partes más profundas de las más superficiales, se pintan las muescas con tinta china. El secreto de una buena madera tallada es que haya partes más superficiales y otras más profundas. Así quedará perfecto.
- Por último, lijar bien el tallado para que todos los relieves queden homogéneos y barnizar, o utilizar pintura de cualquier color.



Cómo enseñar

El aprendizaje de esta técnica debe hacerse de forma práctica. Enseñar el paso a paso, explicando cada acción a realizar debido a que es un elemento que contiene muchos detalles y deben ser hechos de forma adecuada. Se debe conocer, además, el manejo de las distintas herramientas desde las más gruesas a las más finas, con el fin de hacer un trabajo prolijo y definido, los tipos de madera adecuada y distintas técnicas a realizar. Se deben, además, dar los tiempos y espacios para la práctica en otros elementos de mayor volumen en el caso de que las muchachas no hayan practicado esta técnica antes.



Cuándo enseñar

Se sugiere invitar a alguien que tenga algunos conocimientos sobre el tema, que pueda exponer algunos trabajos sencillos donde las Guías se motiven y puedan elegir por dónde comenzar. Esta técnica amerita tiempo, por lo que podría practicarse en Reuniones de Patrulla, de Compañía y de manera personal.

Por qué enseñar

Mediante la creación de este pequeño símbolo con un gran valor para la patrulla, en donde podría, además, resaltar lo que ella considera importante de las características de su patrulla, la muchacha deberá confeccionar una hoja de ruta, un plan de acción que deberá cumplir utilizando pocos materiales, haciendo énfasis en el proceso de aprendizaje, toma de decisiones, manejo de dudas y resolución de problemas.

Para qué enseñar

Para que al crear un símbolo, en este caso el de la patrulla, se afiance el sentido de pertenencia mediante esta actividad manual que amerita la práctica y desarrollo de habilidades como concentración, creatividad, prolijidad, constancia, esfuerzo y dedicación.

Cómo evaluar

Es importante evaluar el proceso desde el diseño original, la elección de los materiales, las herramientas, el tipo de madera, el tiempo y la prolijidad en el trabajo final, dando consejos y evaluando semanalmente los avances. Podría montarse una muestra del trabajo terminado de todas las muchachas y así motivar a quienes recién comienzan, o bien, utilizar desde ese momento el tallado o membrete en la entrega de reportes en el caso de solicitarse entregar informes hechos en papel o en las diferentes actividades donde participe la patrulla, o exhibir el símbolo en el rincón de Patrulla.

4. Presentar un libro con recetas de menú variado y completo, estimando precios. Mínimo 10 recetas

Para presentar un adecuado libro de recetas es necesario considerar:

- Señalar los ingredientes a utilizar.
- Especificar los procedimientos de manera clara.
- Señalar los costos de los ingredientes.
- Considerar platos de distintos tipos (carnes, pollos, verduras, sopas, postres, etc).
- Valor nutritivo de cada uno de los ingredientes para hacer de ella una comida balanceada (proteínas, hidratos de carbono, grasas, vitaminas, minerales, etc.).
- Considerar cantidades o porciones según la cantidad de personas a la cual está presupuestada la receta.
- Conocer los gustos y condiciones médicas de los comensales.



Como sugerencia se presentan algunas recetas:

Plateada al Horno

Ingredientes:

- | | |
|-------------------------------|-------------------|
| • 1 kg de plateada | • 2 tazas de vino |
| • 2 cucharadas de mantequilla | • 2 cebollas |
| • 2 zanahorias | • 1 kg de papas |
| | • Sal y pimienta |



Preparación:

- Pelar y cortar las zanahorias y cebollas en pequeños trozos.
- Poner la carne en un bol, agregar las verduras picadas y las dos tazas de vino. Sal y pimienta a gusto. Dejar marinar dos horas.
- Calentar el horno a 150° y poner la carne sin las verduras por 1 ½ hrs.
- Lavar las papas y con piel envolverlas en papel aluminio e introducir a la carne.
- Al momento de servir, cortar en forma de cruz el papel aluminio y poner un trozo de mantequilla sobre las papas.

Albóndigas

Ingredientes albóndigas:

- 500 gr de carne de vacuno picada
- 250 gr de carne de cerdo picada
- 1 diente de ajo
- Perejil picado
- Sal
- Pimienta
- 1 yema de huevo
- 3 cucharadas de pan rallado (puede ser sin gluten y serán aptas para celíacos)
- Harina
- 4 cucharadas de leche

Ingredientes salsa:

- 1 cebolla pequeña
- 1 diente de ajo
- 1 cucharada de harina
- 2 cucharadas de aceite de oliva
- 1 vaso de vino blanco
- 2 cucharones de caldo
- 1 hoja de laurel
- Sal



Preparación:

- Picar la cebolla y el diente de ajo.
- En un bol grande mezclar la carne picada con la leche, la yema del huevo, el pan rallado, la cebolla picada, el perejil, la sal y la pimienta. Dejar reposar unos diez minutos.
- Con la mezcla, forme bolas pequeñas (del tamaño de una bola de ping pong), pasarlas por harina y freír a fuego medio hasta que queden doradas (no tienen que quedar muy cocidas).
- Reservar las albóndigas en una olla.
- En el aceite de la sartén sofreír el diente de ajo y la cebolla.
- Añadir la hoja de laurel, salpimentar al gusto y, si es necesario, añadir algo más de caldo. Dejar cocer unos minutos hasta lograr la consistencia deseada.
- Retirar la hoja de laurel y pasar todo por la batidora.
- Vertir la salsa sobre las albóndigas y dejar cocer unos minutos más a fuego lento.
- Antes de servir dejar reposar unos diez minutos.

Chirimoyas con merengue

Ingredientes:

- Chirimoyas
- 1 bolsa de manjar
- Merengue hecho con 3 claras de huevo
- Azúcar a gusto

Preparación:

- En una fuente de greda extendida alternar, por capas, la chirimoya pelada y cortada en láminas, y el manjar.
- Cubrir con el merengue puesto en la manga.



- Llevar al horno a gratinar.
- Finalmente decorar con gajos de chirimoya alrededor.

***Agregar otros platos o varias recetas ya existentes como salsa blanca, carne a la olla, variedad de croquetas, pollo asado, etc.**

Cómo enseñar

Una opción puede contemplar buscar recetas familiares que se puedan ir transmitiendo por generaciones y ser preferidas y conocidas por las Guías. Por otro lado, pueden buscarse recetas de forma teórica utilizando libros de cocina o internet, seleccionando aquellos platos que puedan ser utilizados fácilmente, tanto en casa como en campamento, con ciertas variaciones dependiendo de sus ingredientes y tipos de preparaciones. Idealmente solicitar una comparación de precios de los distintos lugares de donde se pueden adquirir los alimentos.

Cuándo enseñar

Preparar el recetario puede ser una tarea hecha en casa durante varias semanas e ir sumando las experiencias vividas durante el periodo, lo que le permita poder ir comprobando cada una de ellas y, en un sábado, confeccionar la portada al igual que compartir recetas.

Por qué enseñar

Porque facilita el cocinar variadas comidas y adecuarlas a diferentes ocasiones que no solamente pueden ser campamentos, y poder prepararlas en casa con diferentes utensilios sabiendo que en campamento no se contará con todo, debiendo adaptar o reemplazar algunos de ellos.

Para qué enseñar

Saber cocinar diferentes tipos de comidas permite tener conciencia de lo que se puede preparar con ingredientes que existan en casa, aprender a balancear dichas comidas en relación a los nutrientes que cada uno contenga, y aprender a porcionar lo adecuado para cada momento del día. Además, permite conocer y asimilar el costo de la alimentación que permite adaptarse a las posibilidades de cada familia, potencia la autonomía y autoestima, la creatividad y generar confianza en sí mismas.

Cómo evaluar

Para evaluar este aspecto es necesario observar si se contemplaron los parámetros fundamentales, como por ejemplo: ingredientes a utilizar, especificaciones claras del procedimiento, costos asociados en ingredientes y materiales, etc., analizando el progreso que la Guía muestra a lo largo del tiempo en que se demora en realizar la tarea.

5. Saber trozar un pollo, limpiar pescado y mariscos (agregar opción para Guías vegetarianas o veganas)

¿Cómo Trozar un pollo?

Para trozar un pollo hay que guiarse por sus articulaciones. Por ejemplo, el trutro se divide del cuerpo cortando por la articulación con un cuchillo o tijeras especiales. El trutro se divide en largo y corto, tomando las articulaciones como referencia.

El resto del cuerpo se coloca de costado y se corta por la mitad, separando el dorso de la pechuga. El dorso se corta horizontalmente en dos partes y la pechuga a lo largo en dos partes iguales.

¿Cómo limpiar un pescado?

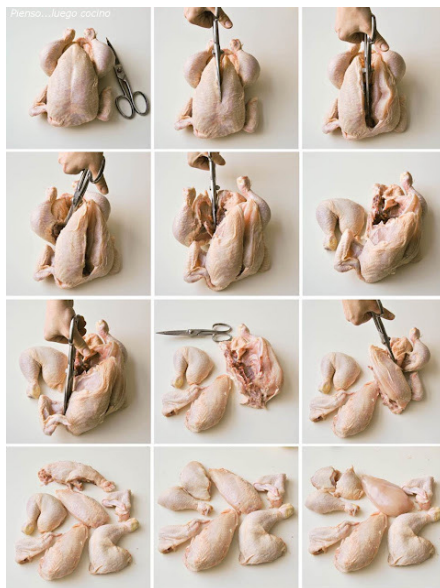
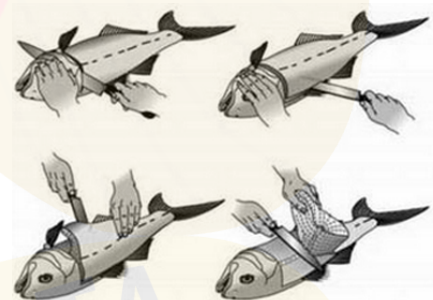
Si usted sabe cómo se sitúan las espinas sabrá cómo evitarlas al comer. Si usted no desea tomarse este trabajo, sepa que cuando compra en las pescaderías por el mismo precio se lo limpian como usted lo desee y, seguramente, la persona que lo atiende lo aconsejará sobre las cualidades de dichas especies en particular.

1. Con la punta de un cuchillo de filetear, cortar la piel cerca del extremo de la cola para aflojar. Dar vuelta el pescado y cortar la piel del otro lado.
2. Sujetando con firmeza el extremo de la cola del pescado, separar la piel de la carne de ambos del pescado plano. Un poco de sal puede ayudar a sostener la piel.
3. Con el cuchillo de filetear, comenzar a retirar los filetes. Cortar el pescado desde atrás de la cabeza y hacer una hendidura siguiendo la línea natural de la columna.
4. Manteniendo el cuchillo en plano, desliza la hoja en un movimiento suave entre la carne y los huesos, comenzando en la cabeza y terminando en la cola.
5. Separar el filete de pescado y quitar las pequeñas espinas que quedan en el borde y de todas las membranas oscuras o huesos que puedan quedar adheridos. Cortar los filetes adyacentes del mismo modo. Dar vuelta el pescado y repetir los pasos 3-5 para los otros filetes. Los huesos pueden usarse para caldo si se desea.

¿Cómo limpiar mariscos?

En el caso de mariscos con conchas, y que se desee cocinar con las mismas, es necesario abrir las conchas y escobillar enérgicamente durante unos minutos; si estas se encuentran muy cerradas se pueden poner un par de minutos en el microondas y quedarán abiertas listas para limpiar.

Si desea cocinar los mariscos sin conchas, como por ejemplo, camarones y piures, estos deben lavarse con abundante agua y retirar los excrementos con un cuchillo, cortando el extremo que contenga la suciedad.



Cómo enseñar

Una forma de enseñarlo puede ser mediante videos o de forma práctica en el momento de la preparación en campamento. Puede darse el caso de aprenderlo en casa, con ayuda de sus padres y eso permitirá mayores oportunidades e intentos ya que pueden realizarlo cada vez que se prepare.

Cuándo enseñar

El momento en el que la Guía se sienta preparada para cocinar sin miedo a equivocarse debido a que es una prueba que amerita mucho ensayo y error, cuya práctica puede llevarse a cabo tanto en campamento como en casa.

Por qué enseñar

Porque son alimentos fáciles de conseguir, de preparación sencilla y de rápida cocción, asados en papel o guisados, existen múltiples formas de cocinarlos y su costo no es tan elevado en comparación con otras proteínas de origen animal.

Para qué enseñar

Trozar un pollo permite aprender a posicionarse adecuadamente considerando todos los miembros de la patrulla o de su familia, además de poder determinar que cada trozo puede servir para una u otra preparación dependiendo la ocasión. Al momento de limpiar mariscos y pescados se aprende a identificar las partes de estos que sirven o no para ser consumidas.

Cómo evaluar

Esto se puede evaluar a través de la explicación práctica de cómo se realiza el trozado del pollo y limpiado de mariscos y pescados, en donde la Guía, a medida que realiza la tarea, cuente qué pasos se deben seguir.

Como sugerencia se puede aprovechar algunas instancias como prueba de la especialidad de Cocina o en la celebración de alguna actividad en donde puedan cooperar en la cocina y preparación de alimentos.

Nota: Se recomienda prestar atención en el caso de que alguna Guía pueda ser alérgica a algún pescado o marisco para así poder tomar las precauciones respectivas. Al igual que en el caso de ser vegetariana o vegana y no poder realizar la prueba por estar en contra del maltrato animal, buscar una opción que pueda tener características similares a estas tareas como, por ejemplo: trozar y limpiar el apio, limpiar un fondo de alcachofa, picar repollo, pelar y picar una piña, trozar zapallo para distintas preparaciones, despuntar y picar porotos verdes, entre otros.

6. Confeccionar un botiquín personal

El botiquín es imprescindible para cualquier salida pero es muy importante que cada Guía que lo porte sepa usar correctamente cada elemento que éste contenga.

Desde una herida a una torcedura, pasando por ampollas, dolores de estómago, alergias, hipotermia y hasta el mal de altura: a todo eso y más podemos estar expuestos cuando practicamos alguna actividad al aire libre. Siempre hay que ponerse en todas las situaciones posibles al momento de planificar nuestra salida.

El botiquín de primeros auxilios debe ser:

- Transportable: usar un bolso del tamaño adecuado (que tenga el espacio suficiente para cargar todos los implementos y que quepa, a su vez, en la mochila. Existen bolsos blandos y de tapa dura, con tecnología reflectante y telas impermeables, etc.
- Accesible: no sirve tenerlo al fondo de la mochila; debe ser de fácil y rápido acceso.
- Organizado: los elementos deben estar agrupados y rotulados (por ejemplo, tener un kit de implementos para curar heridas). Los bolsos específicos para botiquines cuentan con compartimentos separados.
- Limpio: esto implica que esté libre de polvo/tierra y también que cuente con bolsas para el material contaminado, el que no debe guardarse dentro del botiquín.



El botiquín no puede ser algo fijo o estándar para todas las salidas. Se deben considerar las características de estas con el fin de adecuarlo para la ocasión:

- Un botiquín personal para el mero uso individual es distinto al botiquín grupal que debiera llevar, por ejemplo, la enfermera de la patrulla en una salida.
- A su vez, el contenido del botiquín variará según la duración de la salida.
- El botiquín debe ajustarse al escenario y sus condiciones (cuán remoto y aislado es el lugar, si es frío o caluroso, invernal, una zona de altura, etc.).
- Por último, el botiquín debe estar pensado para cubrir las necesidades personales de cada persona (enfermedades de base que estén en tratamiento, reacciones alérgicas conocidas, etc.).

Implementos básicos que debiera tener todo botiquín:

- Gasas estériles (10 x 10 cm) y apósitos
- Venda gasa (5 x 10 cm)
- Parches curita de diferentes tamaños
- Sutura Steri Strip
- Sachet de alcohol
- Jabón gel antiséptico
- Guantes de látex
- Pinza
- Suero fisiológico (principalmente para lavar heridas)
- Jeringa (10 o 20 ml)
- Alfiler de gancho
- Tela adhesiva
- Tijeras
- Manta térmica (para proteger a la víctima del frío/calor y la humedad)
- Un plumón o lápiz permanente para hacer anotaciones y una pequeña libreta



Algunos de los medicamentos a considerar, teniendo en cuenta las reacciones alérgicas, posibles efectos adversos y el conocimiento de su propio estado de salud general son:

- Sales de rehidratación oral
- Pomada cicatrizante
- Analgésicos, antipiréticos y antiinflamatorios
- Antieméticos (para vómitos)
- Antihistamínicos (para alergias)
- Antidiarreicos
- Antiácido
- Antigripal
- Antiespasmódico

IMPORTANTE: Los medicamentos son con prescripción médica, por lo que es importante asesorarse



por un profesional de la salud para saber qué medicamentos específicos se deben considerar y cuáles son las dosis a administrar en el caso de que sea estrictamente necesario.

Es importante, también, organizar los elementos en un inventario donde, además, se pueda revisar la fecha de vencimiento y el estado periódicamente y, si es necesario, cambiarlos para evitar riesgos.

Cómo enseñar

Mostrando diferentes botiquines los cuales contengan lo necesario para salidas típicas como campamentos y excursiones, ejemplos de materiales a utilizar (resistentes, prácticos, flexibles, etc.) dando a conocer los principales riesgos a los cuales nos vemos expuestos y las mejores opciones para cada uno de los casos. Para esto, cada muchacha debe conocer muy bien su estado de salud, conocer el nombre y el horario de sus medicamentos si es que los toma, las alergias que posee, qué le podría pasar si, por ejemplo, toma mucho sol, no come por largas horas, o come un alimento determinado. Así podrá también conocer que es lo que comúnmente hacen sus padres para solucionar aquel malestar y qué necesita portar en caso de que le ocurra algo similar.

Cuándo enseñar

El adiestramiento en esta área podrá realizarse a nivel de Alta patrulla, taller práctico en reunión de Compañía y en actividades al aire libre.

Por qué enseñar

Porque al preparar cualquier salida, independiente de la duración, ya sea excursión o campamento, es fundamental tomar todas las precauciones, y así la Guía podrá estar preparada ante cualquier emergencia con los elementos básicos.

Para qué enseñar

Para poder actuar frente a situaciones de emergencia de manera óptima, ya que estas situaciones suelen darse de forma habitual y no necesariamente serán un impedimento para continuar con las actividades, pero es importante tratarlas y darles soluciones de manera adecuada.

Cómo evaluar

La evaluación podrá realizarse por medio de la revisión del botiquín personal, de la observación del uso de este en algunos juegos de roles que simulen su necesidad. Por medio de una conversación, además, se podrá evaluar el manejo del interior del botiquín, la funcionalidad del tamaño, sus elementos y si estos están en buenas condiciones. Retroalimentar si es que se observa que faltan elementos importantes o se porta elementos inadecuados para el uso de las muchachas.

7. Confeccionar una maqueta con algunos de los siguientes trabajos: torre nido de águila, mesa, cocina, despensa, puente, campamento

Para hacer una construcción de campamento es necesario realizar un reconocimiento previo y así conocer los materiales que necesitaremos y cuál sería el modo más práctico para su elaboración. Este ensayo lo haremos en miniatura e intentaremos que sea lo más real posible.

En esta maqueta debemos aplicar todos los conocimientos en cuanto a construcciones se trata, así como amarres, composición de fuerzas, colocación de estacas, anclajes, etc.

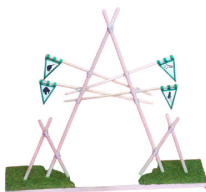
Para este tipo de trabajo podemos ocupar algunos materiales como ramas secas delgadas, palos de maqueta, brochetas, hilo de volantín, pitilla o, si lo prefieres, cáñamo natural. Las pequeñas construcciones que necesiten barro, como por ejemplo, las cocinas en alto, es necesario cernir la tierra y mezclarla con un poco de cola fría para que se adhiera mejor al trabajo.

Modelos de construcciones para maqueta:

Portada y cercos

Serán aquellas que marcarán tu lugar de campamento. Son muy fáciles de hacer, pero debes colocarle pedazos de tela brillantes en las cuerdas para no tropezar con ellas en la noche. Principalmente se usan los amarres cuadrado y redondo para hacerlas.

Las portadas deben quedar enterradas un poco para darles más estabilidad, así que debes considerarlo al hacer el cálculo del tamaño de los coligues. La portada da la primera impresión al entrar a tu campamento, así que si está bien hecha dará una muy buena imagen a tu patrulla.



La cerca debe ser respetada por cualquier persona y no debe usarse como una "segunda puerta" pues podría dañarse y dañar las demás construcciones.

Mesa

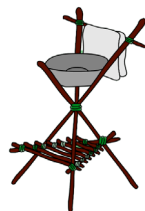


Es una de las construcciones básicas en un campamento, nos ayuda a perfeccionar el Sistema de Patrulla o trabajo en equipo y nos proporciona un lugar en donde compartir los alimentos con nuestras hermanas Guías.

Lavadero

Los lavaderos son construcciones de variada dificultad. Algunos son fáciles y otros difíciles de contruir. Generalmente sólo es un soporte de coligüe para una fuente de agua. Se pueden utilizar para lavar tanto utensilios de cocina como para higiene personal.

También para campamentos largos se puede hacer una ducha con un balde con agua perforado. Es aconsejable no amarrarlo a los árboles, pues al caer sus hojas ensucian el agua.

