

## FICHA DE ACTIVIDAD

I 2 5 0 0 6

TROPAS SCOUTS

SOCIABILIDAD

Fecha de elaboración:  
3/feb/95

# SEÑORES FEUDALES

## OBJETIVOS

### OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Experimentar una situación simulada de desigualdad social.
2. Ejercitar la voluntad, aceptando las normas dictadas por otros.
3. Descubrir y superar las conductas personales tendientes a la **discriminación** y al abuso de poder.

### ESTA ACTIVIDAD CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS DE LAS TROPAS SCOUTS

#### Prepubertad

1. Promueve el **respeto** por sus **compañeros** más **débiles** o menos simpáticos.
2. Es capaz de comentar con su Patrulla **los derechos humanos**.
3. Reconoce las responsabilidades que implica el ejercicio de la autoridad a su nivel.
4. Reconoce las diferencias sociales existentes en su comunidad.

#### Pubertad

1. **Manifiesta apertura** a las diferentes opiniones, **clases sociales** y formas de vida.
2. **Demuestra capacidad de asombro y de reacción frente a las violaciones de los derechos humanos**.
3. **Participa en actividades** relacionadas con los derechos de las personas.
4. Demuestra **interés** por la superación de **las diferencias sociales**.

## RELACIÓN CON EL ESQUEMA DE ADELANTO



### SENDA DE LA AVENTURA

#### CAMINANTE

- ✓ **Conocimiento Personal**  
*Espíritu Scout; Promesa y Ley*
- ✓ **Conocimiento Cívico**  
*Estructura política y gobierno*

### SENDA DE LA AVENTURA

#### EXPLORADOR(A)

- ✓ **Desarrollo** cívico  
*Estructura política y gobierno*

## PREPARACION DE LA ACTIVIDAD

### LUGAR

En campamento

### DURACIÓN

Un día completo

### Nº DE PARTICIPANTES

Toda la Sección

### MATERIALES

- Tarjetas con indicaciones para cada participante,
- mástiles ligeros y
- banderolas con escudos.

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

El campamento de la Unidad adquiere sorpresivamente un ambiente medieval, ya que se ha impuesto el sistema feudal. El rey ha dictado algunas normas básicas de conducta para los feudos; los **señores** gobiernan sus tierras como les place; los criados atienden a sus **señores** y están atentos a sus órdenes; y los siervos trabajan día y noche para el **señor** sin derecho alguno. Los miembros de cada Patrulla encarnan alternadamente estos papeles durante un día, experimentando el ejercicio del poder **ajeno** y del propio. La actividad finaliza en una reflexión acerca de los beneficios y riesgos del ejercicio de la autoridad.

### EL DÍA ANTERIOR

Al atardecer de un **día** de campamento, los dirigentes explican a la Unidad que al **día siguiente** se vivirá un ambiente especial en que cada uno jugará distintos papeles. Se explica que si **bien** se tratará de una simulación, el éxito del ejercicio dependerá del realismo con que cada cual asuma el personaje que le corresponderá representar. Sin conocer otros detalles, cada participante deberá comprometerse a cumplir fielmente la función que le corresponda.

Tomado el compromiso anterior, los dirigentes entregan los pormenores de la actividad y la motivan mediante una **breve explicación del sistema feudal**.

El feudalismo fue el sistema social y económico imperante en Europa durante gran **parte** de la Edad Media. Nació con posterioridad a la caída del Imperio Romano, debido a la fragmentación que produjeron las invasiones bárbaras y a la debilitación del poder central. Duró en algunas **partes** hasta comienzos del siglo XIX. Estaba basado en las relaciones de dependencia existentes entre los señores feudales, que proporcionaban protección y alimento, y los **vasallos** o **siervos de la gleba** que, a cambio, les aseguraban rentas, fidelidad y un gran número de servicios personales. Las **libertades** de los siervos fueron restringiéndose progresivamente hasta convertirse en colonos **adscritos** de por vida a la tierra y los poderes de los **señores** se fueron ampliando hasta comprender la facultad de aplicar penas.

