



PEDAGOGIA DINAMICA

1

Porque somos Educadores:

SENTIMOS que los jóvenes en la actualidad asumen una actitud pasiva,

RECONOCEMOS que no hemos sido capaces de motivar a los muchachos, entusiasmándolos en ser responsables de si mismos,

OBSERVAMOS, con tristeza, cómo: flippers, taca-taca, aparatos de televisión, esquinas de calles aburridas, billares, drogas, licores, cesantía, consumen horas jóvenes, pletóricas de creatividad y energía; postran, atan, mediocretizan a tantos muchachos, ansiosos de libertad.

PROPONEMOS en este libro un método para Educadores:

- Que nos involucre como personas en su aplicación dentro o fuera del aula, recreándolo permanentemente;*
- Que nos capacite para entusiasmar al joven para que diseñe su proyecto personal, lo comparta con proyectos personales de otros muchachos, se encuentren como personas y, tomen la decisión de caminar juntos en grupos, programando, realizando y evaluando su proyecto grupal;*
- Que nos permita vivir personal y grupalmente; generar entre los muchachos vivencias nuevas como la "creatividad", "espacios educativos nuevos", "expresión de muchachos", "comunicación", "actitudes de generosidad, sencillez, lealtad, solidaridad", todas IDEAS FUERZA, impulsoras de juveniles "aventuras educativas".*

20.2260

20.2260

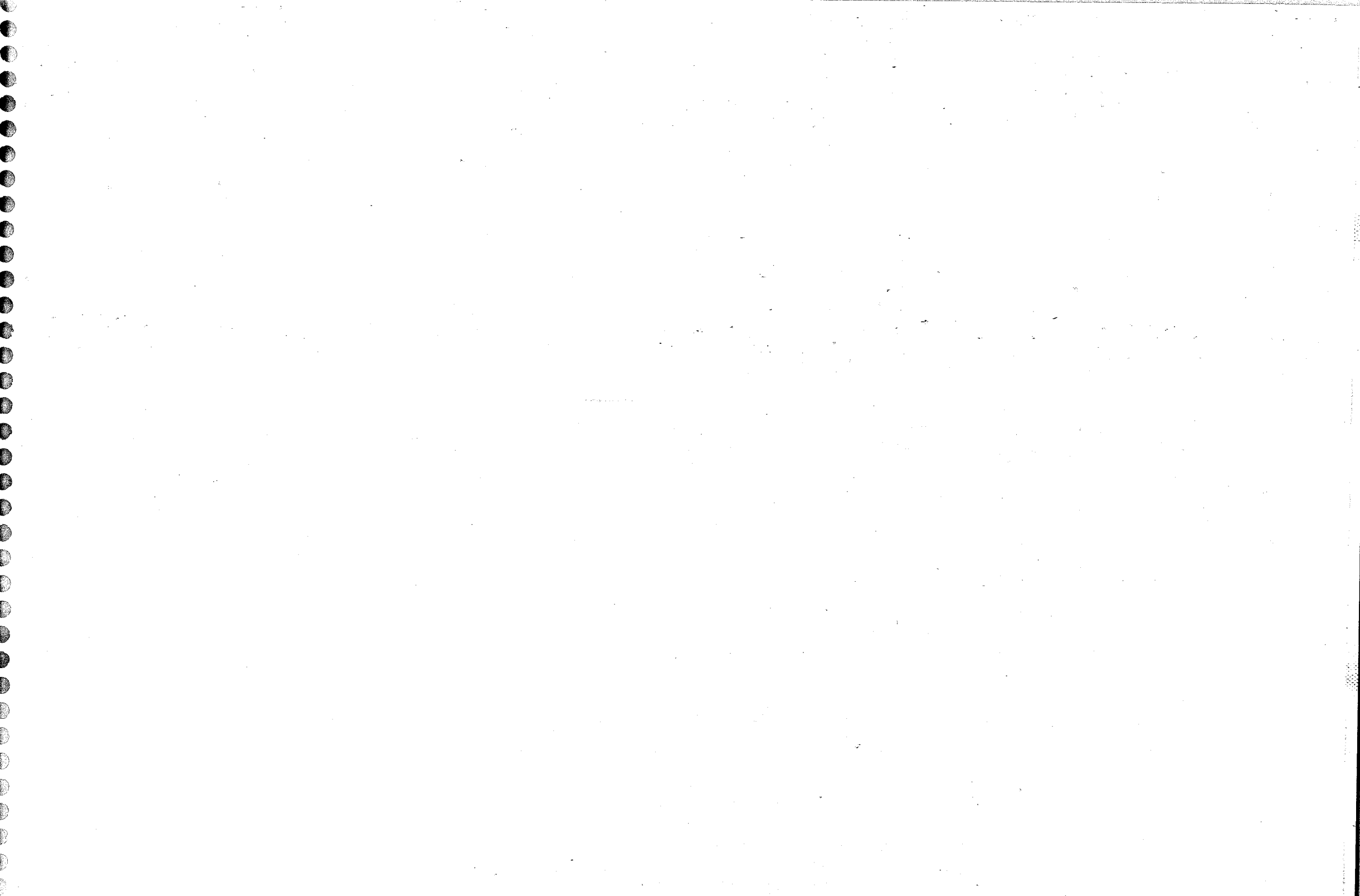


GERMÁN ABURTO SPITZER

LA GRAN AVENTURA EDUCATIVA

EDUCACION ESCOLAR Y EXTRAESCOLAR CENTRADA EN LA PERSONA





COLECCION
PEDAGOGIA DINÁMICA

1

La Gran Aventura Educativa:
Educación Escolar y Extraescolar centrada en la persona

GERMAN ABURTO SPITZER

Profesor Dpto. Educación de Adultos
y Educación Extraescolar de la Juventud
Pontificia Universidad Católica de Chile

Con la colaboración de:

FERNANDO BURROWS GALAN
FERMIN PEREIRA OPAZO
JOSE REYES SANTELICES
JAIME TORRES AEDO

Profesores Dpto. de Educación de Adultos
y Educación Extraescolar de la Juventud
Pontificia Universidad Católica de Chile

Con las debidas licencias
Fotografías: Mariarosa Piensi, HSP
Luis Guillermo Barrios
Portada: Sergia Ballini
Todos los derechos reservados
Inscripción N° 58.335
© EDICIONES PAULINAS
Vicuña Mackenna 10.777, La Florida (Stgo.), Chile
Vicuña Mackenna 6.299, Santiago, Chile
Impresor: Pía Sociedad de San Pablo
Vicuña Mackenna 10.777, La Florida (Stgo.), Chile
La Florida, enero 1984
Impreso en Chile - Printed in Chile

Ediciones Paulinas

Agradecimientos

A: Pilar Guzmán
Marcela y Verónica
comprensivas, leales, amigas.

A "Lupe", Verónica, Irma y Cecilia :
esposas de Fernando, Jaime, Fermín y José
por el "costo" de tiempo...

Al Padre Roberto Polain Cartier, sacerdote,
maestro y amigo, quien nos inspiró...

A Natalio Lozano, quien nos animó a emprender
la aventura de escribir.

A Eugenio Rodríguez, quien nos corrigió, motivándonos.

A Paul Siegel, quien nos infundió mucha fe en los muchachos.

Al Padre Víctor Gambino, educador humanista.

A la Fundación San Sebastián, equipo de Educadores.

Al Padre Miguel Macaya y su equipo de Educadores de la Población "Del Río"
en Concepción, primeros exploradores en terreno.

A Ediciones Paulinas
quienes creyeron en la Gran Aventura Educativa.

A Janine Constantín y Fernando Díaz, colaboradores de siempre.

A los muchachos y niños del Colegio Cristóbal Colón, la Escuela Juan Pablo II,
el "Notre Dame", el Colegio San Juan Evangelista, primeros aventureros,
que una y mil veces confiaron en sí mismos y en nosotros, sus Educadores.

Presentación

Existe en la actualidad un cierto consenso entre los educadores en orden a percibir un conjunto de deficiencias de los sistemas educativos, para concretar una estrategia de acción que responda a los intereses y necesidades del hombre y la sociedad.

Una señal de esta situación es la reacción de los propios educandos frente al significado del proceso educativo. ¿Por qué la palabra *educación* para el joven es sinónimo de tedio? ¿Por qué *educación*, para muchos, es sinónimo de "Sentarse a Escribir"? ¿Por qué, para muchos, los esfuerzos realizados en educación no producen los resultados esperados?

Frente a esta realidad queremos redescubrir el profundo significado del proceso educativo, encontrarle a éste una dimensión que sea capaz de entusiasmar al hombre, de motivarlo a amar la vida y desear intensamente vivirla; vivirla en plenitud, vivirla con otros, a quienes descubre, como amigos. Vivir experiencias que lo enriquezcan y faciliten el conocimiento de sí mismo, de los demás y del mundo en que habita.

En esta perspectiva, un grupo de educadores de la Pontificia Universidad Católica de Chile hemos querido hacer un aporte concreto, fruto de un conjunto de experiencias y reflexiones efectuadas en los últimos diez años, en diversos ambientes y con distintos grupos de edades.

Todo este quehacer lo hemos enfrentado con una profunda fe en el hombre, en las posibilidades que éste tiene de "*Ser cada vez más*", y en la educación, como una forma permanente de crecimiento tanto individual como comunitario.

A la sistematización de estas experiencias y reflexiones la hemos denominado "*Gran Aventura Educativa*", la cual recoge los principales aportes de la pedagogía del método scout y de otras modernas tendencias humanistas que se dan en educación.

¿Es la Gran Aventura Educativa una nueva teoría?, ¿un enfoque curricular directo?, ¿una nueva metodología? Ojalá que al término de la lectura de este documento usted nos ayude a responder estas preguntas.

Lo que sí tenemos claro es que, a través de ella, se pretende una optimización en el aprovechamiento, tanto de los espacios, como de los recursos, una relación generadora de crecimiento para educadores y educandos y un desafío a que cada persona descubra e internalice un conjunto de valores que orientan su vida.

Este documento de trabajo, en primer lugar, presenta una serie de hechos que nos permiten situarnos en la realidad y reflexionar frente a ella; a continuación se introduce el marco de referencia que pretende ubicar el aporte que se propone; enseguida se definen los principios orientadores de la *Gran Aventura Educativa*, que recogen entre otros los aportes de la Educación Personalizada y la Educación Permanente, para presentar posteriormente las instancias pedagógicas de la G.A.E., su vinculación con los principios; para concluir con el relato analítico de un proyecto educativo desarrollado en la perspectiva de la *Gran Aventura Educativa*.

Agradecemos a la Organización de los Estados Americanos, que a través de su Dpto. de Asuntos Educativos, aprobó e incorporó en uno de los Proyectos desarrollados en Chile, la elaboración de esta metodología extraescolar, en sus versiones preliminares.

Agradecemos a la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica, el apoyo que brindó a la maduración de esta alternativa metodológica. Especialmente a don Rafael Hernández y a la Sra. Josefina Aragonese, Decanos de la Facultad, quienes nos estimularon para seguir convirtiendo en realidad, los conceptos de "expresión", "aventuras educativas", "juegos", "creatividad", "nuevos espacios", que la Gran Aventura Educativa se atreve hoy a compartir con tantos educadores para ayudar al crecimiento y plenitud personal.

Qué decir del equipo cocreador: Fernando Burrows, guía y visionario; Jaime Torres, compañero de largas horas de redacción, tenaz y crítico; José Reyes, el más joven, preciso y exigente; Fermín Pereira, filósofo y consejero.

Con todos ellos compartimos experiencias, discusiones, campamentos, reflexiones, amistad, trabajo de un equipo que fue viviendo su aventura educativa a medida que maduraba la idea del método y cuyo compromiso hoy se concreta al servicio de jóvenes y adultos.

Nuestro agradecimiento, también, a la "savia nueva" del Dpto. de Educación de Adultos y Educación Extraescolar de la Pontificia Universidad Católica: Gloria Carranza, Roberto Farías, Ricardo Ro-

jas. Ellos nos alentaron con sus críticas y sugerencias a concretar la publicación de esta obra.

Convencidos de que esta proposición es válida por lo que ha significado para los jóvenes con los cuales hemos trabajado y por la coincidencia teórica que tiene con grandes corrientes contemporáneas, nos permitimos presentarle este documento de trabajo e invitarle a que nos ayude con su aporte en el enriquecimiento de esta sistematización.

GERMAN ABURTO SPITZER

Prólogo

No es fácil encontrar un libro sobre el arte de la expresión en el que las palabras surjan con la fuerza de la experiencia vivida.

Tampoco es fácil encontrar un proyecto educacional válido basado en la aventura de vivir expresándose.

No obstante son los hechos y la imaginación los que nos devuelven el sentido profundo de la realidad.

La imaginación no es una fantasía inútil. Es la única posibilidad de sobrevivencia, no sólo de nuestros sistemas educativos, sino de nuestra actual civilización.

Los hechos, el acto de expresar no son una experiencia emocional a la deriva. Es la única posibilidad de crecer; la que Rogers ha definido como "el arte de convertirse en persona".

Educar es posible.

No hacen falta más medios.

Tampoco es necesario destruir lo que existe.

Basta con dejarse llevar por ese entramado de relaciones vitales que fluyen en el seno de una colectividad cuando imagina y actúa.

"La Gran Aventura Educativa", en este sentido, no es un libro de letra muerta y de palabras con valor de enciclopedia.

Aquí las palabras son las justas para dar forma a la imaginación y poder transmitir los hechos.

Yo misma me veo obligada a actuar así a la hora de presentar este libro abierto.

¡Abierto!

Abierto, porque es una aventura de la que no se cuenta el final.

Este es uno de los valores principales que encuentro en estas páginas: como todo hecho educativo auténtico, el tiempo, el espacio y las experiencias que aquí se relatan, no se agotan en sí mismas.

En la lectura crítica de esta obra el lector tendrá la satisfacción de encontrar el eco de sus propias experiencias y la certidumbre de que la totalidad de expresar desde sí mismo no es el resultado de la correcta aplicación de un recetario, sino la aventura comprometida de creer siempre.

Esta alegría de vivir expresándose es la que atraviesa los muros de la escuela, la que vence las inhibiciones tan comunes en el arte de educar, la que hace del sistema educacional un hecho de vida, la que da a la educación el sentido de lo gratuito, la que rompe la distancia entre las generaciones, la que supera los intrincados caminos creados por la técnica, la que sobrevive a las limitaciones y los sufrimientos, la que da valores de sentido al hecho de tener que convivir con nuestra "inhumana inanimal humanidad".

Todo esto podría parecer una utopía.

Lo es. No sólo lo parece.

He dejado correr la pluma y ha surgido la utopía.

Algo así debió de suceder a los autores mientras concebían el nacimiento de este libro.

Yo he tenido la suerte de conocerlos personalmente y de comprobar la veracidad práctica del proyecto que aquí se relata: he visto a los profesores, a los alumnos, a los padres, a los apoderados, a los monitores y a muchas personas relacionadas con "La Gran Aventura Educativa". Los he visto crecer, en el transcurso de estos años, con la fuerza y la vitalidad con la que crece la hierba en los campos del Sur.

También allí, en Chaura y en las comunidades mapuches del entorno de Villarrica*, la Gran Aventura Educativa florece como las araucarias de la cordillera y se confunde con la sabiduría ancestral y el rito que nace de la Madre Tierra y del Padre Dios.

Más arriba he dicho que educar es posible.

Después de mi contacto con esta fértil realidad afirmo que lo único posible es la utopía.

* Lola Poveda, Doctora en Educación, se refiere al Proyecto Especial de Desarrollo socio-educativo en comunidades rurales indígenas que la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica de Chile, junto a la Organización de Estados Americanos desarrolla en la zona de Villarrica.

Es fácil confundir la utopía con la imprecisión, el desorden o el descontrol. Así se presentan muchas experiencias en el campo de la expresión y del arte. "La Gran Aventura Educativa" refleja, sin restar nada a la espontaneidad de las experiencias, un pensamiento coherente, un hacer armónico y el rigor de una investigación seria.

También la educación en el futuro tendrá que abrir las puertas de la persona a la ventana del cosmos para volver a sentir y a aprender en lo más profundo de su ser esa arbitraria armonía, este riguroso orden donde todo se recrea y donde el hombre pueda dejar ya de mirarse sólo a sí mismo por haber perdido el miedo a la trascendencia.

No quiero desviar la atención de la obra que trato de presentar; pero me van a permitir que acabe con un relato que me impactó mucho y que tuve ocasión de trabajar en un curso de teatro con mis alumnos de la Universidad Católica.

Algunos lo recordarán: es de un joven autor chileno (Andrés Gallardo) y se titula: "El Hombre que fabricó un río".

Pedro Rodríguez Quiroz tuvo una idea aparentemente torpe y utópica: hacer llegar el agua desde las nieves altas de la cordillera a sus tierras, al valle de Coyagua que era un valle de sol: "seco pero fértil". Todos lo tomaron por loco.

A nadie más que a él se le había ocurrido la absurda tarea de construir un río.

Pero él se fue y trabajó duro.

"Habían pasado más de ocho veranos" y el río llegaba ya a la falda de la montaña desde donde alcanzaría el valle con los deshielos de la primavera.

Pedro decide volver a su casa.

Antes de partir mira a su alrededor. Algo ha cambiado en él en ese recorrido cordillera abajo.

"Y habla sus primeras palabras desde que comenzó a fabricar el río: — Me voy a quedar a vivir aquí. Es buena tierra".

Los que iniciaron esta "Gran Aventura Educativa" decidieron llegar de golpe a lo alto de la cordillera. Pusieron allí sus carpas y soñaron con hacer correr un poco de agua fresca por el árido valle de la educación institucionalizada: árida en sus métodos, agotada en su propia cotidianeidad, seca en sus recursos creativos.

Cuando el proyecto estaba esbozado había nacido "La Gran Aventura Educativa". Entonces dijeron —que me perdonen los autores la libre interpretación—:

—“Nos vamos a quedar aquí. Es buena tierra”.

Yo les agradezco que hayan acogido en esta carpa tan arraigada y tan itinerante. Y no dudo en invitar al lector de estas páginas a correr la misma suerte.

Barcelona, julio 1983.

LOLA POVEDA

Capítulo 1

Una realidad que nos inquieta y nos plantea un desafío

Los educadores, en mayor o menor grado, nos sentimos responsables del desarrollo de la niñez y la juventud. Y lo mejor de nuestras vidas resuena con todo aquello que facilita u obstaculiza este desarrollo. No sólo resuena, nos conmueve, nos inquieta, a veces nos violenta, otras veces nos abraza, nos entusiasma y nos plantea nuevos y exigentes desafíos.

De la riqueza infinita que tiene la realidad, hemos seleccionado algunos trozos que representan aquellos aspectos que hoy nos preocupan y frente a los cuales la metodología aquí propuesta cobra un especial sentido.

Frente a ellos, quizás cerca de ellos, nos encontremos con testimonios juveniles que nos muestran la esperanza y el sueño hecho verdad, vida, acción y aventura que nos mueven a creer en el cambio y a producirlo.

1. Flash educativos: Trozos de la realidad que nos inquieta

Flash educativo 1

“Diversos grupos de adolescentes deambulan por las calles sin rumbo fijo; otros permanecen sentados alrededor de un moderno tocadisco situado estratégicamente en un restaurant de la esquina más concurrida. Sus 15 a 18 años, vigorosos, intercambian ideas sobre las posibles alineaciones de los equipos de fútbol que saldrán el domingo a la cancha para el match de la Liga Profesional; también especulan sobre el color del vestido que lucirán las muchachas en la fiesta que se prepara para festejar el vigésimo aniversario de la población. Mientras sus monedas van alimentando a través de los minutos los mecanismos que permiten al cantante de moda proseguir sus intervenciones musicales, distintos gestos apoyan el ritmo que emana de la aguja, presionando interminablemente

el disco que gira, monótono. Después de tres horas de charla, sólo interrumpida por la llegada de otro amigo, que desvía levemente la conversación, el grupo tiende a disgregarse, quedando en el ambiente la tácita invitación para el día siguiente, a la misma hora, en que se volverán a encontrar para seguir intercambiando opiniones sobre "variados temas de actualidad..."

Frasas para reflexionar

- "permanecen sentados"
- "deambulan sin rumbo fijo"
- "sus quince a dieciocho años, vigorosos"
- "también especulan"
- "sus monedas... permiten al cantante de moda..."
- "monótono"...
- "presionando interminablemente el disco que gira"...
- "volverán a encontrarse para seguir intercambiando ideas"...



Flash educativo 2

"Gran satisfacción han manifestado los Conductores de todos los canales de televisión al comprobar que se ha elevado significativamente la sintonía, especialmente, por parte de la juventud. En efecto, las últimas series de *acción*, adquiridas en países del extranjero, como los programas vivos de concursos y musicales, han logrado retener a más muchachos entre 13 y 17 años, frente a las pantallas chicas, durante tardes enteras, en lo que se ha llamado "el bloque infantil y juvenil". En la proporción en que siguen creciendo antenas en los techos de muchas casas y edificios de departamentos, también se ha ido paralizando el movimiento de innumerables niños y jóvenes que ahora, en mayor cantidad según los ejecutivos de los canales, están sentados, mirando fijo el movimiento que otros ejecutan. "Estos positivos resultados" son muestra clara de la imaginación desplegada por los Técnicos, por su trabajo en equipo y por la debida programación, ejecución y evaluación sistemática que han realizado para el logro de sus objetivos.