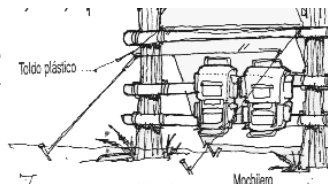


Mochilero

Los mochileros son las construcciones más típicas que se hacen en los campamentos. El más común es el mochilero tipo "A", este es uno de los más fáciles de hacer. Si tu campamento es hacia un lugar húmedo (el mar) o con rocío, se debe cubrir con un toldo plástico para evitar que se mojen las mochilas.

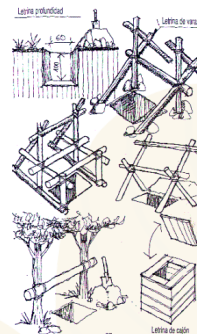
Los mochileros ahorran bastante espacio fuera de las carpas, pues así no se ocupa espacio con las mochilas. Se puede usar el mismo diseño de los mochileros para colgar sacos de dormir y frazadas, pero no se debe sobrecargar el mismo mochilero con frazadas y mochilas, pues puede romperse.

Otro uso que puede dársele al mochilero es para guardar cosas sobre el piso, como alimentos, para que durante la noche no sean comidos por los animales.



Letrina

Imprescindibles en cualquier campamento; deben ser colocadas lejos, pero en un lugar fácil de encontrar durante la noche. Su construcción es básicamente un agujero profundo con una especie de silla encima. A medida que es usada, se va cubriendo el agujero con una capa de tierra o cal; y al final del campamento se cubre totalmente.



Cocina

Poco usadas en estos tiempos, las cocinas se pueden hacer de diversos materiales (por ejemplo, el barro). Se deben hacer sólo en campamentos largos, pues generalmente su construcción toma más de un día.

Se debe tener en cuenta que al construirlas se coloca algún material para tapan el viento, ya que sin esto es muy probable que el fuego no se encienda. Se debe dejar un espacio para tener los víveres.

Nota: Esta prueba se complementa con la prueba del área técnica construcción de Torres Nido de Águilas, Puentes y Pasa ríos, y se puede utilizar la misma técnica a escala en la construcción de la maqueta.



Cómo enseñar

Es importante que, al enseñar esta actividad, se tomen en cuenta puntos fundamentales como la elección de la escala a utilizar, qué tipo de materiales y cuantos serán necesarios para realizar el proyecto, forma correcta de cortar y unir las piezas, herramientas a utilizar durante el proceso y cómo realizar terminaciones que permitan visualizar por completo los detalles de cada una de las construcciones.

Cuándo enseñar

Pueden utilizarse momentos previos a un campamento de varios días donde sea posible poner en práctica las construcciones proyectadas en la maqueta. Por otro lado, puede también organizarse una exposición dentro de la Compañía o el Grupo en donde las muchachas expongan ideas en sus maquetas y tengan la posibilidad de mostrarlas a muchachas menores quedando como ejemplos en el Cuartel Scout para las futuras generaciones.

Por qué enseñar

Porque permite definir, orientar, distribuir de mejor forma en el espacio y organizar con mayor exactitud un rincón de patrulla teniendo la posibilidad de corregir detalles en los elementos a escala, antes de la construcción real de estos en un campamento.

Para qué enseñar

Es una excelente herramienta de aprendizaje que potencia habilidades como planificación, observación, interpretación de datos, motricidad, paciencia y dedicación entre otras.

Cómo evaluar

Esta maqueta se puede evaluar a través de la observación directa constatando si los amarres están bien realizados (aplicación de lo aprendido), que exista una proporción adecuada de la construcción, y que la presentación de la maqueta sea limpia y con buenas terminaciones.

LISTA



Área Deporte y Salud



Aprender a andar en bicicleta es divertido y se puede usar como medio de transporte. Antes de usar se debe realizar un chequeo completo de su estado, que tenga infladas las cámaras interiores de las ruedas y los frenos estén funcionando. Asegurándonos que la bicicleta sea cómoda y del tamaño correcto para cada estatura, ya que una bicicleta que es muy grande puede ser peligrosa. Escoger un casco a la medida, con correa que se sujete por debajo de la barbilla. Su práctica puede ser en parques, ciclovías, estacionamientos completamente vacíos o lugares poco concurridos.

- Casco
- Parte frontal: Luz blanca
- Parte trasera: Luz roja fija
- Bocina o timbre
- Cintas reflectantes en la bicicleta
- Chaleco reflectante
- Gafas
- Guantes



De acuerdo al artículo 222 de la Ley de Tránsito, para la circulación en zonas urbanas los conductores de ciclos deberán respetar las siguientes reglas:

- Cuando se adelante o sobrepase a otro vehículo motorizado que va en el mismo sentido, bajo las reglas que rige tal movimiento.
- Cuando el tránsito por la mitad derecha de una calzada esté impedido por construcciones, reparaciones u otros accidentes que alteren la normal circulación.
- En vías unidireccionales, cuando exista una pista de uso exclusivo de buses ubicada al costado derecho de la calzada. En esta situación, los ciclos deberán circular por el costado izquierdo de la pista izquierda. Tratándose de vías bidireccionales, esta disposición se aplicará sólo en caso de existir bandejón central o mediana.
- Cuando el ciclo deba girar a la izquierda, bajo las reglas que rigen dicho viraje.

- Tratándose de conductores menores de 14 años o adultos mayores.
- Tratándose de personas que circulen con niños menores de 7 años.
- Tratándose de personas con alguna discapacidad, como también aquellas de movilidad reducida.
- Aun existiendo una ciclovía, cuando las condiciones de ésta o de la calzada, o las condiciones climáticas hagan peligroso continuar.

c) En el caso de tener que utilizar un cruce peatonal, el conductor del ciclo deberá detenerse antes del mismo y atravesarlo a velocidad reducida, respetando siempre la prioridad del peatón, a velocidad de peatón y si el flujo

d) Los peatones deberán cruzar las ciclovías por los lugares debidamente señalizados y no podrán permanecer ni caminar por ellas.

Adicionalmente, de acuerdo al Decreto N° 83 de Redes Viales Básicas del Ministerio de Transportes y Telecomunicaciones (MTT), los ciclistas no deben circular por autopistas y/o autovías. De todos modos, el MTT podrá autorizar la circulación de bicicletas cuando existan pistas segregadas, físicamente para ellas, en estas vías.

Consejos básicos de circulación:

- No se agarre nunca a un vehículo en marcha.
- Siempre que salga de una entrada para automóviles, callejón o baje la acera preste atención al tráfico de ambas direcciones.
- Tenga cuidado con el tráfico y esté atento a automóviles que giren o salgan de entradas para autos.
- No circule demasiado cerca de automóviles estacionados, las puertas se pueden abrir repentinamente.
- Pare en todas las señales y obedezca los semáforos, igual que los automóviles. Ceda el paso a los peatones, deténgase en las luces rojas, y tenga cuidado especial en las intersecciones.
- En las intersecciones con mucho tráfico cruce siempre caminando con la bicicleta, usando el cruce peatonal y respetando los semáforos.
- Cuando ande en bicicleta con amigos, circule siempre en una sola fila por la calle no al lado. Circular uno al lado del otro en el tráfico o en la calle es peligroso tanto para los ciclistas como para los automovilistas.
- Cuando pase a otros ciclistas o a personas en la calle, hágalo siempre por la izquierda y avise, "¡pasando por la izquierda!" para que sepan que tienen a alguien detrás.
- Nunca cambie de dirección ni de carril sin mirar primero detrás suyo, y use siempre las señas de mano correctas. Use el brazo izquierdo para todas las señas de mano. Giro a la izquierda: después de verificar detrás suyo, extienda el brazo hacia la izquierda y avance hacia adelante lentamente. Giro a la derecha: después de verificar detrás suyo, flexione el codo, sosteniendo el brazo hacia arriba en forma de "L", y avance hacia adelante lentamente. Parar: después de verificar detrás suyo, flexione el codo, apuntando el brazo hacia abajo en forma de "L" invertida, y pare.
- Las bicicletas no podrán usarse para llevar mayor número de personas que aquél para el cual fueron diseñadas y equipadas, el acompañante deberá ir sentado a horcajadas solo si la bicicleta tiene el equipamiento para ello, no compartir el asiento o que se sienta en el manubrio. Cuando se maneja con un pasajero es fácil que se pierda el equilibrio o meterse al tráfico repentinamente.



- Evite andar en condiciones de mala visibilidad. Si maneja al anochecer o en la noche, asegúrese de tener reflectores en la bicicleta y un faro que funcione correctamente, en la parte delantera: un foco que permita proyectar luz frontal. Parte trasera: luz roja fija.

- Nunca use audífonos mientras anda en bicicleta, es esencial poder escuchar a todas las otras personas que están circulando en todo momento.

- Use un aparato sonoro que sólo podrá emitir sonidos monocordes de intensidad moderada (bocina o campanilla).

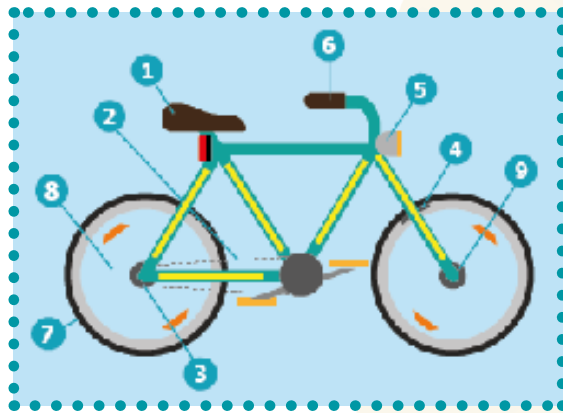
- Siempre resguarda tu bicicleta con un buen candado de seguridad.



Mantencción de la bicicleta:

Una bicicleta bien mantenida es una bicicleta segura. La bicicleta debe ser revisada por lo menos una vez al año por un mecánico. A continuación se detalla una lista de los elementos que se deben revisar:

1. **Asiento:** firme y en buen estado.
2. **Cadena:** mantener una tensión correcta y ser aceiteada con lubricantes adecuados.
3. **Cambios:** firmes y adecuadamente ajustados.
4. **Frenos:** bien ajustados.
5. **Luces:** limpias y con repuestos.
6. **Manubrio:** bien apretado.
7. **Neumáticos:** presión adecuada y llantas en buen estado.
8. **Ruedas:** bien centradas.
9. **Tuercas:** después de cada viaje revisa que estén bien apretadas.



Cómo enseñar

Se enseñado durante las actividades en el local mediante talleres, para que en un inicio la Guiadora junto a su equipo coordinen llevar una bicicleta a la actividad, donde se pueda observar sus partes, cómo mantenerla en buen estado, los elementos de seguridad que debe usar la Guía y además las normas de circulación. De esta manera si hay alguna muchacha que no sepa andar en bicicleta es un excelente lugar para iniciar su aprendizaje. Procurar que la guía practique en su propia bicicleta o alguna que se le pueda facilitar pero en ambos casos debemos velar porque esté adecuada a la altura de la Guía para que no produzca ninguna incomodidad.

Cuándo enseñar

Se sugiere enseñar en reuniones de Compañía durante las actividades sabatinas, seleccionado un lugar con superficie plana y adecuada para la circulación, ya que es importante que todas las muchachas tengan el conocimiento correcto, sobre todo, en los elementos de seguridad y las normas de circulación. Además pueden organizarse actividades como taller de reparaciones, cicletadas de corta o media distancia en lugares adecuados y que nos proporcionen seguridad para salir en compañía de todas las Guías.

Por qué enseñar

Porque saber andar en bicicleta ayudará a la Guía a fortalecer tanto a su cuerpo debido a la actividad física y a contar con ella como medio de transporte diario, por ejemplo, desde su hogar al colegio o hacia el cuartel. En esta época la mayoría de los colegios ya cuentan con portabicicletas fomentando así la práctica y el uso de ella.

Para qué enseñar

Se formará una Guía más responsable y autónoma, ya que, aprenderá los elementos básicos de seguridad y las leyes del tránsito al ocupar este medio como transporte que, además, cuida el medio ambiente y le permite movilizarse sola con seguridad por su barrio.

Cómo evaluar

Se sugiere evaluar esta prueba de manera totalmente práctica, llevar una bicicleta con la cual podamos hacer preguntas o una conversación orientada a su buen uso y mantención, observar además si la Guía sabe andar en bicicleta, conoce y practica las normas básicas de tránsito utilizando correctamente los elementos de seguridad, conoce las partes de la bicicleta y su cuidado según las sugerencias dadas. En esta prueba la Guiadora debe considerar las limitaciones que cada muchacha tenga, pudiendo ser alguna limitación física, dificultad de equilibrio, reflejos relativamente lentos, etc.

2. Conocer las reglas de algún deporte y practicarlo

REGLAS DEL BASQUETBOL

Se juega entre dos equipos de cinco jugadores cada uno. Una canasta o enceste con el balón en juego vale dos o tres puntos, según el caso; si el enceste ocurre desde una distancia afuera de una línea divisora vale tres puntos (gol de campo), si ocurre dentro de esa línea, vale dos puntos; los tiros libres valen un punto cada uno, estos se otorgan al jugador que recibe una falta al momento de intentar un enceste o debido a una falta técnica.

Es un deporte muy rápido y vistoso, se trata de llevar el balón botándolo en el piso o pasándolo con los demás compañeros hasta la cancha contraria y encestar la pelota. Se da inicio al partido con dos jugadores en el círculo central, el árbitro lanza la pelota hacia arriba y el jugador más ágil la impulsa hacia algún compañero, dando comienzo a un ataque.

Existen dos tipos de infracciones:

1ª La falta: la cual consiste en hacer contacto físico con el contrario para interrumpir una jugada o manifestar una conducta antideportiva.

2ª La violación: ocurre cuando un jugador camina con el balón más de tres pasos sin botarlo en el piso; cuando lo golpea con el puño o con el pie; cuando lo arroja fuera de los límites de la cancha; cuando un equipo tarda más de treinta segundos en realizar un tiro a la canasta; cuando un jugador estando en la cancha contraria retrocede el balón hacia su propia cancha; y cuando un jugador permanece más de tres segundos en el área restringida, ubicada entre la línea de tiro libre y la línea de fondo contraria, cuando el equipo rival tiene la posesión de la pelota.

Son faltas "personales" cuando un jugador tropieza a otro, cuando lo empuja o cuando le comete una zancadilla.



Cancha

La cancha es rectangular, mide 28 m. de largo por 15 m. de ancho y está dividida en dos, también existe la división de tiro libre y la de gol de campo, la superficie de la cancha en el baloncesto de salón normalmente está hecha de duela (madera). Hay un árbitro principal, asistido por un auxiliar, un anotador, un cronometrista de tiempo de juego y otro cronometrista de 30 segundos.

Uniforme

- Pantaloncillo corto
- Camiseta
- Calcetines
- Zapatillas

Esto es tanto en la rama femenina como en la rama masculina

REGLAS DEL VOLEIBOL

Se juega con dos equipos de seis integrantes cada uno, tres al frente, son los atacantes; y tres atrás, los defensores. Se trata de hacer pasar el balón por encima de la red y dentro de los límites de la cancha contraria con un máximo de tres golpes al balón, excepto en el saque, que debe ser sólo un golpe; se pueden hacer pases de acomodo entre compañeros con la intención de proyectar el balón con fuerza y colocación hacia el lado rival, de tal modo que los contrarios no puedan regresar la pelota correctamente o evitar que ésta toque el piso.

El equipo que gana el punto efectúa el servicio o saque en la zona de servicio, ubicada atrás de la línea de fondo; cuando cambia el saque, los integrantes del equipo que sirve se desplazan una posición en dirección de las manecillas del reloj, a esto se le llama rotación, cuyo orden se debe respetar en cada set; el jugador que sirve continúa haciéndolo hasta que su equipo pierda el punto.

Se permite tocar el balón con cualquier parte del cuerpo, pero no se puede tomar el balón, acarrearlo, ni darle doble golpe. Está prohibido tocar la red, así como invadir la cancha contraria, pero se permite que las manos puedan pasar por encima de la red; está autorizado hacer cambio de jugadores con el objeto de darles descanso, y pedir tiempo para tratar de romper el ritmo del equipo contrario.



Algunas reglas han cambiado para hacer al voleibol más dinámico y espectacular; se juega a ganar tres "sets" de cinco posibles, cada set consta de veinticinco tantos para el ganador, a excepción del quinto set que se juega a lograr quince, con la condición de que aventaje al rival por dos puntos; en caso contrario, se sigue jugando hasta que un equipo logre tomar ventaja de dos puntos.

Al término de cada set los equipos intercambian posiciones, en el quinto set los equipos cambian de campo al llegar el primero de ellos a ocho tantos.

Cancha

La cancha reglamentaria mide 18 m. de largo por 9 m. de ancho, una línea la divide longitudinalmente en dos partes, separadas por una red; en cada lado existe una línea de ataque a 3 m. de la red, la altura de la red es de 2.24 m para las mujeres y 2.43 m para los hombres; el balón mide 20.9 cm de diámetro y pesa alrededor de 300 g. Las competencias se llevan a cabo bajo la supervisión de un juez de silla o principal, un segundo árbitro o auxiliar, dos jueces de línea y un anotador.

Uniforme

- Pantaloncillo corto
- Camiseta
- Calcetas
- Zapatillas

Esto es tanto en la rama femenina como en la rama masculina.

REGLAS DEL FÚTBOL

Un partido de fútbol consta de dos equipos de once jugadores cada uno, dispuestos según la estrategia del entrenador, en partidos oficiales se permite hacer tres cambios o sustituciones de jugadores, bajo la supervisión de un árbitro central y dos jueces de línea que lo auxilian.

El árbitro da por bueno un gol cuando la pelota traspasa totalmente la línea de la portería si no existe ninguna infracción cometida por el equipo que ataca. El balón mide de 68 cm a 71 cm de circunferencia.

Se marca una falta cuando un jugador derriba a otro o interrumpe el desplazamiento de un rival, también cuando un jugador que no sea el portero toca la pelota con la mano, aún el portero sólo puede hacerlo dentro de su área.

Entre otras reglas podemos mencionar la del fuera de lugar, el tiro de esquina, el saque de banda, el saque de meta.

Cancha

Las dimensiones oficiales del campo pueden variar entre 90 m. a 120 m. de largo y entre 45 m. y 90 m. de ancho; las porterías miden 2.44 m. de alto por 7.32 m. de largo.

Uniforme

- Camiseta
- Pantaloncillo corto
- Calcetas largas
- Zapatos de fútbol
- Canilleras
- Guantes (las arqueras)



Nota: Estas son solo algunas ideas del contenido a enseñar y evaluar, la Guía puede elegir cualquier deporte de su interés, habiendo mucha variedad donde elegir.

Cómo enseñar

En un inicio consultar a las muchachas si practican algún tipo de deporte, si alguna Guía lo practica, se podrá explicar con mayor facilidad. En el caso que ninguna Guía lo practique o no tenga conocimiento alguno, se deberá nombrar los distintos deportes que tiene como alternativa para elegir. Este tipo de prueba se debe complementar con aprendizajes en talleres escolares o clubes deportivos cuyo funcionamiento sea en paralelo a la actividad scout, incentivando a que se practique el deporte como hábito y no como una obligación para rendir o evaluar esta prueba.

Cuándo enseñar

Su enseñanza introductoria puede ser en el local y en las distintas instancias que sean adecuadas para ésta como, por ejemplo, Reuniones de Compañía. Pero su práctica, será en actividades extra programáticas tales como taller de fútbol escolar.

Por qué enseñar

B.P. En su Libro "Escultismo para Muchachos" nos enseña que la Guía debe ser un ser integral, desarrollando su mente, cuerpo y espíritu, al realizar actividad física ella logra mantener un cuerpo sano e incorporar hábitos de vida saludable. Además, el que realice algún tipo de deporte le enseña valores y virtudes tales como la lealtad, superación, trabajo en equipo, entre otras.

Para qué enseñar

El deporte es una herramienta para que la Guía logre aprender por un lado, a cuidar su salud física y emocional y, por otro lado, a desarrollar la disciplina, autocontrol, perseverancia, compañerismo, etc.

Cómo evaluar

La Guía debe practicar el deporte elegido a lo menos por tres meses, evaluar asistiendo a algún partido, presentación o entrenamiento. Posteriormente tener una conversación donde se le puedan preguntar las reglas del deporte que practica. En esta prueba la guiadora debe considerar las limitaciones que cada muchacha tenga y adecuarla para que ninguna Guía quede excluida de tan importante y beneficioso hábito.

3. Superar los siguientes tests: abdominales en 30 segundos, salto vertical, 4x10 mts., caminata de 6 minutos, y saber medir la frecuencia cardíaca

Hacer diversos ejercicios comunes sin metas excluyentes servirá para que conozcan y sepan la función de estos en las diferentes partes del cuerpo, esto también les permitirá desarrollar las actividades propias de campamento, las cuales requieren una condición física mínima para caminar largas distancias, correr, saltar, trepar, nadar, etc. Aprender a medir la frecuencia cardíaca es una habilidad útil en el caso de sentir alguna descompensación tanto la Guía como alguien cercano y poder actuar a tiempo.

