



FICHA DE ACTIVIDAD

I	4	1	0	0	2
---	---	---	---	---	---

CLANES

Área:
CORPORALIDAD

Fecha de elaboración:
7/dic/95

Parque Recreativo

OBJETIVOS

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

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

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

Juventud Libre

Practica competencias y convivencias deportivas con sus amigos.

Juventud Comprometida

Participa como organizador en alguna actividad recreativa de su especialidad.

RELACIÓN CON EL ESQUEMA DE ADELANTO

RUTAS DEL ROVER

- ✓ Área del Ser
- ✓ Área de la Proyección

RUTAS DE LA PRECURSORA

- ✓ Ruta del Ser
- ✓ Ruta de las Especialidades



PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

LUGAR

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

DURACIÓN

Una reunión de Clan y 2 días de actividad en el lugar escogido, idealmente un fin de semana.

Nº DE PARTICIPANTES

El Clan, trabajando por equipos.

Materiales

- ☐ Los materiales se especifican en el **Anexo Técnico Nº 035**, que es parte de esta ficha.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La sección, organizada en equipos, construye un parque de recreación con materiales simples y rústicos, en el cual organizan y conducen, a lo menos durante un día completo, juegos y actividades diversas para los niños de un sector previamente escogido. Posteriormente, se buscará la forma de obtener el máximo aprovechamiento del lugar.

Primera reunión

Una vez que la actividad ha sido seleccionada con la máxima participación de los jóvenes, los dirigentes los motivan a intervenir activamente, desarrollando en conjunto con ellos los objetivos de la actividad, sus etapas y las distintas tareas que cada uno deberá asumir en ellas. Se explicará que no sólo se construirán juegos al aire libre, sino que también se deberá hacer funcionar el lugar, guiando durante un día a los niños que hasta allí lleguen, con el objeto que los juegos se utilicen de forma adecuada y segura.

Como primer paso, se deberá escoger el sitio en el que el parque estará ubicado. Para ello se puede buscar una plaza u otro espacio abierto cercano, en el que puedan ser implementadas las distintas construcciones recreativas. Los dirigentes averiguarán si es necesario conseguir un permiso especial del propietario o de las autoridades locales para la utilización del lugar escogido. Con ese propósito, durante la semana siguiente se entrevistarán con quienes corresponda para solicitar su autorización, cuidando de explicarles muy bien el desarrollo de la actividad y garantizándoles el cuidado del sitio.

Posteriormente, la sección deberá determinar a quiénes se invitará a participar en la actividad. Se puede optar por menores de sectores de escasos recursos; por los niños de un hogar de menores, a los que pueda invitarlos con la autorización previa de sus encargados; por algunas secciones de las Ramas Menores del Movimiento; por los niños del vecindario en el que se encuentra el lugar escogido, etc. En cualquier caso, la sección deberá prever con suficiente anterioridad a quiénes se dirigirá la actividad y el modo en que se extenderán las invitaciones correspondientes.

A continuación, los jóvenes elegirán los distintos juegos que se construirán. Para iniciar el debate y estimular la imaginación, los dirigentes podrán presentar a los jóvenes los juegos contenidos en el **Anexo Técnico N° 035**, el que detalla los materiales que se necesitan y la forma de construirlos.

Los jóvenes se dividirán en equipos para escoger y construir los diferentes juegos. Cada equipo se hará cargo de conseguir los materiales y herramientas y distribuir entre sus miembros todas las tareas relativas al juego o a los juegos que les correspondió realizar.

Durante la semana siguiente o el tiempo que medie hasta el día en que se construyan los juegos

Cada equipo se preocupará de obtener los materiales necesarios cuidando de no incurrir en gastos excesivos e intentando aprovechar al máximo los recursos disponibles. Los dirigentes verificarán el cumplimiento de los compromisos adquiridos y ayudarán a los jóvenes en caso que lo necesiten. Las invitaciones debieran ser extendidas durante este período a fin de garantizar la asistencia.