Frases para reflexionar

- “se ha elevado significativamente la sintonía (de T.V.) especialmente, por parte de la juventud”.
- “las últimas series de acción”...
- “adquiridas en el extranjero”...
- “han logrado retener a más muchachos entre 13 y 17 años, frente a las pantallas chicas, durante tardes enteras”...
- “en la proporción en que siguen creciendo antenas... también se ha ido paralizando el movimiento de innumerables niños y jóvenes...”
- “están sentados, mirando fijo el movimiento que otros ejecutan”...
- “estos positivos resultados”...
- “técnicos de T.V. imaginativos: programan, ejecutan y evalúan”...

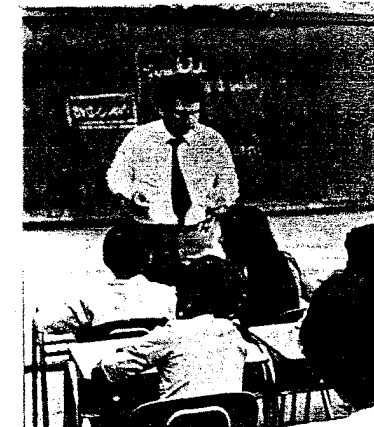


Flash educativo 3

“Una compañía cinematográfica de América Latina tiene en mente una superproducción de ciencia ficción que, seguramente, dará mucho que hablar en los países que se estrene. El tema versa sobre el intento de un Grupo de Científicos de optimizar el aprendizaje de unos muchachos entre once y catorce años. Después de una primera fase exploratoria en que observaron cómo estos preadolescentes jugaban, corrían, buscaban aventuras, se escondían, desplegaban su imaginación, construían cabañitas, en-

carnaban personajes atractivos, descansaban poco, conversaban, no se mentían entre ellos, se reían, *procedieron* a la segunda fase: **crearon unas salas para cuarenta o cincuenta niños, más o menos, los sentaron en filas, unos detrás de otros, y, durante seis horas al día, cinco días a la semana, cuatro semanas al mes, esto a través de ocho meses al año, en ocho años consecutivos; consiguieron que varios Adultos les hablaran cada 45 minutos de distintas disciplinas, como Matemáticas, Castellano, Ciencias, Inglés, Historia, Ciencias Sociales, Educación Física, Artes Manuales y Dibujo.** El film tratará de las actividades desarrolladas por los muchachos, en las 4ª y 5ª horas de la mañana, del quinto mes, cuando habían escuchado un número exorbitante de palabras, de distintos buenos Maestros que hacían esfuerzos por prohibir los avioncitos de papel que volaban por el espacio aéreo, o impedir las carreras de autos por los corredores, entre las filas, o detener los proyectiles que zumbaban desde los distintos puntos estratégicos de la sala. La cinta presentará secuencias muy interesantes, cuando se muestra el interior de la cabecita de un muchacho, después de cinco años de esta genial experiencia. Por medio de métodos modernos psicotécnicos, el celuloide revelará la mezcla increíble que todos los ingredientes disciplinarios van produciendo en el interior, *acusando relativos avances* en el aprendizaje y cambios de conductas *menos permanentes* en los educandos...

La cinta tiene pasajes dramáticos en que se comprueba una vez más, cómo necesita el niño del juego, cómo su naturaleza investigadora y curiosa, ansiosa por aprender cosas nuevas, se abre al conocimiento práctico y activo. Es un film que hará reflexionar a los adultos...



Frases para reflexionar

- “optimizar el aprendizaje de un grupo de muchachos entre once y catorce años”...
- “cómo estos preadolescentes jugaban, corrían, buscaban aventuras”...
- “desplegaban su imaginación, construían cabañitas, encarnaban personajes atractivos”..., “formaban grupos de amigos”, descubrían, inventaban, imitaban”...
- “crearon una sala”..., “los sentaron en filas, unos detrás de otros, y durante seis horas”..., “cuatro semanas al mes”..., “ocho años consecutivos”...
- “varios Adultos les hablaban durante 45 minutos de diferentes materias”.
- “cuando habían escuchado un número exorbitante de palabras”.
- “que hacían esfuerzos por prohibir los avioncitos de papel que volaban por el espacio aéreo”, “o detener los proyectiles que zumbaban”...
- “el celuloide revelará la mezcla increíble de todos los ingredientes disciplinarios”...
- “se comprueba una vez más, cómo necesita el niño del juego, cómo su naturaleza investigadora y curiosa, ansiosa por aprender cosas nuevas se abre al conocimiento práctico y activo”...

2. Testimonios que nos muestran un camino

Experiencias vividas 1

“¿Qué más estímulo que tener 15 a 20 años?”

Cuando estos jóvenes tengan 50 a 60 años no tendrán nada que recordar, ni experiencias de acciones emprendidas ni aventuras apasionantes (Miguel, O. Dramát. “Si el grano de trigo no muere” Equipo Expresión Notre Dame).

Eric: parece mentira (reflexivamente)... un día soñamos con una aventura grande, construir una nave de juguete, capaz de surcar el espacio y convertir nuestras ilusiones en realidad.

Galo: “Y esa nave de juguete la transformamos en una de verdad que ahora navega con rumbo desconocido”...

Marcelo: “No, Galo, dejará de ser desconocido cuando nosotros decidamos guiarla donde nosotros queremos... ¿no fue así la primera fase de nuestra aventura?”

Siempre dudaron de nosotros, hasta que mostramos que éramos capaces de realizar proyectos fabulosos... y aquí estamos”...

(Creación dramática colectiva “¿Me dices que sí?”, 1975, E. Expresión N. Dame, Jóvenes de 14 a 17 años).



“¿Qué opinión te merece esta encuesta?”.

“Excelente, porque permite saber las fallas y las cosas buenas que se han hecho, durante esta gran actividad y ayuda a hacerse el hábito de programar y evaluar cualquier actividad que se emprenda”.

(Encuesta Evaluación Gran Aventura Grupo N. Dame, 15 julio 1975, J.D.A. 15 años).

“Desea tu acción
proyecta tu misión
y lánzate al espacio
a investigar el sol”.

“Atrévete a partir
descubre la amistad
y juntos narrarán
lo que es vivir feliz”.

“Decídate a escoger
y ponte a caminar
convierte en realidad
tus sueños de niñez”.

(Canción “La Gran Aventura Educativa”. Obr. Dram. Creac. cole ¿Me dices que sí? E. Ex. N. Dame. 1975).

“Expresión”, significa *muchas responsabilidades* que se asumen colectivamente, con creatividad, para el servicio de los otros”. (“Pedagogía de mi expresión”. Colec. “La Aventura de mi Libertad”).



Experiencias vividas 2

“Hoy día en clases dibujamos e hicimos actuaciones. Sugiero que sigamos haciendo cosas como la que hicimos ahora...”. (H.A.R. 12 años, 7° año básico? Bitácora personal).

“En la clase de hoy aprendí que a mis compañeros les gusta que los trate por su nombre” (F.J.V. 12 años, Bitácora personal).

“La clase estuvo muy entretenida. El grupo resultó bueno... José (el profesor) me llamó la atención tres veces... me salvé jabonado. Aunque no atendí mucho a la clase, entendí bastante... el nombre de mi Grupo es genial, los otros también. Aprendí a tratar con mis compañeros”... (C.V.V. 13-años, 7° año clase del 24.3.76; Bitácora personal).

“La clase no estuvo entretenida: José (el profesor) habló mucho y aprendí poco... uno se quedaba dormido de tanto que hablaba... (El mismo alumno una semana después).

“Aprendí que no sólo hay que esforzarse por un ramo, por ejemplo Matemáticas o Historia, sino que hay que captar la relación que existe entre ellos...” (C.A.B. 12 años, Bitácora personal; 10 marzo 1976).

3. La Educación Extraescolar: ¿una respuesta?

Ante la realidad anteriormente descrita surgen diversas formulaciones de causas y alternativas de solución. Desde las que encuentran las raíces de este fenómeno en la familia, hasta los que consideran que el sistema social es el responsable, pasando por aquellos que hacen énfasis en las crisis de valores, vocacionales, etc., o que culpan definitivamente a la Escuela de no estar abordando la formulación integral de sus alumnos limitándose a una acción puramente instructiva.

Entre estos últimos se encuentran aquellos que perciben en las actividades extraescolares que organizan y promueven las escuelas y otras organizaciones, como un sendero propicio para alcanzar y facilitar el desarrollo infantil y juvenil que ni la familia, ni la escuela tradicional ni la sociedad en general logran actualizar.

Esta valoración de las actividades extraescolares, vistas en una perspectiva educativa, si bien nos parece interesante y valiosa, nos lleva a formular algunas interrogantes y a puntualizar algunos aspectos.

- a. En primer lugar, si vemos la realidad escolar, comprobamos que las actividades extraescolares y por ende, la educación extraescolar, ofrece distintas características en su orientación, contenido y metodología, que en la mayoría de los casos limita sus alcances educativos al poner su acento en factores externos al alumno y no en su persona, su camino y su vida. Esto ocurre, por ejemplo, cuando se utiliza prioritariamente como un medio para compensar las deficiencias de los alumnos en relación con el aprendizaje de las asignaturas; o cuando se percibe básicamente como una respuesta a una real o supuesta necesidad



de ocupar su tiempo libre. Como consecuencia y respuesta natural a estos u otros énfasis que se ponen en el significado de la Educación Extraescolar, se encuentran grandes diferencias curriculares y metodológicas, y diferencias en las necesidades y características de los recursos humanos utilizados, en los factores de evaluación y en el enfoque de su desarrollo. En el capítulo siguiente desarrollaremos más acabadamente lo relativo a esta materia.

- b. La otra reacción que nos produce esta valoración de la Educación Extraescolar obedece al temor de que lo llamado "escolar" sea percibido como algo estático, rígido, inmodificable, ante cuyas limitaciones y errores no cabe más que la búsqueda de fórmulas preventivas, complementarias o compensatorias, entre las cuales estaría la Educación Extraescolar. De hecho esta última subraya como *sus* características los métodos activos, entretenidos, creativos, de desarrollo de la formalidad, etc., reconociendo, encubiertamente, que lo escolar es lo pasivo, aburrido y repetitivo; en suma: un mal necesario.

Nosotros no compartimos ese planteamiento y consideramos altamente discutible la división Escolar-Extraescolar. Pero más aún: no encontramos más obstáculos que nuestra *propia* formación y concepción de la educación para transformar lo "Escolar" en una experiencia creativa, enriquecedora, activa, entretenida. Con esto queremos decir que la Gran Aventura Educativa, el método aquí propuesto, lo consideramos y lo hemos comprobado, como un camino válido para todo el quehacer educativo de la Escuela. Si bien entendemos que es más fácil su aplicación en el área Extraescolar y en esa perspectiva está básicamente desarrollado en este texto.

Capítulo 2

La Educación Extraescolar

1. El desarrollo de la Educación Extraescolar

La necesidad de desarrollar la educación no formal no es un elemento que suscite controversias en la reflexión pedagógica actual. Por el contrario, a partir del enfoque totalizante de la educación permanente, numerosos esfuerzos —oficiales o particulares— han tendido a su implementación y desarrollo en los distintos países.

En este creciente desarrollo de la educación no formal, especial interés ha recaído sobre la llamada Educación Extraescolar de la juventud, centrándose en ella la atención de muchos educadores y organizaciones ministeriales, eclesiásticas o particulares.

El esfuerzo de estos educadores y organizaciones se ha centrado fundamentalmente en cinco aspectos:

1.1. La fundamentación teórica o conceptualización

En este aspecto, se ha tratado de situar conceptualmente la educación extraescolar de la juventud en un marco más general, de forma que no aparezca desvinculada de todo el proceso educativo.

Se ha recurrido con este fin a consideraciones filosóficas, psicológicas y pedagógicas y, parece ser que se ha conseguido —al menos teóricamente— sobrepasar concepciones reduccionistas de la educación extraescolar.

A través de esta conceptualización se ha logrado una cierta unificación de criterios y conceptos. Es así como muchos términos convencionales definen en la actualidad conceptos más amplios y profundos que los que

definían tradicionalmente. Por ejemplo, el término "recreación", que era prácticamente sinónimo de diversión, para un educador extraescolar significa ahora lo que semánticamente quiere decir "re-creación", es decir, un encuentro creativo con el mundo, con los demás y consigo mismo.

Lo mismo sucede con términos como "grupo", "educador", "acción educativa", "expresión" y muchos otros. Incluso se ha llegado a renegar de la denominación "extraescolar" para evitar cualquier riesgo de separatividad respecto de todo el proceso educativo.

Ciertamente que la ampliación de estos conceptos no se debe exclusivamente a la ampliación del campo de las ciencias de la educación, sino también al desarrollo paralelo de otras ciencias humanas.

1.2. La formación de recursos humanos

El desarrollo de la educación extraescolar requiere necesariamente de la presencia de educadores capacitados en varios aspectos: conducción de grupos, manejo de recursos pedagógicos nuevos, administración de procesos extraescolares, etc.

Diversas organizaciones se han preocupado de la formación de recursos humanos para la educación extraescolar, enfatizando distintos aspectos según sea la concepción inicial que se tenga del proceso educativo.

La reflexión sobre los recursos humanos para la educación extraescolar y su formación ha contribuido en parte a la ampliación del concepto de educador: se ha procurado no aplicarlo sólo al profesional de la educación, sino más bien extenderlo a la comunidad entera, de forma que la mayor cantidad de personas asuma una responsabilidad consciente en el proceso educativo. Es notable a este respecto observar el desarrollo de la "escuelas de padres", los seminarios abiertos sobre temas educativos, la participación algunas veces positiva de los medios de comunicación social, etc.

1.3. El desarrollo metodológico

La ampliación del concepto de educación extraescolar a través de la conceptualización ha desembocado inevitablemente en una preocupación por los problemas de orden metodológico.

Si se acepta la necesidad de desarrollar la educación extraescolar, habrá que aceptar también el desafío de dotarla de una metodología coherente con las necesidades que se pretenden satisfacer. La educación extra-

escolar no puede ser vacía de contenidos, y necesita, por lo tanto, de una metodología que permita formularlos y actualizarlos.

El problema metodológico ha sido enfrentado de muy diversas formas, a partir de sus fundamentos.

1.4. El desarrollo cuantitativo

Se ha procurado en este aspecto atender a la mayor cantidad de jóvenes a través de diversas organizaciones preocupadas del desarrollo de la educación extraescolar. Sin embargo, este crecimiento cuantitativo no siempre ha sido sostenido por un crecimiento cualitativo proporcional.

Es innegable que la población atendida ha crecido significativamente, manteniéndose distintos énfasis: desde grupos especializados en alguna disciplina... (grupos científicos, coros, grupos, dramáticos, clubes deportivos) hasta organizaciones que pretenden dar una atención global a las necesidades del joven (algunos grupos de iglesias, scoutismo...).

Uno de los indicadores del crecimiento cuantitativo y de la difusión de la educación extraescolar es el aumento presupuestario y la creación de organismos estatales (Departamento de Educación Extraescolar, canal recreativo nacional):

1.5. La implementación

La educación extraescolar, por su crecimiento cuantitativo y cualitativo, ha requerido de una implementación cada vez mayor y más compleja. Es así como las organizaciones preocupadas de su desarrollo han debido proveer a los educadores de variados "recursos pedagógicos" o "instrumentos" para la educación extraescolar. Numerosas publicaciones de no menos numerosos proyectos u organizaciones han pretendido —más o menos sistemáticamente— satisfacer esta necesidad: publicaciones de juegos, actividades recreativas, expresión dramática o artística, técnicas grupales, administración de procesos no formales, etc.

2. Los distintos énfasis en Educación Extraescolar y sus repercusiones curriculares

Los desafíos planteados para el desarrollo de la educación extraescolar han sido asumidos con distintos énfasis por diversos sectores u orga-

nizaciones. Es importante hacer una reflexión sobre estos distintos énfasis, no con el fin de hacer una "tipología" de enfoques curriculares para la educación extraescolar; sino más bien con la intención de plantear un nuevo desafío: **el desafío de la integración**. Se hace cada vez más indispensable enfrentar la práctica de la educación extraescolar con una visión integradora.

2.1. Énfasis en la ocupación del tiempo libre y la actividad

Se sostiene que la educación es fundamentalmente una respuesta a necesidades. Nadie desconoce la necesidad que tiene el niño y el adolescente de ocupar su tiempo, de tener algo que hacer y alguien con quien estar. La educación extraescolar viene a satisfacer esta necesidad y, como el tiempo se llena con actividad, se enfatiza la cantidad y la variedad de actividades. La calidad de las actividades es lo que otorga a esos grupos el carácter de educativos, aun cuando muchas veces, por consecuencia lógica del énfasis inicial descrito, la calidad se confunde con la cantidad de tiempo invertido en forma atractiva por grupos de jóvenes.

Las limitaciones de este énfasis son evidentes, y los mismos jóvenes se han encargado de expresarlas: el problema del tiempo libre es cada vez menos real por el desarrollo exorbitante de la televisión; los juegos electrónicos, los espectáculos especialmente, en los niveles sociales medios y altos; y por la temprana incorporación al mundo del trabajo en los niveles sociales más postergados. Este énfasis se basa en una necesidad providencial y exterior del sujeto.



Las consecuencias curriculares generadas por este énfasis pueden resumirse de la siguiente manera:

- Los contenidos y programas estarán centrados en la actividad, necesariamente atractiva para poder ser una alternativa en la ocupación del tiempo de los jóvenes..., importará más la cantidad que la calidad. Esta última no constituirá la intencionalidad fundamental.
- Se requerirán educadores que sean hábiles en la conducción de actividades atractivas para los jóvenes y que manejen las técnicas necesarias para el desarrollo de esas actividades específicas: "monitores" que organicen y dirijan grupos de jóvenes.

c. Los esfuerzos metodológicos que se hagan estarán centrados en la actividad que se desarrolle, insistiendo en aquellos aspectos que garanticen un éxito visible y cuantificable. Los grupos que se formen no necesariamente serán homogéneos ni estables, puesto que se constituirán para desarrollar una actividad específica al final de la cual pueden disolverse, incorporándose las personas a otros distintos grupos en función de otra actividad.

d. El éxito de los grupos será medido por la cantidad y variedad de actividades desarrolladas en la mejor forma posible y por la mayor cantidad de participantes.

e. El desarrollo de la educación extraescolar se identifica en esta perspectiva con el aumento progresivo de la cantidad de personas atendidas.

2.2. Énfasis en la superación de deficiencias programáticas: (educación extraescolar = actividades coprogramáticas)

Es reconocido que el subsistema de educación formal tiene como misión preponderante la entrega de contenido programáticos en vistas a la capacitación. Es sabido también que el sistema escolar, en el caso de niños y adolescentes, no logra cumplir esta misión, pues está limitado en muchos aspectos.

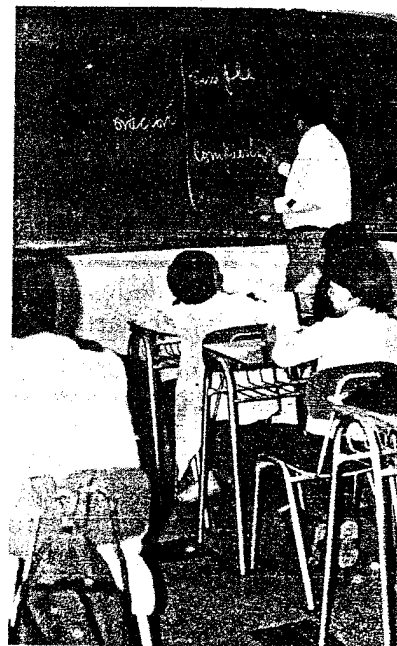
En esta perspectiva, se entiende la educación extraescolar como una complementación —a nivel de contenidos, técnicas y actitudes— del sis-



tema escolar. Así, por ejemplo, se ha llegado al extremo de proponer contenidos escolares y contenidos extraescolares sobre un mismo tema. Para ilustrar esta última afirmación, considérese la siguiente proposición: **“La sistemática del idioma, el estudio de las corrientes literarias, la ortografía y la gramática son preocupaciones del sistema escolar; mientras que el hacer teatro, el asistir a espectáculos culturales, el hacer un taller de literatura o una exposición sobre determinada época de la historia, son preocupaciones de la educación extraescolar”**.

Este enfoque restringe tanto a la educación extraescolar como al sistema escolar, y coloca un acento pragmático que no satisface las necesidades de los jóvenes, además de la separatividad que imprime al proceso educativo.

Las consecuencias curriculares generadas por este énfasis puede resumirse de la siguiente manera:



- Los programas serán “co-programas”; es decir, conjuntos de contenidos, técnicas, habilidades o actitudes a lograr, complementarias o “de refuerzo” respecto de las que se logran a través de las experiencias escolares programáticas.
- Los educadores, en esta perspectiva, deberán ser profesores que, prolongando su actividad docente programática, sean capaces de desarrollar actividades complementarias interesantes con grupos de jóvenes. Se precisará, entonces, que dominen y “amen” su especialidad, y que sean metodólogos creativos para la mejor transmisión de ésta.
- La metodología empleada enfatizará la investigación, la actividad, la experimentación en relación a los tópicos que se quieran estudiar como complementos de los contenidos dados a nivel de la sala de clases.
- El éxito de los grupos será medido en función del aprendizaje cognitivo que alcancen los participantes, del nivel de dominio que se logre en un determinado tema.
- El desarrollo de la educación extraescolar será identificado con la generación de mejores recursos, materiales didácticos y otros elementos que puedan significar una posibilidad concreta de prolongar los programas escolares en forma atractiva para los jóvenes.