Frecuencia Cardíaca (FC)

Para medir la frecuencia cardíaca se debe realizar lo siguiente:

1. Encontrar su pulso alrededor de:

- A) La manzana de Adán con el dedo índice y medio.
- B) A nivel de la muñeca (palma mirando hacia arriba) con el dedo índice y medio

2. Una vez localizado el pulso, se procede a contabilizar la cantidad de latidos en un determinado rango de tiempo, los valores más utilizados son 6 seg., 15 seg., 20 seg. El valor obtenido (contabilizado) se multiplica por el factor para completar un minuto. A modo de ejemplo se tomarán:

$F_c = (6 \text{ segundos} \times 10 = 60 \text{ segundos}).$

Ej. $F_c = 15 \text{ latidos en } 6 \text{ segundos} \times 10 = 150 \text{ latidos/minuto.}$ Si revisamos la imagen 1 y 2, los 150 latidos/minuto corresponden a una actividad de moderado esfuerzo.

Zona Objetivo	Intensidad % de FC máx.	Duración Intervalo	Efecto/Beneficio del ejercicio.
Máxima	90-100% 175-190 Lpm	0-2 minutos	• Permite el calentamiento muscular. • Incrementa la velocidad de sprint en carrera.
Intensa	80-90% 162-172 Lpm	2-10 min.	• Incrementa la resistencia aeróbica. • Mejora la resistencia a altas velocidades.
Moderada	70-80% 153-162 Lpm	10-40 min.	• Incrementa la potencia aeróbica. • Mejora la capacidad aeróbica.
Suave	60-70% 144-153 Lpm	40-80 min.	• Incrementa la resistencia aeróbica. • Prepara al cuerpo para realizar mayor intensidad. • Incrementa el metabolismo.
Muy suave	50-60% 135-144 Lpm	20-40 min.	• Ayuda a mejorar la recuperación después de un ejercicio intenso.

Test: Abdominales en 30 segundos



Propósito: Entrenar la fuerza explosiva muscular del tronco.

Grado de esfuerzo: Moderado – Alto.

Material: Colchoneta y cronómetro.

Ejecución:

- Tendida sobre la espalda, colocada con piernas flexionadas 90 grados, manos entrelazadas por detrás de la nuca y ayudada por una persona que sujeta los tobillos.
- Elevar el tronco hasta la altura de las rodillas el mayor número de veces posible durante 30 segundos.
- Mantener los talones pegados al suelo durante el ejercicio.
- En la bajada, tocar los codos en la colchoneta, antes de iniciar la siguiente flexión.
- En la subida tocar con los codos en las rodillas
- No se contabilizarán las flexiones mal realizadas.

Test: Salto vertical

Propósito: Entrenar la fuerza explosiva muscular del tren inferior (piernas).

Grado de esfuerzo: Leve – Moderado.

Material: Tabla graduada colocada en la pared.

Ejecución:

- La muchacha se colocará junto a una pared lateralmente y, con el brazo más próximo a ella, señalará su punto más alto.
- Después se separará ligeramente de la pared y con las dos piernas al mismo nivel realizará un salto señalando el punto más alto posible.
- Los saltos se realizarán desde posición parada.
- Colocar los dos pies a la misma altura previamente al salto.
- Realizar el salto de lado a la pared.



Test: 4 x 10 metros

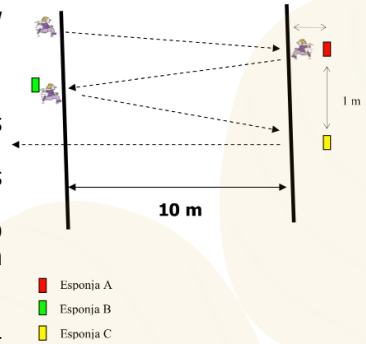
Propósito: Entrenar la velocidad de movimiento, agilidad y coordinación.

Grado de esfuerzo: Moderado – Alto.

Material: Superficie limpia y no deslizante, cronómetro, cinta adhesiva y tres esponjas con colores diferentes.

Ejecución:

- Dos líneas paralelas se dibujarán en el suelo (con cintas) a 10 metros de distancia.
- En la línea de salida hay una esponja (B) y en la línea opuesta hay dos esponjas (A,C).
- Cuando se indique la salida, la muchacha (sin esponja) correrá lo más rápido posible a la otra línea y volverá a la línea de salida con la esponja (A), cruzando ambas líneas con los dos pies.
- La esponja (A) se cambiará por la esponja B en la línea de salida.
- Luego, irá corriendo lo más rápido posible a la línea opuesta, cambiará la esponja B por la esponja C y volverá corriendo a la línea de salida.



Test: Caminata de 6 minutos

Propósito: Entrenar la capacidad cardiorrespiratoria.

Grado de esfuerzo: Leve – Moderado.

Material: Superficie plana y no deslizante, cronómetro, cinta adhesiva, conos. El pasillo debe tener idealmente 30 metros de longitud (mínimo aceptable: 20 metros). Marcar el pasillo cada 3 metros. El ambiente debe tener temperatura y humedad agradables.

Ejecución:

- La muchacha se colocará detrás de la línea de inicio y caminará hacia el otro cono dando la vuelta alrededor de él en dirección al cono de la línea de salida realizando la vuelta alrededor de él, repitiendo la secuencia por 6 minutos.
- El evaluador seguirá el siguiente protocolo con una voz imparcial:

Minuto 1: "Lo está haciendo muy bien". Quedan 5 minutos.

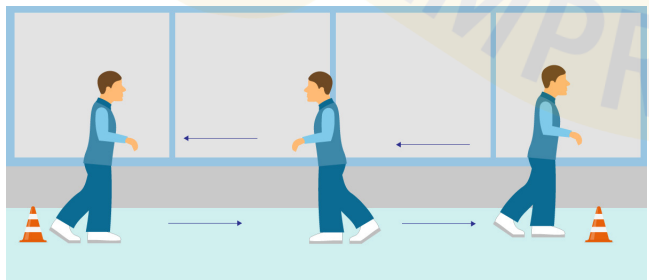
Minuto 2: "Buen trabajo, siga igual". Quedan 4 minutos.

Minuto 3: "Lo está haciendo muy bien". Estás en la mitad de la prueba.

Minuto 4: "Buen trabajo, siga igual". Quedan sólo 2 minutos para acabar.

Minuto 5: "Lo está haciendo muy bien". Queda sólo 1 minuto para acabar.

- Al terminar el tiempo, la muchacha se quedará estática en el lugar.
- El evaluador situará un objeto para referencia el punto donde se encontró la Guía al terminar la prueba, llevando un asiento y agua en caso de ser necesario para ella.



Cómo enseñar

Enseñar mediante la entrega de información gráfica de cómo se realizan los ejercicios, asesorándose con algún profesional del área, debido a que es una actividad que requiere conocimiento previos de las técnicas específicas y un mal desarrollo de los ejercicios podría provocar un problema mayor. Así en una segunda instancia de práctica la Guía puede realizar una autoevaluación y comparación de su esfuerzo a través de las actividades desarrolladas durante cualquier momento de la reunión, como correr en un juego, saltar en una competencia, subir un cerro, una excursión, etc.

Otra forma simple de incentivar es con la práctica de ejercicios que nos mantengan con una frecuencia cardiaca saludable es hacer juegos de desfogue de energía, correr por actividades determinadas, subir el cerro por una excursión, etc., entregando distintas alternativas adecuadas a cada integrante de la Compañía, donde cada muchacha logre hacerlos de acuerdo a su propia condición física.

Cuándo enseñar

En actividades en el local, en excursiones o campamentos, considerando siempre la supervisión del equipo de Guiadoras debido a que se puede provocar alguna descompensación por el tiempo y el tipo de ejercicio realizado.

Por qué enseñar

Porque la práctica de actividad física de forma regular es esencial para el crecimiento y el desarrollo de las adolescentes en la edad actual y futura. Precisamente en esta etapa de vida es cuando se consolidan los hábitos de vida saludable, incluida la actividad física. Por este motivo, es esencial fomentarla a través de juegos y situaciones de carácter lúdico, la autoevaluación y el desarrollo de la condición física de la Guía para, a futuro, reducir el riesgo de contraer alguna enfermedad no transmisible como la diabetes tipo II, infartos cardíacos, insuficiencias respiratorias y algunos tipos de cáncer.

Para qué enseñar

En complemento, una condición física y actividad física aceptable permiten un mayor autoconcepto y autoestima en la Guía, inhibición de pensamientos negativos y nocivos, aumenta la producción de diversas hormonas favorables para el cuerpo, entre ellas la de "la felicidad" también para que alcance un óptimo estado de salud en su vida diaria, pudiendo desarrollarse de manera adecuada en todas las actividades que realice dentro y fuera de las actividades Scout, pudiendo más adelante o en forma paralela considerar el deporte como parte de su vida.

Cómo evaluar

Actualmente, dentro de la actividad física, existen distintas baterías de test de diverso grado de esfuerzo para evaluar la condición física general. Resultaría pertinente que la muchacha haga una autoevaluación mediante la frecuencia cardiaca y la escala del esfuerzo durante la ejecución de ellos a lo largo del tiempo (realizar más de una vez los test) y, a la vez, la Guiadora evalúe y registre la evolución de la Guía de cada test para identificar la salud y la condición física de la muchacha y compartirlo con sus padres en caso de encontrar resultados insatisfactorios.

Es importante considerar las capacidades personales de cada muchacha, y cuidar el nivel de exigencia ya que esta prueba no tiene un objetivo competitivo ni de comparación de la muchacha con nadie más que con ella misma, por lo que se debe evitar la sobreexigencia o frustración que pueda provocar un problema grave de salud.



Area Civismo



1. Conocer y explicar algunas reglas de seguridad en el tránsito

Señales luminosas reguladoras del tránsito

Artículo 110.- Las indicaciones de los semáforos serán:

- Los semáforos destinados exclusivamente a los peatones o a los ciclistas se distinguirá por tener dibujado sobre la lente la figura de un peatón o de una bicicleta, según corresponda. Los colores tendrán el siguiente significado:

1. La luz verde indica que los peatones o los ciclistas pueden cruzar la calzada o intersección, según sea el caso, por el paso correspondiente, esté o no demarcado.

2. La luz roja indica que los peatones no pueden ingresar a la calzada ni cruzarla o que los ciclistas deben detenerse antes de la línea de detención.

3. La luz verde intermitente significa que el período durante el cual los peatones o los ciclistas pueden atravesar la calzada está por concluir y se va a encender la luz roja, por lo que deben abstenerse de iniciar el cruce y, a su vez, permite a los que ya estén cruzando la calzada terminar de atravesar.



Normativa Peatones

La ley de tránsito en su artículo 162, regula el tránsito de peatones, el que se debe hacer siguiendo las siguientes normas:

- **Transitar por la ACERA:** En primer lugar, el tránsito de peatones, debe hacerse por la acera. El artículo 2 del mismo cuerpo legal la define como: "Parte de una vía destinada al uso de peatones". Es decir, no puede transitar por la calzada, o sea, no puede transitar por la parte de una vía destinada al uso de vehículos y animales.
- **Si no hay acera, por la BERMAS:** En aquellas vías públicas donde no haya acera, deberán hacerlo por las bermas (Faja lateral, pavimentada o no, adyacente a la calzada de un camino) o franjas laterales de la calzada y por el costado izquierdo de ellas, enfrentando los vehículos que circulen en sentido opuesto.
- **No permanecer en la CALZADA, ni SALTAR vallas o rejas:** No podrán permanecer en las calzadas de las calles, caminos o ciclovías, ni saltar vallas peatonales ni pasar entre o sobre rejas u otros dispositivos existentes entre calzadas con tránsito opuesto.
- **Cruzar por PASO de peatones:** Cruzar las calzadas por los pasos para peatones o por los pasos a desnivel.

¿Cuál es el paso para peatones?

Es la senda de seguridad en la calzada, señalizada conforme a reglamento. En cruces regulados no demarcados, corresponderá a la franja formada por la prolongación imaginaria de las aceras. (Art. 2. N°33 de la ley de tránsito).



¿Qué es un cruce?

Es la unión de una calle o camino con otros, aunque no la atraviese. Comprende todo el ancho de la calle o camino entre las líneas de edificación por la cual existe tráfico regular de trenes.

¿Qué es un cruce regulado?

Es aquel en que existe semáforo funcionando normalmente, excluyendo la intermitencia; o hay Carabinero dirigiendo el tránsito. (Art. 2. N°12 de la ley de tránsito).

Tener presente también el artículo 222, de la ley 21.088, que establece: "Los peatones deberán cruzar las ciclovías por los lugares debidamente señalizados y no podrán permanecer ni caminar por ellas."

- **Prohibido cruzar en DIAGONAL o por INTERSECCIÓN:** En ningún caso podrán cruzar la calzada en forma diagonal o por el área de intersección de las calzadas.
- **Respetar cruces REGULADOS:** En los lugares regulados por Carabineros o semáforos, deberán respetar sus señales y no podrán iniciar el cruce o bajar a la calzada hasta que les sea indicado. El peatón que haya iniciado el cruce reglamentario, tendrá derecho a continuarlo no obstante se produjere un cambio en la señal, y los conductores deberán respetar ese derecho. En todo caso, en los pasos para peatones tendrán derecho preferente de paso sobre los vehículos que viren.
- **Derecho en cruces NO REGULADOS:** En los pasos peatonales no regulados, es decir, en donde no existe semáforo funcionando o no existe Carabinero dirigiendo el tránsito, los peatones tendrán derecho preferente de paso respecto de los vehículos. Sin embargo, ningún peatón podrá bajar repentinamente de la acera o cruzar la calzada corriendo.
- **Prohibido subir o bajar de vehículos EN MOVIMIENTO o por el lado hacia CALZADA:** No podrán subir o bajar de los vehículos en movimiento. Tampoco podrán subir o bajar por su lado hacia la calzada. Se complementa lo anterior, con lo prescrito por el inciso final del artículo 108 de la ley de tránsito que dispone:

"Se prohíbe llevar abiertas las puertas del vehículo, abrirlas antes de su completa detención o abrirlas, mantenerlas abiertas o descender del mismo sin haberse cerciorado previamente de que ello no implica entorpecimiento o peligro para otros usuarios."

- **Respetar paso de vehículos de EMERGENCIA:** Deberán respetar el derecho preferente de paso de los vehículos de emergencia, que se anuncien con sus elementos sonoros y luminosos.
- **Prohibido transitar CERCA de las SOLERAS:** No podrán transitar tan cerca de las soleras de modo que se expongan a ser embestidos por los vehículos que se aproximen.

Normativa uso de Transporte Público

Artículo 89.- Los servicios de locomoción colectiva de pasajeros y de taxis, deberán ajustarse en su operación a las normas que para los efectos determine el Ministerio de Transportes y Telecomunicaciones.



Artículo 90.- Al ser requerido por un pasajero, de palabra o mediante la señal correspondiente, o cuando haya personas que deseen subir al vehículo, el conductor estará obligado a detener su marcha completamente en el paradero más próximo. La detención deberá hacerse siempre al costado derecho de los caminos, sobre la berma, y en la vía urbana, junto a la acera.



Artículo 91.- Prohíbese a los conductores de estos vehículos:

1. Proveerlos de combustible con personas en su interior;
2. Llevar pasajeros en las pisaderas y no mantener cerradas las puertas del vehículo cuando se encuentre en movimiento;
3. Admitir individuos ebrios, que fumen o que no guarden compostura debida, o que ejerzan la mendicidad;
4. Admitir animales, canastos, bultos o paquetes que molesten a los pasajeros o que impidan la circulación por el pasillo del vehículo. Exceptuando de esta prohibición, los perros de asistencia que acompañen a pasajeros con discapacidad.
5. Ponerlo en movimiento o no detenerlo completamente cuando haya pasajeros que deseen subir o bajar del vehículo;
6. Aumentar o disminuir la velocidad del vehículo con el objeto de disputarse pasajeros, entorpeciendo la circulación y el buen servicio, y
7. Fumar en el interior del vehículo.

Artículo 92.- Los pasajeros tienen la obligación de pagar la tarifa, respetar las normas de comportamiento que determinan la ley, la moral y las buenas costumbres y abstenerse de ejecutar cualquier acto que impida el normal desempeño del conductor. Asimismo, les estará estrictamente prohibido fumar.

Cómo enseñar

Para que las Guías comiencen a familiarizarse con las leyes del tránsito, es importante la enseñanza que se le dé pero también el aprendizaje e investigación autónoma de cada una de ellas. Si bien es importante que las Guías le proporcionen el material donde puedan conocer las normativas de tránsito, es importante promover la investigación independiente de una Guía cursante de 1º Clase. Por ello, se puede entregar un material introductorio a esta prueba, pero siempre incentivando a que la muchacha pueda investigar más en profundidad en casa sobre este contenido.

Cuándo enseñar

Entregar el material a la Alta Patrulla, pedirles que investiguen más al respecto en sus hogares, y así puedan estar más interiorizadas en el tema al momento de enseñarlo a sus patrullas en Reunión de Patrulla.

Por qué enseñar

Se enseña porque las Guías son usuarias constantes del transporte público y además son peatones en todo momento; al ir y venir de la escuela, al ir y venir de actividades Scout, y deben conocer las normativas para hacer uso correcto de todos los elementos que componen la vía pública.

Para qué enseñar

Conocer las distintas normativas y reglas de tránsito, aparte de ser una herramienta de seguridad, les permite conocer sus derechos y deberes como peatones y usuarias del transporte público, además de darles la posibilidad de ser ciudadanas activas, conocedoras de las leyes, responsables de su actuar y con capacidad de asistir a la comunidad.

Cómo evaluar

Se puede evaluar durante un recorrido desde o hacia alguna actividad fuera del local, o en un juego de ciudad donde puedan identificar los diferentes elementos de seguridad de la vía pública, así como también identificar las infracciones que cometen los peatones y usuarios del transporte público.

También es importante que las muchachas compartan estos conocimientos con sus familias, amigos y comunidad, por lo que también se podría evaluar mediante una actividad manual donde hagan informativos de normativas de tránsito para peatones y usuarios del transporte público.

2. Conocer algunos trámites bancarios (depósitos, cobro de cheques, abrir una cuenta de ahorro, uso correcto de Cuenta Rut)

Trámites bancarios

Depósitos: Producto financiero entre un banco y su cliente, en donde se ingresa una cantidad de dinero (por medio del depósito bancario) a una cuenta, ya sea "a la vista" lo que significa que el dinero se ve reflejado inmediatamente en la cuenta, "a plazo" que significa que el cliente decide el plazo del depósito para generar intereses dentro de ese tiempo, "a plazo fijo" en el cual se deposita una suma de dinero dentro de un plazo establecido para generar intereses en ese plazo, "a plazo renovable" el cual permite aplazar el período de tiempo del depósito en caso de no ser retirado en el primer plazo.

Cobro de cheques: Para cobrar un cheque se debe presentar el vale en la caja del banco respectivo en que se generó el cheque. Si se trata de un cheque en blanco, cualquier persona puede cobrar el dinero del monto que indica el cheque en la caja del banco respectivo; si se trata de un cheque nominativo o al portador solamente lo puede cobrar la persona que indica el nombre escrito en él, mostrando su carnet de identidad vigente y entregando los datos que el cajero solicite; si se trata de un cheque cruzado (con dos líneas paralelas en la cara frontal del cheque) no se puede retirar en efectivo (dinero) si no que el monto se deposita directamente en una cuenta bancaria que el portador tenga en el banco.

Para cobrar un cheque SIEMPRE se debe portar la cédula de identidad vigente ya que será solicitada en caja, en la eventualidad que el chip de la cédula no esté en buen estado, el banco, para validar la cédula, podrá generar en comunicación con el Registro Civil un set de preguntas aleatorias que coincida con la información familiar del solicitante.



Cuenta de ahorro: Es una cuenta que está al nombre de la persona que la abra en que se irá depositando dinero en forma de ahorro para un propósito definido o no.

Tipos de cuentas de ahorro:

- **Cuenta de Ahorro Premium:** Cuenta unipersonal reajutable en UF para generar intereses (ganancias) de acuerdo a la variación de la moneda y del plazo en que se realice;
- **Cuenta de Ahorro Platino:** Cuenta unipersonal o bipersonal de plazo indefinido en donde se pueden elegir opciones de ahorro de acuerdo a las necesidades de giro (retiro de dinero);
- **Cuenta de Ahorro Niño:** Exclusivamente para niños en donde un adulto la abre con el propósito de que, eventualmente, sea administrada por y para la o el menor;
- **Cuenta de Ahorro Estudios:** Orientada principalmente para ahorrar dinero con fines educativos a futuro;
- **Cuenta de Ahorro Vivienda:** Cuenta de ahorro para comprar una vivienda o para postular a subsidios estatales para la vivienda;
- **Cuenta de Ahorro automático:** Para depositar dinero todos los meses de manera automática desde otra cuenta de origen.



Cómo abrir una Cuenta de Ahorro:

Para abrir cualquier cuenta de ahorro se debe presentar la cédula de identidad en el banco de preferencia y adjuntar algunos documentos según el tipo de cuenta que se quiera abrir. Lo importante, antes de abrir cualquier cuenta, es orientarse sobre los requisitos y beneficios que pueden variar según entidades financieras.

Tomar en cuenta que el banco requerido para beneficios estatales es el Banco Estado de Chile, por lo que, al postular a diferentes beneficios de distinta índole, el estado requerirá que los ahorros se encuentren en este banco.

