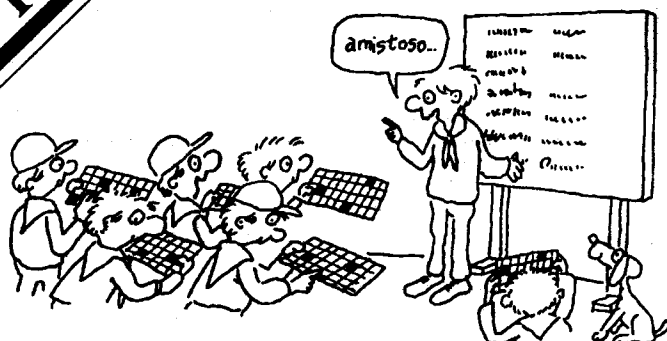


I	4	3	0	0	4
---	---	---	---	---	---

CLANES

CARÁCTER

Fecha de elaboración:
5/feb/95



Binyo

OBJETIVOS

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

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

ESTA ACTIVIDAD CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL CLAN

Juventud Libre

1. Establece los criterios de su propia personalidad.
2. Se esfuerza en un autodesarrollo constante.
3. Valora las potencialidades propias y de sus compañeros.
4. Conoce las opciones y posibilidades de desarrollo personal.
5. Desarrolla proyectos de superación de su entorno.
6. Valora la retroalimentación que recibe sobre sus ideas.

Juventud Comprometida

1. Define las bases de su yo-adulto y las acciones a realizar para lograrlo.
2. Conoce y acepta sus aspectos positivos y sus aspectos negativos.
3. Se esfuerza por su superación integral.
4. Establece su proyecto de superación continua.
5. Demuestra voluntad en el cumplimiento de sus proyectos.
6. Valora el impacto de sus ideas en su entorno.

RELACIÓN CON EL ESQUEMA DE ADELANTO

RUTAS DEL ROVER/DE LA PRECURSORA

✓ Área del Ser

✓ Ruta del Ser

RUTAS DEL ROVER/DE LA PRECURSORA

✓ Área de la Proyección

✓ Ruta de las Especialidades

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

LUGAR

Local del Clan

DURACIÓN

Aproximadamente 2 horas

Nº DE PARTICIPANTES

El Clan, trabajando individualmente y por equipos.

MATERIALES

Generales:

- 1 pliego de papel, rotuladores (marcadores o plumones), al menos 50 trozos de papel de aproximadamente 6 x 3 cms., una bolsa plástica o de tela.

Por participante:

- 1 tarjeta de cartulina o papel, lápiz, 15 fichas pequeñas (botones, frijoles u otro elemento similar a los que se utilizan para jugar lotería).

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

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

Antes de la actividad

En esta etapa los dirigentes, o un equipo especial, deberán preparar:

1. Una tarjeta de BINYO para cada miembro de la sección, para lo cual se utilizarán trozos de papel o cartulina de aproximadamente 20 x 16 cms., en los que se trazarán 5 columnas (verticales) y 4 líneas (horizontales) que construyan 20 casillas de aproximadamente 4 x 4 cms. En las 5 casillas de la primera línea se ubicarán las letras B-I-N-Y-O, según lo muestra el dibujo.

B	I	N	Y	O

2. Un listado de características personales, tanto positivas como negativas, para ayudar a los jóvenes, en caso necesario, a determinar el listado que posteriormente ellos deberán elaborar.
3. Pequeños trozos de papel de un mínimo de 6 x 3 cms., en cada uno de los cuales se anotará una de las características determinadas en la lista antes mencionada. Estos trozos, debidamente doblados y puestos en una bolsa o recipiente, servirán para realizar el "sorteo".
4. Fichas (botones, granos de maíz, frijoles) en cantidad suficiente para que cada participante señale las características que figuran en su tarjeta y que van siendo anunciadas al momento del sorteo.

Explicación del juego ante la sección

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

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

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

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

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

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

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

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

Llenado de la tarjeta personal

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

¡A jugar!

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

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

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

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

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

Reflexión final y posterior

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

Algún tiempo después, jóvenes y dirigentes podrán conversar nuevamente acerca de la actividad para revisar el avance de cada miembro de la sección en su superación personal y el papel que en ella han cumplido sus compañeros de equipo.