2.3. Énfasis en la especialización

Numerosos grupos tienen una especificidad que los caracteriza, tratando prioritariamente de contribuir al desarrollo físico y el talento deportivo, contribuyendo también, colateralmente, a la formación del carácter.

En otros grupos se observa un énfasis en el desarrollo afectivo-religioso; privilegiando ostensiblemente este aspecto y sin dejar por ello de contribuir al desarrollo integral de la personalidad.

Otras veces se enfatizan aspectos cognitivos, originándose grupos de actividad casi exclusivamente científica, literarias u otras.

Este tipo de énfasis suele conducir a la “especialización” y a la clausura del grupo en sí mismo, transformándose no pocas veces en elites que se esfuerzan por conseguir un alto grado de perfección.

Las consecuencias curriculares generadas por este énfasis, pueden resumirse así:

- Puesto que se persigue un cierto grado de especialización, los programas se organizarán a partir de la especialidad elegida, complicándose más a medida que se vayan consiguiendo mejores logros. En los programas quedará definida la especificidad típica de cada equipo.
- Los educadores serán elegidos prioritariamente como especialistas en la disciplina que ha dado origen a cada grupo: especialistas en deportes, en dirección coral, en fotografía o cualquier otra alternativa.
- La metodología empleada dependerá de la especialidad que se esté desarrollando. Los grupos se formarán a partir de una “reunión de talentos” y/o intereses comunes.
- El éxito de los grupos será medido por el grado de perfección conseguido en la especialidad que practican.
- Finalmente, el desarrollo de la educación extraescolar será identificado, en esta perspectiva, con la promoción, formación y desarrollo de grupos de jóvenes especialistas.



2.4. Énfasis en la mística y la tradición

Existe también una tendencia que enfatiza la vida institucional y sus expresiones. Este tipo de grupos se caracteriza por centrarse en gran medida en tradiciones, ritos, ceremonias, símbolos, extremándose los formalismos. Suele tratarse de grupos más bien cerrados y rígidos, con una fuerte identidad grupal y pertenecientes, por lo general, a antiguas instituciones con numerosas tradiciones. Este excesivo formalismo y tradicionalismo se convierte en el motivo de cohesión de los grupos, más que la actividad que ellos desarrollan.

Este énfasis tiene limitadas consecuencias curriculares, pues casi no importan los programas y métodos, centrándose su existencia en una mística grupal arraigada en numerosas expresiones de carácter simbólico y afectivo. Un educador místico, adherido afectivamente a una institución o grupo de personas, con un fuerte sentido de la tradición, sería lo esperado en esta perspectiva.



2.5. Énfasis en la persona

(Educación extraescolar personalizada)

Los esfuerzos por personalizar el proceso educativo, pretendiendo superar la parcialidad de los énfasis anteriores, están siendo cada vez más intensos y notorios en los últimos años. Han sido tan diversos estos esfuerzos, que el término "persona" ha pasado a ser equívoco; se aplica frecuentemente a realidades muy distintas, se confunde "personalización" con "individualización", se habla por igual de "educación personalizada" en lugares donde se están aplicando criterios y métodos muy disímiles.

La educación extraescolar puede entenderse también desde una perspectiva personalista; pero, ¿qué significa un "énfasis en la persona"? ¿qué implicancias tiene para la educación extraescolar?

Para contestar la primera pregunta, ha de seguirse un método filosófico, haciendo una reflexión sobre el hombre, tratando de comprender sus experiencias más exclusivas y las que le deparan una mayor plenitud. Este camino ya ha sido recorrido por los filósofos, quienes —paradojal-

mente— no han comenzado por definir a la persona, porque se trata de una realidad indefinida: "Nada que la exprese la agota" (Mounier). Más bien han tratado de entenderla "como una actividad vívida de autocreación, de comunicación y de adhesión, que se aprehende y se conoce en su acto, como movimiento de personalización"¹. El universo de la persona es el universo del hombre, libre, creador, en una perspectiva individual y social. La persona no es un objeto que podamos conocer desde fuera, sino que es una realidad que hacemos desde dentro: "presente en todas partes, no está dada en ninguna"².



No es el objeto de este trabajo hacer una presentación de la filosofía personalista, sino más bien considerar las implicancias que ésta tiene para la educación extraescolar en el ámbito metodológico y curricular en general.

A este respecto, nos encontramos en primer lugar con una dificultad de sistematización. El personalismo "no rehuye la sistematización, pues el orden es indispensable en los pensamientos: lógica, conceptos, esquemas de unificación no son útiles solamente para fijar y comunicar un pensamiento que sin ellos se disolvería en intuiciones opacas y solita-



rias; sirven para sondear esas intuiciones en sus profundidades, son instrumentos de descubrimiento al mismo tiempo que de exposición (...). Empero, como su afirmación central es la existencia de personas libres y creadoras, introduce en el corazón de las estructuras un principio de imprevisibilidad que disloca toda voluntad de sistematización definitiva. Nada hay que pueda repugnarle más que la predilección, hoy en día tan común, por un aparato de pensamiento y acción que funcione como un distribuidor automático de soluciones y de consignas. Barrera para la investigación, seguro contra la inquietud, la prueba y el riesgo”³.

Asumiendo esta dificultad inicial, propondremos en los capítulos siguientes aquellos elementos —a nivel de principios y procedimientos— que creemos son fundamentales para una educación extraescolar personalizante, y que hemos sistematizado a través del Método de la Gran Aventura Educativa.

Capítulo 3

La Gran Aventura Educativa: Un método centrado en la persona

1. Un método para la educación permanente

El estudio y análisis de la realidad juvenil que estamos realizando y las innumerables experiencias vividas en campamentos, obras de teatro, talleres científicos, artísticos, aventuras scouts, innovaciones al interior de la sala de clases, nos han llevado a concebir el método que aquí presentamos.

Pensando que a nuestra juventud, siempre inquieta y crítica, o a aquella otra, pasiva y dependiente, **es necesario motivarla para que recupere en nuestro tiempo el ser Persona.**

Deseando que muchos adultos redescubran la vida al emprender aventuras educativas...

Y finalmente, haciendo votos para que jóvenes y adultos **se encuentren**, afrontando su crecimiento personal, integrados en una comunidad creadora.

PROPONEMOS:

* *Un método para niños, adolescentes, jóvenes y adultos, cuyo objetivo sea su educación permanente.*

* *Un método que constituya un desafío para jóvenes y adultos, con el objeto de que se atrevan a caminar por el sendero de la participación creativa, asumiendo un rol activo y responsable dentro de su comunidad.*

* *Un método que convierta a los muchachos y adultos en sujetos de su propia educación.*

* *Un método que brote de la vida misma, porque obedece a la naturaleza humana y a sus ritmos, sirviendo al hombre en la búsqueda de su felicidad.*

¹ Mounier, Emmanuel. "El Personalismo". Ed. Universitaria de Buenos Aires. 1974, (pág. 7).

² *Ibid.*

³ *Ibid.* (pág. 5).



* Un método que los capacite para *aprender a aprender*.

* Un método que sea un *gran juego*, porque su estructura está inmersa en un clima especial de *amistad, imaginación, esfuerzo comunitario y libertad*.

* Un método que “apunte al individuo en la globalidad de sus aspectos y dimensiones, en su realidad física, intelectual, afectiva, sexual, social y espiritual” (Lengrand Paul. “Introducción a la Educación Permanente”).

* Un método que sea una *invitación* a descubrir lo desconocido: gente, lugares, centros de interés, tipos de trabajos, nuevas técnicas, formas de vida, valores humanos, nuevos espacios. Descubrir a los compañeros del Grupo. Descubrirse a sí mismo.

* Un método *entusiasmante* en que los muchachos y los adultos, miembros de una comunidad vecinal sepan que toda la ciudad empieza a ser educativa, desde el momento en que, para el logro de las metas elegidas, han debido consultar a distintos especialistas como el vecino de la esquina, electricista; el tío de Juan, entomólogo; el papá de Rosita, mecánico; el papá de José, artesano; o aquel otro, folklorista, cocinero, arquitecto, profesor, gáster o fotógrafo.

* Un método que es un *reto* para los muchachos: ¿son capaces de convertir sus sueños en realidad? ¿Son capaces de acometer acciones con eficacia? ¿Son capaces de reflexionar acerca de las acciones realizadas para optimizar sus resultados en el futuro?

* Un método que es un *reto* para los adultos: ¿son capaces de descubrir que, agrupados, pueden realizar acciones educativas que, junto con calificarlos para nuevos trabajos laborales, los estimule a montar empresas comunitarias —obras de teatro, conjuntos folklóricos, exposiciones de artesanía, taller de modas, equipos deportivos, centros culturales— que les exija un *espíritu joven, auténtico y creativo*?

* Un método, cuyo objeto sea *poner al educando en acción*, acción que se *desea* y se *elige*. Acción que se *programa*, se *ejecuta* y se *evalúa*. Acción que es *motivada* por ellos mismos, ya que responde a sus inquietudes y necesidades, sueños y aspiraciones. Acción que es grupal, libre y creativa. Acción que es *expresión del individuo y del grupo*. Acción que es *participación*.

* Un método, cuyo centro de operatividad se encuentra en la comunidad misma, sea en Centros Juveniles, Parroquia, Junta de Vecinos, Centros de Madres, industrias o en la Escuela misma, dentro o fuera del aula, intentando, de cualquier manera, *integrar* el proceso educativo del cual el individuo empieza a ser responsable.

* Un método que denominaremos: "*La Gran Aventura Educativa*" planteando una *tarea* que deberemos asumir todos, *construyendo permanentemente su metodología, enriqueciéndola con la creación*, de modo que cada vez que el "*cero*" sancione la partida de un "*proyecto*" y el *cohet*e irrumpa el *espacio educativo*, nuestra alegría sea profunda, porque habremos logrado que *niños, adolescentes y adultos*, hagan y sean responsables de su desarrollo en una *comunidad creativa*.

2. La Gran Aventura Educativa

La palabra "*aventura*" nos sugiere el riesgo. "Adventurum" es "lo que vendrá". No conocemos lo que vendrá. **De aquí que el aventurero debe proveerse de una buena dosis de recursos con los cuales enfrentar las situaciones que se presenten.** Entre dichos recursos, sobresale la firme voluntad de querer aventurarse por caminos desconocidos y saber comportarse con gran entereza ante las dificultades.

La existencia de un riesgo en la aventura no significa un "lanzarse al azar", sino supone una preparación que contemple objetivos, actividades y etapas, de modo que, si bien el aventurero no conoce "lo que vendrá" está predispuesto y capacitado para enfrentar los problemas. Podríamos hablar de un "riesgo calculado".

¿Acaso la vida del hombre no tiene mucho de aventura? El aventurero es quien vive intensamente su presente, adquiriendo una fuerte confianza en sí mismo y un sentido del "OTRO" con quien compartirá los riesgos y las situaciones difíciles. SUPONE UN ESTADO DE ESPIRITU MUY ESPECIAL, DE CONFIANZA, DE GENEROSIDAD, DE RESPONSABILIDAD, DE PARTICIPACION, DE CREATIVIDAD.

La Gran Aventura Educativa toma su nombre, fundamentada en estas reflexiones. Instaremos a los grupos humanos a lanzarse a recorrer el camino enfrentando diversas situaciones vitales en las cuales *aprendan a aprender, desaprender y reaprender*, como consecuencia de las experiencias.

Esto exige del aventurero el convencimiento de que, en la medida que se adentre en lo *desconocido*, avanzará en su desarrollo personal, porque conoce la naturaleza y los hombres.

Si aventurarse es **PARTIR**, el sujeto se habrá encontrado en innumerables situaciones de aprendizaje y habrá descubierto espacios educativos insospechados en cada recodo del camino, incluso en el Aula. Habremos convertido la tradicional sala de clases, hermética, estática, pasiva, en un centro de proyección de acciones educativas y evaluación de ellas mismas. La sala fría se habrá temperado al escuchar los relatos llenos de experiencias vividas, que cada educando narre a sus compañeros de aventuras.

La Gran Aventura Educativa motivará a esos jóvenes, sentados alrededor de la máquina de discos, inmóviles; a aquellos otros, de clavados ojos en la pantalla de T.V., estáticos; a los Responsables de los canales; a los Profesores, Animadores de Grupo, los motivará a desempeñar su rol dentro de la Comunidad, para que ésta se *ponga en movimiento*, se exprese a través de la *acción*.

Porque la aventura es enfrentar riesgos, es que nace la Gran Aventura Educativa. Sus principios educativos y su metodología obligarán a un cambio de conducta sustancial de todas las personas que participan en ella, ya que sentirán más de una vez el vértigo que conmueve a quienes se han atrevido a *poner en marcha sus motores y lanzarse en su nave educativa hacia espacios nuevos que les exigirá descubrirse a sí mismos, a los demás, y crear juntos.*

¿Hemos pensado en lo que significa para la vida de una persona el sentirse responsable de un *rol*, sentir la pertenencia a un Grupo y sentirse integrado a él, al emprender una *acción* que ha sido *deseada, elegida, programada, ejecutada y evaluada por ella misma* y esto, dentro de un *proceso permanente*?

3. La Gran Aventura Educativa: una pedagogía de la acción

De la necesidad del diseño curricular de la pedagogía de la acción, proponemos un método al cual hemos denominado "*La Gran Aventura Educativa*", cuyos objetivos generales son los siguientes:

3.1. Objetivos

- Lograr que la persona se convierta en sujeto de su propia educación.
- Conseguir que la persona aprenda a aprender.
- Facilitar a la persona su integración, identificación y sentido de pertenencia a grupos humanos.
- Motivar la expresión auténtica y participación creativa de la persona.
- Propender a que la persona descubra, internalice y se comprometa con valores humanos.

Se trata, entonces, de un método activo que, para la consecución de sus objetivos, cuenta con varios mecanismos y principios que han dado origen a la siguiente definición:

3.2. La Gran Aventura Educativa es:

- Un método de expresión de la persona;
- integrada en equipos;
- desplazándose por un nuevo espacio educativo;
- comunicándose por una nueva relación educativa;
- genera en sí misma la responsabilidad de su propia educación;
- al aprender a pensar
a hacer
y valorar proyectos educativos;
- deseados y elegidos por ella misma;
- objetivados por un equipo de animación;
- que la guía a comprometerse en el logro de la felicidad de los demás.

En los próximos capítulos se expondrán los principios orientadores de esta metodología y las diferentes etapas de su aplicación, ilustradas estas últimas con los testimonios de una de las grandes aventuras educativas desarrolladas.

Capítulo 4

Principios orientadores de la Gran Aventura Educativa

Los principios que determinan el sendero educativo de la Gran Aventura Educativa y que deben hacerse vida a través de sus etapas y actividades, se resumen en siete posibilidades que debe tener la persona (el alumno, el joven, el padre, etc.) al menos, mientras está participando en ella:

1. Expresarse creativamente.
2. Integrarse, identificarse y pertenecer a grupos humanos.
3. Crecer en una diversidad de espacios educativos.
4. Establecer relaciones educativas facilitadoras de una comunicación plena.
5. Asumir la responsabilidad de su propia educación, aprendiendo a pensar, hacer y valorar proyectos educativos, deseados y elegidos por ella misma.
6. Participar en conjunto con educadores-animadores que faciliten su motivación, generen un ambiente de libertad y orienten su acción educativa.
7. Comprometerse con el logro de la felicidad de los demás.

1. Expresarse creativamente

- 1.1. El objetivo es lograr el *flujo emergente* del ser hacia los demás, a través de la *participación creativa* y como fruto de las *experiencias realizadas*.

1.2. El flujo es un movimiento constante y total. Es el ascenso de una marea. Supone un reflujo, en que la marea desciende a su estado anterior.

En la expresión del hombre, sucede el mismo fenómeno, es decir, fluye el ser total que emerge manifestándose en cada acción que acomete. Refluye en un movimiento de inmersión, arrastrando en su interior todas las impresiones, vivencias, experiencias, descubrimientos que ha logrado. En el interior del mar ya se gesta el próximo flujo que desplegará al ser, otra vez, y así sucesivamente.

1.3. Flujo y Reflujo que la persona realiza en un *acto libre*.

1.4. Flujo y Reflujo que conllevan las riquezas espirituales de las personas en su constante intercambio dialógico, producto de incontables experiencias, aprendizajes, desaprendizajes y reaprendizajes.

1.5. La Gran Aventura Educativa favorece el despliegue de la *personalidad que se manifieste a los demás, auténticamente*. El Hombre se expresa al acometer acciones. Su participación contiene los rasgos de su personalidad.

1.6. La Gran Aventura Educativa permite que la persona construya innumerables canales de expresión, por medio de los cuales su ser fluirá hacia los demás. Comunicación del ser. Intercomunicación con otros seres. Será a través de la pintura, el teatro, la danza, la poesía, el modelaje, el mimo, el juego, la jardinería, el folklore, la fotografía, el deporte, la conversación, la investigación científica, la aplicación tecnológica, el trabajo manual, la acción solidaria, y muchos otros.



1.7. Para el logro de una expresión más auténtica, será indispensable un clima de *confianza, amistad y autenticidad*, que haga que el sujeto se desprenda de la "máscara" detrás de la cual se esconde (cfr. Flash educativos), para pasar a ser él mismo, *sencillo, verdadero, amable, fraternal, limitado, amigo*.

1.8. Lograda esta *necesaria espontaneidad*, la persona descubrirá la necesidad de optimizar su expresión dominando progresivamente la *técnica*.

1.9. La Gran Aventura Educativa exige a las personas *aprender a conjugar el verbo inventar*.

1.10. La Gran Aventura Educativa reforzará, tras cada acción emprendida, la *confianza en sí mismo*, que los motivará a seguir expresándose en otras oportunidades, cada vez con más seguridad.

1.11. La Gran Aventura Educativa hará que los educandos *descubran por sí mismos valores humanos y religiosos*, producto de una búsqueda personal y comunitaria.

1.12. La Gran Aventura Educativa facilita la *liberación de energías y descarga de tensiones*, es decir, una *catarsis significativa*, por la alegría y entusiasmo con que se emprenden las actividades, ya que en cada una de ellas, la persona sentirá su realización plena.

1.13. La Gran Aventura Educativa hace posible que se manifieste un conjunto de potencialidades de la persona que frecuentemente no logran expresarse creativamente.



2. Integrarse, identificarse y pertenecer a grupos humanos

2.1. El proceso continuo de *acción y reflexión grupal* integra en el seno del equipo, *valores*, como la verdad, la lealtad, la fraternidad, el amor, encarnada en la persona que ha aportado al Grupo toda su personalidad. Esto garantiza un estilo auténtico y espontáneo, subordinado a sus estados anímicos, a sus crisis típicas, dificultades cotidianas, a sus limitaciones humanas.

2.2. El trabajo en equipo "reduce la competición al mínimo y la sustituye por el trabajo grupal, en donde cada uno aporta su riqueza y expe-

riencia propia, contribuyendo a las investigaciones comunes, con la curiosidad y las preguntas..." (Lengrand Paul, "Introducción a la Educ. Permanente". Col. UNESCO TEIDE 1973).

- 2.3. El equipo procederá a organizarse internamente para el logro de sus objetivos: se fijarán normas de conducta, "Reglas del juego", los roles que cada uno de sus miembros ha de desempeñar; determinará quién de sus integrantes es el más indicado para asumir el liderazgo en la empresa que se desarrollará. De este modo el Equipo irá formando en la persona un profundo sentido de pertenencia al grupo.
- 2.4. La continua interacción de las personas en la vida grupal, facilitará el aprendizaje y garantizará su constante optimización, ya que el equipo se verá impelido a descubrir e inventar sus propios métodos.
- 2.5. Un equipo son seis o siete espíritus jóvenes agrupados, con un "objetivo común", relaciones personales entre sus miembros y una acción cooperativa o una acción interdependiente (Mercieca-Loayza, Educ. Grupal "Cuadernos de Educación" N° 33 IV - 74 CIDE). *El equipo es la célula fundamental de la Gran Aventura Educativa.*
- 2.6. El Equipo logrará conocerse e intercomunicarse a través de las acciones emprendidas. Nacerá y madurará una amistad entre ellos, producto de las experiencias vividas juntos.
- 2.7. Un equipo siempre necesita de otros Equipos para emprender acciones en conjunto. La Empresa común los motiva y estimula a unir sus fuerzas y coordinarlas para un mejor resultado.



3. Crecer en una diversidad de espacios educativos

- 3.1. La Gran Aventura Educativa obliga a un desplazamiento continuo en busca de la situación educativa. El espíritu de investigación exigirá visitar lugares para constatar en el terreno mismo los fenómenos, a fin de volver luego al taller a analizar los datos recogidos y elaborar los trabajos.