Cuenta Rut: Es una cuenta vista (producto que ayuda a la administración del efectivo de una persona como recibir, depositar, girar y transferir dinero con el que se cuente), que incluye tarjeta de débito, con la que se administra el dinero que se tenga en la cuenta determinada. Se llama Cuenta Rut porque el número de cuenta es el rut sin dígito verificador (número después del guión). Esta se puede ocupar para comprar en Chile y el extranjero, para realizar transferencias y para hacer uso libre del dinero que en ella se tiene.

Para poder abrir una Cuenta Rut se debe ser chileno o extranjero con cédula de identidad vigente y ser mayor de 12 años (mujer) o mayor de 14 años (hombre). En caso de ser menor de edad, se debe abrir la cuenta en compañía del padre, madre u otro tutor legal.



La Cuenta Rut, así como cualquier otro tipo de cuenta, se debe manejar con responsabilidad y mesura. Se debe procurar de mantener las claves secretas (cajero, internet, telefónica, tarjeta de coordenadas, claves de aplicación), hacer buen uso de la tarjeta en cajeros automáticos o comercios establecidos, cuidarla, mantenerla guardada y no mal utilizarla en cualquier actividad que no sea para lo que la tarjeta y cuenta fueron hechas.

Cómo enseñar

Para este contenido es necesario hacer una breve explicación teórica, en donde se puede ingresar a la página de algún banco a convenir y proyectarlo para que las muchachas puedan ir navegando al tiempo que van descubriendo los diferentes productos que ofrece un banco, centrándose principalmente en los mencionados anteriormente, junto con sus beneficios, requisitos de obtención, descripciones y costos, para luego que las muchachas puedan ir conversando con sus padres sobre si desean o tienen planeado abrir alguna cuenta de ahorro, obtención de Cuenta Rut, etc.

Cuándo enseñar

Primeramente hacer la navegación e investigación en reunión de Alta Patrulla, luego entregar una ficha resumen de los productos y sus principales beneficios para ser trabajados junto a las demás Guías durante las Reuniones de Patrulla.

Por qué enseñar

Porque las muchachas deben conocer las diferentes opciones que tienen en caso de plantearse el comenzar a ahorrar por su cuenta o con sus padres, así como también de obtener su Cuenta Rut, de la que ya tendrá la información antes de ir al banco y decidir si la necesita o aún no.

Para qué enseñar

Para que las Guías tengan educación financiera desde temprana edad, antes de tener la mayoría de edad y antes de comenzar a trabajar, para que, cuando llegue el momento de entrar en el mundo adulto, sepan cómo funcionan los diferentes productos, puedan desenvolverse de buena manera como ciudadanas, adquieran el hábito del ahorro y del buen manejo y cuidado de su dinero.

Cómo evaluar

Para evaluar este contenido se puede realizar un juego de roles, simulando ser banco y clientes, en donde deben manejar correctamente su dinero, cobrar cheques, abrir cuentas, elegir el producto adecuado, entre otros.

Esto es sólo una sugerencia, aunque de todas maneras se espera que la evaluación de esta prueba sea práctica dentro de un ambiente controlado, a lo que también puede sumarse el contar y evaluar su experiencia contratando (junto a sus padres) alguno de los productos mencionados en el contenido. Sobre todo la Cuenta Rut cuyo uso se ha hecho muy común entre los jóvenes.

3. Participar en la programación de una Buena Acción colectiva a nivel de sección

En la etapa de Tercera Clase se aborda la temática de la Buena Acción con enfoque individual, en donde la Guía debe realizarla de forma personal, adentrándose en lo que ello significa y tomando conciencia del valor de realizar una cada día. En Segunda Clase, la Buena Acción se lleva a cabo de manera colectiva con el grupo de personas más cercano a la Guía (su patrulla), y en Primera Clase, la Guía debe aportar en la organización de una a nivel de sección, con toda la Compañía.

Planificar una Buena Acción colectiva no es tarea fácil, pero siempre la Guía debe apoyarse con sus demás compañeras que estén cursando la misma etapa así como de la orientación de las Guiadoras en todo momento para poder realizarla de la mejor manera, eligiendo la mejor opción y a quien pueda servirle más.

Para llevar a cabo una Buena Acción colectiva se deben tomar en consideración diversos puntos dentro de la organización de la misma. Esta actividad debe ser planificada con tiempo ya que conlleva la participación de toda su sección, no solamente de la patrulla y, al involucrar más personas, se puede realizar algo un poco más elaborado.



Aspectos a considerar (como mínimo):

- Recurso humano con el que se cuenta para organizar la actividad y para el día de la actividad.
- Recurso monetario o material con el que se cuenta para la Buena Acción (aquí se puede realizar una campaña de donaciones previas en caso de necesitar muchos recursos).
- Fecha y hora a realizar la actividad.
- Lugar donde se llevará a cabo la actividad.
- Personas que se verán beneficiadas con la actividad.
- Permisos para la intervención (de autoridades, dueños, padres y apoderados, etc.).

Para una óptima planificación de la actividad se debe realizar, en lo posible, una carta gantt donde se pueda gestionar el tiempo de organización y realización de la Buena Acción y así ir cumpliendo las metas paso a paso para lograr el objetivo final.

Al finalizar la actividad propiamente tal, se debe reflexionar sobre lo aprendido, tanto en la planificación como en la realización de ella, analizar los puntos débiles y las fortalezas, y sobre todo, expresar los sentimientos personales que tuvo cada una de las participantes al realizar la Buena Acción.

Cómo enseñar

Esta Buena Acción colectiva no se enseña como tal, sino que se debe vivir la experiencia, y las Guiadoras deben velar por enseñar y/o apoyar en la planificación de ella. Que las muchachas conozcan sobre cómo organizar una actividad en una carta gantt, cómo gestionar recursos, cómo motivar a las personas a participar, cómo trabajar en equipo en un proyecto, entre otras.

Cuándo enseñar

La organización de la Buena Acción puede realizarse en Consejo de Compañía para luego invitar al resto de las muchachas, especialmente las que están cursando esta etapa, a que aporten con ideas, ayuden en la planificación, en la obtención de recursos y en todo lo que se necesite para poder llevarla a cabo según lo acordado.

Por qué enseñar

Primero, para que la Guía aprenda a planificar proyectos, ya que en su futuro inmediato lo pondrá en práctica en el Clan dentro del Plan de Adelanto y de las Especialidades de la sección.

En segundo lugar, para que sea participe de una actividad colectiva en la que se está aportando a algo más grande que cada una, como lo puede ser una actividad para ayudar a alguien necesitado, a mejorar un lugar en donde interactúen personas o que vaya en beneficio de alguien más.

Y, por último, porque es parte de la esencia del movimiento scout a nivel mundial, el espíritu de servicio a los demás se debe fomentar desde los inicios de la vida como Guía y se debe trabajar para que la muchacha se sienta siempre lista para colaborar en todo momento.

Para qué enseñar

Para que aprenda y/o afiance su apoyo al trabajo en equipo, su entusiasmo para con sus proyectos tanto colectivos como individuales, que aprenda a no decaer ante las dificultades y adversidades, y que se sienta parte de un grupo organizado con la satisfacción de haber ayudado a alguien que lo necesita.

Cómo evaluar

La evaluación de este punto es netamente en la práctica, tanto de la planificación y organización de la actividad como de la participación en ella. Se debe evaluar el aporte que realizó la muchacha para con la Buena Acción, que se haya sobrepuesto a las dificultades que pudieran surgir, que haya realizado su trabajo encomendado, que haya participado con entusiasmo y que crea en lo que realizó como fruto de su aporte al trabajo en equipo.

4. Tener conocimientos generales de su Región y País

Contenido general del País

Superficie

Chile se define como un país tricontinental y está constituido por tres zonas geográficas. La primera de ellas, Chile continental, comprende una franja en la costa occidental del Cono Sur que se extiende entre los paralelos 17°29'57 S y 56°32'12 S, mayormente desde la ribera sudoriental del océano Pacífico hasta las cumbres más altas de la cordillera de los Andes. Alcanza un largo de 4.270 km, un ancho máximo de 445 km en los 52°21' S y un ancho mínimo de 90 km en los 31°37' S. Limita con Perú al norte, Bolivia al noreste y Argentina al este, totalizando 7.801 km de fronteras terrestres, y el paso Drake al sur.

La segunda zona geográfica es Chile insular, que corresponde a un conjunto de islas de origen volcánico en el océano Pacífico Sur: el archipiélago de Juan Fernández y las islas Desventuradas, pertenecientes a Sudamérica; la isla Salas y Gómez; y la isla de Pascua, ubicadas en Oceanía.

La tercera zona es el Territorio Chileno Antártico, la cual es una zona de la Antártica de 1.250.257,6 km² entre los meridianos 53° O y 90° O sobre la cual Chile reclama soberanía, prolongando su límite meridional hasta el Polo Sur. Esta reclamación está suspendida según lo estipulado por el Tratado Antártico; del que Chile es signatario.

Chile tiene una costa de 6.435 km de longitud y ejerce derechos exclusivos, reclamaciones de diverso grado y soberanía sobre su espacio marítimo, llamado Mar chileno. Este comprende cuatro zonas: el mar territorial, la zona contigua, la zona económica exclusiva y la correspondiente a la plataforma continental.

Población

Según el INE, en el año 2021, en Chile vivían 19.212.362 personas. En el país, viven 9.737.022 mujeres, el 50,7% de la población; y 9.475.340 hombres, que representa al 49,3%.

Clima

La inusitada extensión norte-sur de Chile, equivalente a cruzar Europa desde el extremo norte de Noruega hasta más allá del extremo sur de España, da origen a una gran variedad de climas, donde solo están ausentes los tropicales húmedos. En el norte del país, hay lugares donde se han registrado mínimas lluvias anuales, como en el Desierto de Atacama, y otros donde las esporádicas lluvias que caen en el invierno dan origen a una explosión de flores en primavera, fenómeno conocido como "Desierto Florido" que se registra en la región de Atacama. En toda esta vasta porción del país, la costa tiene clima moderado, con nubosidad matinal y tardes soleadas. A medida que aumenta la altura, la temperatura diurna sube y la nocturna disminuye. En el altiplano, la temperatura cae por debajo de los 0°C de noche, incluso en verano. En esa época, además, ocurre un fenómeno denominado "Invierno Boliviano", con ocasionales tormentas de lluvia y granizo.



Más al centro del país, entre las regiones de Coquimbo y la del Biobío, encontramos paisajes mediterráneos, con valles y costas favorecidas por un clima templado, estaciones bien diferenciadas, veranos secos e inviernos relativamente lluviosos.

Siguiendo el recorrido hacia el sur, hasta la región de Los Lagos, predomina un clima templado lluvioso que sustenta grandes bosques nativos y una floreciente industria agropecuaria. En las regiones del extremo sur, Aysén y Magallanes, el clima es lluvioso y moderadamente frío, con mucho viento en costa y en la pampa patagónica.

Isla de Pascua y el Archipiélago Juan Fernández poseen un clima subtropical de agradables temperaturas, humedad moderada y relativamente poca variación durante el año.

Símbolos Patrios

Los Símbolos Patrios chilenos son oficialmente: la Bandera Nacional, el Escudo Nacional, y el Himno Nacional (contenido de Tercera Clase).

Sistema de Gobierno

Chile posee un sistema político republicano, democrático y representativo, con un gobierno de carácter presidencial. El Estado está dividido en tres poderes independientes: Ejecutivo, Legislativo y Judicial.

A la cabeza del Poder Ejecutivo se encuentra el Presidente, el cual es elegido por sufragio popular y directo por todos los ciudadanos chilenos mayores de 18 años, por períodos de 4 años, sin derecho a reelección.

El Poder Legislativo reside en el Congreso Nacional, y su sede está en el puerto de Valparaíso (V Región). Tiene atribuciones fiscalizadoras y colegisladoras, y es bicameral: Senado (50 miembros) y Cámara de Diputados (155).

El Poder Judicial es un órgano independiente y autónomo que tiene la responsabilidad de la administración de justicia. El tribunal superior de este poder, es la Corte Suprema, integrada por 21 miembros, uno de los cuales es elegido presidente cada tres años.

Geografía

Chile representa un estrecho margen de tierra entre el océano Pacífico y las alturas de Los Andes, en el extremo sur del continente americano. La mayor parte del país está dominado por la presencia de la cordillera de Los Andes y su extenso litoral. Orográficamente se distinguen otras dos unidades bien diferenciadas: la depresión intermedia, desde el norte del país hasta Puerto Montt, y la cordillera de la Costa, con una altitud máxima que en algunos tramos sobrepasa los 2.000 metros. La escasa distancia existente entre la cordillera Andina y la de la Costa ha marcado su situación de país marítimo, que suele contar con los puertos como llaves y accesos para su inserción comercial con los demás países del mundo.



Flora y fauna

La diversidad de climas que posee Chile permite contar con una gran variedad de plantas y animales. Debido a la sequedad del suelo, que caracteriza a la Zona Norte, la vegetación es de escasa altura como las hierbas, los pastos, los musgos y los líquenes, las especies de flora no son muy abundantes. Entre las especies que forman la flora se encuentran el tamarugo, la llareta, el cactus, la ñañaña, el chañar y el cactus candelabro. Algunos de los animales que forman parte de la fauna del norte son la llama, el guanaco, la chinchilla, el quirquincho, las alpacas, vizcachas, flamencos y vicuñas.

En la Zona Central, la vegetación la forman árboles, arbustos y matorrales, y existe una gran variedad de especies de plantas como el quillay, el litre, el boldo, el maitén, el algarrobo y la palma chilena. En la fauna de esta zona encontramos animales como el coipo, el zorro culpeo, la loica, el pudú, el cururo, el yaca y el chingue.

El clima frío y lluvioso de la Zona Sur, permite encontrar una variedad de árboles de gran tamaño que forman hermosos y abundantes bosques donde crecen las araucarias, los alerces, el roble, el coihue, el mañío y el canelo. La fauna la conforman el huemul, el pudú, el puma, el loro trichahue, la ranita de Darwin y los zorrillos.

En la Zona Austral, la flora está compuesta por árboles de gran tamaño, la vegetación es escasa y está compuesta por lengas, mañíos y cipreses. La fauna marina es abundante y variada, encontramos pingüinos, focas y elefantes marinos. Además están los patos silvestres, los gansos, los guanacos y los zorrillos.

Patrimonio Natural

La Corporación Nacional Forestal (CONAF) es el organismo encargado de resguardar el patrimonio natural de Chile a través de un territorio protegido que comprende cerca de 1 millón de hectáreas, equivalentes al 19% del territorio nacional y que está conformado por 94 unidades, distribuidas en 31 Parques Nacionales, 48 Reservas Naturales y 15 Monumentos Naturales.

Medio Ambiente

El Ministerio del Medio Ambiente de Chile es el órgano del Estado encargado de colaborar con el Presidente de la República en el diseño y aplicación de políticas, planes y programas en materia ambiental, así como en la protección y conservación de la diversidad biológica y de los recursos naturales renovables e hídricos, promoviendo el desarrollo sustentable, la integridad de la política ambiental y su regulación normativa.

Religión

Según las últimas encuestas, un altísimo porcentaje de la población, el 94%, es creyente en Chile. La religión mayoritaria es el Cristianismo, en donde su 9,28% de población lo profesa; FERNANDA GENTILUCC las ramas de mayor popularidad en el país son el Catolicismo y Protestantismo.

Moneda e Idioma oficial



La moneda oficial de Chile es el peso chileno. Su equivalencia en US Dólar al año 2022 es de alrededor de 857 pesos chilenos (Diciembre), aunque este valor fluctúa a diario y depende de variados factores a nivel nacional y mundial.

El idioma oficial de Chile es el español, existiendo además lenguas de pueblos originarios como el Mapudungun, Rapa Nui, Quechua, Aymara, entre otros.



Conocimientos generales de la Región

Este punto debe ser investigado por cada Guía dependiendo de la región en donde resida y se debe centrar el conocimiento en los mismos puntos desarrollados para el país.

Cómo enseñar

Para enseñar este punto, se debe entregar la información por un medio interactivo o gráfico (ya sea PPT, video, tríptico, panfleto, entre otros), de lo contrario podría tornarse muy extenso y tedioso. Se debe combinar el contenido entregado con algunos puntos a investigar por la misma Guía, ya sea búsqueda de imágenes o algún complemento de información utilizando el máximo y más variado uso de recursos y de las diversas tecnologías.

Cuándo enseñar

Lo anterior se entregará, primeramente, a la Alta Patrulla y luego pueden hacer una investigación colectiva en Reunión de Patrulla.

Por qué enseñar

Se enseña porque es muy relevante que la Guía conozca el entorno en el que vive. Primero, conocer su país, como cultura general pero también como forma de insertarse correctamente a la sociedad y aportar desde su conocimiento. Luego, conocer el entorno donde vive le entregará una serie de herramientas necesarias para poder desenvolverse de manera eficaz en su vida.

Para qué enseñar

Para que la muchacha pueda complementar su conocimiento adquirido en la escuela y en el hogar, para así desarrollarse óptimamente y, al momento de ser adulta, ser una persona respetuosa del entorno, segura del rol que cumple en su país y poder desenvolverse de la mejor manera posible.

Cómo evaluar

Evaluar mediante actividades que combinan lo lúdico con lo teórico como una estrella del saber o un rosco (esto para actividades sabatinas), o también puede ser evaluado mediante la creación de algún folleto o infografía (se pueden dividir los temas para que a cada Guía le toque una parte del contenido y pueda realizar una investigación más a fondo). Lo último puede ser desarrollado previo a alguna salida a algún lugar de interés de su localidad o a un Juego de Ciudad.

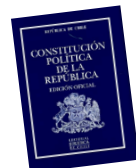
5. Conocer los Deberes y Derechos de un ciudadano

Los derechos y deberes de un/a ciudadano/a están establecidos en la Constitución de la República de Chile:

Artículo 1.- Las personas nacen libres e iguales en dignidad y derechos. La familia es el núcleo fundamental de la sociedad.

Artículo 19.- La Constitución asegura a todas las personas:

1º.- El derecho a la vida y a la integridad física y psíquica de la persona.



2°.- La igualdad ante la ley. En Chile no hay personas ni grupos privilegiados. En Chile no hay esclavos y el que pise su territorio queda libre. Hombres y mujeres son iguales ante la ley. Ni la ley ni autoridad alguna podrán establecer diferencias arbitrarias;

3°.- La igual protección de la ley en el ejercicio de sus derechos.

4°.- El respeto y protección a la vida privada y a la honra de la persona y su familia, y asimismo, la protección de sus datos personales.

5°.- La inviolabilidad del hogar y de toda forma de comunicación privada. El hogar sólo puede allanarse y las comunicaciones y documentos privados interceptarse, abrirse o registrarse en los casos y formas determinados por la ley;

6°.- La libertad de conciencia, la manifestación de todas las creencias y el ejercicio libre de todos los cultos que no se opongan a la moral, a las buenas costumbres o al orden público. Las confesiones religiosas podrán erigir y conservar templos y sus dependencias bajo las condiciones de seguridad e higiene fijadas por las leyes y ordenanzas.

7°.- El derecho a la libertad personal y a la seguridad individual.

En consecuencia:

a) Toda persona tiene derecho de residir y permanecer en cualquier lugar de la República, trasladarse de uno a otro y entrar y salir de su territorio, a condición de que se guarden las normas establecidas en la ley y salvo siempre el perjuicio de terceros;

b) Nadie puede ser privado de su libertad personal ni ésta restringida sino en los casos y en la forma determinados por la Constitución y las leyes;

c) Nadie puede ser arrestado o detenido sino por orden de funcionario público expresamente facultado por la ley y después de que dicha orden le sea intimada en forma legal. Sin embargo, podrá ser detenido el que fuere sorprendido en delito flagrante, con el solo objeto de ser puesto a disposición del juez competente dentro de las veinticuatro horas siguientes.

d) Nadie puede ser arrestado o detenido, sujeto a prisión preventiva o preso, sino en su casa o en lugares públicos destinados a este objeto.

e) La libertad del imputado procederá a menos que la detención o prisión preventiva sea considerada por el juez como necesaria para las investigaciones o para la seguridad del ofendido o de la sociedad. La ley establecerá los requisitos y modalidades para obtenerla.

f) En las causas criminales no se podrá obligar al imputado o acusado a que declare bajo juramento sobre hecho propio; tampoco podrán ser obligados a declarar en contra de éste sus ascendientes, descendientes, cónyuge y demás personas que, según los casos y circunstancias, señale la ley;

g) No podrá imponerse la pena de confiscación de bienes, sin perjuicio del comiso en los casos establecidos por las leyes; pero dicha pena será procedente respecto de las asociaciones ilícitas;

h) No podrá aplicarse como sanción la pérdida de los derechos previsionales, e

i) Una vez dictado sobreseimiento definitivo o sentencia absolutoria, el que hubiere sido sometido a proceso o condenado en cualquier instancia por resolución que la Corte Suprema declare injustificadamente errónea o arbitraria, tendrá derecho a ser indemnizado por el Estado de los perjuicios patrimoniales y morales que haya sufrido.

8°.- El derecho a vivir en un medio ambiente libre de contaminación. Es deber del Estado velar para que este derecho no sea afectado y tutelar la preservación de la naturaleza.

9°.- El derecho a la protección de la salud.

El Estado protege el libre e igualitario acceso a las acciones de promoción, protección y recuperación de la salud y de rehabilitación del individuo. Le corresponderá, asimismo, la coordinación y control de las acciones relacionadas con la salud. Es deber preferente del Estado garantizar la ejecución de las acciones de salud, sea que se presten a través de instituciones públicas o privadas, en la forma y condiciones que determine la ley, la que podrá establecer cotizaciones obligatorias. Cada persona tendrá el derecho a elegir el sistema de salud al que desee acogerse, sea éste estatal o privado;



10°.- El derecho a la educación.