El día de construcción de los juegos

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

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

El día de recreación

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

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

Utilización posterior

Si es necesario y si las condiciones lo permiten, la sección puede programar otros días de entretenimiento en las próximas semanas, o el parque puede permanecer abierto durante un tiempo bajo la administración de la sección o de alguna organización juvenil local. Puede ser también que la idea motive a las autoridades locales a mantener en ese lugar un parque permanente, esta vez con construcciones más definitivas. En todo caso, una vez que el parque deje de ser utilizado, todos los juegos deben ser desarmados, los materiales retirados y el lugar quedar en las condiciones en que se recibió.



RECOMENDACIONES PARA EL MEJOR DESARROLLO DE ESTA ACTIVIDAD

- El día escogido para la utilización del parque debe coincidir con un día libre para los niños, de preferencia domingo o festivo. De ahí que recomendamos realizar la actividad un fin de semana: el sábado se construye y el domingo es el día de diversión.
- Si el recinto escogido para la instalación del parque no está debidamente cerrado como para proteger las construcciones, los jóvenes podrán organizar turnos de vigilancia y, si es posible, acampar en el lugar.
- El número de juegos a construir por cada equipo dependerá de su mayor o menor dificultad y de la destreza de los jóvenes.
- Además de la construcción de juegos, la sección puede preparar elementos que contribuyan a la ambientación del parque: letreros vistosos, afiches de promoción, kioscos o puestos de reparto de golosinas, etc. También es posible que los jóvenes utilicen disfraces o distintivos que los identifiquen.
- La conducción de cada juego debe tener idealmente una proporción de un joven por cada cinco o seis niños.



COMO EVALUAR ESTA ACTIVIDAD

Una evaluación completa de la actividad sólo podrá realizarse cuando ésta finalice, ya que recién en ese momento podrá determinarse su impacto en la comunidad, en los niños que la practicaron y en los jóvenes que la condujeron. Sin embargo, **durante sus distintas etapas de realización**, será posible que los dirigentes observen algunas conductas en los jóvenes:

Durante la etapa de preparativos los dirigentes podrán observar en los jóvenes el interés demostrado hacia las acciones de servicio a la comunidad, la capacidad de elección de juegos atractivos y desafiantes, sus habilidades específicas de diseño y construcción, el uso adecuado de herramientas, la capacidad de trabajo, la creatividad demostrada para resolver situaciones inesperadas, etc.

Durante el día de recreación los dirigentes podrán advertir en los jóvenes el modo en que conducen los juegos, su capacidad de animación, la acogida que tienen en los niños, su paciencia y su capacidad de organización y liderazgo.

Posteriormente, la actividad podrá ser evaluada determinando su impacto en la comunidad, por medio del análisis de las reacciones observadas en los niños; de entrevistas a vecinos o testigos de la experiencia; y el recuerdo que la actividad dejó en cada participante. Con este fin, **en la próxima reunión de sección** será conveniente promover una conversación con los jóvenes en la que se evalúe la actividad en su conjunto y la participación de los jóvenes en ella. En este momento podría analizarse la conveniencia de repetirla nuevamente, en la misma comunidad o en otra diferente.

En la próxima reunión de dirigentes éstos podrán aunar criterios en torno a distintos aspectos de la actividad, tanto en sus resultados prácticos, como en las conductas manifestadas por los jóvenes en ella, para así establecer individualmente sus logros en relación a los objetivos planteados.



EXPERIENCIAS DE MI SECCIÓN SOBRE ESTA ACTIVIDAD

Fecha

Comentarios, resultados, modificaciones

I	4	1	0	0	2
---	---	---	---	---	---



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: Alberto Del Brutto, OSI. Elaboración: Central de Coordinación REME. Redacción: Carolina Carrasco L. 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
Bresos N° 18, Col. Ampliación San Marcos,
Xochimilco, México, D.F.

PUBLICACIÓN FINANCIADA POR EL FONDO SCOUT NACIONAL