Las personas recorrerán el patio de la escuela, el estudio, el museo, el cine, el bosque, la industria cercana, el bus, la calle, el observatorio astronómico, el taller fotográfico, el laboratorio de química, la imprenta, el campo, la caleta de pescadores, la iglesia, el puerto, el mineral, el zoológico, las viñas, la bodegas, los cerros, las ferias autóctonas, el festival folklórico y tantos otros lugares donde es posible *descubrir al hombre manipulando las máquinas, transformando la materia, recreando, inventando, verdaderos centros educativos.*

- 3.2. Esta exploración de los diversos espacios educativos asegurará la adquisición de importantes aprendizajes, por la significativa integración de estas realidades ambientales.
- 3.3. La Gran Aventura Educativa podrá aplicarse dentro de la sala de clases, si esta se transforma en un espacio educativo nuevo, en que se pueda trabajar activamente. Los bancos de la sala tendrán que abandonar su tradicional postura para empezar a mirarse cara a cara, ya sea para formar grupos de trabajo o dejar un amplio espacio que permita el movimiento.
- 3.4. Sin embargo, llegará el momento en que la sala de clases quede abandonada como una plataforma de lanzamiento interespacial ya usada, observando cómo el cohete con todos sus motores al rojo vivo, se lanza en busca de otros espacios.
- 3.5. La sala de clases sólo volverá a ser usada, cuando el cohete vuelva su base para evaluar las experiencias realizadas.



4. Establecer relaciones educativas facilitadoras de una comunicación plena

- 4.1. Las bases fundamentales de estas Relaciones Educativas son: *la confianza, la amistad y la comunicación.*
- 4.2. *Confianza* significa creer en el otro y ser capaz de compartir las vidas en un mutuo respeto. Respeto y aceptación del otro que engendra una seguridad en sí mismo motivando una actitud de espontaneidad y familiaridad en la interacción.
- 4.3. El Ambiente de Confianza exige que las personas se respeten, aceptándose tal como son, procurando perfeccionarse todos en el desempeño de su rol. La confianza significa una seguridad en el otro. De ahí que en esta interacción se logre una mayor confianza en sí mismo y mayor conocimiento de sí.
- 4.4. El ambiente de confianza, cimentado por el compromiso, dará un respaldo de seguridad y apoyo necesarios para que se expresen las necesidades con franqueza, se elija la aventura con decisión, se programe con claridad, se ejecute con creatividad y se evalúe con verdad. *Todo esto, en un clima de responsabilidad individual y grupal, consecuencia de la comunicación plena.*



- 4.5. *Amistad* implica un recíproco afecto que existe entre las personas y que se concreta en actitudes constantes, afecto auténtico, que hace vivir en la práctica los principios valóricos que sustenta cada sujeto, afecto que se manifiesta en la preocupación por la otra persona, en la colaboración organizada dentro de cada grupo.

- 4.6. La relación educativa entre Educador y Educando, específicamente, plantea ciertas condiciones que exigen al Educador un equilibrio y madurez que evite crear una dependencia afectiva de parte del educando.
- 4.7. El afecto de la persona, por su parte, se traducirá en distintas reacciones, de acuerdo con su edad. En todas ellas, sin embargo, considerará al Educador como su amigo, si éste se ha hecho merecedor de su confianza y amistad. *Creemos que en este punto reside la clave del éxito.*
- 4.8. Un ambiente en que la *comunicación* se viva realmente, exige el ejercicio de una capacidad dialogal entre las personas, como consecuencia del ambiente de confianza y amistad.
- 4.9. La comunicación exige la disponibilidad e interés para sostener una conversación. La tertulia corresponde, pareciera, a otra época, en que, ausentes los medios de comunicación modernos, los hombres tenían tiempo para encontrarse e intercambiar sus inquietudes, sus deseos, sus ideales, sus preocupaciones, sus vidas. De las conversaciones informales entre las personas, en torno a una taza de té, alrededor de un fuego, brotarán las amistades más profundas, descansando después del trabajo comunitario.
- 4.10. *La Gran Aventura Educativa intenta ser la aventura del encuentro entre los hombres* en que la *acción* sea la oportunidad para que se comuniquen y se conozcan más.
- 4.11. La puesta en marcha de Empresas comunitarias que enfrentan las inquietudes planteadas por el grupo, redundará en una mayor necesidad de diálogo. La comunicación habrá cimentado las bases de la confianza y amistad, fundamentos de estas Relaciones Educativas Facilitadoras.



5. Asumir la responsabilidad de su propia educación aprendiendo a pensar, hacer y valorar proyectos educativos deseados y elegidos por ella misma

- 5.1. La Gran Aventura Educativa se fundamenta en los principios de la *educación permanente*. Es decir, *en la vida misma del hombre que vive en la comunidad*, desde que nace hasta que muere transformándolo en el *protagonista de su proceso educativo*.
- 5.2. La Gran Aventura Educativa pretende que la persona *aprenda a aprender*, aportándole los recursos metodológicos y tecnológicos, diversos tipos de aprendizaje, dominio del idioma, desarrollo de sus facultades de concentración y observación, conocimiento de cómo y dónde obtener la información, la capacidad de análisis y de síntesis, de aplicación, la habilidad para comunicarse con los demás, el hábito de la reflexión, de la creatividad, de la responsabilidad, de la participación y del compromiso.
- 5.3. A través de la Gran Aventura Educativa se busca que la persona desarrolle el espíritu de criticidad frente a sí mismo y frente a las influencias de los numerosos agentes educativos, que a veces, lo manipulan.
- 5.4. La Gran Aventura Educativa es un proceso de aprendizaje *sistemático*, por cuanto permite que la persona formule sus objetivos, ejecute y evalúe, organizadamente, dentro de un *currículum emergente* que ha de ser determinado por ella misma, de acuerdo a sus necesidades.
- 5.5. La Gran Aventura Educativa es un proceso *progresivo*, por cuanto apunta al desarrollo de conductas y capacidades de la persona, facilitando la adquisición de nuevos aprendizajes de un mayor nivel de complejidad. Desarrollo armónico y continuo, cuyo avance ha de estar controlado por el mismo sujeto, mediante el uso de instrumentos de auto y heteroevaluación.
- 5.6. De ahí que la Gran Aventura Educativa postule la flexibilidad del Currículum, tanto en sus contenidos, como en sus aprendizajes, poniendo el acento sobre la persona y no sobre el programa.
- 5.7. Poner el acento en la persona significa que ella pueda decidir su destino, usando su libertad. Aprendizaje de la libertad que supone éxitos y derrotas, responsabilidad frente a su propia educación.
- 5.8. Es por esto que la persona exige realizar acciones que él mismo pueda acometer, siendo el primero en llevarlas a cabo. Supone un gra-

do de atrevimiento y decisión. Podemos apreciar en la iniciativa el germen de la creatividad del individuo. Lo podemos relacionar con la *participación responsable*, en la cual el hombre manipulará herramientas con la consabida seguridad del que domina.

- 5.9. En la realización de un proyecto educativo, los sujetos han debido *aprender a pensar*, ordenando sus ideas en el tiempo y en el espacio, designando roles, para la consecución de los objetivos. Han debido *aprender a hacer*, ejecutando con responsabilidad, eficiencia y precisión, con creatividad, la acción programada. Han debido, finalmente, aprender a *valorar*, asumiendo una actitud permanente de reflexión sobre la acción realizada, con el fin de optimizarla.
- 5.10. Los tres elementos señalados constituyen una trilogía indisoluble, porque ellas conforman todo acto libre, en la medida que la persona toma conciencia de su quehacer, dándole a su Proyecto vital, una dimensión educativa.
- 5.11. En la Gran Aventura Educativa el Aprendizaje del Pensar, el Hacer y el Valorar se concreta en forma permanente en todo el desarrollo de un Proyecto Educativo, expresándose principalmente el pensar en la instancia de la programación, el hacer en la instancia de la ejecución y el valorar en la instancia de la evaluación.
- 5.12. Las Instancias de Programación, Ejecución y Evaluación informan un *proceso permanente* que dice relación directa con el *aprendizaje, desaprendizaje y reaprendizaje de la persona*, por cuanto esto le permitirá a los sujetos reformular sus objetivos, considerando todo el enriquecimiento adquirido en la experiencia ya vivida.
- 5.13. La Programación del Proyecto Educativo permitirá que la persona se habitúe a programar todas sus acciones vitales, *impregnándolas de una ordenación* que le permita administrar su vida y responsabilizarse de su propia educación.
- 5.14. En la Instancia de Ejecución, el grupo realiza la *acción* programada. La puesta en marcha será otra gran prueba para el Grupo como



tal. Brotarán las actividades, plenas de contenidos de un curriculum, del cual todos y cada uno de sus integrantes, se siente responsable, porque ellos mismos lo han definido.

5.15. En la Gran Aventura Educativa la Instancia de *Evaluación* está orientada a recoger permanentemente información sobre el nivel de logro de los objetivos y a una toma de conciencia por el participante del crecimiento personal alcanzado tanto en el plano intelectual como volitivo, físico, afectuoso, religioso y social.

5.16. La Gran Aventura es una empresa educativa de la comunidad, cuya acción es estructurada a partir de las necesidades sentidas y objetivadas de sus grupos humanos.

De ahí que, a las instancias de programación, ejecución y evaluación ya mencionadas, se agreguen otros dos constitutivos del acto libre que completen su sentido; el *deseo* y la *elección*.

5.17. Del deseo de cada grupo emerge todo un contenido de aspiraciones e ideales; expresión profunda de un *ser*, ávido de formar parte de una comunidad y ávido de vivir experiencias.



El deseo estará siempre condicionado por la complejidad psicológica producto de disposiciones congénitas y del bagaje de influencias recibidas del medio ambiente, de quienes participan de la Gran Aventura Educativa. Es así como, los deseos de un grupo de preadolescentes serán distintos a los de un grupo de adultos: mientras los unos estén deseando actividades que se identifican con los sueños despiertos que tantas horas los han sobrecogido, los otros estarán deseando actividades que signifiquen una respuesta a sus inquietudes en el campo laboral, familiar, comunitario o cultural.

5.18. En la instancia de *elección*, el grupo tendrá que tomar decisiones en la definición del proyecto educativo que deseó, seleccionando de entre muchas posibilidades, aquellas que sean objetivamente realizables y que más respondan a sus intereses y necesidades. En la decisión se pone a prueba la calidad de grupo que posee el conjunto de personas reunidas para emprender la gran aventura educativa. Tendrán que lograr unanimidad, asumiendo con tesón la empresa elegida.

5.19. Cada instancia del método exige al grupo de personas un cambio de conducta, transformando el individualismo en un espíritu comunitario, en que tenga mayor peso la participación en un proyecto, el cual ha sido elegido por una mayoría, que la imposición de una o dos ideas individuales que el grupo ha rechazado y que podrían realizarse en otra oportunidad. Para lograr esta necesaria armonía, el grupo deberá aprender a autoconducirse, de modo que la realización de cada instancia vaya precedida de una preparación adecuada que se evidencia en una fuerte cohesión entre sus integrantes y en la común aceptación de normas o "reglas del juego".

5.20. La Gran Aventura Educativa cimenta su método en estas cinco instancias, cuyo carácter permanente terminará por transformar la actitud vital del sujeto, al obligarlo a asumir un rol protagónico en su proceso educativo. Deseo, elección, programación, ejecución y evaluación que conllevan la semilla de una vida nueva en que la persona se sienta capaz de emprender acciones educativas que le depararán un conocimiento más profundo de sí mismo y de los demás gracias a las experiencias que habrán vivido juntos.

6. Participar en conjunto con educadores-animadores que faciliten su motivación

6.1. Esta participación se caracterizará fundamentalmente por una actitud adulta de los educadores-animadores, especialmente en el caso de grupos de niños y jóvenes.

6.2. Los educadores-animadores constituyen un equipo de personas con un objetivo común, relaciones interpersonales y una interacción dependiente, y su rol es *animar*, eso es *infundir alma, vigor y energía*, dar vida y movimiento a grupos de personas y, por otra parte, *objetivar* la influencia de los distintos agentes educativos, esto es, aclarar su presencia a objeto de que la persona los *integre*, los *controle* y los *maneje* en vista de su crecimiento personal.

Los animadores deben *motivar, incentivar, estimular, promover, participar*, dejando hacer. Su presencia es fundamental: estar, aportar a los equipos, escuchar, responder, preguntar, orientar, sonreír, cantar, ayudar a liberar para que la persona se exprese *más auténticamente*. No obstaculizar con "su experiencia": comprender, apoyar en la derrota, hacer reflexionar en el triunfo; sentirse profundamente responsable de ese grupo humano; en consecuencia, no temer a exigir, sobre todo aquellas reglas que los mismos educandos se han impuesto.



6.3. El animador-educador debe ser capaz de profundizar permanentemente en el conocimiento del *hombre*, en su perspectiva histórica, asumiendo un rol que signifique implementar un proceso educativo con visión de futuro. En efecto, su acción educativa, especialmente para el niño y el adolescente, deberá proyectarse a lo que esa persona será en 20 años más, educar para el año 2.000, implementando en el presente una interacción educativa que profundice conductas nuevas en vistas de la proyección histórica del educando.

6.4. Es por todo esto que, el animador debe contar con una serie de recursos técnicos, actitudes vitales y capacidades mínimas que pueden definirse en base a cuatro factores fundamentales:

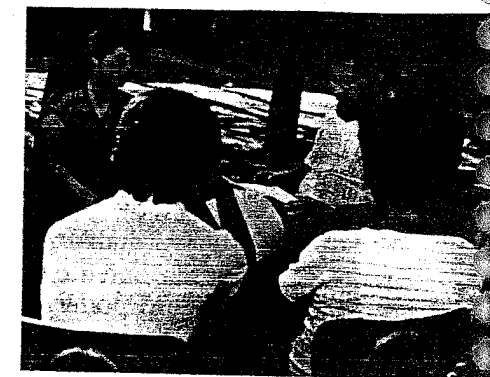
—Factor: "Realización — Plenitud — Personal".

Conforma el grado de madurez de la persona. Hablamos de *congruente*, integrando en sí mismo las dificultades propias de la vida humana, las enfrente con el equilibrio necesario como para visualizarlo en su lugar de importancia y tamaño de gravedad. Tiene criterio, capaz de distinguir lo esencial de lo accidental, lo que es prioritario, de aquello que puede esperar. Comete errores, pero se evalúa en su quehacer y

escucha las críticas de los otros. Sabe quién es y cómo es, a dónde ir; sabe dónde está y está descubriendo que la felicidad se enraiza en valores permanentes.

—Factor: "Animación — Conducción — Carisma grupal".

Conforma la capacidad del animador de *empatía*, relación con grupos humanos, percibiendo sus necesidades, sintiendo con ellos y la capacidad del animador de *aplicar* el justo y adecuado ingrediente incentivador que responda a las inquietudes de las personas. Supone creatividad y entrega de sí mismo, invención para que el grupo siga creando y autogestando su quehacer. Capacidad de intervenir, confundiendo con el grupo para la solución de sus problemas. El animador debe ser un artista.



—Factor: "Técnicas — Recursos Pedagógicos — Instrumentos científicos".

Conforma el aprendizaje, manejo de técnicas y su aplicación sistemática, considerando la formulación de objetivos, la realización de actividades que conlleven contenidos educativos y la evaluación que retroalimente futuras acciones. Manejo de Técnicas de Dinámica Grupal. De elaboración de encuestas o aplicación de entrevistas. De fichas de seguimiento personal. Conocimiento de juegos y conducción de ellos; de diversas técnicas relativas al teatro, mimo, canto, danzas, instrumentos musicales, organización de torneos deportivos, artísticos, entre otros. El animador es un científico.

—Factor: "Trabajo en Equipo con otros Educadores y/o con especialistas de otras disciplinas".

Conforma la capacidad de trabajo con otros adultos, educadores en planes conjuntos. En el Factor Realización-Plenitud-Personal encontramos la fuente de donde emana la actitud de co-operar con otras personas en un trabajo que "no es mío", sino del equipo, en donde el adulto deberá sentirse pleno y realizado por desempeñar una función —cualquiera sea ésta en importancia— para lograr éxito en la Empresa Educativa abordada por el grupo. Factor importante que a menudo hace fracasar buenas ideas, por la actitud "individualista" del Animador.

7. Comprometerse en el logro de la felicidad de los demás

7.1. La Gran Aventura Educativa es una invitación a redescubrir e internalizar *valores humanos fundamentales* que rijan la interacción entre las personas; es una *alternativa educacional* que se ofrece al hombre para el logro de su *felicidad*, en cuanto lo insta a asumir una *modalidad de ser, una actitud, una nueva forma de vida*.

7.2. Esta categoría de felicidad es asequible a todo el mundo, entendiendo que sobrepasa la posesión y privación de un objeto, sea éste un bien material o espiritual.

7.3. Lengrand habla del "ejercicio y sentimiento de poder". Del verdadero poder, del poder de la *acción sobre uno mismo*. "Todo hombre puede ejercer este poder sobre uno mismo, cuando hace triunfar la lucidez sobre la ilusión, el conocimiento sobre la ignorancia, la esperanza sobre el desánimo y la desesperación, la confianza en el prójimo sobre el odio y la misantropía, la disponibilidad y la transparencia sobre el rechazo y el oscurantismo".



7.4. La felicidad se consigue a fuerza de trabajo creativo que conlleva una *visión personal y original del mundo* y que signifique encontrar respuesta a los problemas de la vida y lograr entusiasmarse con ella. "A partir de aquí, la aspiración a la felicidad se confunde con los fines de la educación y los caminos que conducen a una existencia feliz con aquéllos por los que transcurren los distintos momentos del acto educativo".

7.5. La felicidad y la educación hay que entenderlas como una *construcción* que es un largo proceso que exige creatividad, constancia y compromiso. Construcción permanente en que sólo la palabra *aventura* puede sintetizar con energías el significado del largo camino emprendido, aventura del *encuentro entre las personas*, aventura del descubrimiento de valores necesarios para la felicidad, valores como la lealtad, la solidaridad, la sencillez, la verdad, la generosidad, la confianza, la amistad, entre otros.



7.6. Y porque la fuerza educativa de la Gran Aventura radica en la internalización de importantes valores humanos, ella se cimienta en una profunda **FE EN EL HOMBRE**, eterno sujeto de tensiones y contradicciones que siempre será un peregrino hacia su felicidad. **FE EN EL HOMBRE** que alimenta energías en su interior para lograr volver a sonreír y confiar en los otros, para volver a descubrir la vida y así vivirla intensamente con una actitud nueva: la confianza en sí mismo y en los otros, quienes conjugan el verbo en primera persona del plural: **¡HAGAMOS! ¡INVENTEMOS! ¡CONSTRUYAMOS! ¡REALICEMOS UNA AVENTURA! SEAMOS PERSONA, CREZCAMOS EN TRASCENDENCIA.**

Capítulo 5

Las etapas de la Gran Aventura Educativa

1. Algunos conceptos básicos

Con el objeto de facilitar la comprensión de lo que a continuación se presenta, consideramos conveniente explicitar la connotación que le damos a algunos términos que aparecerán:

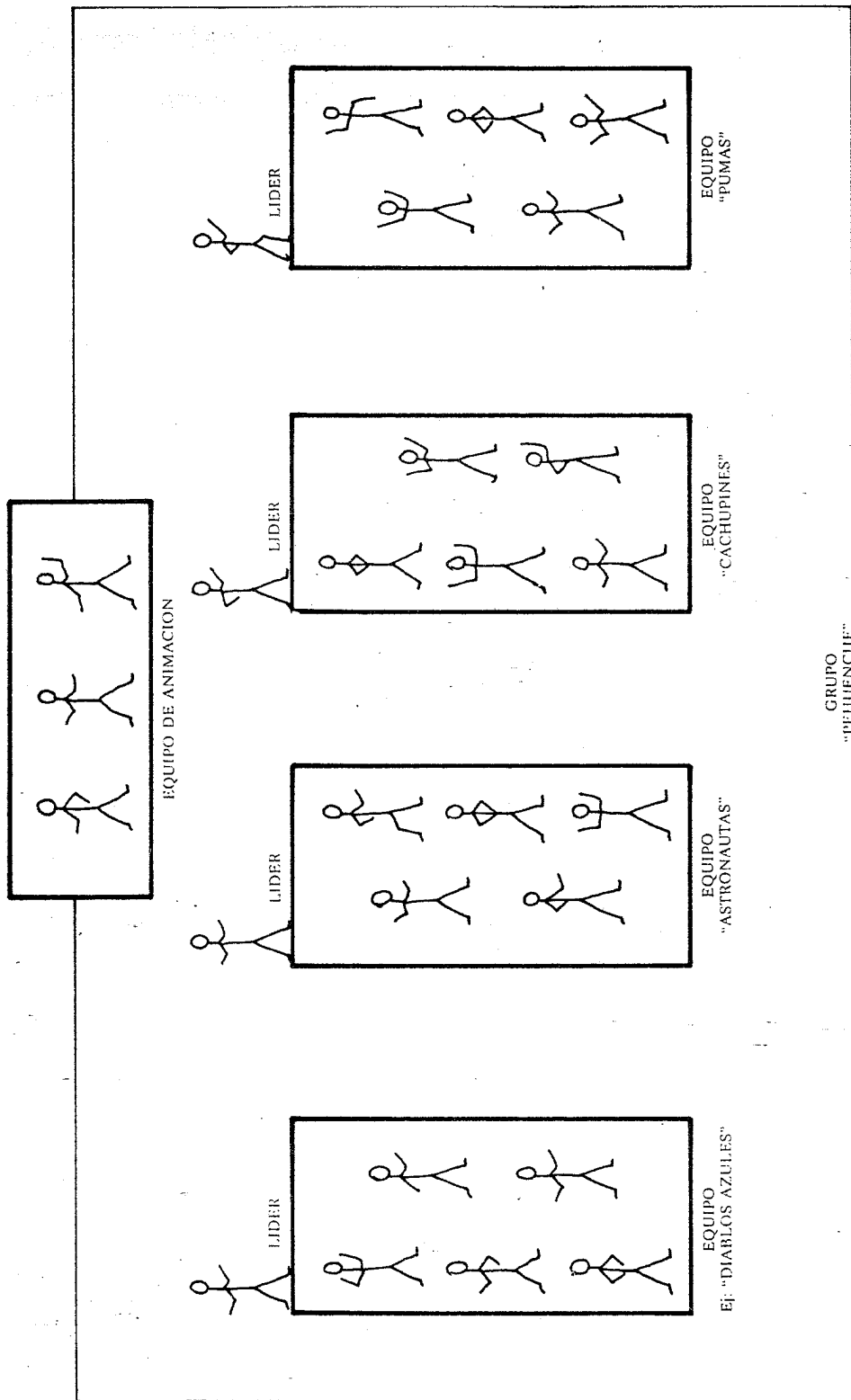
— *Proyecto Educativo*: Conjunto de acciones educativas en torno a una unidad temática y elegidas, desarrolladas y evaluadas por un grupo de personas.