La educación tiene por objeto el pleno desarrollo de la persona en las distintas etapas de su vida. Los padres tienen el derecho preferente y el deber de educar a sus hijos. Corresponderá al Estado otorgar especial protección al ejercicio de este derecho. Para el Estado es obligatorio promover la educación parvularia, para lo que financiará un sistema gratuito a partir del nivel medio menor, destinado a asegurar el acceso a éste y sus niveles superiores. El segundo nivel de transición es obligatorio, siendo requisito para el ingreso a la educación básica. La educación básica y la educación media son obligatorias, debiendo el Estado financiar un sistema gratuito con tal objeto, destinado a asegurar el acceso a ellas de toda la población. En el caso de la educación media este sistema, en conformidad a la ley, se extenderá hasta cumplir los 21 años de edad. Corresponderá al Estado, asimismo, fomentar el desarrollo de la educación en todos sus niveles; estimular la investigación científica y tecnológica, la creación artística y la protección e incremento del patrimonio cultural de la Nación. Es deber de la comunidad contribuir al desarrollo y perfeccionamiento de la educación;

11°.- La libertad de enseñanza incluye el derecho de abrir, organizar y mantener establecimientos educacionales. Los padres tienen el derecho de escoger el establecimiento de enseñanza para sus hijos.

12°.- La libertad de emitir opinión y la de informar, sin censura previa, en cualquier forma y por cualquier medio, sin perjuicio de responder de los delitos y abusos que se cometan en el ejercicio de estas libertades, en conformidad a la ley, la que deberá ser de quórum calificado.

13°.- El derecho a reunirse pacíficamente sin permiso previo y sin armas.

Las reuniones en las plazas, calles y demás lugares de uso público, se regirán por las disposiciones generales de policía;

14°.- El derecho de presentar peticiones a la autoridad, sobre cualquier asunto de interés público o privado, sin otra limitación que la de proceder en términos respetuosos y convenientes;

15°.- El derecho de asociarse sin permiso previo.

16°.- La libertad de trabajo y su protección.

Toda persona tiene derecho a la libre contratación y a la libre elección del trabajo con una justa retribución.

17°.- La admisión a todas las funciones y empleos públicos, sin otros requisitos que los que impongan la Constitución y las leyes;

18°.- El derecho a la seguridad social.

La acción del Estado estará dirigida a garantizar el acceso de todos los habitantes al goce de prestaciones básicas uniformes, sea que se otorguen a través de instituciones públicas o privadas. La ley podrá establecer cotizaciones obligatorias.

19°.- El derecho de sindicarse en los casos y forma que señale la ley. La afiliación sindical será siempre voluntaria.

20°.- La igual repartición de los tributos en proporción a las rentas o en la progresión o forma que fije la ley, y la igual repartición de las demás cargas públicas.

21°.- El derecho a desarrollar cualquier actividad económica que no sea contraria a la moral, al orden público o a la seguridad nacional, respetando las normas legales que la regulen.

22°.- La no discriminación arbitraria en el trato que deben dar el Estado y sus organismos en materia económica.

23°.- La libertad para adquirir el dominio de toda clase de bienes, excepto aquellos que la naturaleza ha hecho comunes a todos los hombres o que deban pertenecer a la Nación toda y la ley lo declare así.

24°.- El derecho de propiedad en sus diversas especies sobre toda clase de bienes corporales o incorporeales.

25°.- La libertad de crear y difundir las artes, así como el derecho del autor sobre sus creaciones intelectuales y artísticas de cualquier especie, por el tiempo que señale la ley y que no será inferior al de la vida del titular.

26°.- La seguridad de que los preceptos legales que por mandato de la Constitución regulen o complementen las garantías que ésta establece o que las limiten en los casos en que ella lo autoriza, no podrán afectar los derechos en su esencia, ni imponer condiciones, tributos o requisitos que impidan su libre ejercicio.

Artículo 20.- El que por causa de actos u omisiones arbitrarios o ilegales sufra privación, perturbación o amenaza en el legítimo ejercicio de los derechos y garantías establecidos en el artículo 19, números 1°, 2°, 3° inciso quinto, 4°, 5°, 6°, 9° inciso final, 11°, 12°, 13°, 15°, 16° en lo relativo a la libertad de trabajo y al derecho a su libre elección y libre contratación, y a lo establecido en el inciso cuarto, 19°, 21°, 22°, 23°, 24°, y 25° podrá ocurrir por sí o por cualquiera a su nombre, a la Corte de Apelaciones respectiva, la que adoptará de inmediato las providencias que juzgue necesarias para restablecer el imperio del derecho y asegurar la debida protección del afectado, sin perjuicio de los demás derechos que pueda hacer valer ante la autoridad o los tribunales correspondientes.

Procederá, también, el recurso de protección en el caso del N°8° del artículo 19, cuando el derecho a vivir en un medio ambiente libre de contaminación sea afectado por un acto u omisión ilegal imputable a una autoridad o persona determinada.

Artículo 21.- Todo individuo que se hallare arrestado, detenido o preso con infracción de lo dispuesto en la Constitución o en las leyes, podrá ocurrir por sí, o por cualquiera a su nombre, a la magistratura que señale la ley, a fin de que ésta ordene se guarden las formalidades legales y adopte de inmediato las providencias que juzgue necesarias para restablecer el imperio del derecho y asegurar la debida protección del afectado.

Artículo 22.- Todo habitante de la República debe respeto a Chile y a sus emblemas nacionales.

Artículo 23.- Los grupos intermedios de la comunidad y sus dirigentes que hagan mal uso de la autonomía que la Constitución les reconoce, interviniendo indebidamente en actividades ajenas a sus fines específicos, serán sancionados en conformidad a la ley. Son incompatibles los cargos directivos superiores de las organizaciones gremiales con los cargos directivos superiores, nacionales y regionales, de los partidos políticos.

Nota: Los deberes y derechos ciudadanos establecidos en la Constitución Política de la República de Chile, así como el resto de ella, se encuentran en su totalidad presentes en el siguiente vínculo:

<https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=242302>

Fuente:

Constitución Política de la República de Chile, 1980. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile

Cómo enseñar

Para entregar este material se puede entregar en formato de ficha o en el manual de la progresión correspondiente. Debido a que tiene mucho contenido teórico, es importante poder realizar una entrega de material para lectura al principio, y luego revisarlo en profundidad. De todas maneras se debe destacar o puntualizar los deberes y derechos más relevantes y con un lenguaje comprensible para las muchachas aunque el contenido en su totalidad debe estar en poder de la Guía para que quede como material de revisión en caso de necesitarlo.



Cuándo enseñar

Entregar el material teórico en la reunión de Alta Patrulla en donde pueden aprovechar de destacar los artículos más importantes para ellas los cuales serán revisados en Reunión de Patrulla, ya que, independiente de que algunas de sus integrantes estén cursando una etapa inferior, es muy importante que conozcan sus derechos y deberes como futuras ciudadanas.

Por qué enseñar

Se enseña porque las muchachas deben conocer los puntos constitucionales que más las atañen y así poder generar un diálogo con pensamiento crítico entre ellas como futuras ciudadanas desde pequeñas.

Para qué enseñar

Para que las futuras ciudadanas de este país puedan generar cultura cívica y conciencia de sus derechos y deberes desde jóvenes. Prepararse desde pequeñas les permitirá poder ir generando un pensamiento desarrollado y sentido de responsabilidad en cuanto a lo que se espera de ellas como ciudadanas y no entren al mundo adulto sin tener nociones de lo que pueden o no hacer o exigir a la sociedad.

Cómo evaluar

Este punto puede ser evaluado en un foro (articulando con la prueba del Área Expresión) en donde las Guías puedan prepararse a defender diferentes puntos de vista y posiciones frente a un tema en particular, el cual puede ser, por ejemplo, un caso de transgresión de algún artículo de la Constitución.

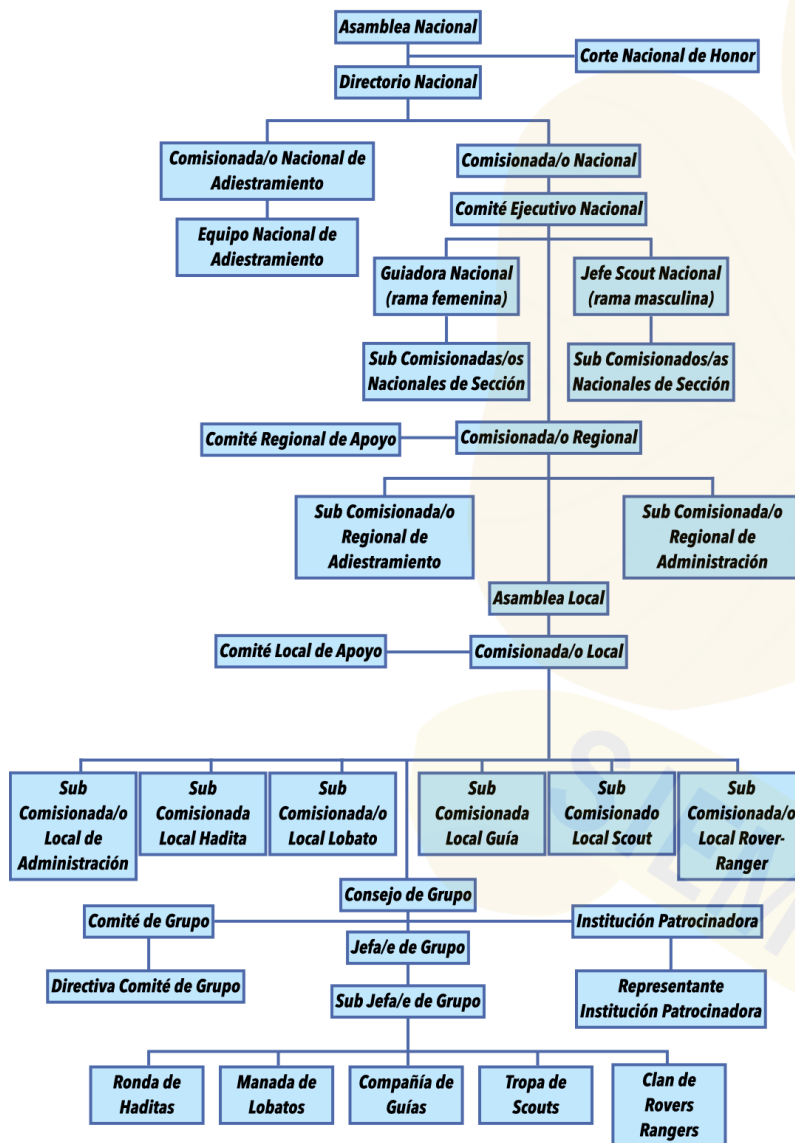
Área Institucionalidad



1. Conocer la estructura de la Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile

Como menciona el Libro II de la Organización, del documento P.O.R. (Principios, Organización y Reglamento) de la **Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile**, esta es una institución sin fines de lucro que se rige por una estructura con jerarquía vertical que comprende desde la máxima autoridad de la institución, la cual es la Asamblea Nacional, hasta los miembros beneficiarios de un Grupo Scout.

A continuación se presenta el organigrama de la Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile:



Cómo enseñar

Una manera práctica de poder enseñar este contenido, y que puedan aprenderlo más fácilmente es, primero, entregar el organigrama en forma de cartilla para que lo lean tranquilamente en forma individual en sus hogares e internalizar, para luego revisarlo más detalladamente y haciendo aclaraciones de lo que realiza cada instancia en reunión de Alta Patrulla.

Además, es importante que, al momento de revisar el organigrama completo de la institución, hagan la articulación con lo que han aprendido anteriormente en las estructuras más simples vistas en las etapas anteriores, así como saber qué funciones cumple cada una de las instancias dentro de la ANBSCH.

Cuándo enseñar

Como se menciona anteriormente, se recomienda entregar una cartilla de manera individual durante cualquier momento del año, para luego analizarlo en reunión de Alta Patrulla y, posteriormente, revisarlo en Reunión de Patrulla.

Además, en cada actividad local, provincial o nacional se debe reforzar y ejercitar este tipo de contenidos al tener la oportunidad de compartir con dirigentes pertenecientes a estas instancias territoriales.

Por qué enseñar

Se enseña porque, de esta forma, reconocen la institución a la que pertenecen, saben cómo funcionan realmente todas las instancias pertenecientes a ella y qué rol cumple cada persona para que pueda funcionar en su conjunto.

Para qué enseñar

Es un contenido enseñado para que las muchachas sepan que son parte de un todo, para que afiancen aún más su sentido de pertenencia con algo que va más allá de su grupo o localidad y tengan claro que, en un futuro siendo Guías, pueden llegar a incorporarse a cualquier instancia en pro del bienestar de la institución aportando con sus habilidades y fortalezas para ello.

Cómo evaluar

Este contenido se evalúa realizando juegos de conocimiento, juegos de rol, por medio de la observación siempre, aunque otra herramienta de evaluación podría ser en un foro dado el tipo de forma que presenta esta prueba.

Lo importante es siempre tener criterio al momento de la evaluación ya que lo relevante no es que se aprenda el organigrama de memoria sino que entienda y comprenda la función que cumple cada una de las instancias y grupos de trabajo dentro de él.

2. Conocer el nombre de las autoridades Scout de nivel nacional más importantes

Parte del adiestramiento de las muchachas Guías comprende su relación con el entorno con sus pares pero también con los miembros dirigentes de la institución, es por ello que se deben conocer los nombres de las autoridades a nivel local, regional y nacional.

Es muy común que autoridades visiten los grupos de base y/o que participen de actividades masivas pero muy pocas Guías logran identificar a la autoridad o autoridades que visitan el lugar de la actividad, es decir, si se trata de la visita a los Grupos Scout, en ese sentido, entonces, el trabajo que la Guía realice al respecto es de suma



relevancia. Por lo tanto, la Guiadora debiera ocuparse de que ojalá distintas autoridades Scout puedan visitar su Grupo Scout.

Estas autoridades se presentan a continuación para su completación dependiendo del período en el que se encuentren.

*** Llenar contenido según período. Recordar que las autoridades cambian cada tres años.**

Nombres miembros Comité Ejecutivo Nacional (CEN):

COMISIONADA/O NACIONAL	
GUIADORA NACIONAL	
JEFE SCOUT NACIONAL	

Nombres miembros Directorio Nacional:

PRESIDENTA/E NACIONAL	
VICE PRESIDENTA/E NACIONAL	
SECRETARIA/O NACIONAL	
TESORERA/O NACIONAL	
COMISIONADA/O INTERNACIONAL	
COMISIONADA/O NACIONAL DE ADIESTRAMIENTO	
PRESIDENTA/E CORTE NACIONAL DE HONOR	
DIRECTOR/A DE RELACIONES PÚBLICAS	
DIRECTOR/A DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO Y BIENES NACIONALES	

Cómo enseñar

La forma más práctica de enseñar este contenido es entregar una ficha, documento o PPT donde se entreguen los nombres de cada autoridad del período correspondiente, con su nombre, cargo y su foto para que los puedan identificar visualmente al momento de algún evento o registros de RRSS para que las muchachas sepan quiénes son y qué cargo ocupa. Visitar la página web de la institución también es otra buena oportunidad para que nuestras niñas comiencen a reconocer a los distintos (as) autoridades nacionales, regionales y locales.

Cuándo enseñar

Entregar el contenido (concreto) en Reunión de Alta Patrulla frente a cada actualización de los cargos, y luego comentarlo y entregarlo en Reunión de Patrulla.

Recordar que estos cargos tienen una vigencia de tres años, por lo cual no es necesario entregar el contenido más de una vez al año, solamente cuando se realice algún cambio. Lo ideal es informar cuando se realicen Asambleas electivas e informar sobre las nuevas personas que asumirán en el período correspondiente. No obstante lo anterior, si bien es cierto no es una tarea que deba repetirse sábado a sábado, no es menos cierto que se debe mantener el hábito de recordar las autoridades que nos están guiando en la marcha de nuestra institución.

Por qué enseñar

Se enseña porque las muchachas deben conocer el nombre de las autoridades que componen nuestra institución por conocimiento general así como para la identificación de estas personas en eventos de cualquier índole.

Para qué enseñar

Para que las Guías sepan que las personas que están asumiendo cargos dentro de las instancias de la institución son Jefes, Jefas y/o Guiadoras que partieron siendo dirigentes de un Grupo Scout, que no son cargos ocupados por personas externas a la institución y que quizás algunos de ellos son miembros de su propio grupo o localidad, además que puede generar en la Guía un espíritu de superación sabiendo que ellas pueden llegar a optar por ello si así lo desean.

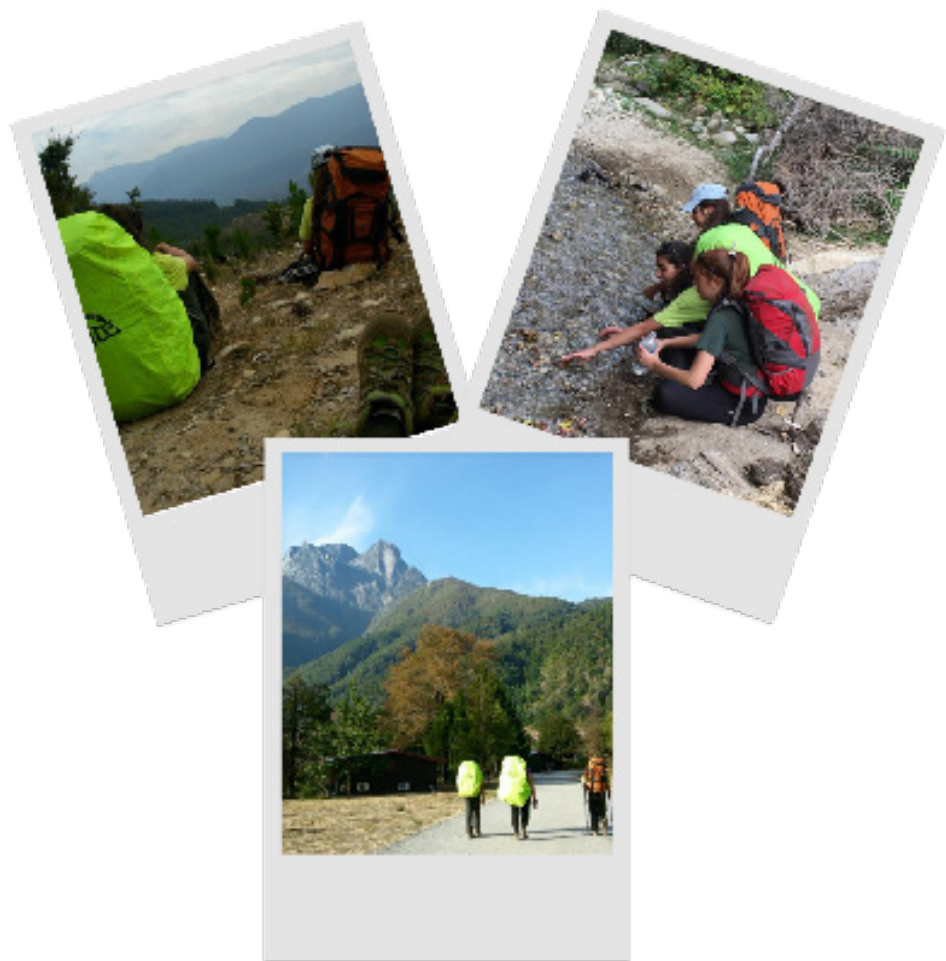
Cómo evaluar

Por lo teórico del contenido se puede evaluar de dos maneras. La primera es realizar un juego dinámico en el local, ya sea memorice, dentro de un seguimiento de pista con preguntas, corre y conteste, estrella del saber, gymkana, etc.

La segunda forma es evaluarlo en algún evento donde se vaya a interactuar con diferentes autoridades territoriales y quizás conversar con ellas sobre los roles que cumplen dentro de la institución. De todas maneras, se sugiere realizar las dos formas ya que es poco probable que se realice un evento donde vayan a asistir todas las autoridades, por lo que, para no dilatarlo, se puede realizar la primera forma y la segunda como complemento sin necesidad de esperar para poder pasar la prueba de la muchacha.



Al término de la 1º Clase de Progresión, la Guía realizará una excursión de prueba que le dará oportunidad de demostrar en la práctica los conocimientos adquiridos durante su vida en la sección. La excursión durará 24 horas y se hará acompañada de otras Guías que cumplan el mismo trámite, o hayan finalizado su adiestramiento.