Finalizada la motivación, el dirigente explica a la Unidad que se **trabajará** por Patrullas o grupos especiales de no más de 8 participantes, los que constituirán un feudo. En su interior cada **joven** asumirá un **papel** de acuerdo a la estructura feudal: un rey, un criado e igual número de señores y siervos. Cada uno de estos últimos será asignado a un señor. Al azar, cada joven escogerá una tarjeta, donde se le asigna y explica la función que deberá cumplir:

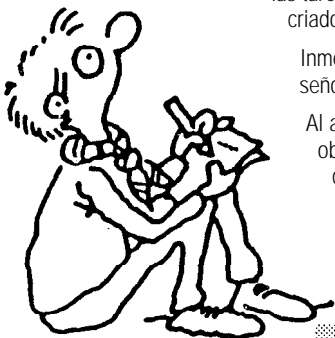
Usted es el Rey y debe velar por el estricto cumplimiento de <b>las reglas del juego, pudiendo intervenir si es necesario; pero no olvide que su autoridad depende del apoyo de los señores feudales, con los cuales es indulgente, aunque debiera evitar sus abusos.</b>	Usted es un criado y debe transmitir a los siervos las órdenes <b>de sus señores sin discutirlos. No puede participar en ninguna actividad a menos que el Rey o los señores lo autoricen.</b>
Usted es un importante <b>señor</b> feudal que no habla con los siervos y se dirige a ellos a <b>través</b> de su criado. Se reúne con otros señores para <b>hablar</b> de política, comentar sus <b>éxitos</b> en la <b>guerra</b> y discutir los tributos y servicios que impondrán a sus siervos, a los que considera personas inferiores. Puede hacer lo que le venga en gana, usando si quiere a su siervo, con las únicas restricciones que le imponga el Rey, a quien debe respeto y lealtad, aunque usted tiene poder suficiente para intrigar contra él.	Usted es un <b>siervo</b> y debe inclinarse ante su señor, le cede la preferencia en toda ocasión y no puede dirigirse a <b>él</b> directamente. Usted recibe todas las <b>órdenes a través</b> del criado y las cumple con prontitud y esmero. Sólo puede reunirse con otro siervo, pero su conversación debe ser discreta y silenciosa para no molestar a su señor. No puede <b>participar</b> en ninguna actividad por decisión <b>propia</b> y comerá sólo cuando los señores hayan terminado de hacerlo.

### EL DÍA QUE SE REALIZA LA ACTIVIDAD

El campamento despertará convertido en un territorio con varios feudos. Una **fila** de banderolas con distintos escudos, puesta en un **lugar** estratégico, bastará para proporcionar el ambiente feudal. Los papeles se cumplirán desde la hora de levantarse y las actividades **habituales** se realizarán de **acuerdo al programa** establecido. Los señores lo pasarán muy bien y **probablemente** los siervos asumirán las tareas más pesadas. Los siervos prepararán el almuerzo y lo servirán con reverencia, mientras los señores reclamarán **al** criado la tardanza de los siervos.

Inmediatamente finalizado el almuerzo, sin aviso previo, los dirigentes intercambiarán los papeles entre rey y **criado** y entre señores y siervos. Esta nueva situación se mantendrá hasta después de la cena.

Al anochecer, la unidad se reunirá para intercambiar comentarios y evaluar la actividad. El dirigente dará a conocer los **objetivos** que se han perseguido y motivará una reflexión acerca del poder, la autoridad, los prejuicios y los derechos y deberes que todo ser humano posee.