— *El Grupo*: Población total participante en un proyecto educativo.

— *El Equipo Participante*: Un conjunto reducido de personas que juntos a otros Equipos conforman el grupo total.

— *El Líder del Equipo*: Aquella persona que asume la conducción-animación del equipo durante el desarrollo del Proyecto Educativo.

— *El Equipo de Animación*: Equipo de educadores-animadores del proceso grupal.



2. Etapas de la G.A.E.

La Gran Aventura Educativa se desarrolla a través de las siguientes etapas:

- Ambientación grupal
- Formulación de Anteproyectos
- Gran Consejo
- Consejo de Expedición
- Misiones de equipos
- Celebración.

2.1. Etapa de Ambientación Grupal

Esta etapa está destinada a reducir la intimidación de los miembros del Grupo, a favorecer un clima psicológico de respeto, aceptación y confianza, donde los integrantes se conozcan, se familiaricen y puedan actuar e interactuar con un bajo nivel de defensas y temores interpersonales.

En esta etapa se busca que cada miembro se sienta aceptado como persona y como alguien particular y único, que sea capaz de expresar sus ideas sin inhibiciones y que logre actuar espontáneamente en relación a sus compañeros y a los educadores.

Las personas en forma natural y espontánea forman grupos. En la G.A.E. estos grupos tienen una connotación singular: no dependen de la actividad específica que desarrollan, su objetivo central es responder a necesidades humanas más profundas, son estables y permanentes. En la consecución de este objetivo se dan relaciones personales entre los miembros, que permiten el desarrollo de una multiplicidad de acciones educativas.

Para que estos grupos puedan desarrollar adecuadamente un Proyecto Educativo se requiere un *tiempo previo* que permita lograr la creación de un ambiente que posibilite la integración, participación, identificación y pertenencia a cada persona en un grupo de iguales. Este período lo denominaremos proceso de ambientación grupal.

Este proceso se consolidará progresivamente en el desarrollo de las instancias que describiremos. Por lo tanto, a partir del segundo proyecto, no será necesario dedicar un tiempo específico a la ambientación grupal.

2.2. *Etapa de Formulación de Anteproyectos*

Esta instancia se orienta a promover la expresión de necesidades e intereses de los participantes y a determinar las acciones que cada equipo desee ejecutar a través de un proyecto educativo.

En la expresión de los intereses y las necesidades de un grupo de pre-adolescentes aflorarán actividades que se identifican con los sueños despiertos que tantas horas los han sobrecogido; en la expresión de los adolescentes aflorarán actividades que se identifican con sus necesidades de independencia y relación con sus iguales; en la expresión de los adultos aflorarán actividades que se identifican con sus necesidades de mejorar cualitativamente su vida personal, social y trascendente.

El resultado de esta instancia será un conjunto de acciones que cada equipo presentará como alternativa de un Proyecto para ser realizado por todo el grupo. Este conjunto de acciones se denomina anteproyecto.

2.3. *Etapa de Gran Consejo*

Esta instancia se orienta a lograr que el grupo llegue a un acuerdo en el tipo de Proyecto Educativo que realizará.

Es el momento de la confrontación de los Anteproyectos presentados por cada equipo en un clima de Comunicación, Confianza y Amistad que facilite encontrar el consenso.

2.4. *Etapa de Consejo de Expedición*

Es la instancia de Programación. El grupo procede a organizar el Proyecto Educativo elegido, asignando tareas por equipos. Se determina lugar, se fijan plazos, se estudian costos y disponibilidad de recursos.

El producto final de esta instancia es un cuadro resumen que contiene tareas, plazos y responsables.

Esto favorece que la persona se responsabilice de su propia educación aprovechando la diversidad de espacios e interactuando con Educadores-Animadores que orientan su acción educativa.

2.5. *Etapa de las Misiones de Equipos*

Sobre la base de las tareas asignadas en la instancia anterior, cada equipo procede a: programar en forma específica su acción, elaborar los materiales, obtener los recursos necesarios, ejecutar sus tareas y evaluar su quehacer.

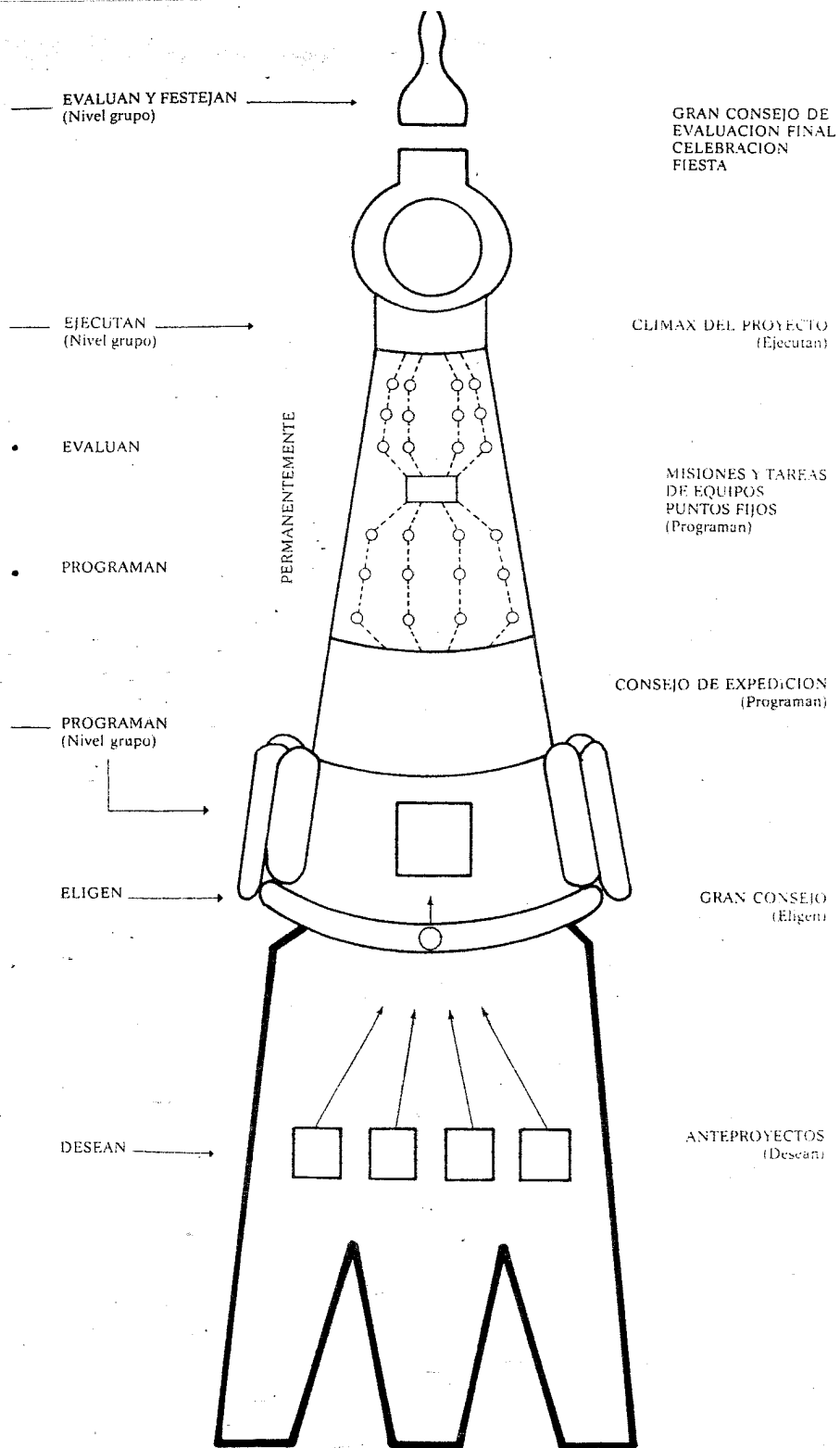
2.6. *Etapa de la Celebración*

Es la instancia que se da a través de todo el desarrollo de la Gran Aventura Educativa con el objeto de valorar el impacto que la acción educativa produce a nivel personal y comunitario. Y también analizar en qué medida los procedimientos utilizados favorecen el logro de los objetivos planteados en la instancia de elección. Esta instancia se complementa al final del Proyecto Educativo con una celebración orientada a festejar la Aventura realizada.

En los próximos capítulos de desarrollarán detenidamente cada una de estas etapas.

Capítulo 6

Etapa de ambientación grupal



1. Concepto

Es un conjunto de acciones promovidas y conducidas por los Educadores-Animadores con el propósito de crear condiciones facilitadoras de la cohesión grupal.

Esta etapa comienza cuando los participantes son invitados a la primera sesión grupal.

Concluye en el momento que los participantes se constituyen en equipos estables y se da comienzo a la expresión e identificación de las necesidades e intereses de los miembros de cada equipo.

Esta fase tiene como objetivos básicos lograr que los participantes se integren al grupo. Cada persona se encuentra con nueva gente. La integración es un primer proceso que se vive tanto a nivel personal como a nivel grupal. Lograda la integración, las personas pueden participar con más facilidad. Esta participación se cimienta en una comunicación constante que gradualmente se hace más clara. La participación le permitirá expresar sus gustos, sus ideales, sus limitaciones e iniciar el proceso de relacionarse con sus iguales.

Cuando las personas se relacionan, realizan acciones que van estableciendo vínculos, y símbolos de esa relación. En otras palabras, los vínculos comunes y el interés que generan las actividades conducidas por los Educadores-Animadores hacen sentir que el grupo total es un conjunto de amigos con los cuales la persona se identifica; porque comparten ideales, inquietudes, gustos, intereses, penas y alegrías.

Transcurrido un tiempo adecuado los participantes se conocen, se identifican por sus nombres de pila, han gozado en el juego, con el paseo, en el canto, en el descubrimiento de los demás. Por lo tanto, todo lo que hacen en el grupo poco a poco pasa a ser algo propio: sus amigos, los adultos, el local donde se reúnen, las actividades que hacen en cada sesión, etc., configuran los elementos de su identidad.

2. Duración de esta etapa

El tiempo que sea necesario para lograr los propósitos antes esbozados, los adultos, el clima, la comunidad local, las posibilidades reales de reunión, etc., serían algunos de los factores que determinarán tanto la frecuencia de las sesiones como el tiempo total de duración de este período.

Cuando se trabaja con personas se enfrenta una realidad maravillosa y compleja. Mayor razón entonces para que todas las actividades que se realicen sean preparadas con detalle. Nada puede quedar en manos del azar, por parte de los Educadores-Animadores.

Una preparación adecuada tendrá que ser progresiva, considerando el nivel en que se encuentra el grupo, como punto de partida para cada sesión.

Los adultos se distribuirán los roles. La sección no será muy corta ni excesivamente larga, de tal modo que se termine con una motivación alta.

La ejecución es sin tiempo específico, lo que supone que los adultos han organizado todos los detalles e interactúan en un plano horizontal con los participantes sin dejar de ser lo que son.

Las actividades que el Equipo de Animación prepara y ejecuta son la naturaleza activa-reflexiva, ya que su contenido responde a facilitar el logro de los objetivos específicos de este proceso.

En una secuencia ideal, los contenidos pueden ser: de descongelamiento o presentación, expresión de los temores y expectativas; expresión de gustos personales, comunicación, confianza, participación, concentración, de relajamiento, colaboración, toma de decisiones, evaluación.

Los Educadores-Animadores facilitarán que los participantes interactúen en diferentes tipos de actividades, conducentes a un conocimiento cada vez mayor entre todos los miembros y a sensibilizarse ante lo que significa la experiencia o vida grupal.

Cuando el grupo ha adquirido suficiente integración, pertenencia y cohesión es el momento en que los Educadores-Animadores proceden a facilitar la constitución de los Equipos, dando por terminado este período. No obstante, la ambientación será permanente a través de todo el desarrollo de la Gran Aventura. En tanto cuanto el clima grupal sea adecuado, los equipos crecerán en su cohesión y pertenencia específica. En un proyecto ideal la ambientación está presente en cada sesión de grupo o de equipo mediante la infinidad de recursos que tienen a su alcance los Educadores-Animadores, tales como el juego, el canto, la danza, el servicio y sobre todo, mediante su actitud.

3. Rol del Equipo de Animación

- Asegurarse que los participantes se diviertan.
- Planificar cada sesión.
- Distribuirse las tareas específicas.
- Mantener una actitud de escucha, aceptación, estimulación y cariño con todos y cada uno de los participantes.
- Participar entusiastamente en las actividades programadas evitando quedarse fuera de ellas.
- Observar las reacciones de los participantes en vistas a lograr un mejor conocimiento de ellos.
- Registrar los aspectos y reacciones que informen datos significativos para el futuro del grupo.

4. Bitácora de una experiencia vivida

El retorno de las vacaciones de verano tenía para muchos jovencitos de la población un cariz especial. Ellos sabían, que el sábado 28 de febrero, era la "Gran Cita", de acuerdo a lo que varios muchachos habían conversado con nosotros en diciembre.

A decir verdad entre nosotros, los Educadores-Animadores, existía un cierto nerviosismo frente a aquella cita. Habían sido muchos los alum-

nos de la Escuela, que nos habían manifestado interés, junto a sus amigos de la población, en formar un grupo, entretenido. Media hora antes de lo acordado habían, unos veinte muchachos dando vueltas cerca del potrero, detrás de la población. Carlos uno de los Animadores, estaba revisando el terreno y se encontró con un grupo lo cual le produjo más nervios por la responsabilidad que esto significaba.

Los tres educadores llegamos 10 minutos antes de la hora. Quedamos sorprendidos por la ansiedad e inquietud reinante.

Jaime estuvo bien en la realización de los juegos cortos, sin embargo, la danza de "la serpiente" pareció motivarlos bastante.

La evaluación de la reunión al final mostró que los muchachos quedaron contentos, aunque no se sabían los nombres de pila de cada uno. Les gustó mucho la idea de formar equipos. Ya veremos cómo se va dando la cosa.

Terminamos a las 16:30 horas con el compromiso de que cada uno traería una proposición de un nombre para el grupo.

4.1. Actitudes y medidas adoptadas por el Equipo de Animación frente a problemas surgidos

| PROBLEMAS | CAUSAS | SOLUCIONES |
|---|---|---|
| 1. Durante toda la sesión predominó un clima de nervios. | 1. Es natural en un grupo que empieza. | 1. Hacer un ejercicio de relajación si se repite en el futuro. |
| 2. El juego de "caballos y camellos" se extendió demasiado. | 2. No se previó el tiempo adecuado y el Equipo de Animación se entusiasmó mucho con el juego. | 2. No olvidarse de la hoja con el juego escrito. Preocuparse de la hora: tener reloj. |
| 3. Algunos muchachos resaltan como líderes negativos. | 3. Probablemente no han sido tomados en cuenta en su vida. | 3. Jaime los observaría con detención en la próxima reunión. |
| 4. No sabemos los nombres de pila. | 4. Poco tiempo todavía. | 4. Hacer una actividad de presentación. |

Calificación de la sesión:

B

EXC. — MB — B — REG. — DEF.

Razones:

El grupo de muchachos se ve muy interesante. Inquietos, vivaces, astutos, movedizos, con muchas ganas de jugar y jugar.

Pensamos que no podemos cometer errores, no podemos fallar ante un grupo que tiene tanto interés.

La sesión difícilmente pudo ser mejor, ya que era un primer encuentro mutuo. Los muchachos son otra cosa cuando estamos cara a cara. ¡Sus ojos dicen tanto!!

Costó mantener un clima tranquilo dado que había mucho nerviosismo: la voz y el silencio de los Educadores son claves para hacer silencio en el grupo.

Los muchachos no querían terminar la reunión, hicieron muchas preguntas sobre el futuro, las cosas que hacíamos, los lugares que conoceríamos, etc.

Se logró crear un clima de atención y expectación a pesar de la intranquilidad. Les gustó mucho la danza por lo novedoso. En general todo lo que se hizo resultó bien.

Capítulo 7

Etapa de Anteproyectos



1. Concepto

Es la etapa de la metodología de la Gran Aventura Educativa en que los Equipos se reúnen por separado para expresar sus *deseos* e identificar sus *necesidades*, *organizarlos*, a fin de comunicárselos a los otros Equipos.

2. Objetivos generales

- 2.1. Determinar las actividades que en mayor medida identifican las necesidades y responden a los intereses de cada persona integrante del Equipo.
- 2.2. Organizarse en el Equipo para comunicar al resto del Grupo, en la forma más atractiva y motivadora, las características relevantes del anteproyecto creado.

3. Objetivos específicos

Cada Equipo, al final de esta etapa habrá logrado:

- 3.1. **Escoger** su Proyecto, especificando en pocas palabras su contenido, a manera de nombre de fantasía (operación arrieros).
- 3.2. **Plantear** lo que esperan conseguir en término de metas, sea en aprendizajes, valores, acciones realizadas.

- 3.3. **Clarificar** las actividades que conforman el Proyecto en un desglose que permita su descripción.
- 3.4. **Definir** las tareas que son necesarias cumplir para llevar a cabo el proyecto.
- 3.5. **Describir** todos los materiales que son necesarios y su costo aproximado.
- 3.6. **Idear** campañas de financiamiento y contactos con personas o Instituciones con el fin de cubrir los gastos necesarios.
- 3.7. **Especificar** el o los lugares en que se llevará a cabo el proyecto.
- 3.8. **Programar** las fechas de inicio y término entre las cuales se realizarán las actividades.
- 3.9. **Seleccionar** diversas formas de comunicación, organizarlas y ensayarlas para exponer su anteproyecto a los otros Equipos.

4. Participantes

Todos los Equipos del Grupo, en forma separada.

5. Duración

Los Equipos realizarán tres o cuatro sesiones, a lo largo de una o dos semanas. En este tiempo se desarrollará tanto un trabajo del Equipo, como tareas que cumplirá cada integrante en su tiempo personal.

6. Metodología

- 6.1. *Motivación*: será necesario realizar una atractiva e interesante sesión con todos los Equipos, en la cual se hace énfasis en la característica de *facilitador* que tiene la metodología de la Gran Aventura Educativa y, en consecuencia, del desafío que los jóvenes deben aceptar al asumir la responsabilidad de su propia educación, de sus propias acciones, de su Proyecto Educativo.

Será conveniente detenerse para informar con detalles acerca de la *tarea* que emprenden los Equipos al diseñar su anteproyecto (Consultar "Biótaca para Proyectos de la GAE Fichas "Anteproyectos").

6.2. Set de Procedimientos

Presentamos tres alternativas metodológicas para facilitar la expresión de los deseos y la identificación de necesidades e intereses por parte del Equipo:

- "Lluvia de ideas"
- "Set de actividades"
- "Diálogo incentivador"

a. "Lluvia de ideas"

1. En una primera fase cada participante del Equipo se expresa libremente, lanzando cualquiera idea, la cual será consignada en una lista abierta a acogerlas, sin calificarlas.
2. En una segunda etapa, el Equipo somete las ideas a una discusión, con el objeto de eliminar aquellas menos *factibles* de realización y las que no interpretan el interés de la mayoría.
3. El Equipo finalmente, ha tomado una decisión: quince acciones propuestas, se ha centrado en cinco de ellas, habiéndose estructurado en un *Proyecto* que las coordina y organiza.

Esto es una "Lluvia de ideas" en la cual, el Equipo acoge todas las ideas que surgen espontáneamente de sus integrantes.

- A mí me gustaría que jugáramos chueca, como los indios; en una cancha de basquet, con palo y una pelota de goma.
- Listo no más, pero yo propongo que hagamos un concurso de disfraces, como el que hicimos hace dos semanas. ¡Estuvo lindo!
- Yo propongo que hagamos artesanía en madera, greda o mimbre y los vendamos.
- Juguemos a que los araucanos pelean con sus enemigos. ¡Yo seré Caupolicán!
- Hagamos un paseo al río.
- Pesquemos salmones. ¡Yo tengo nylon!