Cuadros de Adelanto





Cuadro de Adelanto Etapa Aspirante a Guía

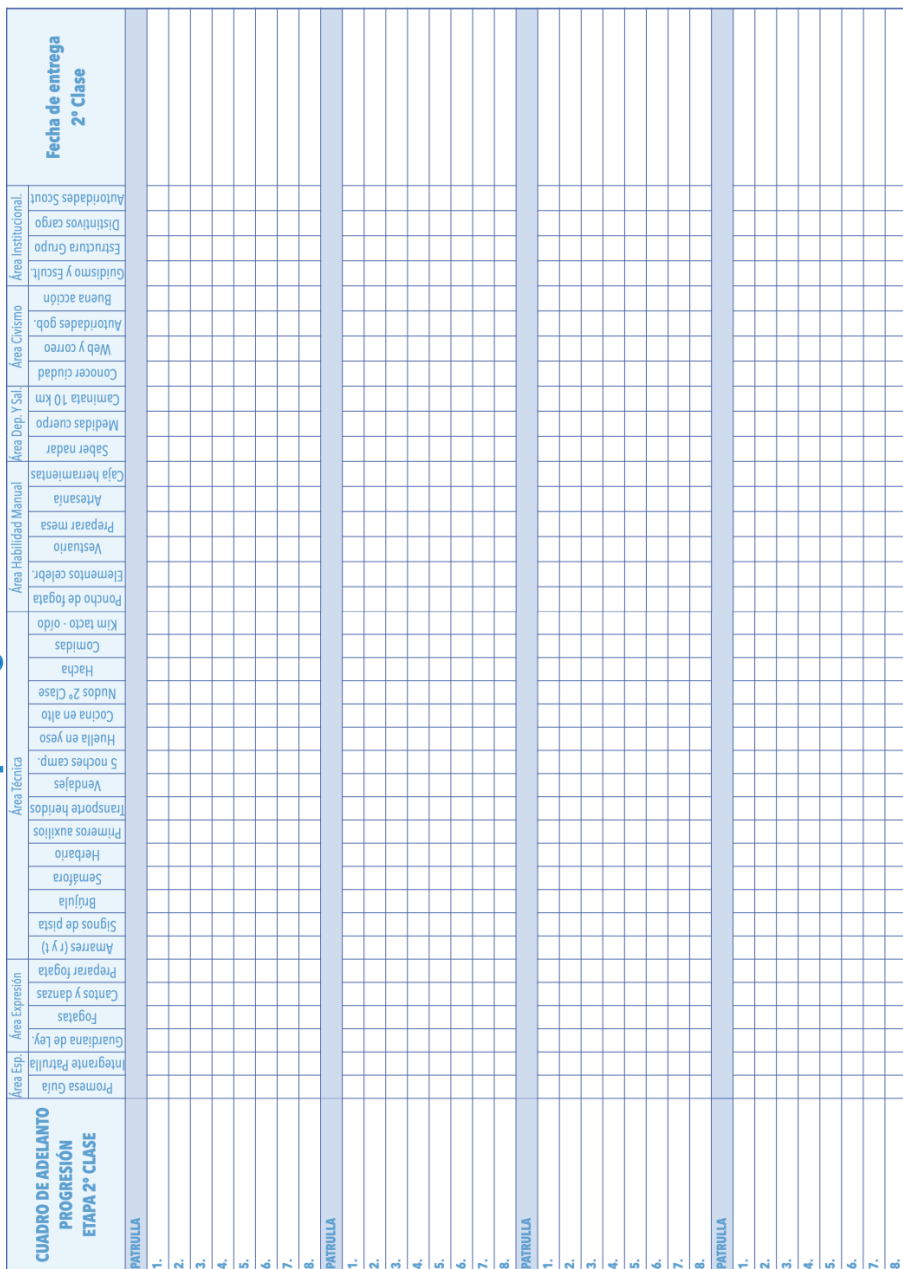


CUADRO PROGRESIÓN ETAPA ASPIRANTE		Ficha de inscripción	Presentar apoderado	Asistencia 8 reunion.	Lema, Promesa y Ley	Uniforme y distintiv.	Guidismo y Escultis.	Saludos Guía	Formaciones y llama.	Fecha de Investidura y Promesa
PATRULLA										
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										
6.										
7.										
8.										
PATRULLA										
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										
6.										
7.										
8.										
PATRULLA										
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										
6.										
7.										
8.										
PATRULLA										
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										
6.										
7.										
8.										

Cuadro de Adelanto Etapa Tercera Clase



CUADRO DE ADELANTO PROGRESIÓN ETAPA 3° CLASE		Área Espiritu										Área Expres		Área Técnica										Comidas sencillas										Área H. Man.				Área Dep. Y Salud				Área Civismo				Área Institucionalidad				Fecha de entrega 3° Clase																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
PATRULLA		Ley y Promesa	Lema Guía	Oración Guía	Princp. y virtudes	Tótem de Patrulla	Aplauso Scout	Canc., jueg. y dan.	Represent. fogata	Nudos 3° Clase	Signos de pista	Capa	Mochila	Semáfora (1° v.)	3 noches camp.	Kim (hist. Y vista)	Cocina sencilla	Cuchillo	Amarres (c y d)	Herramientas	Fuego	Pan del cazador	Comidas sencillas	Técnicas costura	Costurero	Artesanía	Present. Personal	Ejercicios BP	Uniforme	Botiquín patrulla	Emblemas nac.	Himno Nacional	Fechas nacionales	Agenda teléfonos	Buena acción	Cédula identidad	Trebol - Flor de Lis	Saludos Scout	Distintivos cargo	Formaciones	Guiderismo y Escul	Organización	Himno ANBSCH																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
PATRULLA																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												





CUADRO DE ADELANTO PROGRESIÓN ETAPA 1º CLASE													Fecha de entrega 1º Clase																																																						
Área Exp.		Área Expresión		Área Técnica							Área Habilidad Manual			Área Dep. Y Sal.		Área Ciencias		Área Insti.																																																	
Promesa y Ley		Cantos y danzas		Foro		Baillar Cueva		10 noches camp.		Anclajes		Topografía		Morse		Kim olfato - gusto		Orientación		Altura y distancia		Respiración art.		Comidas		Seguridad		Uso extintor		Cocina sin utens.		Informe insectos		Pionerismo		Aterfeto domést.		Confec. element		Tallado o membr.		Recetario		Trozar alimentos		Botiquín personal		Bicicleta		Deporte		Tests		Reglas tránsito		Trámites bancario		Buena acción		Conocimiento país		Derechos y deber.		Estruct. ANBSCH		Autoridades Scout	
PATRULLA																																																																			
1.																																																																			
2.																																																																			
3.																																																																			
4.																																																																			
5.																																																																			
6.																																																																			
7.																																																																			
8.																																																																			
PATRULLA																																																																			
1.																																																																			
2.																																																																			
3.																																																																			
4.																																																																			
5.																																																																			
6.																																																																			
7.																																																																			
8.																																																																			
PATRULLA																																																																			
1.																																																																			
2.																																																																			
3.																																																																			
4.																																																																			
5.																																																																			
6.																																																																			
7.																																																																			
8.																																																																			
PATRULLA																																																																			
1.																																																																			
2.																																																																			
3.																																																																			
4.																																																																			
5.																																																																			
6.																																																																			
7.																																																																			
8.																																																																			

Plan de Especialidades Guía



Las especialidades tienen por objetivo indicar el grado de conocimientos generales y prácticos en todas las secciones del Escultismo.

El término “Especialidades” comprende el conjunto de pruebas que la Guía debe rendir para tener derecho a llevar la insignia correspondiente.

Las Guías no deben considerar la especialidad como un esfuerzo obligatorio, descuidando sus otros deberes, sino como una prueba de cariño por la Agrupación y como un anhelo de perfeccionamiento individual, en un sentido determinado que la haya capacitado en la lucha por la vida en el futuro, a fin de que pueda ser útil a la colectividad y a la Patria.

El Plan de Adelanto Guía determina que las Guías que hayan alcanzado la progresión de Segunda Clase pueden concurrir a las pruebas de especialidades, demostrando su conocimiento y suficiencia requerida.

Las insignias de especialidades demuestran que la que las posee está especialmente preparada en determinadas prácticas Scoutivas o que posee una capacidad profesional, de acuerdo a su edad, para desempeñarse con éxito en las excursiones, como en la vida diaria, donde se presentan con frecuencia ocasiones de practicar esos conocimientos en favor de nuestros semejantes y en beneficio de la propia vida.

La responsabilidad que envuelve ostentar una insignia de especialidad, obliga a que las pruebas sean rigurosas y que la Guía no debe presentarse a rendirlas sin la seguridad del éxito.

El programa de cada especialidad no tiene la pretensión de un texto, sino que es un simple enunciado de materias. Los padres, maestros y dirigentes podrán indicar las fuentes de consulta y ellos mismos, muchas veces, tendrán que servir de preparadores.

Equipo Nacional de Adiestramiento Chile

1. ACECHO

- A. Describir cuatro situaciones en que el acecho sea útil.
- B. Investigar sobre tres técnicas de acecho, dependiendo del objetivo.
- C. Observar a una persona, en la ciudad y de día, durante una hora, sin ser visto por ella y describir sus actividades.
- D. Cruzar en la noche, sin ser visto ni oído, un terreno abierto de 200 metros, hasta llegar a un observador cuya posición se conoce.
- E. Acechar por lo menos cuatro aves o mamíferos silvestres en su ambiente natural, probándolo por medio de fotografías, grabaciones, relatos escritos o dibujos propios.
- F. Organizar para su Patrulla tres juegos o actividades que utilicen técnicas de acecho.



2. AEROMODELISMO

- A. Explicar en términos generales la teoría del vuelo.
- B. Reunir antecedentes sobre la historia de la aviación mundial y su evolución en el país, confeccionando una carpeta sobre el tema.
- C. Describir las características de 5 modelos de aviones.
- D. Fabricar un modelo de planeador que pueda volar un mínimo de 20 segundos.
- E. Armar 3 modelos de aviones a escala.
- F. Construir y presentar un aeromodelo con propulsión mecánica.
- G. Organizar para su Patrulla una visita a la torre de control de un aeropuerto o aeródromo, a una fábrica de aviones o a la cabina de un avión, para conocer su funcionamiento.



3. ALFARERÍA

- A. Investigar sobre los centros de alfarería que existen en el país, exponiendo ante la Unidad los diferentes métodos de producción y técnicas de decoración usadas en ellos.
- B. Presentar un listado de materiales y herramientas utilizadas en alfarería con la indicación de sus propiedades y usos.
- C. Diseñar y modelar, a lo menos, 3 tipos diferentes de vasijas.
- D. Decorar, utilizando una técnica a su elección, los objetos fabricados.
- E. Guiar a su Patrulla en una visita a un centro de alfarería.



4. ANDINISMO

- A. Recopilar información sobre requisitos, normas técnicas básicas y equipo apropiado para practicar andinismo de media montaña.
- B. Seleccionar adecuadamente el equipo necesario para una caminata de 10 km., considerando clima y características del terreno.
- C. Utilizar la brújula y dos medios naturales para orientarse.
- D. Presentar el plan de una excursión con escalamiento, utilizando mapas topográficos para el diseño de la ruta con la aprobación de un club reconocido.
- E. Participar en excursiones de un club de andinismo reconocido, demostrando que en ellas ha completado un mínimo de 10 km. de recorrido en media montaña y ha pernoctado tres noches.
- F. Organizar con la ayuda de su Patrulla y el apoyo de un adulto experto, un recorrido de media montaña por el día para jóvenes de su barrio o colegio.



5. ATENCIÓN DE PÁRVULOS

- A. Hacer una lista de las necesidades de alimentación, higiene y seguridad que tienen los niños hasta los seis años de edad.
- B. Demostrar que sabe preparar una ración alimenticia para un lactante y cinco dietas para niños de dos a seis años.
- C. Asear y mudar correctamente a un niño pequeño.
- D. Cuidar niños en diferentes ocasiones hasta completar un mínimo de veinte horas de atención, demostrando que sabe precaver los accidentes caseros de mayor ocurrencia.
- E. Preparar y conducir diez juegos infantiles.
- F. Seleccionar, interpretar y enseñar a lo menos diez canciones a un grupo de niños.
- G. Organizar y realizar junto con su Patrulla una actividad recreativa de una duración mínima de medio día y destinada a niños de un jardín infantil, hogar de menores u otro establecimiento similar.



6. ATLETISMO

- A. Describir en general los implementos que se utilizan en la práctica de las diferentes especialidades del atletismo.
- B. Elegir una disciplina y exponer mediante un gráfico las normas que la rigen y las habilidades que desarrolla.
- C. Explicar una jornada de entrenamiento de la especialidad elegida.
- D. Mantener un registro de marcas de esa disciplina durante las dos últimas temporadas nacionales e internacionales.
- E. Practicar la disciplina regularmente a lo menos durante una temporada.
- F. Participar durante el mismo período en un equipo o club de atletismo.
- G. Organizar con su Patrulla, para su Unidad o Grupo, un campeonato de la disciplina, aplicando adecuadamente sus normas.



7. BOTÁNICA

- A. Explicar con ayuda de diagramas e ilustraciones el proceso fertilización y desarrollo de una planta.
- B. Clasificar veinte especies vegetales en alimenticias, textiles, madereras y medicinales, especificando los usos principales de cada una de ellas.
- C. Identificar tres plantas parásitas y señalar en cada caso el nombre de la cual es huésped.
- D. Reconocer en la naturaleza 12 especies medicinales y el uso que puede dárseles.
- E. Confeccionar un herbario de 30 muestras vegetales que comprendan hoja, fruto, flor semilla, incluyendo un boceto de la planta.
- F. Organizar un taller para su Patrulla que le permita a todos sus integrantes reconocer en la naturaleza las principales plantas que pueden presentar algún peligro para el hombre.



8. CAMPISMO

- A. Confeccionar un listado de 6 lugares cercanos a su ciudad y apropiados para campamentos de Patrulla, con indicación de sus principales características e incluyendo plano de acceso.
- B. Presentar un plan de campamento de Patrulla de siete días de duración, que especifique:
 - 1) Lista de equipo personal;
 - 2) Lista del equipo de Patrulla;
 - 3) Menú con su lista de provisiones.
- C. Reconocer aguas contaminadas y alimentos en mal estado, demostrándolo a lo menos en tres oportunidades.
- D. Hacer pan sin utilizar horno, en campamento, para su Patrulla, a lo menos dos veces, con resultados satisfactorios.
- E. Utilizar en campamento a lo menos dos modalidades de conservación y almacenamiento de alimentos para su Patrulla.
- F. Pernoctar en la naturaleza en dos ocasiones utilizando refugios naturales.
- G. Mantener y reparar por sí mismo la carpa y los materiales de Patrulla durante tres meses.



9. CARPINTERÍA

- Reconocer ocho distintos tipos de madera con sus principales aplicaciones
- Hacer una lista de a lo menos doce de las diferentes herramientas que se emplean en carpintería, indicando el uso de cada una de ellas.
- Utilizar correctamente, con las debidas precauciones, ocho herramientas de las más usuales.
- Ejecutar una muestra de tres ensambles distintos y explicar su uso específico.
- Hacer un diseño a escala de un mueble sencillo que se necesite en su casa o local de Grupo, o que le preste utilidad a otra persona, con una lista detallada de los materiales necesarios para construirlo.
- Construir el mueble anterior explicando el tipo de fijaciones y terminaciones usadas.



10. CICLISMO

- Explicar las diferencias técnicas existentes entre bicicletas de paseo, pista y bicicross.
- Desarmar y armar una bicicleta indicando la función que cumple cada una de sus partes.
- Dar mantenimiento a una bicicleta durante un período de 3 meses.
- Efectuar por sí mismo reparaciones simples, tales como vulcanización de cámara, reposición de piola de freno, ajuste de cadena, centrado de ruedas, etc.
- Explicar a su Patrulla las normas de tránsito a que está sometido un ciclista.
- Hacer un recorrido en zona urbana, de un mínimo de 30 km., acompañado de otro ciclista.
- Organizar y realizar una excursión en bicicleta en zona rural, recorriendo a lo menos 40 km. con otros Guías y/o Scouts.



11. CIVISMO

- Marcar en un mapa de su comuna la ubicación de los organismos públicos y principales servicios públicos y privados, indicando la función que ellos cumplen.
- Confeccionar un mapa de la Región en que vive, señalando en él las principales fuentes de producción.
- Preparar con material gráfico un mural en que se presenten las funciones de los Poderes del Estado.
- Presentar en una carpeta, en base a artículos de prensa de los tres últimos meses, las diferentes opiniones sobre dos de los principales problemas de su comunidad local.
- Entrevistar a una autoridad municipal o vecinal sobre uno de esos problemas y entregar los resultados obtenidos en una reunión de su Unidad.
- Organizar con su Patrulla una acción de servicio de medio día de duración y destinada a cooperar en la satisfacción de una necesidad de su barrio o vecindario.



12. COCINA

- Explicar mediante dibujos los diferentes grupos de alimentos y las formas cómo se combinan para producir una dieta balanceada.
- Reconocer en alimentos frescos y envasados, características de deterioro y vencimiento.
- Preparar dos tipos de dietas diferentes para casos de diarrea y estitiquez en campamento.
- Preparar un menú adecuado para un campamento de tres días, acompañado de las correspondientes recetas.
- Cocinar tres platos típicos.
- Hornear en campamento pan para su Patrulla, dos guisos y dos postres diferentes a su elección.
- Preparar con su Patrulla los dulces y pasteles de una fiesta destinada a un comedor de niños de escasos recursos.



13. COLECCIONISMO

- A. Elegir un objeto coleccionable reunir, según la naturaleza de la colección y condiciones del postulante, un número mínimo de piezas, a juicio del respectivo Monitor o Sinodal.
- B. Recopilar información escrita sobre los orígenes del objeto de la disciplina a que da lugar su colección.
- C. Explicar ante su Unidad las técnicas de conservación y clasificación de la colección elegida.
- D. Dar referencias a su Patrulla de cinco piezas de la colección, explicando de cada una su historia, procedencia, originalidad, valor y forma de obtención.
- E. Mantener correspondencia, durante seis meses, con un coleccionista nacional y otro extranjero de la misma especialidad.
- F. Montar una exhibición de su colección para la comunidad de su Grupo.



14. CONSERVACIÓN

- A. Exponer verbalmente, con ayuda de gráficos e ilustraciones, sobre los componentes del ciclo vital y los elementos erosionadores y contaminantes que dificultan su realización.
- B. Ejecutar una de las siguientes actividades:
 - 1) Confeccionar una carpeta en la que recopile testimonios y documentos sobre un agente contaminador.
 - 2) Construir un modelo que muestre las causas y consecuencias de la erosión.
- C. Realizar una de las siguientes acciones:
 - 1) Separar durante un período de tres meses los desperdicios reciclables de su hogar, conservando y vendiendo posteriormente los que correspondan a los siguientes grupos: vidrios, papeles, metales y cartones.
 - 2) Plantar y mantener, a lo menos durante una estación, con la ayuda de su Patrulla, los árboles de su cuadra.
- D. Demostrar que ha construido en campamento, con ayuda de su Patrulla, a lo menos: silo-zanja, sistema de aprovechamiento de basura orgánica, filtro para aguas servidas o ducha solar.



15. CRÍA MENOR

- A. Conocer en general el tipo de alimentación y cuidados que se deben prestar a diez especies que puedan ser criadas en espacios pequeños.
- B. Elegir una de esas especies, informándose completamente de los métodos de crianza a través de un criadero establecido y lecturas apropiadas.
- C. Iniciar la cría de la especie elegida, manteniendo durante tres meses un promedio mínimo de diez ejemplares aplicando las técnicas adecuadas.
- D. Confeccionar un presupuesto para la mantención durante tres meses de 100 ejemplares de la misma especie.
- E. Prestar su apoyo a otro joven que inicie una crianza similar.



16. DIBUJO Y PINTURA

- A. Presentar una lista de las principales técnicas de dibujo y pintura, con una muestra de los materiales que se usan en cada una de ellas.
- B. Realizar a lo menos doce bocetos o dibujos a lápiz.
- C. Elegir dos técnicas de pintura y realizar tres obras en cada una de ellas.
- D. Exponer en su Unidad la obra de tres de los principales pintores nacionales y de tres pintores extranjeros, a su elección, ilustrándola con reproducciones.
- E. Servir de guía en una visita de su Patrulla a un museo de arte, galería o exposición.



17. ELECTRICIDAD

- A. Explicar los principales elementos de la teoría de la electricidad, sus diferentes tipos y medios de producción.
- B. Exponer ante su Unidad los peligros de la corriente eléctrica, las precauciones que se deben tomar al trabajar en aparatos o circuitos, y los cursos de acción para atender a una persona afectada por un shock eléctrico.
- C. Construir con ayuda de cables apropiados y ampollitas, un instrumento que pueda comprobar la presencia de corriente en un circuito, y otro para detectar corto circuito o discontinuidad en un cable de un tendido.
- D. Diseñar y ejecutar el plano de un sistema de instalación eléctrica para una habitación o local, que contenga iluminación, enchufes, alambrado y tablero.
- E. Demostrar que sabe reparar defectos usuales a lo menos en dos tipos de aparatos electrodomésticos.
- F. Instalar un timbre en su propia casa, en la de algún vecino o en la de alguien que no lo tenga.



18. ENTOMOLOGÍA

- A. Confeccionar una lista de diez especies de insectos que presten beneficios al hombre y diez que le provoquen daño.
- B. Observar una colonia de insectos e informar por escrito las conclusiones obtenidas.
- C. Colectar a lo menos cincuenta especies diferentes, clasificándolas y reuniendo en una libreta dibujos y observaciones personales sobre sus condiciones de vida.
- D. Describir ante su Unidad, apoyado en ilustraciones, las principales familias y órdenes de insectos de su región, explicando el papel que juegan en el ciclo ecológico.
- E. Identificar con su Patrulla un foco de reproducción de insectos perjudiciales y contribuir a su eliminación.