## RECOMENDACIONES PARA EL MEJOR DESARROLLO DE ESTA ACTIVIDAD

- Es importante reiterar que esta actividad se desarrolla conjuntamente con el programa habitual previsto para ese día, el cual, por lo tanto, no debe considerar actividades muy complejas que hagan impracticable este ejercicio. Un **día** destinado a construcciones, a mejorar el medio ambiente en el lugar en que se acampa o a la vida de Patrulla, supone acciones compatibles con esta actividad.
- No hay problema en que la aplicación de este ejercicio conduzca a que la mitad de la Unidad trabaje poco o casi nada: si en la **mañana** los **señores** feudales han abusado de su poder para explotar a los siervos, **será** inevitable que en la tarde tengan que lamentarlo.
- Se reitera que el cambio de funciones que se produce **después** del almuerzo es una sorpresa para todos. Si es conocido con **anterioridad**, **disminuirá** la intensidad de la actividad con perjuicio de su resultado.
- Se debe considerar que esta actividad puede generar rechazo o negativas iniciales por parte de los jóvenes a cumplir los papeles asignados, por lo que es necesario poner especial cuidado en la motivación previa. Para una motivación inicial más completa e interesante, el dirigente puede encontrar **información** acerca del feudalismo en cualquier enciclopedia o texto de historia universal.
- Durante la actividad, los dirigentes velarán por el cumplimiento de las funciones, evitando situaciones abiertamente riesgosas u ofensivas para los participantes, producto de la desubicación de algún entusiasta, quien creyendo hacerlo mejor, se ha excedido en la representación de su papel.
- El día de la actividad puede ambientarse el campamento con otros elementos medievales, pero hay que tener presente que un exceso de ambientación puede derivar la actividad hacia la representación teatral, lo que no es su objetivo.



## CÓMO EVALUAR ESTA ACTIVIDAD

### DURANTE EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- ☞ Es muy importante poner atención a las actitudes que cada joven asume en el **cumplimiento** de su función. Entre ellas, será posible observar:
  - ★ La capacidad de interpretar correctamente el rol social asignado.
  - ★ La habilidad para **ejercerlo, poniéndose** en la situación.
  - ★ La voluntad demostrada en aceptar una orden, probablemente injusta o desproporcionada.
  - ★ La reacción frente a la eventual inoperancia o insensibilidad de la autoridad máxima, representada por el Rey.
  - ★ El sentido de justicia o la tendencia al abuso demostrada en el ejercicio de la autoridad.
  - ★ La capacidad de hacer que sus decisiones sean cumplidas, especialmente en quienes desempeñen el papel del Rey.

### AL FINALIZAR LA ACTIVIDAD

- ☞ En la conversación de la noche, cada miembro de la Unidad expresará libremente sus impresiones acerca de la actividad, de su propio desempeño y del que tuvieron sus compañeros. El dirigente **podrá** conducir la **discusión** incluyendo en el debate los siguientes **aspectos**:
  - ★ **Análisis** histórico del feudalismo y del modo de vida en aquellos tiempos.
  - ★ Reflexión sobre la forma en que actualmente se ejerce la **autoridad**, se **discrimina** a las personas o subsiste desigualdad de oportunidades en los distintos ambientes a que pertenecen los jóvenes: la escuela, el hogar, la propia Unidad.
  - ★ Reflexión sobre las actitudes de corte feudal que los jóvenes observan en sí mismos, sobre el respeto que se debiera tener por la dignidad de las personas y sobre la importancia de sus derechos.
- ☞ La palabra de los dirigentes cerrará esta reunión refiriéndose al respeto por los derechos de las personas y al ejercicio de la autoridad **con justicia** y prudencia, destacando que estas actitudes se logran ejercitándolas hasta en los más pequeños actos, especialmente cuando se tiene alguna autoridad sobre otras personas.
- ☞ En una reunión posterior, el equipo de dirigentes evaluará la actividad, analizará las conclusiones a que llegaron los jóvenes y tomará nota sobre los aspectos observados en la actitud de cada joven y en las reacciones del grupo.



# EXPERIENCIAS DE MI SECCIÓN SOBRE ESTA ACTIVIDAD

Fecha

Comentarios, resultados, modificaciones

I 2 5 0 0 6



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: '15 juegos de educación en el desarrollo para **scouts**', Oficina Scout Mundial. Elaboración: Central de Coordinación, REME. Redacción: Carolina Carrasco Lira. 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



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: **abril 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  
**Broses Nº 18, Ampliación** San Marcos,  
Xochimilco, México, D.F.

**PUBLICACIÓN FINANCIADA POR EL FONDO SCOUT NACIONAL**