



**OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD**

1. Incentivar la imaginación.
2. Desarrollar la creatividad literaria y plástica.
3. Usar adecuadamente el lenguaje escrito y visual.

**ESTA ACTIVIDAD CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS DE LA MANADA**

**Infancia Media**

1. Narra con detalles pequeñas historias o situaciones vividas en la Sección.
2. Semanifiesta habitualmente por medio del dibujo y la pintura.

**Infancia Tardía**

1. Relaciona apropiadamente situaciones de la fantasía con hechos de la realidad.
2. Participa continuamente en juegos educativos de distinto tipo.
3. Ejercita continuamente sus habilidades manuales.
4. Manifiesta por distintos medios sus aptitudes.
5. Demuestra en distintas actividades su interés por expresarse.
6. Se expresa aceptablemente a través del lenguaje.
7. Reconoce y aprecia la calidad expresiva de los demás.

**RECORRIDO DE LA SELVA/DEL BOSQUE**

**KHANHIWARA/PRADERA**

- ✓ Área Personal
- Desarrollo de habilidades

**RECORRIDO DEL LOBO/DE LA GACELA**

**LOBO RASTREADOR/RECORRIDO DE LA GACELA**

- ✓ Expresión
- Comunicación escrita
- Comunicación verbal
- Medios de expresión

**LUGAR**

El local de reunión o un espacio adecuado para pintar.  
Una sala o lugar para montar una exposición.

**DURACIÓN**

Una reunión

**Nº DE PARTICIPANTES**

La Sección, trabajando individualmente

**MATERIALES**

- ☐ Para cada niño: un pliego de cartulina blanca, cuaderno y un lápiz.
- ☐ Elementos comunes: lápices de colores, témpera o acuarela, pinceles, papel lustre, tijeras, revistas viejas para recortar, pegamento y materiales para montar una exposición.

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Los **niños** crean dos animales imaginarios combinando el nombre de dos animales conocidos y desarrollan una historia que define la naturaleza y características principales de ambos: **cómo** son, **dónde** viven, **qué** comen, cómo se conocieron estos extraños seres. Finalmente los dibujan, pintan y exponen ante la Sección.

### En la reunión anterior

El dirigente, sin dar mayores detalles, explica a los **niños** que en la próxima reunión conocerán animales que nunca antes habían visto; y les pide que para esa ocasión traigan lápices de colores, **témperas**, pinceles, tijeras, pegamento, papel lustre, etc.

### En la reunión en que se realiza la actividad

El dirigente invita a los **niños** a pensar en los animales que más le gustan o que mejor recuerdan, ya sea por su ferocidad, belleza, agilidad, utilidad, costumbres, etc. Luego les pide que escojan dos de ellos y anoten sus nombres en su cuaderno.

A continuación les propone que, respetando las sílabas, dividan el nombre de cada animal en dos, uniendo luego por separado las partes del nombre de un animal con las del nombre del otro. Con ello se formarán dos animales nuevos, totalmente desconocidos. Por ejemplo:

- ☞ Escribir el nombre de dos animales: CABALLO      ELEFANTE
- ☞ Separar cada nombre en dos partes: CA-BALLO      ELE-FANTE
- ☞ Juntarlos en dos nombres nuevos: CAFANTE      ELEBALLO

De este modo se obtiene el nombre de dos animales completamente nuevos y originales.

La tarea a continuación **será** escribir en el cuaderno la historia de estas dos **extrañas** especies con todos los detalles posibles: **cómo** son, **dónde** viven, qué comen, cómo se reproducen, **cómo** se relacionan entre sí, etc. De este modo se obtendrán las historias **más** sorprendentes, que pueden o no guardar relación con los animales que originaron estos nuevos **especímenes**:

*El Cafante es un **pájaro** con cara de sorpresa que vive a la orilla de los caminos y se alimenta de las basuras **que** bota la gente, las que succiona con su larga trompa. El **Eleballo** es un roedor más grande que un conejo, con hermosas crines en el lomo; dos ojos delante y uno **atrás**: ocho patas y cuatro colas de distinto color. El **Eleballo** vive en los lugares de campamento y cuando llegan los scouts se divierte cambiando de lugar las **cosas**. Se alimenta de todo lo que uno **pierde** en las excursiones.*

*Cafante y Eleballo se conocieron en el último campamento. **Eleballo** estaba a la orilla de un camino comiendo un sombrero que había perdido un **scout**, cuando Cafante **llegó** volando y de un trompazo se **llevó** el sombrero.*

***Al final** se hicieron muy buenos amigos, porque antes que Cafante se comiera el sombrero...*

Sin duda que las historias que se **obtendrán serán** mucho más sorprendentes e imaginativas que el ejemplo anterior.