19. ESCULTURA

- A. Presentar una lista de los diferentes materiales y herramientas que se utilizan para esculpir.
- B. Identificar los materiales anteriores en seis esculturas existentes.
- C. Reproducir en tamaño original dos objetos, utilizando arcilla, plastilina u otro material similar.
- D. Esculpir una figura en material elegido por el postulante.
- E. Exponer ante su Unidad, con ayuda de ilustraciones, las características de algún período de la escultura clásica o moderna.
- F. Guiar a su Patrulla en una visita a una exposición; o realizar con ella un recorrido por los monumentos de su ciudad o de la más cercana a la localidad en que vive.



20. FOLKLORE

- A. Copiar un mapa del país y destacar en él los centros más importantes de artesanía y folklore.
- B. Recopilar diez refranes y diez cuentos propios del folklore chileno.
- C. Interpretar con voz e instrumento diez canciones folklóricas de su país.
- D. Bailar cueca.
- E. Exponer ante su Unidad, con ayuda de material audiovisual, las costumbres y tradiciones de su región.
- F. Enseñar a su Unidad, con ayuda de su Patrulla, a lo menos cinco canciones y un baile folklórico.



21. GEOLOGÍA

- A. Explicar con ayuda de maquetas e ilustraciones las principales etapas de un proceso de extracción minera.
- B. Copiar un mapa de su país e indicar en él las explotaciones mineras más importantes, presentando en una carpeta sus características, tipo de mineral y sistema de extracción.
- C. Confeccionar una muestra de a lo menos 6 minerales, indicando su nombre, clasificación y constitución química general.
- D. Listar los principales usos de los minerales de cobre, hierro, estaño, aluminio, carbón y uranio.
- E. Exponer ante su Unidad, con ayuda de ilustraciones y estadísticas, los principales peligros y enfermedades a que están expuestos los mineros, señalando los medios de prevención más utilizados.
- F. Visitar con su Patrulla una faena extractiva y presentar un informe del proceso minero observado.



22. HERMANDAD MUNDIAL

- A. Presentar en un gráfico la Organización Mundial del Movimiento Scout y la Asociación Mundial de las Guías Scouts, indicando su distribución en el mundo.
- B. Diseñar una carpeta en que se presente la labor de cinco organizaciones internacionales de cooperación y servicio.
- C. Reunir y presentar ilustraciones de los uniformes Guías o Scouts de los países americanos.
- D. Reconocer entre otras las banderas de 30 países y saber el nombre de sus capitales.
- E. Presentar ante su Unidad las principales características de seis Asociaciones Scouts o Guías de América.
- F. Mantener correspondencia regular durante un período mínimo tres meses con Guías o Scouts de a lo menos tres países del mundo.



23. HILO Y AGUJA

- A. Demostrar que sabe utilizar seis de las principales herramientas empleadas en costura.
- B. Presentar una muestra de 20 tipos de tela, indicando la aplicación que puede dárseles.
- C. Mantener completo, durante un período mínimo de tres meses, un costurero personal.
- D. Realizar correctamente todos los zurcidos que se le encomienden durante un campamento de verano u otras actividades de duración similar.
- E. Poner cierre de cremallera a un bolso, a un pantalón y a una casaca.
- F. Marcar su saco de dormir y ropa de campamento con letras bordadas.
- G. Confeccionar a máquina doce pañolines de juego para su Unidad.
- H. Bordar a mano el Tótem de su Patrulla o el de la Alta Patrulla.



24. HORTICULTURA

- A. Listar las principales legumbres y hortalizas que se producen y consumen en su región, indicando las especies nativas.
- B. Preparar abonar tierra para siembra.
- C. Conocer las principales plagas que dañan las hortalizas y el modo de combatirlas.
- D. Preparar una carpeta en la que se describan tipos de semillas y de reproducción, época de siembra, duración de la gestación y época de cosecha de diez especies hortícolas.
- E. Producir a nivel casero dos especies hortícolas, obteniendo una cosecha suficiente para proveer de ellas a su familia durante un mes.



25. INTERPRETACIÓN

- A. Elegir un idioma, iniciar o mantener su estudio y practicarlo.
- B. Presentar ante su Unidad, con apoyo audiovisual, un trabajo sobre el origen del idioma elegido, los países que lo hablan y la cultura que le es propia.
- C. Sostener durante 15 minutos una conversación simple en el idioma elegido.
- D. Redactar en ese idioma un escrito de una extensión mínima de tres carillas a doble espacio sobre un tema específico.
- E. Traducir para su Unidad un artículo de interés.
- F. Mantener correspondencia permanente, durante un mínimo de tres meses, con una persona que tenga dicho idioma como lengua materna.



26. JARDINERÍA

- A. Presentar ante su Unidad, utilizando un ejemplar vivo, las partes de una planta y la función de cada una de ellas.
- B. Reconocer cinco plagas y dominar el modo de combatirlas.
- C. Plantar y mantener en buenas condiciones, de invierno a verano, tres plantas de interior.
- D. Reproducir plantas por dos métodos diferentes.
- E. Elegir una de las siguientes alternativas y mantenerla en buenas condiciones de invierno a verano:
 - 1) Un jardín pequeño;
 - 2) Un césped de 10 mts² de superficie;
 - 3) Un vivero con un mínimo de diez especies.
- F. Guiar a su Patrulla en una visita a un vivero, enseñándoles a reconocer 10 tipos de flores.



27. MÚSICA

- A. Interpretar con la voz o un instrumento la partitura de una canción.
- B. Ejecutar en un instrumento musical a lo menos 10 canciones o piezas.
- C. Nombrar, al verlos, todos los instrumentos de una orquesta sinfónica.
- D. Reconocer por el oído a lo menos cinco instrumentos de una orquesta.
- E. Exponer ante su Unidad, con ayuda de material auditivo, la obra de un compositor clásico o popular.
- F. Enseñar a su Patrulla a cantar completa y apropiadamente quince canciones Scouts.



28. NATACIÓN

- A. Describir las condiciones físicas y normas de seguridad necesarias para practicar actividades acuáticas.
- B. Saltar correctamente al agua y nadar 300 metros empleando tres estilos diferentes.
- C. Nadar a lo menos quince metros bajo el agua.
- D. Demostrar que sabe hacer una maniobra de salvataje con salvavidas y cuerda.
- E. Participar, durante un mínimo de tres meses, en la rama de natación de un club deportivo.
- F. Asistir, con su Patrulla, a un curso de natación.



29. ORIENTACIÓN

- A. Exponer ante su Unidad, con la ayuda de gráficos o mapas, los conceptos de norte magnético, cenit, azimut, rosa de los vientos, altitud, longitud, latitud, husos horarios y puntos cardinales.
- B. Explicar a lo menos cuatro métodos naturales de orientación geográfica.
- C. Construir una brújula de esfera, explicando su funcionamiento y las partes que la constituyen.
- D. Encontrar su situación geográfica con la ayuda de una brújula y de un mapa del lugar.
- E. Organizar para su Unidad un recorrido de orientación de una duración máxima de una hora.
- F. Realizar con su Patrulla un raid de orientación de una duración mínima de un día, utilizando mapas y medios naturales de orientación.



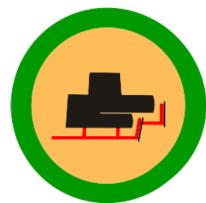
30. ORNITOLOGÍA

- A. Listar diez familias de aves no domésticas que habiten en su región.
- B. Reconocer por el sonido, sus nidos o huevos, 10 tipos de aves.
- C. Observar aves silvestres durante un total de nueve horas, en tres ambientes naturales distintos, presentando un informe de lo observado que incluya bosquejos, fotografías o grabaciones.
- D. Exponer ante su Unidad, con ayuda de material audiovisual, sobre diez aves silvestres, indicando nombre común, nombre científico, morfología, hábitos, alimentación y nidificación.
- E. Construir con su Patrulla, en lugares diferentes, a lo menos tres refugios para pájaros silvestres.



31. PATINAJE

- A. Describir las condiciones físicas y normas de seguridad necesarias para practicar patinaje.
- B. Demostrar en una práctica de patinaje que es capaz de:
 - 1) avanzar y detenerse correctamente;
 - 2) retroceder, en uno y dos pies;
 - 3) avanzar en slalom con uno y dos pies;
 - 4) girar sobre sí mismo;
 - 5) saltar un obstáculo pequeño;
 - 6) hacer rebotar una pelota mientras avanza.
- C. Demostrar que ha participado continuamente, a lo menos durante tres meses, en alguna de las siguientes actividades:
 - 1) patinaje artístico;
 - 2) patinaje sobre hielo;
 - 3) hockey sobre patines; o
 - 4) competencia de skate.
- D. Organizar con su Patrulla, para los jóvenes de su vecindario, una competencia de habilidades sobre patines, de una duración mínima de medio día.



32. PERIODISMO

- A. Participar en la creación o mantención del diario mural de su Unidad, logrando durante tres meses que su material se renueve cada quince días.
- B. Hacer una entrevista a una autoridad Scout de nivel local o provincial y publicarla en el diario mural de su Unidad.
- C. Escribir un artículo sobre algún tema de interés nacional y lograr su publicación en un medio de su comunidad escolar o de la Agrupación.
- D. Participar, durante un período mínimo de dos meses, en el equipo editorial de una publicación de su vecindario, comunidad escolar o Grupo Scout.
- E. Demostrar que sabe operar un sistema sencillo de impresión.
- F. Organizar una visita con su Patrulla a un medio de comunicación social.



33. PESCA

- A. Reconocer a lo menos tres peces de agua dulce y seis de mar.
- B. Exponer ante su Unidad, con ayuda de ilustraciones, los distintos métodos de pesca deportiva y comercial.
- C. Demostrar que conoce las principales disposiciones vigentes que regulan la pesca.
- D. Escoger y preparar correctamente, según el tipo de pesca, cañas, lienzas, anzuelos, plumadas, carnadas y señuelos.
- E. Utilizar la técnica apropiada para liberar un pez del anzuelo y devolverlo al agua.
- F. Comprobar que en diferentes ocasiones ha pescado, en total, a lo menos 6 ejemplares.
- G. Organizar para su Patrulla una excursión de dos días de duración que tenga la pesca por objetivo principal.



34. PINTURA DE BROCHA GORDA

- A. Reunir información sobre los distintos tipos de pintura existentes en el mercado y sus aplicaciones.
- B. Describir dos técnicas para pintar.
- C. Enumerar a lo menos seis elementos de trabajo que ocupa un pintor e indicar la función de cada uno de ellos.
- D. Demostrar que sabe modificar la consistencia de una pintura y mezclar colores.
- E. Preparar adecuadamente y repintar una superficie deteriorada de un mínimo de 16 metros cuadrados.
- F. Pintar correctamente a lo menos dos de los siguientes objetos:
 - 1) puerta;
 - 2) marco de ventana;
 - 3) mueble;
 - 4) reja de fierro;
 - 5) bote;
 - 6) techo de tejuela; y
 - 7) cubierta de zinc.
- G. Pintar, con la ayuda de su Patrulla, un lugar u objetos de uso común en su colegio, Grupo u organización vecinal.



35. PIONERISMO

- A. Enumerar los distintos materiales y herramientas posibles de utilizar en pionerismo, señalando su empleo y forma de mantención.
- B. Confeccionar una muestra de 5 tipos de ensambles de madera.
- C. Trozar apropiadamente un tronco de un diámetro superior a 25 cm. y una longitud mínima de 3 mts.
- D. Construir en campamento, con la ayuda de un miembro de su Patrulla, una mesa para 8 personas, una cocina en altura y una despensa aérea.
- E. Construir con la ayuda de su Patrulla, utilizando sólo nudos, amarres y ensambles, un puente, un mirador o una balsa.
- F. Enseñar a su Patrulla la utilización de a lo menos diez nudos o amarres.



36. PRIMEROS AUXILIOS

- A. Conocer de manera general la anatomía y funciones de los principales órganos del cuerpo humano.
- B. Enumerar por escrito las enfermedades más comunes, sus síntomas, y las actitudes a asumir en cada una de ellas.
- C. Demostrar que sabe prestar las primeras atenciones en todos los casos siguientes: contusiones, traumatismos, hemorragias, mordeduras y picaduras, quemaduras, congelamiento, insolación, envenenamientos, lesiones por: electricidad, asfixias, desmayos, heridas cortantes, punzantes y contusas, y cuerpos extraños en ojos, nariz y oídos.
- D. Ejecutar correctamente las siguientes atenciones: vendaje compresivo, vendaje contensivo, inmovilizaciones y rescate y traslado de heridos.
- E. Mantener, durante un período mínimo de tres meses, un botiquín de Patrulla con los elementos básicos necesarios.
- F. Mantener información escrita actualizada sobre los hospitales y centros de atención médica cercanos a su hogar, colegio y Grupo.



37. PROTECCIÓN DE LOS ANIMALES

- A. Conocer las características, hábitos y principales enfermedades de a lo menos tres animales domésticos.
- B. Mantener contacto con dos organizaciones que protejan a los animales.
- C. Exponer ante su Unidad, con la ayuda de material gráfico, sobre las principales disposiciones que protegen a los animales de trabajo y las que velan por la preservación de la fauna.
- D. Cuidar un animal doméstico durante un período mínimo de tres meses, llevando un registro sobre su alimentación, características y hábitos observados, vacunas suministradas y cuidados brindados.
- E. Visitar un jardín zoológico, reserva forestal o parque nacional y confeccionar una carpeta ilustrada sobre los hábitos de tres animales o aves y las atenciones que se les proporcionan.
- F. Elaborar y distribuir en su vecindario un boletín sobre los cuidados que se deben prestar a un mínimo de tres animales domésticos, incluyendo las medidas de prevención de enfermedades transmisibles al hombre.



38. REMO

- A. Describir, con ayuda de ilustraciones, cinco tipos de casco de embarcaciones, señalando sus usos, ventajas e inconvenientes.
- B. Conocer el uso de los distintos implementos de seguridad que deben llevarse a bordo.
- C. Bogar, pivotear y cinglar con remos apropiados.
- D. Botar, atracar y desatracar con un bote a remos.
- E. Usar adecuadamente defensas, amarras y fondeos.
- F. Remolcar y ser remolcado correctamente.
- G. Demostrar que sabe actuar en forma apropiada en caso de volcamiento, varadura, avería en el casco y hombre al agua.
- H. Participar, durante un mínimo de tres meses, en un club o grupo que practique habitualmente este deporte.
- I. Organizar para su Unidad, con la ayuda de su Patrulla, una competencia de boga de medio día de duración.



39. REPARACIONES CASERAS

- A. Hacer una lista de las herramientas que más se necesitan en una casa.
- B. Construir una caja para las herramientas de su hogar y mantenerlas en buen estado durante un período de 3 meses.
- C. Demostrar que, adoptando las correspondientes medidas de seguridad, ha realizado en su casa u otro lugar, al menos seis de los siguientes trabajos:
 - 1) ajustar una puerta o ventana; 2) cambiar una cerradura; 3) reemplazar un vidrio;
 - 4) instalar un enchufe, interruptor o lámpara; 5) reparar una llave de agua; 6) destapar o limpiar un desagüe; 7) limpiar un calentador a gas; 8) limpiar canaletas;
 - 9) reencolar una silla o mueble deteriorado; 10) instala rieles para cortinas; y 11) repintar una pared o reponer papel mural.
- D. Realizar en su Unidad, un Taller para un mínimo de seis jóvenes, en el que se practiquen a lo menos tres de las habilidades mencionadas anteriormente.
- E. Asumir junto con su Patrulla, durante un período de tres meses, la responsabilidad por las reparaciones en su local de Unidad o Grupo, en algún sector de las instalaciones de la Institución Patrocinante o en otro lugar en que ese servicio sea imprescindible.



40. REPOSTERÍA

- A. Enumerar veinte ingredientes comunes que se utilicen en repostería.
- B. Recopilar en una libreta a lo menos treinta recetas de postres, galletas, tortas u otros dulces.
- C. Hacer un postre para 8 personas usando los ingredientes en las proporciones adecuadas sin utilizar receta.
- D. Preparar para su familia, al menos en dos ocasiones, un bizcochuelo base para torta y rellenarlo.
- E. Presentar en campamento un mínimo de cuatro postres que contengan leche como principal ingrediente.
- F. Preparar en campamento una torta que no requiera horno.
- G. Enseñar a su Patrulla a fabricar dos tipos de calugas.



41. SECRETARÍA

- A. Enumerar diez materiales de oficina y describir el uso de cada uno de ellos.
- B. Explicar las características de tres tipos de archivo.
- C. Redactar, escribir a máquina y despachar tres cartas que necesite enviar su Unidad, sin errores de gramática u ortografía.
- D. Escribir a máquina un texto de tres carillas con un promedio de veinte palabras por minuto.
- E. Demostrar que sabe llevar correctamente un libro de gastos e ingresos.
- F. Asumir durante tres meses la responsabilidad de mantener clasificada la documentación de la Unidad.



42. SEGURIDAD

- A. Relatar en una libreta las medidas a tomar en las principales emergencias.
- B. Registrar en la misma libreta las direcciones y teléfonos de radiopatrullas, bomberos, servicios de urgencia y otras organizaciones locales de socorro.
- C. Exponer ante su Unidad las actitudes que se debieran asumir en caso de terremoto, incendio u otra emergencia similar.
- D. Montar una exposición para su escuela o colegio sobre prevención de riesgos en caso de inundaciones, incendios, derrumbes, accidentes de tránsito, asaltos y emergencias en el agua o en la montaña.
- E. Preparar a su Patrulla para asumir la guardia durante tres días de campamento, incluyendo vigilancia nocturna, lugares de baño y prevención de incendios.



43. SEÑALIZACIÓN

- A. Exponer ante su Unidad, con la ayuda de ilustraciones, la historia de la telegrafía.
- B. Explicar la utilización actual del código Morse y de la Semáfora.
- C. Transmitir y recibir en código Morse mensajes con un mínimo de cincuenta palabras, utilizando señales acústicas y visuales.
- D. Transmitir y recibir un mensaje en semáfora con una velocidad de 20 letras por minuto.
- E. Instalar en campamento, con ayuda de su Patrulla y para uso de su Unidad, una estación de señales con banderas, que incluya transmisor y receptor, observador y apuntador.
- F. Planificar y organizar con su Patrulla, cinco juegos de Unidad que incluyan, a lo menos, treinta signos de pista y cinco mensajes cifrados.
- G. Conocer a lo menos seis claves Scouts en forma práctica.



44. TALABARTERÍA

- A. Enumerar las principales herramientas usadas en talabartería, señalando su empleo y formas de mantención.
- B. Describir ante su Unidad, con ayuda de muestras, los distintos tipos de cuero, señalando en cada caso su tratamiento y principales aplicaciones.
- C. Ejecutar un trabajo que implique veteado y costura.
- D. Fabricar dos artículos que comprendan estampado y tintura.
- E. Confeccionar tres de los siguientes objetos:
 - 1) monedero;
 - 2) cintillo;
 - 3) marcador de libros;
 - 4) billetera;
 - 5) cinturón; y
 - 6) llavero.
- F. Confeccionar uno de los siguientes artículos:
 - 1) cartera de mujer; 2) asiento; o 3) carpeta.
- G. Diseñar en cuero el emblema de la Patrulla, grabando su nombre y tótem.



45. TALLADO EN MADERA

- A. Enumerar y demostrar que conoce el modo de empleo de a lo menos 6 herramientas utilizadas para tallar madera.
- B. Presentar seis muestras de maderas apropiadas para tallar, indicando sus propiedades.
- C. Reunir seis fotografías o ilustraciones de obras talladas en madera y copiar dos de ellas.
- D. Participar como aprendiz durante un período de tres meses, en el taller de un artesano o especialista.
- E. Tallar en base a un diseño propio un objeto simple que tenga volumen.
- F. Tallar en bajo o alto relieve el tótem de su Patrulla.



46. TEATRO

- A. Demostrar ante su Unidad, con su propia actuación, la justificación de cinco criterios técnicos de representación.
- B. Demostrar que sabe maquillarse y disfrazarse adecuadamente para una caracterización.
- C. Representar, con ayuda de su Patrulla, una pequeña obra que muestre las características de uno de los siguientes estilos de teatro: griego, romano, medieval y contemporáneo.
- D. Participar, durante un período mínimo de tres meses, en un grupo de teatro.
- E. Preparar y dirigir tres números de fogón presentados por su Patrulla.
- F. Realizar para su Unidad, con la ayuda de su Patrulla, un taller sobre las características y estilo del número de fogón.
- G. Preparar con su Patrulla una obra sencilla para ser representada en su escuela, Institución Patrocinante o vecindario.
- H. Haber actuado como Guardián de Leyenda.



47. TEJIDO Y BORDADO

- A. Describir dos modalidades de tejido y dos de bordado, confeccionando a lo menos 2 muestras de cada una de ellas.
- B. Exponer ante su Unidad, con apoyo de ilustraciones, sobre las técnicas de tejido en 3 culturas aborígenes americanas.
- C. Bordar, con cualquier técnica, una mantelería para su casa.
- D. Tejer a palillo dos de las siguientes prendas de vestir:
 - 1) suéter;
 - 2) chaleco;
 - 3) chal;
 - 4) bufanda;
 - 5) guantes; y
 - 6) calcetines.
- E. Confeccionar en macramé alguno de los siguientes objetos:
 - 1) colgajo para macetero; 2) cintillo; o 3) cortina.
- F. Fabricar con su Patrulla un mínimo de dos frazadas, tejidas a palillos o a telar, para un asilo de ancianos u hogar de menores.