- Hagamos un campeonato de baby-fútbol.
- ¡No, de básquetbol, mejor!
- Organicemos una discoteque.

b. "Set de actividades"

1. El Equipo de Animación ha entregado a los distintos Equipos de jóvenes un número determinado de posibles actividades para que ellos escojan aquellas que más identifican sus necesidades e intereses.
2. Habiéndolas seleccionado, los jóvenes deberán conformar su Anteproyecto y organizar su presentación al resto de los Equipos.

Para que escojan las que identifican sus deseos.

- ¿Les gustaría hacer un campeonato de ping-pong?
- Podrían hacer un paseo a la costa...
- Un torneo de vóleybol...
- Una excursión a la montaña...
- Una obra de teatro...
- Un concurso de dibujo...
- Un gran juego de dos días; todos disfrazados...
- Una fogata en la plaza, invitando a los vecinos...
- Una carrera en bicicleta, corriendo a pie, nadando...
- Les gustaría construir una radiogalena...
- O construir un local; o arreglar una pieza en la escuela...
- Una visita a una industria interesante...
- A un observatorio astronómico...
- Plantar un pequeño terreno con tomates, lechugas...
- Hacer una excursión al río para pescar truchas...
- Un campeonato de salto largo...

- O carreras largas a través del campo...
- Hacer un paseo y cocinar nuestra comida...
- Un gran concurso de disfraces...
- Conocer las costumbres de los arrieros...
- O las costumbres de cow-boys...
- Hacer una fiesta al estilo arriero...
- O como lo hacen los cow-boys...
- Hacer concursos de fonomímica...
- Montar un taller de electricidad para aprender a arreglar los tapones, instalaciones de timbres o hacer la instalación de estufas...
- Montar un taller de gasfitería...
- Hacer un insectario para conocer mejor los insectos...
- Organizar un campeonato de trompo o de rayuela...
- O un concurso de cantos inventados...

c. "Diálogo incentivador"

1. Es un Animador quien se reúne con los jóvenes de un Equipo para que, a través de la conversación amable e imaginativa, el Educador logre que los adolescentes ganen en seguridad en sí mismos y desenvuelvan todo su poder creador.
2. El Animador deberá captar el momento en que su presencia ya no es útil, porque los jóvenes han logrado poner en marcha su propio motor y gestar su Proyecto. Con un gesto simpático y generador de ánimo, se despedirá del Equipo, no dejándolos solos.
3. Ha quedado de manifiesto que tanto la metodología del "Set de Actividades", como el "Diálogo incentivador" son procedimientos que facilitan la expresión a niños o adolescentes que *no han tenido nunca oportunidad de crear y desenvolverse por sí mismos.*

Esto es un "Diálogo incentivador" que sostiene don Pedro (un animador) con un equipo de muchachos, para ayudarlos a que descubran y viertan sus deseos.

D. Pedro: Muchachos, se han reunido ya dos veces, sin producir actividades... quisiera ayudarles. ¿De acuerdo?

Juan: Listo no más... porque no se nos ocurre nada. Aquí el "flaco" tenía una idea la otra vez...

Flaco: No, yo estaba "leseando"...

Lucho: Es que a los cabros no se les ocurre nada...

D. Pedro: A ver "flaco" dí ¿qué ideas tenías el otro día?

Flaco: Bueno, yo... quería que fuéramos al bosque, cerca del remanso del río, pero...

D. Pedro: Buena idea, "flaco"... y tú Lucho, ¿has ido alguna vez?

Lucho: Sí, una vez fui a cazar conejos...

Condoro: ¿Cuándo ha habido conejos ahí...?

Flaco: Claro que hay, yo cacé como quince...

Juan: Y nos bañamos en verano... era lindo...

D. Pedro: ¡Claro!, pero ustedes, ¿saben nadar?

Juan: Bueno, yo aprendí con un tío... pero el "Cóndoro" no sabe nada...

Flaco: ¡Te enseñamos!; ahí, puedes aprender...

Condoro: Listo no más...

Laucha: ¿Y qué haríamos con los conejos?...

Flaco: Podríamos venderlos... pagan bien...

Juan: O se los llevamos a las mamás para la casa...

Laucha: Podríamos almorzar conejo ese día...

Todos: ¡Claro, buena idea Laucha!

D. Pedro: Bueno, ¿y quién sabe cocinar?

Juan: ¡Aquí aprendemos!

Lucho: Podríamos traer unas papitas, ensalada...

Cóndoro: Yo me consigo las bebidas...

D. Pedro: ¿Y no les gustaría que nos disfrazáramos de cazadores como esos de Africa?

Todos: ¡Claro!

Laucha: Yo tengo un casco...

Flaco: Yo sé construir "Huachis"...

Juan: ¡Yo también po! los hacemos entre todos...

D. Pedro: Pero este Proyecto está excelente... y cómo dicen que no se les ocurría nada... ustedes tienen bastantes ideas...

Todos: De veras.

Lucho: Es que usted nos ha ayudado...

D. Pedro: Claro, pero para el próximo proyecto ustedes son capaces de hacerlo solos... ¿o no?...

Todos: ¡Sí!, ya verá usted... podría ser...

D. Pedro: Veamos, pero qué otras actividades les gustaría realizar.

Flaco: Hagamos un campeonato de...

7. Estructuración del Antieproyecto

- 7.1. Lo que se ha logrado a través de alguna de las tres alternativas propuestas, *facilitadoras de la expresión de los deseos*, es tener un sinnúmero de actividades que se podrían realizar.
- 7.2. Los Equipos estructuran un proyecto, a partir de las actividades que ellos mismos han deseado.
- 7.3. Los Equipos deberán *seleccionar* entre todas sus actividades formuladas, una o varias, logrando darle *unidad*.
- 7.4. Denominaremos "*Proyecto simple*" a aquel que está conformado por una *acción*. Ejemplo: "Campeonato de vóleybol"; "Montaje de una exposición"; "ascensión al cerro"; "preparación de una obra de teatro", entre otras.
- 7.5. Denominaremos "*Proyecto compuesto*" a aquel que está conformado por *varias acciones*. Ejemplo: ver cuadro del proyecto de "*Diablos Azules*".
- 7.6. Es interesante hacer notar que en términos de duración un Proyecto puede extenderse en el tiempo, desde algunas horas, semanas, hasta varios meses. Dependerá de la envergadura de la *acción emprendida*. Fundamental es que las cinco *instancias* se cumplan. De ahí que un proyecto simple pueda durar más tiempo que uno compuesto.

7.7. Es conveniente que todo Proyecto tenga un *nombre*, con el objeto de centrar el contenido de la o las *acciones* emprendidas. Ejemplo: Proyecto "Unidad 19" de lo Arrieta; "Renovemos a nuestro Grupo" de la Población "del Río" en Concepción; Proyecto "Cosmos 24" de un grupo de adolescentes.

7.8. En el caso específico de grupos de niños o preadolescentes un Proyecto Simple o Compuesto podrá utilizar un *tema*, cuya nominación lleve implícito elementos imaginativos relacionados con personajes, situaciones históricas o costumbristas, con el fin de *motivarlos* en la o las acciones emprendidas. Ejemplo: Ver Anteproyecto de "Los Cachupines".

8. Rol del Equipo de Animación durante el Anteproyecto

- *Asegurarse que los muchachos se diviertan.*
- Permanecer en continuo contacto con los Equipos para chequear que ellos logren su objetivo.
- Preocuparse de que cada Equipo elija su Tema y las Actividades correspondientes.
- Hacer sugerencias para que las seis áreas de actividades aparezcan en cada Anteproyecto.
- Implementar cualquiera de las tres alternativas presentadas —lluvia de ideas, set de alternativas o diálogo incentivador— según las características socio-culturales del Grupo.
- Motivar a los muchachos a descubrir su comunidad local como fuente de inspiración de sus Anteproyectos.
- Ayudar a que cada Equipo *sueñe y organice su presentación* al grupo en el Gran Consejo.
- Mantener una participación equilibrada que permita a los muchachos expresarse, evitando un ambiente de desorden total o rigidez absoluta.
- Observar permanentemente las actitudes de los muchachos, tratando de descubrir los centros de interés de cada uno de ellos.

9. Bitácora de una experiencia vivida

Esta etapa del Gran Proyecto empezó después de una pequeña celebración: se habían formado los Equipos, elegido sus líderes, y puesto los nombres de los Equipos, y sobre todo, el nombre del grupo: "Pehuenche" por el viento que sopla con intensidad en los corazones de esa valiente tribu araucana, viento que es espíritu de indios luchadores. "Pehuenches" seremos, con lealtad y alegría.

La constitución del nuevo grupo era el término de una experiencia de vida en grupo que ya cumplía tres meses.

Esa mañana de domingo el grupo "Pehuenche" realizaba juegos en los campos de La Dehesa, cerca de Santiago. Había allí un tranque vacío, cuyo fondo recordaba un paisaje lunar que atraía por su misterio. En la parte más imaginativa para los muchachos de 12 a 14 años, nos juntamos en una reunión insólita. Hablé con voz matizada acorde con el inicio de una gran aventura que emprenderíamos juntos: "cuántas veces han soñado con realizar aventuras en que deben enfrentar dificultades con imaginación y destrezas. Tareas que los obligan a crecer en valentía, entusiasmo y generosidad; es decir, los hacen más hombres. Este grupo de muchachos y adultos amigos existe para hacer que esos sueños *se conviertan en realidad*".

"Realizaremos *proyectos* que *ustedes mismos* van a crear. No tengan miedo de coger en su manos las riendas de sus caballos y conducir su propia *diligencia* adonde *ustedes quieran*. No teman al esfuerzo y las exigencias que surgirán: es tarea de muchachos que *se atreven y confían en sí mismos*... ¿De acuerdo?".

"Como en un Gran Juego, tendrán 15 días, hasta el domingo 15 de abril para que cada Equipo se reúna y decida las actividades que *quieren* hacer como Grupo "Pehuenche". Aquel día cada Equipo presentará su Anteproyecto al resto de los Equipos, discutiremos cuál es el que interpreta a todos; podemos también extraer algunas actividades de unos para integrarlas a otros. Resultará un "*Superproyecto*" que *realizaremos* a lo largo de uno o dos meses".

"Cuenten con nosotros, los Animadores".

"Aquí en este valle de la luna, surge una historia de muchachos que se atrevieron a decir que ¡Sí!!".

9.1. Anteproyectos de los Equipos del grupo Pehuenche

- (Tu Equipo diseñará su Anteproyecto que presentará al Gran Consejo del Grupo).
- (Discutan, que lluevan las ideas, tomen acuerdos).
- (Programen la forma más adecuada para presentar su Anteproyecto a los otros equipos, de modo que sea aprobado).

a. Formulación del Anteproyecto del Equipo "Cachupines"

| | |
|---|--|
| <p>Especifica su contenido en una o dos palabras que sinteticen nombre del Proyecto.</p> | <p>"Los Arrieros en Acción"</p> |
| <p>Objetos</p> <p>— ¿Qué esperan que el Equipo logre?</p> <p>— ¿Para qué lo hacen?</p> | <p>— Que seamos capaces de hacer algo nosotros.</p> <p>— Que lo pasemos bien.</p> <p>— Que conozcamos algo más de los arrieros.</p> |
| <p>Acciones</p> <p>— Puntea las actividades que conforman el Proyecto.</p> | <p>1. Un campamento de contactos con arrieros. <i>Gran Juego</i> <i>Visita a establo</i></p> <p>2. Exposición de dibujos y composiciones, <i>Taller de Herrería</i> <i>Velada al estilo arriero</i> dramatizaciones y canciones sobre experiencias grabadas.</p> <p>3. Hacer una fogata en la plaza al estilo "Arriero".</p> |

| | |
|---|---|
| <p>Tareas</p> <p>— Enumera las tareas que tienen que realizar para poner en marcha el Proyecto.</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Escoger un lugar de Campamento adecuado y pedir permisos. 2. Contacto con campesinos. 3. Solicitar a Profesores de Castellano e Historia, Técnicas Especiales y Artes Plásticas, material de información sobre arrieros. 4. Conseguir carpas. |
| <p>Costo y Recursos materiales</p> <p>— Lista de materiales y el costo de cada uno.</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Campamento de dos días: \$ 100 diarios por persona. 2. Cartulina, acuarela, pinceles: (averiguar costos). 3. Plata p/bus: \$ 40 p/persona (26 personas). <p>1.er cálculo tentativo: \$ 2.160.-</p> |
| <p>Lugar</p> <p>— ¿Dónde se realizará el Proyecto?</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Montar una campaña de recolección de diarios y botellas vacías. Si cada uno se consigue 20 botellas vacías de champagne lograremos, a \$ 5 la unidad: \$ 2.400.- |
| <p>Formas de financiamiento</p> <p>— Inventen maneras diversas de financiar el costo prefijado y conseguirse los materiales.</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Campamento (posiblemente) Asentamiento "El Principal". 2. Exposición: Local de la Escuela. 3. Fogata: Plaza de la Villa. |
| <p>Fechas</p> <p>— Inicio</p> <p>— Término</p> | <p>20 de abril</p> <p>15 de junio</p> |

| | |
|--|--|
| <p><i>Programación de la Exposición del Anteproyecto al Gran Consejo</i></p> <p>— Programen qué recursos metodológicos van a usar. ¿Exposición oral?; ¿cantos?; ¿cuadro de síntesis?; ¿luces?; ¿long plays?; ¿grabaciones?; etc...</p> | <p>— Todo el Equipo se vestirá de arrieros: 2 canciones</p> <p>— Dramatización de una escena campesina.</p> <p>— Breve exposición de cuadros y fotografías de arrieros.</p> <p>— Lectura de una descripción de Ciriaco Contreras por Rafael Maluenda.</p> <p>— Presentación del Anteproyecto por el Equipo con un cuadro sinóptico hecho en cartulina.</p> |
|--|--|

b. *Formulación del anteproyecto del Equipo "Astronautas"*

| | |
|---|--|
| <p>Especifica su contenido en una o dos palabras que sintetizen el nombre del Proyecto.</p> | <p><i>"Descubridores de Chile en 1979"</i></p> |
| <p><i>Objetivos</i></p> <p>— ¿Qué esperas que el Equipo logre?</p> <p>— ¿Para qué lo hacen?</p> | <p>1. Aprender más sobre nuestra ciudad y región.</p> <p>2. Conocer a otras personas, sobre todo jóvenes.</p> <p>3. Entretenernos juntos.</p> |
| <p><i>Acciones</i></p> <p>— Puntea las actividades que conforman el Proyecto.</p> | <p>1. Investigación sobre nuestra ciudad. <i>Entrevistas a Autoridades de la Región. Visita a industrias.</i></p> <p>2. Montar gran Exposición abierta a la Comunidad. <i>Hacer maquetas. Visita al campo. Aprender bailes folklóricos.</i></p> <p>3. Tarde de paseo al Campo; Gran Juego.</p> <p>4. Gran Fiesta final. Clausura de la Exposición.</p> |

| | |
|---|--|
| <p><i>Tareas</i></p> <p>— Enumera las tareas que tienen que realizar para poner en marcha el Proyecto.</p> | <p>1. Contacto con profesores que asesoren.</p> <p>2. Juntar material de información.</p> <p>3. Conseguir local de la Escuela.</p> <p>4. Contacto con autoridades e Industrias: pedir audiencias.</p> <p>5. Lista de materiales para maquetas.</p> <p>6. Hacer el equipo de fútbol y desafiar al Club rival.</p> |
| <p><i>Costo y Recursos materiales</i></p> <p>— Lista de materiales y el costo de cada uno.</p> | <p>1. Cartulina-papel de envolver-lápices-cartón-tijeras: \$ 1.000.-</p> <p>2. Lista de revistas y libros: conseguir prestados en Biblioteca.</p> |
| <p><i>Formas de financiamiento</i></p> <p>— Inventen maneras diversas de financiar el costo prefijado y conseguirse los materiales.</p> | <p>1. Cada uno de los 24 muchachos del Grupo debe hacer un trabajo remunerado durante 15 días: pone su cuota en común.</p> |
| <p><i>Lugar</i></p> <p>— ¿Dónde se realizará el Proyecto?</p> | <p>1. Base de operaciones: <i>Escuela</i></p> |
| <p><i>Fechas</i></p> <p>— Inicio</p> <p>— Término</p> | <p>20 de abril</p> <p>30 de junio</p> |
| <p><i>Programación de la Exposición del Anteproyecto al Gran Consejo</i></p> <p>Programen qué recursos metodológicos van a usar. ¿Exposición oral?; ¿cantos?; ¿cuadro de síntesis?; ¿luces?; ¿dramatizaciones?; ¿long plays?; ¿grabaciones?; etc...</p> | <p>1. Cantar coplas inventadas alusivas a descubridores modernos, jóvenes.</p> <p>2. Abogado defiende la causa: aprender acerca de su ciudad, de su Región; jurado vota a favor del proyecto. Juez convoca a todo el grupo a montar la Gran Exposición.</p> |

c. *Formulación del anteproyecto del Equipo "Diablos Azules"*

| | |
|---|---|
| <p>Especifica su contenido en una o dos palabras que sinteticen nombre del Proyecto.</p> | <p>"Araucanos a la Aventura"</p> |
| <p><i>Objetivos</i> – ¿Qué esperas que el Equipo logre? – ¿Para qué lo hacen?</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Que nos conozcamos más. 2. Que aprendamos nuevas técnicas. 3. Que demos que somos capaces de organizarnos. |
| <p><i>Acciones</i> – Puntea las actividades que conforman el Proyecto.</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Construcción de una <i>ruca</i>. 2. Inauguración de <i>ruca</i>: Fiesta araucana (<i>Tabuchitum</i>). 3. Olimpiada de 4 tribus araucanas. 4. Aventura araucana en un bosque cercano: juegos, conejear, baño. |
| <p><i>Tareas</i> – Enumera las tareas que tienen que realizar para poner en marcha el Proyecto.</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Ruca</i>: campaña de financiamiento, diseño, permiso municipal, obtención de materiales. 2. <i>Inauguración</i>: programa, invitaciones, permiso municipal. 3. <i>Olimpiada</i>: selección de pruebas, conseguir el lugar, bases (reglas), materiales. 4. <i>Aventura</i>: escoger el lugar, fijar fecha programa, materiales. |

| | |
|---|---|
| <p><i>Costo y Recursos materiales</i> – Lista de materiales y el costo de cada uno.</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Ruca</i>: maderas, clavos, herramientas (conseguir a préstamo), obtención de material. 2. <i>Inauguración</i>: tarjeta de invitación, mesas, cuotas. 3. <i>Olimpiada</i>: pelotas, tiza, arcos y flechas. 4. <i>Aventura</i>: huachis, pañuelos de combate, disfraces. |
| <p><i>Formas de financiamiento</i> – Inventen maneras diversas de financiar el costo prefijado y conseguirse los materiales.</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Gran Rifa. 2. Venta de botellas y diarios. 3. Cuotas personales. |
| <p><i>Lugar</i> – ¿Dónde se realizará el Proyecto?</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Ruca</i>: sitio municipal. 2. <i>Inauguración</i>: sitio municipal. 3. <i>Olimpiada</i>: Escuela. 4. <i>Aventura</i>: Cajón del Maipo. |
| <p><i>Fechas</i> – Inicio – Término</p> | <p>20 de abril 10 de diciembre.</p> |
| <p><i>Programación de la Exposición del Anteproyecto al Gran Consejo</i> Programen qué recursos metodológicos van a usar. ¿Exposición oral?; ¿cantos?; ¿cuadro de síntesis?; ¿luces?; ¿grabaciones?; etc...</p> | <ul style="list-style-type: none"> – Himno de los Diablos Azules. – Exposición del Líder: Explica cuadro sinóptico que contiene acciones del proyecto que ilustran las 4 acciones centrales del proyecto. – Demostración práctica de 3 pruebas olímpicas: chueca, lanzamiento de flechas, "combate del gallito". – Canción final (T. estimado: 15 minutos). |

d. *Formulación del Anteproyecto del Equipo "Pumas"*

| | |
|--|--|
| <p>Especifica su contenido en una o dos palabras que sintetizen <i>nombre del Proyecto</i>.</p> | <p><i>"Cazadores de Africa"</i></p> |
| <p><i>Objetivos</i></p> <p>— ¿Qué esperas que el Equipo logre?</p> <p>— ¿Para qué lo hacen?</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Que vivamos una aventura entusiasmante. 2. Que cada uno de nosotros tenga oportunidad de asumir una responsabilidad. 3. Que nos unamos cada vez más. |
| <p><i>Acciones</i></p> <p>— Puntea las acciones que conforman el Proyecto.</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Excursión al <i>Cazar conejos</i>. monte (2 días) <i>Torneo de (Gran Safari Natación y bu-todos disfrazado. Aprender a hacer trampas para conejos.</i> 2. Venta de conejos <i>Exposición de</i> y objetos <i>objetos.</i> de adornos. 3. Organizar <i>Almuerzo del</i> Gran Fiesta <i>conejo</i> final. <i>escabechado.</i> |
| <p><i>Tareas</i></p> <p>— Enumera las tareas que tienen que realizar para poner en marcha el Proyecto.</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Determinar el lugar del Safari. 2. Invitar a dos adultos técnicos en conejos. 3. Campaña de financiamiento. 4. Tener permiso de los papás para ir de excursión. 5. Conseguir carpas. |

| | |
|--|--|
| <p><i>Costo y Recursos materiales</i></p> <p>— Lista de materiales y el costo de cada uno.</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. 40 palitos: \$ 2. Alambre: \$ 200.- 3. Pasaje bus: \$ 3.640.- (Averiguar) 4. Campamento: \$ 100 diarios por persona. 5. Torta premio: \$ 530.- <p><i>Total \$ 9.170.-</i></p> |
| <p><i>Formas de financiamiento</i></p> <p>— Inventen maneras diversas de financiar el costo prefijado y conseguirse los materiales.</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Gran Rifa: premio una <i>Torta</i> 2. Venta de conejos. |
| <p><i>Lugar</i></p> <p>— ¿Dónde se realizará el Proyecto?</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Campamento: Quebrada "La Leonera". 2. Fiesta: Patio de la Parroquia. |
| <p><i>Fechas</i></p> <p>— Inicio</p> <p>— Término</p> | <p>20 de abril.</p> <p>30 de mayo.</p> |
| <p><i>Programación de la Exposición del Anteproyecto al Gran Consejo</i></p> <p>Programen qué recursos metodológicos van a usar.</p> <p>¿Exposición oral?; ¿cantos?; ¿cuadro de síntesis?; ¿luces?; ¿dramatizaciones?; ¿long plays?; ¿grabaciones?; etc...</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Montaje de una sencilla exposición de objetos de piel de conejo (conseguir prestados). 2. Exposición oral de Ricardo: cálculos sobre el dinero que es posible ganar con la industria del conejo, y su inversión para el grupo. 3. Descripción del lugar del campamento. |