RECOMENDACIONES PARA EL MEJOR DESARROLLO DE ESTA ACTIVIDAD

- La tormenta de ideas para la confección del listado debe ser dinámica. De ello dependen la motivación y continuidad de las etapas siguientes.
- Es necesario que todos entiendan claramente el sentido asignado a cada columna.
- Durante algunos momentos que corresponden al juego contenido en esta actividad, es probable que los participantes hagan comentarios y bromas a sus compañeros. Los dirigentes estarán atentos a que el tono de las bromas no sea desmedido.
- La cantidad de veces que se repita el sorteo del Bingo dependerá del entusiasmo de los participantes y del tiempo disponible, pero en cualquier caso es conveniente jugar más de una vez para dar la oportunidad de que varios jóvenes de distintos equipos expliquen su tarjeta delante de todos. (Ese es por lo demás el objetivo del juego: elegir indirectamente a un joven que analizará su tarjeta delante de todos, por lo que no se trata propiamente de "ganar").
- Es posible entregar a los ganadores algunos premios como una publicación scout o un libro interesante.
- Dadas las características de la actividad, en ningún caso correspondería asignar puntajes o promover la competencia entre equipos.
- Los dirigentes pueden pedir a los jóvenes que les entreguen sus tarjetas de BINYO una vez terminada la actividad, lo que entregará una valiosa herramienta para conocer la autoevaluación de los jóvenes.
- Si los dirigentes conservan las tarjetas, como se sugiere en el punto anterior, podrán establecer conversaciones con cada joven acerca de su contenido. Este tipo de diálogo puede ser repetido algunos meses después para evaluar los posibles cambios experimentados en el período.
- Es posible repetir la actividad unos meses más tarde, para lo cual será muy útil conservar las tarjetas de este primer juego y así comparar las características anotadas en una y otra oportunidad. Eso permitirá medir avances, retrocesos o cambios de opinión en cada joven, como también conocer los cambios en la percepción que los demás tienen de sus compañeros.



CÓMO EVALUAR ESTA ACTIVIDAD

La evaluación de esta breve pero rica actividad se centrará sobre todo en las conductas apreciables en los jóvenes **por medio de la observación, durante su desarrollo.**

En este sentido, los dirigentes podrán verificar:

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

Al concluir la actividad, una conversación suelta y espontánea contribuirá a conocer la opinión de los jóvenes acerca de la actividad y de su participación en ella. De este modo, los dirigentes podrán ampliar sus criterios de evaluación para discutir posteriormente acerca de los logros obtenidos por cada joven y por la sección en general.



EXPERIENCIAS DE MI SECCIÓN SOBRE ESTA ACTIVIDAD

Fecha

Comentarios, resultados, modificaciones

I

4

3

0

0

4



Agradecemos que después de escribir tus experiencias en este recuadro, fotocopies esta página y la envíes a la Oficina Nacional; indicando al reverso tu nombre, cargo, Grupo Scout al que perteneces y dirección completa.



Idea original de esta actividad: Vania D'Angelo Dohme, Brasil. Elaboración: Central de Coordinación REME. Redacción: Miguel Harfagar. Ilustración: Guillo. Las *Fichas de Actividades* constituyen uno de los elementos del Método de Actualización y Creación Permanente del Programa de Jóvenes (MACPRO); y forman parte de las publicaciones previstas en el Plan Regional "Un Salto Adelante".



Interamerican Scout Office



Oficina Scout Interamericana



SCOUTS
ASOCIACIÓN DE SCOUTS DE MÉXICO, A.C.

Derechos Reservados por la Asociación de Scouts de México, A.C.
Córdoba 57, Col. Roma, C.P. 06700, México, D.F.

Editado por la Dirección Nacional de Publicaciones
de la Asociación de Scouts de México, A.C.

Primera Edición: septiembre de 1996.

Esta ficha no puede ser reproducida, total o
parcialmente, sin autorización escrita del editor.

IMPRESO EN MÉXICO

Esta edición consta de 1,000 ejemplares.
Impresa en Medios Creativos
Bosques N° 18, Col. Ampliación San Marcos,
Xochimilco, México, D.F.

PUBLICACIÓN FINANCIADA POR EL FONDO SCOUT NACIONAL