48. TRÁNSITO

- A. Demostrar que conoce las principales disposiciones que regulan el tránsito de peatones y vehículos.
- B. Comprobar que identifica y respeta las señales de tránsito.
- C. Exponer ante su Unidad, con ayuda de material audiovisual, sobre las causas de accidentes de tránsito y las maneras de prevenirlos.
- D. Identificar, con ayuda de su Patrulla, situaciones de riesgo relacionadas con el tránsito en su barrio o en el de su comunidad escolar, y solicitar a quien corresponda su solución.
- E. Fabricar en madera y cartón las 20 señales de tránsito más usuales, diseñar un circuito y montar en base a estos elementos un juego para su Unidad.



49. TURISMO

- A. Mantener actualizada una libreta que contenga la dirección y número telefónico de centros de interés cultural, lugares de recreación, campos deportivos, ferias artesanales, monumentos históricos, zoológicos, mercados, estaciones, terminales de buses y aeropuertos, de su ciudad o región.
- B. Señalar en un mapa de su ciudad o región la ubicación de los lugares antes mencionados.
- C. Demostrar que en su ciudad sabe guiar a otras personas.
- D. Dar a conocer a su Unidad, usando material audiovisual, las posibilidades turísticas de seis lugares de paseo ubicados en los alrededores de su ciudad.
- E. Diseñar un itinerario turístico de dos días de duración por su ciudad o alrededores.
- F. Organizar y realizar con su Patrulla, para un grupo de niños de escasos recursos, un itinerario turístico de un día de duración.



50. VIDA SILVESTRE

- A. Enumerar y reconocer diez aves, diez mamíferos, cinco peces y diez insectos existentes en su región.
- B. Reconocer seis hierbas medicinales y explicar sus aplicaciones.
- C. Recolectar y presentar veinte especies de la flora nativa del país, señalando su nombre y clasificación científica.
- D. Confeccionar un insectario con 20 especies clasificadas según orden y familia.
- E. Exponer ante su Unidad, con el apoyo de un experto, sobre las especies extinguidas en vías de extinción en su país, las medidas de protección necesarias para preservarlas.
- F. Acampar con su Patrulla durante dos días en una reserva forestal o parque nacional, cooperando en los trabajos de preservación de flora y fauna.



51. ASTRONOMÍA

- A. Definir el concepto de "astronomía", sus conceptos básicos y mencionar sus diferentes ramas.
- B. Exponer, ante su sección, con ayuda de material audiovisual, los planetas del Sistema Solar indicando su masa, distancia del sol, temperatura, cantidad de lunas y sus principales componentes.
- C. Conocer y describir las constelaciones y estrellas de su región y saber cómo usarlas para orientarse.
- D. Escoger un fenómeno astronómico a elección y exponerlo a su sección.
- E. Observar un cuerpo celeste por un mínimo de 9 horas anotando en una libreta características e ilustraciones del mismo.
- F. Saber utilizar un telescopio y conocer sus diferentes tipos.
- G. Investigar por qué es tan importante la astronomía para Chile y conocer los diferentes observatorios esparcidos por el territorio nacional.



Ceremonias de la Compañía



CEREMONIA DE PROMESA E INVESTIDURA DE LA GUÍA

1. Las patrullas que integran la **Compañía** se forman en herradura.
2. La **Bandera Nacional** se coloca en la boca de la herradura a la derecha de la **Guiadora de Compañía**. A su izquierda se ubicará la **Bandera de la Compañía**.
3. La **Guiadora de Compañía** y la **Sub Guiadora** que lleva la boina, la pañoleta, la credencial, la insignia de promesa y el certificado, se colocan en la boca de la herradura, frente a la **Compañía**.
4. Cuando la **Guiadora de Compañía** da la orden de acercarse, llamando a la aspirante por su nombre y apellidos, la **Guía de Patrulla** la acompaña hasta quedar frente a su **Guiadora** y la presenta diciendo:

"Guiadora, ella es (nombre de la aspirante), ha cumplido su etapa de Aspirante y está preparada para ser investida",
luego la Guía de Patrulla vuelve a su lugar en la patrulla.

5. La **Guiadora de Compañía** y la **aspirante** realizan el siguiente diálogo:

Guiadora de Compañía: ¿Entiendo que quieres ser Guía?

Aspirante : Sí, quiero.

Guiadora de Compañía: ¿Sabes lo que significa tu **Honor**?

Aspirante : Sí, significa que soy digna de que se confíe en mi lealtad y honradez.

Guiadora de Compañía: ¿Conoces la **Ley Guía**?

Aspirante : Sí, la conozco.

Guiadora de Compañía: ¿Puedo confiar en tu Honor y que harás cuanto de ti dependa para:
"Cumplir tus deberes para con Dios y la Patria, ayudar en todo tiempo a los demás y vivir la Ley Guía"?

Aspirante : Haciendo el saludo medio, al igual que toda la **Compañía**, responde repitiendo la **Promesa Guía**:
"Prometo por mi honor, hacer cuanto de mi dependa para cumplir mis deberes para con Dios y la Patria, ayudar en todo tiempo a los demás y vivir la Ley Guía".

Guiadora de Compañía: Confío que por tu **Honor** guardarás esta **Promesa** y tengo el placer de darte la bienvenida a la gran **Hermandad Mundial de las Guías**.

6. La **Sub Guiadora** le pone la pañoleta, la boina y le entrega la credencial de la **Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile**.

7. La nueva **Guía** saluda a la **Compañía** con saludo medio. Esta le responde de igual forma.

8. La **Guiadora de Compañía** envía a la nueva **Guía** a su **Patrulla**.

9. La **Guía de Patrulla** da la bienvenida a la nueva **Guía** y la presenta a cada integrante de la patrulla, antes de

colocarla en el penúltimo lugar, al lado de la **Sub Guía**.

10. La patrulla da su grito.

11. La **Compañía** da su grito en honor a la nueva **Guía** investida.

CEREMONIA DE PROMESA DE PATRULLA

Esta **Ceremonia** es breve y puede realizarse inmediatamente después de investida la nueva **Guía**.

1. La nueva **Guía** coloca la mano izquierda tomando el Tótem de la **Guía de Patrulla** que, ubicada frente a ella, le toma la **Promesa** como nuevo miembro de su **Patrulla**.

2. La **Guía** dice:

"Prometo obedecerte como Jefa, quererte como hermana mayor, ser leal a mi patrulla y no desanimarme jamás".

3. La **Guía de Patrulla** le coloca la **Cinta de Patrulla**, dirige su grito de **Patrulla** y quedan en formación.

CEREMONIA DE INVESTIDURA DE LA GUÍA DE PATRULLA

La **Guía de Patrulla** es investida en presencia del o la **Jefe/a de Grupo**, pudiendo asistir Jefes de otras secciones del Grupo, el Comité de Padres y apoderados en general.

1. La **Compañía** se forma en herradura y, en la parte abierta de la misma, se colocan las **Guiadoras de la Compañía**. En poder de las **Guiadoras** deben estar las **Barras Blancas** y el **Banderín de la Patrulla** que la **Guía** deberá dirigir.

2. La **Guiadora de Compañía** pone en posición de alerta a la **Compañía**. Entre la **Guiadora de Compañía** y la **Guía** se realiza el siguiente diálogo:

Guiadora de Compañía: Guía (nombre y apellidos)

La **Guía** que va a ser investida como **Guía de Patrulla** sale de la formación y avanza hacia la **Guiadora de Compañía**; se coloca frente a ella y la saluda haciendo saludo medio.

En ese momento la **Guiadora de Compañía** puede dirigir algunas palabras sobre las responsabilidades de la **Guía de Patrulla**. Después concluye:

Guiadora de Compañía: Guía (nombre y apellidos), el **Consejo de Compañía** te ha aprobado para ser **Guía de Patrulla**.

"¿Prometes vivir la Promesa y Ley Guía y esforzarte por guiar lo mejor posible a tu patrulla?"

Guía de Patrulla : Sí, **Guiadora**.

Guiadora de Compañía: Serás considerada de ahora en adelante por todas las **Guías** como una verdadera **Guía de Patrulla** y toma la dirección de la **Patrulla** (nombre de la patrulla).

Guía de Patrulla. : Haciendo el saludo medio:

“Gracias te doy Guiadora. Prometo fielmente ayudarte tanto como pueda en la dirección de mi patrulla y querer como hermana a las Guías de ella, de la cual me has designado su Guía”.

3. A continuación, la nueva **Guía de Patrulla** da la mano izquierda a las **Guiadoras**, después de recibir de la **Guiadora de Compañía** las **barras blancas** y el **tótem** de su **Patrulla**.
4. La **Guía** saluda a la **Compañía** y esta responde con saludo medio.
5. La **Guía** vuelve a su **Patrulla**, la que hace el grito en su honor.
6. La ceremonia termina con el grito de la **Compañía**.

CEREMONIA DE INVESTIDURA DE LA SUB GUÍA DE PATRULLA

Esta debe ser una **Ceremonia** muy sencilla. La **Compañía** debe estar formada en herradura.

1. La **Guiadora de Compañía** anunciará el acuerdo de la **patrulla**, ratificado por el **Consejo de Compañía** y dirá algunas palabras de estímulo.
2. La **Guía de Patrulla** llamará a su **Sub Guía** al frente de la **patrulla** donde le entregará la **barra blanca** y la felicitará.
3. La **Sub Guía** saluda a su **patrulla**, la que responde en forma igual, haciendo el saludo medio. La **Sub Guía** se forma en su **patrulla**.
4. La **patrulla** da el grito en su honor.

CEREMONIA DE ENTREGA DE DISTINTIVOS DE ADELANTO Y ESPECIALIDADES

Esta **Ceremonia** se realiza en forma sencilla, pero constituye una excelente oportunidad para que la **Guiadora de Compañía** destaque la importancia de avanzar en la progresión personal. Al mismo tiempo, servirá de incentivo al resto de la **Compañía**.

A través de estas **Ceremonias** se entregan las insignias de **Etapas de Adelanto**, como asimismo insignias de **Especialidades**.

La **Compañía** se forma en **herradura**.

La **Ceremonia** debe terminar con el grito de la **Compañía**.

CEREMONIA DE PASO DE LA GUÍA AL CLAN ROVER RANGER

Preparativos:

1. Con la anticipación conveniente fijada por las **Guiadoras de Compañía** y **Jefes y/o Jefas Clan**, de acuerdo con el o la **Jefe/a de Grupo**, el o la **Jefe/a de Clan** debe ponerse en contacto con la futura **Guía Mayor**, para tratar de conocer,

lo mejor posible, la personalidad y el carácter, además del medio en que se desenvuelve. Por medio de conversaciones informales, se irá interesando en el **Roverismo**.

2. Realizar una conversación de análisis reflexivo y espiritual con la futura **Guía Mayor**.

3. Es muy útil y conveniente que la **Guiadora de Compañía** entregue al o la **Jefe/a de Clan**, por escrito, los mayores antecedentes sobre la personalidad y el carácter de la muchacha, mencionando cualidades, virtudes y defectos, acompañado de su historial como **Guía**.

Desarrollo de la Ceremonia

1. La **Compañía**, incluyendo a las **Guías** que van a pasar al **Clan de Rovers y Rangers**, toman la formación de herradura.

2. La **Guiadora de Compañía** se coloca a algunos pasos de distancia del centro de la herradura; su espalda hacia la boca de ésta.

3. A un lado de la herradura se paran las **Sub Guiadoras de Compañía**.

4. Una **Sub Guiadora de Compañía** llevará la **bandera de la Compañía**.

5. El o la **Jefe/a de Grupo** se coloca al otro lado de la boca de la herradura.

6. El **Clan de Rovers y Rangers** toma la formación de línea recta. El **Jefe o la Jefa de Clan** se ubica delante de la línea.

7. La o el **Jefe/a de Clan** debe, asimismo, colocarse algunos pasos fuera de la boca de la herradura.

8. El o la **Jefe/a de Grupo** puede dirigir algunas palabras sobre la progresión del **Movimiento Guía**, desde **Hadita** hasta **Ranger**, destacando la unidad del **Método** y cómo la progresión personal no es más que avanzar en la vivencia de la **Promesa y la Ley**.

9. Finalmente, puede destacar que la **Ranger** tiene como responsabilidad proyectar su Buena Acción, con mayor madurez y preparación.

10. La **Guiadora de Compañía** pide a la o las **aspirantes al Clan** que se coloquen en línea recta frente a ella.

11. Al salir la o las **aspirantes al Clan**, dan el apretón de mano a cada uno de las **Guías de su patrulla**, en señal de despedida.

12. La **Guiadora de Compañía** se dirigirá a las aspirantes, comentando sobre el compañerismo y adiestramiento que no solamente han recibido en la **Compañía**, sino que también han entregado a ella.

13. La **Guiadora de Compañía** solicitará que se renueve su **Promesa Guía** por última vez como **Guía**, haciendo notar que siempre que satisfagan los requisitos exigidos por el **Clan de Rovers y Rangers**, la próxima vez que renueven su **Promesa**, estarán al término de su etapa de prueba como **Guía Mayor**.

14. La o las **Guías** renuevan su **Promesa**.

"Prometo por mi honor hacer cuanto de mí dependa para cumplir mis deberes para con Dios y la Patria, ayudar en todo tiempo a los demás y vivir la Ley Guía"

15. La **Guiadora de Compañía** da la vuelta para dirigirse al o la **Jefe/a de Clan**, preguntándole si acepta como **Guía Mayor** a:(nombre y apellidos).

16.- El o la **Jefe/a Clan** y los miembros del **Clan** contestan: **"Si, la aceptamos"**.

17. La **Guiadora de Compañía** dice a la o las **aspirantes**:

"Ahora son libres para dejar la Compañía pero como prueba de la humildad con que deben ingresar al Clan se quitarán las insignias de progresión y de rango."

18. La o las **aspirantes** al **Clan** se quitan sus cintas de patrulla e insignias de progresión y de rango, entregándolas a la **Guiadora de Compañía**.

19. La o las **aspirantes** al **Clan** se despiden de las **Guiadoras de Compañía**, formándose posteriormente frente al **Clan**.

20. El o la **Jefe/a de Clan** da la bienvenida a la o las nuevas integrantes del **Clan**, explicando que ellas son **Guías Mayores** hasta que hayan cumplido, a satisfacción del mismo **Clan**, los requisitos exigidos. Cuando estén dispuestos como jóvenes a renovar la **Promesa Guía**, serán investidas como miembros de la **Hermandad Mundial Ranger - Scout**.

21. Esta **ceremonia** puede terminar con un ágape en honor a las nuevas **Guías Mayores**.

Condecoración Medalla Guía de la Patria



MEDALLA GUÍA DE LA PATRIA

La **Condecoración Medalla Guía de la Patria** es un reconocimiento a la Guía *“Por haber demostrado un señalado espíritu Guía, alto grado de eficiencia, dedicación y que este en posesión del nivel de adiestramiento más alto en la Sección”*. Esto quiere decir, que sólo podrán postular las Guías que tengan progresión de Primera Clase y, al menos, 10 especialidades (2 de ellas de servicio como mínimo), además de la Correa Araucaria.

La Condecoración Guía de la Patria, será conferida por la Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile a través de la Corte Nacional de Honor, a solicitud del o la Jefe/a de Grupo, con recomendación de la Jefa Guía Nacional.

De acuerdo al Artículo 6 del Libro III de los Reglamentos, Reglamento de Condecoraciones:

“Las Condecoraciones serán solicitadas por escrito, acompañado de los antecedentes del caso y el curriculum Vitae y Scout del interesado, dirigido a la Corte Nacional de Honor”

En relación a los requisitos para postular a Miembros Beneficiarias a la condecoración Medalla Guía de la Patria:

1º Tener presente lo expreso en el Libro III de los Reglamentos, Reglamento de Condecoraciones, específicamente lo señalado en el Artículo 6. Del que se desprende la presentación de Curriculum Scout la Agraciada, y que debe contener la información personal y scoutiva, como por ejemplo: participación en actividades locales, Provinciales y Nacionales, hitos importantes de su vida Scout, paso de sección menor (Ronda) a la Compañía. Además, fecha de ingreso al movimiento, Fecha de Investidura Guía, Fechas de Investiduras como Sub Guía y Guía de Patrulla (si procede), Fechas de Término de sus etapas de progresión (3), fecha de término de sus especialidades (10 a lo menos, 2 de ellas de Servicio), fecha de recepción de su Cordon Copihue y de su Correa Araucaria.

2º Como documentos de respaldo debe adjuntar, copia fotostática de todos los certificados otorgados a la Agraciada, es decir: Certificados de Investidura, Certificados de Progresión, de cada una de las especialidades y de las entregas de su Cordon Copihue y Correa Araucaria. (Debidamente firmados y timbrados). Además, de una carta de recomendación de sus padres, donde se expresa las aptitudes de la Agraciada como Hija, Hermana, Nieta, etc. La idea es que demuestre cómo el Movimiento Guía ha incidido en su actuar en el Hogar. Y una de su colegio (profesor/a Jefe idealmente) donde exprese al igual que en la anterior, pero esta vez, como compañera, como estudiante y que destaque sus aptitudes, pero esta vez en el entorno escolar.

Consideraciones Generales

- El Grupo Scout debe tener registro vigente en la Institución.
- La solicitud debe ser dirigida a la Corte Nacional de Honor y debe ser realizada por el Jefe/a de Grupo.
- La agraciada debe estar registrada en la Compañía
- La agraciada debe estar en posesión del nivel más alto de adiestramiento (Correa Araucaria).
- El (la) Fiscal designado, tendrá las más amplias facultades para determinar la veracidad de los elementos aportados, es decir, podrá convocar al solicitante (Jefe/a de Grupo) para que presente los documentos originales (certificados varios), fichas o cartillas de progresión y especialidades, etc., podrá solicitar entrevistarse a lo menos con los padres y la Agraciada.
- A Conformidad del Fiscal y determinando que conforme al Manual de Condecoraciones la Agraciada cumple con los méritos requeridos para recibir la Condecoración, solicitará la carta de Recomendación a la Jefa Guía Nacional.

- El (la) Fiscal dispone de 30 días hábiles para desarrollar su investigación, al término deberá presentar al Pleno de la Corte su proposición de fallo. (Aprueba o desaprueba la entrega conforme a los antecedentes a la vista).
- Aceptada o rechazada la propuesta del Fiscal por el Pleno de la Corte se procede a la redacción del fallo, notificación del Fallo al Presidente Nacional y al Comisionado Nacional (para la Confección y firma del Certificado respectivo (recuerde que es la Agrupación Nacional de Boy Scouts de Chile quién entrega las condecoraciones a través de la Corte Nacional de Honor) y se comunica a las Autoridades Territoriales pertinentes.
- Cancelado el Importe correspondiente se manda a hacer la Medalla y se entrega al Solicitante (los tiempos de fabricación dependen del proveedor).
- Conforme a lo expreso en el Libro III de los Reglamentos, reglamento de condecoraciones Artículo 9: *"La entrega de la condecoración será responsabilidad del o los autores de la propuesta, debiendo organizar la entrega de la condecoración, en un acto acorde a su importancia"*.
- Se recomienda considerar invitar a la Jefa Guía Nacional para la entrega según corresponda para realzar el acto de entrega, sin perjuicio de invitar a otras autoridades institucionales.
- **Artículo 11 del Libro III de los Reglamentos, Reglamento de Condecoraciones:** *"Las condecoraciones, se usarán sólo de Uniforme Scout, al lado izquierdo de la camisa arriba del bolsillo"*.
- **Artículo 12 del Libro III de los Reglamentos, Reglamento de Condecoraciones:** *"Las condecoraciones se usarán sólo en actos oficiales destacados, cuando así lo disponga el Comisionado Nacional, Comisionado Provincial o Local respectivo. En forma ordinaria y de Uniforme Scout no se usarán las condecoraciones"*.



HIMNO DE LAS GUÍAS

AGRUPACIÓN NACIONAL DE BOY SCOUTS DE CHILE

Coro

¡Adelante! ¡Siempre Listas, compañeras!
Es el culto del deber, nuestra misión.
Ser, queremos, ciudadanas verdaderas,
de la Patria venerando el pabellón.

Estrofa I

Con la lumbre del ensueño en las miradas
y en las frentes una aureola de arrebol.
Buscaremos otras nuevas alboradas,
donde brille más hermoso y puro el sol.

De las brisas campesinas al arrullo,
hoy marchamos entonando esta canción.
El trabajo es nuestra ley y nuestro orgullo,
la obediencia, la lealtad, la abnegación.

Estrofa II

En esfuerzo y entusiasmo se concentre
nuestro anhelo de progreso y de labor,
y que el toque de llamada nos encuentre
siempre listas en el puesto del honor.

Que en alegre y entusiasta caravana,
llena el alma de una incógnita emoción,
van las Guías por el mundo hacia el mañana,
siempre unidas, como un sólo corazón.



LETRA: ROBERTO SANCHEZ B.

MÚSICA: CLODOMIRO GONZÁLEZ

<https://www.youtube.com/watch?v=1NOEQUhgEgw>

Versión Guías de Chile 2020

A group of Scouts in uniform are gathered outdoors on a grassy field, celebrating. They are holding up several flags, including a large black flag with a gold emblem and the words "BOYS" and "S.L.P.S." visible. The Scouts are wearing khaki uniforms and are cheering with their arms raised. The background shows trees and a clear sky.

Comisión Nacional Guía S.L.P.S.



Guía Metodológica para la Guiadora de Compañía