9.2. *Actitudes y medidas adoptadas por el Equipo de Animación frente a problemas surgidos*

| PROBLEMAS | CAUSAS | SOLUCIONES |
|--|---|--|
| 1. En los "Diablos Azules" sólo trabajaron tres muchachos de seis que forman el Equipo. Los otros dieron buenas ideas y no asistieron a la sesión en que se preparó la exposición a los otros equipos. | 1. Son Carlos, Matías y Daniel muy inquietos e imaginativos, que les cuesta el trabajo sistemático. Son empeñosos, sólo cuando "tienen ganas", tienen trece años, 4, 6 y 8 meses respectivamente. | 1. José un Animador conversó con ellos. Les explicó la importancia del aporte de todos. Intentó motivarlos. |
| 2. A los "Pumas" les costó mucho: ese equipo está formado por muchachos muy extrovertidos y bulluciosos. Acostumbrados a jugar fútbol. | 2. El Líder Diego, es muy inteligente, pero le falta imponerse al resto y lograr mayor disciplina. | 2. Jaime, un animador, realizó, con ellos un "Diálogo incentivador" logró al fin que en cuatro sesiones estructuraran su <i>proyecto</i> . |
| 3. El Equipo de Animación, salvo Jaime, apoyaron mucho a los Equipos: se nota un alto grado de dependencia de los muchachos. No hay que olvidar que ellos ya vivieron un <i>proyecto dirigido</i> . | 3. Equipo de Animación está formado por jóvenes adultos con un conocimiento sólo teórico de la metodología. | 3. Se realizó un Consejo de Evaluación de la <i>etapa de anteproyectos</i> y, a la luz de los textos sobre la metodología, analizamos nuestra excesiva directividad. |

Razones:

Los Anteproyectos de los Equipos son interesantes. Poseen suficientes contenidos como para realizar —cualquiera sea el elegido— un Proyecto entretenido que permitirá el aprendizaje de diversas técnicas y adquisición de conocimientos útiles. Los muchachos trabajaron con entusiasmo. Según informaciones, tendremos exposiciones de gran calidad en la próxima etapa del Gran Consejo. Hay ambiente. El "Bueno" se justifica, porque el Equipo de Animación ha cobrado "*demasiada importancia*" en el proceso, constituyéndose como el motor principal.

Tarea:

Tratar que los motorcitos de los Equipos revolucionen con más fuerza, al ir disminuyendo el del Equipo de Animación.

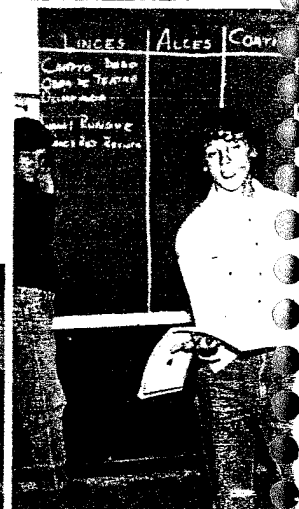
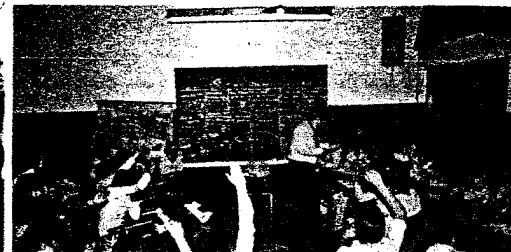
9.3. *Calificación de la Etapa*

Bueno

EXC. — MB. — B — REG. — DEF.

Capítulo 8

Etapa de Gran Consejo



1. Concepto

Es la etapa de la Gran Aventura en la cual los Equipos, junto a sus Animadores, se *reúnen* para *comunicarse* sus Anteproyectos, elegir la Empresa Educativa y formular un slogan para caracterizarla.

2. ¿Quiénes participan?

Todos los Equipos y los Animadores.

3. Duración

Una mañana, una tarde o un día completo.

4. Objetivo

Lograr que los muchachos lleguen a un *acuerdo* en el tipo de Empresa que realizarán.

5. Procedimiento

5.1. Preparación del Gran Consejo

- a. Ambientación física
- b. Ambientación psicológica
- c. Programa

5.2. Ejecución

- a. Presentación de los Anteproyectos por cada Equipo.
- b. Recreación
- c. Debate
- d. Elección

5.3. Evaluación

6. Preparación del Gran Consejo

6.1. Ambientación Física

- Ubicación de un local cómodo, que tenga una sala amplia y acogedora, proporcionada al número de muchachos que componen el grupo. Que tenga patios adjuntos para la recreación necesaria.
- Disposición de las sillas o bancos en forma circular, dejando un espacio libre para la actuación de cada Equipo en su presentación del Anteproyecto.
- Implementación de recursos materiales que faciliten el ambiente acogedor: iluminación, ventilación, banderas, banderines, adornos, colores, afiches.
- Implementación de recursos materiales que faciliten la expresión de los Equipos: pizarrón, tiza, rotafolios, plumones, papel; si es posible grabadora, proyectora y otros recursos tecnológicos.

6.2. Ambientación Psicológica

- La ambientación física descrita debe producir un ambiente familiar, de confianza y amistad, de modo que cada muchacho encuentre el clima adecuado que facilite su expresión libre y creativa.
- Deberá reinar un ambiente disciplinario que se adapte a la conducta de un muchacho de doce a catorce años en la situación trascendental que vive; de ahí que el Equipo de Animación deberá com-

prender sus reacciones movedizas, inquietas y nerviosas, consecuencia de la decisión que deberán tomar. Sería un error que los Adultos Animadores participaran a través de gritos y llamadas de atención estruendosas. Difícil equilibrio.

- “Gran Consejo es *unanimidad*” será el lema de esta Etapa. Los muchachos irán a *escucharse, a confraternizar, a expresarse*. Se habrán reunido para elegir la Empresa más entretenida, la más apasionante. Eso es *unanimidad*. Aquellos temas que sean eliminados, podrán, con toda seguridad, ser elegidos en futuras Aventuras.
- La disposición circular apoyará la comunicación entre cada integrante del grupo, escuchando atentamente las proposiciones de sus compañeros.
- La duración del Gran Consejo será fijado por el Equipo de Animación, habiendo sido consultado los líderes de cada equipo para fijar el tiempo que deseen ocupar en la exposición de sus Anteproyectos.

6.3. Programa tipo de un Gran Consejo

- | | |
|-------|---|
| 9:30 | Llegada de los Equipos. Himno Nacional, izamiento de la Bandera. Canción del Grupo. |
| 10:00 | <i>Motivación del Equipo de Animación: busquemos la unanimidad.</i> Será nuestro <i>Lema</i> . Canción del Consejo. Canciones populares; danzas; juegos de interior. |
| 10:30 | Presentación del Anteproyecto de los “Pumas” (Programado 20’). |
| 10:50 | Aclaración de dudas. Se ofrece la palabra a los otros Equipos. Una o dos canciones. |
| 11:00 | Presentación del Anteproyecto de los “Cachupines” (Programado 15’). |
| 11:15 | Aclaración de dudas. Se ofrece la palabra. |

- 11:25 Juegos de acción en el patio. Deportes breves.
- 11:45 Cantos y danzas en el interior de la sala de reunión.
- 12:00 Presentación del Anteproyecto de los "Diablos Azules" (Programado 15').
- 12:15 Aclaración de dudas. Se ofrece la palabra.
- 12:25 Presentación del Anteproyecto de los "Astronautas" (Programado 15').
- 12:40 Aclaración de dudas. Se ofrece la palabra.
- 12:50 Debate.
- 13:10 Elección. Canciones y danzas.
- 13:30 Slogan (A la conquista de Arauco).
Canción del Consejo.

7. Ejecución del Gran Consejo

7.1. Presentación del Anteproyecto

¿Han visto esas asambleas en que alguien lee algo y los demás se aburren, se duermen, se inquietan...?

Esto hay que evitarlo.

La presentación del Anteproyecto debe ser ágil, dinámica, motivadora. Para ello se debe recurrir a diversos recursos: dramatización, juego, música, carteles o afiches, iluminación y oscurecimiento de la sala.

Este es un ejemplo de cómo presentó un Anteproyecto el grupo de los "Astronautas".

- Oscurecimiento de la sala. Se prenden dos focos que iluminan la bandera chilena. Un miembro lee un texto sobre la aventura del redescubrimiento (Necesidad de partir a conocer).
- Dos muchachos se desplazan por el espacio y conversan con uno que encarna al Gobernador. Le comunican sus deseos. El acepta y les muestra dos cartulinas con textos que explican diversos tópicos de los planes de desarrollo. Se refieren a las Industrias, al campo, a las Escuelas.

- Los muchachos actores entrevistan al Responsable de la Industria más importante quien los invita a que vengan a visitarla. Algunas fotos y afiches refuerzan la acción.
- Los muchachos exponen un mapa en que están marcados los sitios que visitarán: Campo, museos, centros de interés turístico. Narran el Plan de viaje, intentando motivar a sus interlocutores. Se refieren al lugar donde realizarán el Gran Juego Histórico.
- Los dos muchachos han abordado a otro compañero, quien encarna el papel de un folklorista. Les enseña algunos pasos de un baile de la Región en un long play. Los protagonistas han sacado una pelota de fútbol para explicar que a través de ella podrán conocer a otros chiquillos de la ciudad y hacerse amigos de ellos. Muchos juegan fútbol, de modo que hacer un Equipo no será difícil. Todos tendrán su responsabilidad. Jugadores, dirigentes, relacionadores públicos, encargados de agasajar a los rivales.
- Finalmente los muchachos exponen un diseño de programa para la Gran Exposición final. Un té para todos, bailes, explicaciones, dibujos, alegría, invitación a los Padres, Apoderados y Profesores.

7.2. Debate

- Después de cada una de las presentaciones de los Anteproyectos, el Equipo de Animación ofrecerá la palabra para aclarar dudas. El Animador, Director de Debate, no permitirá que en esa instancia se den juicios sobre las exposiciones. Sólo preguntas para precisar la información.
- En el desarrollo del *debate*, el Animador ofrecerá la palabra a quien la solicite para que dé su opinión, manifieste sus deseos, defienda su Anteproyecto, busque la unanimidad, exprese sus ideas, refuerce la motivación de las actividades propuestas por sus compañeros.
- Un Animador servirá de secretario de actas para ir tomando notas de las opiniones de los muchachos, con el fin de facilitar una primera síntesis que pueda realizar el Animador Director del Debate.
- En esta primera síntesis, el Animador deberá *aclarar* la situación del Debate, intentando mostrar el curso que lleva el grupo en busca de la Unanimidad.
- En la segunda síntesis, el Animador habrá despejado las opiniones tratando de presentarle al Grupo el estado exacto de su *deseo*. La función del Director será de gran importancia, por cuanto facilitará la decisión de los muchachos.

—Debemos insistir en la importancia de que el Animador dirija el Debate con un respeto y una delicadeza muy especial, ya que la dinámica Grupal presenciada, por ser protagonizada por muchachos de once a catorce años reviste una inestabilidad significativa. Si el Animador “pierde los estribos” y se enoja, o habla demasiado, o rechaza una opinión, el Grupo perderá su espontaneidad o se tornará pasivo.

7.3. Recreación

- Sugerimos que los cantos populares que más gustan a los muchachos sean copiados en hojas del mismo tamaño con el fin de ir haciendo un cancionero del Grupo. Muchas canciones modernas poseen contenidos muy significativos desde el punto de vista educativo.
- Progresivamente, será necesario agregar algunas otras que el mismo grupo haya creado.
- Será necesario que diversos juegos de acción, ya sea de interior de sala, como de exterior, aire libre, hayan sido recopilados y clasificados para servir en ocasiones como el Gran Consejo.
- En relación a las Danzas, ellas constituirán un factor esencial en la conformación de un Ambiente tan especial como el que necesitamos —gestar en el Gran Consejo.
- Hay que hacer notar la necesidad de implementar los materiales adecuados para la realización de cada juego o deporte. A veces, una soga, dos balones de básquetbol, tiza, bastones, elásticos gruesos, pañuelos grandes, son elementos con los cuales se pueden crear juegos entretenidos.

7.4. Elección

- El objetivo de la Elección es que el grupo elija el Tema y las actividades que conformarán su Gran Aventura Educativa, considerando los Anteproyectos presentados.
 - El Equipo de Animación, fiel a este objetivo, deberá decidir el procedimiento que les parezca más adecuado y operativo.
 - Un grupo de muchachos, adolescentes o adultos, en consecuencia, podrá elegir en su Gran Consejo la naturaleza del Tema que les interesa, asumiendo la responsabilidad de realizar las actividades que de dicho Tema se desprendan.
- Por ejemplo: la Empresa define su Tema, construir una plaza de juegos infantiles en la población. Se desprende de dicho tema, el contac-

to con las autoridades edilicias, la realización de una rifa para juntar dinero, la consulta con especialistas que colaboren en los aspectos técnicos, el montaje de un taller para aprender dichas técnicas, el trabajo de cada equipo en tareas específicas relacionadas con la realización de la Empresa, la inauguración de la plaza con una fiesta, entre otras actividades.

- Presentamos algunas alternativas de elección que se han aplicado con éxito en Grupos de muchachos, presentando su conveniencia e inconveniencias.
- El procedimiento que se empleará debe estar muy claro en la mente del Equipo de Animación. Será recomendable que se haya aprobado con la participación de los Líderes de cada Equipo, previamente.
- Presentamos a continuación dos posibles procedimientos a utilizar, entre otros que se puedan crear:

Alternativa A

¿Cómo?

Cada muchacho elige un Anteproyecto “en forma cerrada”, es decir, optando por el Tema y sus actividades, sin poder agregar o quitar alguna de ellas.

Ejemplo:

Voto de un muchacho del Equipo de los “Pumas”. Elijo: “Los Araucanos a la Aventura”.

Observación:

Si el Consejo de Expedición (1) constata que, a través de este sistema, los muchachos han elegido con suficiente mayoría el Tema de los Diablos Azules, “Araucanos a la Aventura”, conviniendo muchos de ellos que sería positivo agregar la natación y la caza del conejo, deberán incluir dichas actividades para ser fieles al deseo expresado por los Equipos.

Alternativa B

Cada muchacho elige en una primera instancia el Tema que más le haya gustado; en una segunda instancia escogerá las actividades que más le hayan identificado. Así se configurará una Empresa Educativa que integre al mejor Tema y las actividades deseadas por los muchachos.

Ejemplo:

Voto de un muchacho del Equipo de los "Astronautas".

Primera instancia: Elige el Tema: "Los arrieros en acción".

Segunda instancia: es obligatorio elegir 4 actividades del Tema escogido. "Elige los números 3, 4, 5, 6".

Tercera instancia: Elige otras cuatro o cinco actividades de distintos Temas: números 1 y 2 del Tema "Araucanos" y números 1 y 6 del Tema "Cazadores en Africa".

Reflexiones en torno a ambas alternativas

La alternativa "A" es recomendable, siempre y cuando cada muchacho pueda marcar además preferencias a las actividades que más le haya gustado realizar, fuera del Anteproyecto que escogió. Así el Consejo de Expedición (Reunión de los Líderes y los Animadores) podrán incluirlo dentro de la Programación.

La alternativa "B" puede mejorarse, si en una primera instancia, los muchachos escogen un Tema, debiendo en la segunda instancia, elegir actividades de dicho Tema y pudiendo en una tercera instancia escoger las restantes, del mismo Tema o de otros, presentados por los Equipos.

El Equipo de Animación deberá explicar a los muchachos que procuren seleccionar las actividades de tal modo que se vinculen al Tema (alternativa B) elegido. Sería difícil lograr que los Araucanos construyeran una maqueta de la Industria de la Región en cuestión.

La ejemplificación de estas dos alternativas deberá estimular la imaginación de los Equipos de Animación para inventar otros procedimientos de Elección, manteniendo el objetivo que define esta etapa del Gran Consejo.

8. Rol del Equipo de Animación

- Contribuir a que los muchachos estén motivados y entretenidos.
- Preparar y tomar bajo su responsabilidad el desarrollo del Gran Consejo.
- Tratar de lograr el consenso de los Equipos.
- Dar la oportunidad a los muchachos de participar en la forma más plena.
- Preocuparse de presentar diversas síntesis, a través del *debate*, para impedir que los muchachos se pierdan en la repetición cansadora o en la confusión de sus ideas.
- Evitarán las discusiones largas e inútiles; media hora de debate, seguida de un partido de fútbol y otros juegos, son mucho más interesantes para los muchachos.
- Diseñarán un instrumento sencillo de evaluación para valorar los factores positivos y negativos, individual y grupalmente, con el fin de optimizar futuras acciones similares.
- Se preocuparán de ir preparando el Slogan o Lema que caracterice a la Empresa elegida, de modo que al final de la sesión, los muchachos salgan repitiendo, *entusiasmados*: "¡Araucanos!", *¡lancémonos a la Aventura!*
- Citarán, finalmente, a todos los líderes de cada Equipo al Consejo de Expedición que se realizará días después.

9. Bitácora de una experiencia vivida

El 14 de abril, día sábado empezamos a las 8:30 A.M. Todos los muchachos estuvieron puntualmente en la sala grande de la Escuela, cedida gentilmente por el Director. Traían cartulinas, paquetes, disfraces, sorpresas. Se notaba mucho entusiasmo, rostros expectantes y alegres. Hicimos una danza para entrar en calor y relajar tensiones. Tres cantos con mucho ritmo, luego la canción del Consejo, solemne ritual para entrar al gran tema de fondo.

Diablos Azules: Excelente presentación. Marcial, el Líder, condujo a su Equipo con seguridad y simpatía. Se notaba una preparación prolija y llena de imaginación. Carlos se lució con su facilidad de expresión, a pesar de sus 13 años. Todo el grupo siguió la exposición con atención y entusiasmo. Un ambiente araucano impregnó la sala.

Cachupines: Muy buena presentación. Eficiente y clara. El tema "Arrieros" era interesante. Algunas actividades eran las mismas del Equipo anterior. Alfredo desplegó todos sus recursos: sus compañeros, los notamos muy nerviosos y reprimidos. No demostraron lo que realmente son capaces. Al Equipo le faltó transmitir vida y motivación.

Pumas: Presentación desordenada. Alfredo y Sebastián expusieron entre risas nerviosas y demasiadas repeticiones. Lenguaje pobre. Desconcentrados. "De poca factibilidad", se calificó al Anteproyecto de los *Pumas* en el Debate.

Astronautas: Su proyecto tenía mucho contenido. Pareció que la presentación, aunque ingeniosa, no fue entendida por el resto de los Equipos. Crearon coplas, acompañados de guitarras, divertidas y metafóricas. Eso perdió la transmisión clara de su mensaje.

Hubo mucha participación en el Debate. Como Equipo de Animación tuvimos que motivar mucho aquello de "escucharnos" y "unanimidad".

Es natural la defensa de sus Anteproyectos. No fue fácil. Las opiniones conciliadoras de los Líderes fueron muy importantes para el consenso final.

Algunos muchachos no quedaron satisfechos, pero el Slogan "¡Araucanos, lancémonos a la Aventura!", surtió gran efecto.

9.1. *Actitudes y medidas adoptadas por el Equipo de Animación frente a problemas surgidos*

| PROBLEMAS | CAUSAS | SOLUCION |
|---|---|--|
| 1. Las danzas no resultaron bien. Igualmente los cantos. No todos participan. | 1. Se ha dedicado poco a enseñar los movimientos. | 1. Aprovechar todos los tiempos en que los Equipos están trabajando juntos para ensayar. |

2. Todos los Equipos, salvo los Astronautas postulaban hacer un campamento por tres días y la típica fiesta final, sin embargo se notaron muchas "caras largas" en aquellos equipos que "perdieron".