Una vez desarrolladas las historias, el dirigente entrega un pliego de cartulina a cada **niño**, pidiéndoles que, utilizando los materiales disponibles, dibujen y pinten los animales tal como se los imaginan. En un espacio de la misma cartulina deberán transcribir la historia con letra clara y ordenada.

La actividad culmina con el montaje de una **original** exposición con los distintos animales, la cual es recorrida y comentada por **niños** y dirigentes.



## RECURSOS DE APOYO PARA DESARROLLAR LA ACTIVIDAD

- a. Al iniciar la actividad se puede confeccionar con los **niños** una lista de animales conocidos, lo que **aumentará** la variedad de alternativas para crear nuevos animales.
- b. Las historias no deben ser muy largas, de lo contrario no **podrán** ser transcritas en la cartulina.
- c. Los **niños** deben ser totalmente libres para escoger los animales y desarrollar las historias con espontaneidad, lo que no impide que por medio de preguntas los dirigentes **incentiven** su creatividad.
- d. Según las habilidades de los **niños**, en vez de pintar los animales, podrían modelarlos en arcilla.
- e. La actividad puede incluir un jurado dirigentes de otras Secciones, un profesor de castellano o de arte- que premie las descripciones más originales, el animal mejor pintado y los mejores trabajos. Idealmente los premios deben fomentar la creación artística de los ganadores: un set de pinturas, un completo juego de lápices de colores, un juego de pinceles de distinto **tamaño**, etc.



## CONSEJOS PARA LA EVALUACIÓN

Referente a la evaluación de la actividad, como ella se desarrolla durante una reunión, su evaluación se realizará normalmente al final, tanto por los **niños** como por los dirigentes. Sin embargo, durante su transcurso, si la actividad tarda en despertar interés, los dirigentes deberán estar atentos y preparados para introducir refuerzos que aumenten la motivación o el rendimiento. Algunos de los refuerzos pueden consistir en:

- ❖ Con el objeto de que los jóvenes dispongan de una pauta concreta, se puede presentar un ejemplo previamente preparado por los dirigentes. Con ese fin puede utilizarse el ejemplo puesto en esta ficha, completándolo o reduciéndolo. Si bien esta iniciativa presenta el riesgo de limitar la imaginación de los jóvenes, ayudará a los que tienen un pensamiento concreto o poco imaginativo.
- ❖ Los dirigentes pueden hacer algunas sugerencias a los **niños** que evidencien más dificultades.
- ❖ Pueden leerse en voz alta partes de las historias de los que han terminado primero, estimulando a los más retrasados o desmotivados.

En lo que se refiere a las **capacidades demostradas o conductas logradas por los niños**, tanto durante como al **término** de la actividad, los dirigentes podrán observar en ellos:

- ❖ **Capacidad Imaginativa:** ¿Los relatos son fantásticos o más bien se **apegan** a la realidad? ¿**Imagina** de manera elaborada, inconexa o incompleta? ¿Las historias son originales o se asemejan a cuentos o relatos conocidos?
- ❖ **Uso del lenguaje escrito:** ¿**Usa** apropiadamente el lenguaje escrito? ¿**Es** capaz de traducir sus ideas en palabras? ¿**Posee** un vocabulario adecuado a su edad y **condición**?
- ❖ **Uso del lenguaje visual:** ¿**Ejecuta** su trabajo con limpieza?, ¿**Dispone** con equilibrio en el espacio los dibujos y la escritura? ¿**Usa** con variedad **materiales** y colores?

Al **término de la actividad**, niños y dirigentes pueden evaluar en conjunto tanto la actividad como los resultados individuales, lo que permitirá apreciar las reacciones y opiniones de los **niños** sobre el trabajo de sus **compañeros**. Con **posterioridad**, los dirigentes sacarán sus conclusiones educativas sobre la actividad y tomarán nota sobre los avances de los **niños**.



Fecha

Comentarios, resultados, modificaciones

I 1 2 0 0 1



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: Carlos Sandoval, Chile. Elaboración: Central de Coordinación, REME.  
Redacción: Loreto González J. Ilustración: Guillo. Las *Fichas de Actividades* constituyen uno de los elementos del Método de Actualización y Creación Permanente del Programa Jóvenes (MACPRO); y forman parte de las publicaciones previstas en el Plan Regional 'Un Salto Adelante'.



Interamerican Scout Office



Oficina Scout Interamericana



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: agosto de 1995.

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

IMPRESO EN MÉXICO

Esta edición consta de 2000 ejemplares.  
Impresa en Medios Creativos,  
Bosques No. 18, Ampliación San Marcos,  
Xochimilco, México, D.F.

PUBLICACIÓN FINANCIADA POR EL FONDO SCOUT NACIONAL