3. Realizamos la votación con la Alternativa "B". Nos costó mucho explicarlo. Quizás sea complicado.

2. Existe "demasiado" espíritu de Equipo en desmedro del sentido de grupo.

3. Procedimiento complejo que supone un desglose más detallado de actividades presentadas por los Equipos. Ejemplo: Olimpiada Araucana. Enumeración de las pruebas para decidir sobre ellas, agregar y quitar.

2. Es necesario motivar a los muchachos a que su esfuerzo se encamine a centrarse en la tarea-proyecto que les permitirá crecer como personas en su Equipo. El proyecto, de hecho respondía a los intereses de la mayoría, fue mejor estructurado y presentado por los Diablos Azules.

3. Habría sido más conveniente facilitar la decisión del Grupo usando la Alternativa "A", es decir, voto por el Proyecto cerrado. Agregaríamos una segunda vuelta para las dos más altas mayorías.

Calificación de la Etapa:

MB

EXC. — MB — B — REG. — DEF.

Razones:

Se notaba un ambiente de trabajo. Los Equipos llegaron preparados al Gran Consejo. Hubo muy buena participación de una gran mayoría de los muchachos. Expresión personal de muchos de ellos, excelente: fluida, clara, comunicativa. Se logró un Debate muy espontáneo, franco, algo apasionado. Quizás un poco largo. José, Animador que moderaba, permitió alargar: se repitieron ideas inútilmente. El proce-

so de elección se alargó por la alternativa elegida. Al final de la sesión "caras largas"; pero de acuerdo con la alta votación de "Diablos Azules", quienes estaban felices.

Es "Muy bueno", a pesar de todos estos defectos, porque fueron cinco horas en que jamás los muchachos perdieron el interés, el entusiasmo y la atención.

9.2. Breve síntesis del Proyecto aprobado incluidas las modificaciones

| | |
|---------------------|--|
| NOMBRE DEL PROYECTO | "Araucanos a la Aventura" |
| OBJETIVOS | <ol style="list-style-type: none"> 1. Que nos conozcamos más. 2. Que aprendamos nuevas técnicas. 3. Que demos que somos capaces de organizarnos. |
| ACCIONES | <ol style="list-style-type: none"> 1. Olimpiada Araucana: Lanzamiento de flecha, chueca, baby-fútbol mapuche, carreras largas, lanzamiento del colihue. 2. Tabuchitum (Kermesse) : Venta de bebidas, hot dog, juegos para niños. Rifa, discoteque. 3. Aventura Araucana en el bosque : Gran juego, concurso de natación. Caza de conejo, pesca de truchas, convivencia. 4. Construcción de la Ruca : Inauguración y Fiesta Final. Instalación del puesto de venta de conejos. Desfile de modas araucanas. Velada de cantos-teatro. |

| | |
|-----------------------------|---|
| TAREAS | <ol style="list-style-type: none"> 1. Montaje de Olimpiada : Definir las pruebas, incorporando aquellas propuestas por los otros Equipos. Conseguir el lugar y fijar la fecha. Lista de materiales. 2. Tabuchitum (Kermesse) : Diseño, organización. 3. Aventura en el bosque : Conseguir el lugar. Lista de materiales y alimentos. Completar actividades con ideas dadas por otros equipos. 4. Ruca : Construcción. Elaboración del Programa. Invitaciones. |
| COSTO Y RECURSOS MATERIALES | <ol style="list-style-type: none"> 1. Olimpiada : \$ 300 (almuerzo frío). 2. Tabuchitum : \$ 1.000 (se puede ganar \$ 4.000). 3. Aventura en bosque : \$ 3.000. 4. Ruca : \$ 2.000. <p>TOTAL : <u>\$ 6.300.</u></p> |
| FORMAS DE FINANCIAMIENTO | <ol style="list-style-type: none"> 1. Olimpiada : Cuota de \$ 30 por persona = \$ 900, trabajos remunerados. 2. Tabuchitum : Es la actividad de financiamiento de todo el Proyecto, cantidad esperada: \$ 4.000. 3. Aventura en el bosque : Cada Equipo lleva su comida, pasaje por cuenta de ganancia de Tabuchitum. 4. Ruca : Ganancia de Tabuchitum, venta de conejos. |

Capítulo 9

Etapa del Consejo de Expedición

| | |
|--------|--|
| LUGAR | 1. Olimpiada : Escuela. 2. Tabuchitum — Ruca : Sitio Municipal. 3. Aventura : Cajón del Maipo. |
| FECHAS | A fijar por el Consejo de Expedición. El Orden : 1° Olimpiada. 2° Tabuchitum. 3° Bosque. 4° Ruca y Fiesta Final. |



1. Concepto

Es la instancia de Programación de la Gran Aventura (o Gran Proyecto).

¿Quiénes participan?

Los líderes de los Equipos y los animadores.

Objetivos

Planificar el Gran Proyecto a nivel Grupal a corto y largo plazo. Distribuir las Misiones de Equipo.

Frecuencia de tiempo

Se reúne cada diez días como promedio.

El Consejo de Expedición se encuentra con este Proyecto elegido en el Gran Consejo:

2. Descripción

Tema: "Los Araucanos a la Aventura"

Actividades:

1. Tabuchitum (Kermesse para ganar dinero).
2. Realización de un Gran Juego Araucano.
3. Salida al bosque, cerca del remanso, por un fin de semana.
4. Concurso de natación.
5. Olimpiada Araucana: lanzamiento de la flecha, chueca, baby-fútbol araucano, carreras largas, lanzamiento de coligüe (lanza).
6. Caza de conejo.
7. Pesca de truchas.
8. Cocina de truchas con papas cocidas y fruta.
9. Instalación de un puesto de venta de conejos, carnes y pieles.
10. Construcción de una "Ruca". Pequeña sala o rancho de reuniones.
11. Inauguración de la ruca. Gran Exposición final: Desfile de modas araucanas: cena del conejo escabechado, invitación a los padres de familia y Profesores de la Escuela.

O sea:

- El Consejo de Expedición tiene ante sí un listado de actividades en desorden y deberá darle una estructuración definitiva, diseñando subproyectos que integren a varias de ellas que tienen relación entre sí. Por ejemplo: En la "salida al bosque, cerca del remanso, por un fin de semana" (Actividad N° 3) se integrarán: El Gran Juego Araucano (Act. N° 2); concurso de natación (Act. N° 4); caza de conejo (Act. N° 6); pesca de truchas (Act. N° 7); cocina de truchas con papas cocidas y fruta (Act. N° 8). Constituyen todas estas actividades el *currículum* que se desarrollará en el subproyecto.
- Aprovechará, asimismo, de lograr una Progresión: del subproyecto más sencillo de realizar, al más complejo; del más motivador, al menos atractivo, para rematar con el más apasionante; de aquél que produciría recursos económicos básicos, a aquél que usaría de dichos re-

ursos para la puesta en marcha de su acción. Por ejemplo: La progresión, desde el punto de vista motivación, podría estructurarse de la siguiente manera:

1° subproyecto (secuencia): Olimpiada Araucana. 2° subproyecto: Tabuchitum. 3° subproyecto: Salida al bosque, cerca del remanso. 4° subproyecto: Inauguración de la Ruca, incluyendo la venta de conejos y Exposición final.

Es evidente que la variable económica también ha sido considerada en este esquema, por cuanto las implicancias presupuestarias no pueden ser excluidas.

...Y llega a una organización como ésta:

| | |
|---|--|
| <p>1.er Subproyecto: (o secuencia) <i>Olimpiada Araucana</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lanzamiento de la flecha. - Chueca. - Baby-fútbol araucano. - Carreras largas. - Lanzamiento del coligüe. | <p>2° Subproyecto: (o secuencia) <i>Tabuchitum (Kermesse)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Venta de bebidas y hot-dogs. - Juegos para niños. - Discoteque. - Rifas. |
| <p>3.er Subproyecto: (o secuencia) <i>Aventura en el bosque</i> (los muchachos usarán indumentaria araucana)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gran juego araucano. - Concurso de natación. - Caza de conejo. - Pesca de truchas. - Cocina de truchas. - Convivencias. | <p>4° Subproyecto: (o secuencia) <i>Inauguración de la Ruca</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Construcción de la Ruca. - Instalación del puesto de venta de conejos. - Desfile de modas araucanas. - Cena del conejo escabechado. - Velada de convivencia: cantos, poesías, teatro, motivos araucanos. |

...Sólo falta su ubicación en el tiempo.

El Consejo de Expedición del Grupo "Pehuenche" programa su *Cronograma* habiendo decidido simplificar las acciones.

1.er Subproyecto o secuencia

—Olimpiada Araucana

Tiempo de preparación: tres semanas.
Tiempo de duración de la Olimpiada: Un día completo. El primer subproyecto ha terminado.

2º Subproyecto o secuencia

—Tabuchitum

Tiempo de preparación: quince días.
Tiempo de duración: una tarde completa.

3.er Subproyecto o secuencia (Pcstergado)

—Salida al bosque

Tiempo de preparación: tres semanas.
Tiempo de duración: un fin de semana (Dos días).

4º Subproyecto o secuencia

—Inauguración de la Ruca y Exposición

Tiempo de preparación: tres semanas.
Tiempo de duración: un fin de semana (Un día y medio).

Tiempo de duración del Gran Proyecto o Gran Aventura Educativa: Once semanas (dos meses, tres semanas).

Sólo restará fijar la fecha de la Celebración final en que el grupo Pe-huenche se reunirá para festejar el fin de la Gran Aventura, evaluarla y prepararse anímicamente para la siguiente.

...Y la fijación de Misiones y Tareas a los Equipos.

a. Misiones

Misiones de Equipo son los roles que se desempeñan para el logro de los objetivos del Subproyecto.

Misiones de Equipo son, por ejemplo:

- En el Gran juego araucano, “Los Diablos Azules” desempeñarán el rol de los guerreros de la tribu Ongolmo; los “Cachupines”, de guerreros de Caupolicán; los “Astronautas”, de los hombres al servicio del Rengo; los “Pumas”, de indios bajo el mando de Tucapel.
- En el Tabuchitum, “Los Diablos Azules” desempeñarán el rol de vendedores en el stand de bebidas; los Cachupines, de responsables de los palitroques; los Astronautas, de encargados de la rifa, de promotores de la discoteque.
- En la Olimpiada Araucana, cada equipo desempeñará el rol de participantes invitados a un gran concurso de destreza y habilidad. Competirán en las distintas pruebas.

La “Misión de Equipo” se define en función del *rol* a desempeñar.

b. Tareas

Tareas de Equipo son las responsabilidades emprendidas en la preparación de los subproyectos.

Tareas de Equipo son, por ejemplo:

- En el Tabuchitum, los Diablos Azules se responsabilizarán de construir el stand de juego de palitroque; los “Cachupines”, de montar la discoteque; los “Astronautas”, de hacer los números de la rifa; los “Pumas”, de instalar el quiosco de las bebidas, ordenarlas y ornamentarlas con afiches.
- En la Inauguración de la Ruca, los Diablos Azules se encargarán de construir la Ruca; los Cachupines, de adecuar el puesto de venta de carne y pieles de conejos; los Astronautas, de cocinar la cena del co-

nejo escabechado; los Pumas, de la invitación de padres, Profesores y acondicionamiento del local.

“Tareas de Equipo” se definen en función de las *Ejecuciones materiales* que hay que realizar para desempeñar el rol.

c. *Este es el procedimiento empleado para fijar Tareas y Misiones*

Descripciones de las tareas y misiones de equipo que se desprenden de las actividades elegidas y ya estructuradas en el subproyecto.

Distribución de tareas y misiones a los cuatro equipos, de acuerdo a sus intereses y a las necesidades que exige el Subproyecto. De ahí debe resultar un cuadro bien definido de los Equipos responsables de cada Misión y de cada Tarea.

Fijación de plazos muy precisos en que dichas misiones y tareas deberán estar determinadas.

Deberá tenerse en cuenta en esta programación, los recursos humanos y materiales que se requieran para la realización de dichas Misiones y Tareas de Equipo y aquellos con los cuales se cuenta en la comunidad.

d. *Consideraciones Finales*

- El Consejo de Expedición podrá hacer algunas modificaciones significativas, si las implicaciones prácticas lo demandan. Quizás llegar hasta el bosque, cerca del remanso, obligue a contratar un camión que cuesta muy caro.
- El Consejo de Expedición podrá agregar alguna actividad, si surgiera un hecho muy especial que motive a los muchachos.
- Todos estos posibles ajustes los hará el Consejo de Expedición, como Organismo Conductor de la Gran Aventura, por cuanto en él participan los cuatro líderes de los equipos, es decir, hay una representatividad significativa de los deseos de los muchachos.
- El Consejo de Expedición programará el día en que consideren necesario volver a reunirse para la coordinación de todo el Gran Proyecto en general y del Subproyecto en especial.

3. Rol del Equipo de Animación

- Asegurarse que los muchachos líderes se diviertan.
- Preocuparse de que las actividades planificadas correspondan a los deseos expresados por los muchachos en el Gran Consejo.
- Ayudar a los líderes a establecer un plan realizable y aterrizado.
- Guiar a los muchachos líderes a que ellos mismos decidan sobre la estructuración del Tema y las actividades, la ordenación de subproductos, y los tiempos adecuados para su realización.
- Guiar a los muchachos a que ellos mismos determinen las Misiones y Tareas de Equipo.
- Crear un clima favorable para la interacción grupal, de modo que se facilite la comunicación y productividad en su trabajo.
- Prever que los muchachos se encarguen de preparar un local de reunión a su gusto.
- Evitar las discusiones largas e inútiles: los muchachos son alérgicos a la inmovilidad.
- Asegurarse de que las decisiones tomadas sean comunicadas al resto de los muchachos con fidelidad, rapidez y motivación (Diario mural, afiches...).
- Preocuparse de que el Consejo de Expedición mantenga una frecuencia estable de reuniones.

4. Bitácora de una experiencia vivida

En la casa de Alfredo, líder de los Cachupines, se realizó el Consejo el miércoles 18 de abril. Muy buen ambiente: mucha alegría y entusiasmo. Cada uno llevó galletas y bebidas. En una mesa amplia, desplegados todos los antecedentes del Gran Consejo, trabajamos durante dos horas y media. Marcial, líder de los Diablos Azules, conducía muy bien la programación. Conocía a fondo el Proyecto. Ordenamos las tareas centrales que permitirían poner en marcha el Proyecto, tareas que devinieron en las *Misiones de equipo*. Ahí hubo discusión. Es evidente que cada líder procuraba quedarse con la *Misión* que entusiasmara en mayor grado a sus representados. Las conversaciones lograron frutos de acuerdo.

A Alfredo le preocupaba el recargamiento de actividades. Analizamos ese problema. Concluimos que una muy buena organización y responsabilidad personal serían la clave del éxito. Alfredo insistió *en que en vez de 4 subproyectos, se podrían hacer tres, fundiendo el Tabuchitum con la construcción de la Ruca, y fiesta final*. Alguien refutó que eso significaba financiar el Proyecto al final y con qué capital operaríamos al comienzo. Alfredo insistió. Lo veía recargado. También había que estudiar las asignaturas de la escuela. "¡Cuándo se cambiará la escuela, transformándose en un Gran Proyecto que lo conduzcamos nosotros!" dijo Marcial. Después de un debate intenso y altamente participativo por la idea de Alfredo, *se decidió darle a la Olimpiada Araucana el carácter de Proyecto, es decir, programarlo, ejecutarlo y celebrarlo con su respectiva evaluación*. Finalizado éste, el Consejo de Expedición replantearía el *Cronograma* con las otras tres fases del *Gran Proyecto*, adecuando las fechas a la situación escolar que estuviéramos viviendo como grupo. Así se respetaría la decisión del Gran Consejo, consiguiendo mayor libertad para programarlo, sin estar amarrados a fechas fijadas con demasiada antelación. Cada líder se retiró con el ánimo de comunicar a sus equipos las Misiones encomendadas en vista de la *Gran Olimpiada Araucana*.

4.1. *Actitudes y medidas adoptadas por el Equipo de Animación frente a problemas surgidos*

| PROBLEMAS | CAUSAS | SOLUCIONES |
|--|---|---|
| 1. Recargamiento de acciones. Proyecto compuesto de 4 fases. Programación a largo plazo, difícil de cumplir. | 1. Los Equipos diseñan sus Anteproyectos en el papel, no tomando en cuenta la factibilidad. Es primera vez que lo hacen. | 1. Dar categoría de Proyecto al 1.er Subproyecto Olimpiada Araucana. Replantear posteriormente el Cronograma para adecuar fechas a factibilidad de los participantes. |
| 2. Las misiones de los equipos asignados por el Consejo de Expedición, son servicios concretos que los Equipos deben emprender, aunque no satisfaga sus intereses. | 2. Es un mecanismo pedagógico del Método que obliga a asumir responsabilidades para el logro del gran objetivo que es la ejecución de las acciones. | 2. Motivar a los muchachos para que <i>asuman</i> sus responsabilidades. Es tarea del Equipo de Animación. |

| | | |
|---|--|---|
| 3. Ordenamos las tareas centrales, plural que incluye la participación del Equipo de Animación en forma muy activa. | 3. Es necesario que los líderes aprendan a manejar métodos de programación. Posteriormente las usarán solos. | 3. Explicar a los muchachos nuestra intención como Equipo de Animación de enseñarles técnicas para que ellos las manejen. |
|---|--|---|

Calificación de la Etapa

MB

EXC. — MB — B — REG. — DEF.

Razones:

Se nota una participación responsable de los líderes; van asumiendo su rol de conductores. En las discusiones se aprecia un sentido de identificación con sus respectivos equipos, defendiendo sus intereses con pasión y buenas razones.

Durante el montaje del cronograma los muchachos prestaron atención demostrando mucho interés.

A pesar del ya mentado "recargamiento", el Gran Proyecto, subdividido en cuatro subproyectos, quedó adecuadamente programado y los líderes expresaron en repetidas ocasiones que todo quedaba claro.

Capítulo 10

Etapa de las misiones de Equipo



1. Concepto

Es la promoción, ejecución y evaluación de las tareas y de los roles que los Equipos desempeñan.

¿Quiénes participan?

Todos los muchachos, agrupados en Equipo.

Objetivo:

Lograr que el Equipo participe con creatividad, entusiasmo y eficacia.

¿Cómo?

Programando: Información de las Misiones y Tareas encomendadas por el Consejo de Expedición.

- Diagnóstico de recursos humanos y materiales.
- Organización.
- Fijación de las tareas (qué actividad).
- Distribución de las tareas que cada muchacho deberá realizar. (Quién).

Ejecutando. Puesta en marcha de las tareas individuales y/o colectivas.

Evaluando. Los muchachos, dirigidos por su líder se reúnen para valorar en común la marcha de las tareas encomendadas, la actitud con que la han asumido y *hacer los ajustes necesarios*.

2. Descripción

Programando a nivel de Equipo:

El Líder de los "Diablos Azules" *informa* a su Equipo de las Misiones y Tareas que el Consejo de Expedición les encomendó.

Misiones de Equipo:

A nosotros nos toca, como los guerreros de Ongolmo, presentar un Equipo de seis hombres en el juego de la chueca.

Además, tres guerreros para el lanzamiento del colihue.

Un equipo de cinco araucanos para el Baby-fútbol, estilo mapuche.

Cuatro competidores en la carrera larga, a través de campo.

Seis guerreros que participen en el lanzamiento de la flecha contra una Fama. A nosotros nos toca transportar desde un lugar sagrado la antorcha olímpica que arderá durante estos juegos araucanos.

A nosotros nos toca formar un Equipo de Técnicos que fijarán los mecanismos reglamentarios del lanzamiento de la flecha y las carreras largas.

Tareas que se desprenden de las Misiones:

—Juego de la chueca:

- * Informarse con el Equipo responsable de los mecanismos reglamentarios que caracteriza el juego de la chueca.
- * Fabricación de las chuecas (madera, peso, tamaño).
- * Conseguir una pelota de tenis para los entrenamientos.

—Lanzamiento del colihue (lanza):

- * Informarse con el Equipo responsable de los Mecanismos reglamentarios.
- * Fabricación de la lanza (colihue: peso, tamaño).

—Antorcha Olímpica:

- * Fabricación de la antorcha.
- * Fijar el recorrido.

El Equipo de los "Diablos Azules" se organiza, preparando sus tareas y cumpliendo sus Misiones, en vista del Subproyecto

| FIJACION DE TAREAS <i>¿Qué actividades?</i> | <i>¿Cómo?</i> | <i>¿Quién?</i> | <i>Plazo (¿Cuándo?)</i> |
|---|---|------------------------|--|
| 1. Conseguirse un trabajo. | Solicitándolo a los apoderados o algún vecino. | Todos | Primeros cuatro días, incluyendo el fin de semana. |
| 2. Compra de los materiales (lija, pintura, lienza para el arco, etc.). | Comprándolo directamente al fabricante. | Juan, Luis, Pedro. | Quinto día. |
| 3. Conseguir local y el apoyo técnico del especialista. | Tomando contacto con el vecino de Juan. | Juan y José, el Líder. | Una tarde. |
| 4. Fabricación de chuecas. | Trabajando en taller del vecino de Juan. | Todos | Del sexto al noveno día. |
| 5. Evaluación del trabajo realizado. | <i>A través de una reunión de punto fijo, dirigida por el Líder.</i> | Todos | Décimo día. |
| 6. Programación de la siguiente Misión y Tareas. | Diseñando un cuadro similar de acuerdo a la Misión y Tareas encomendadas. | Todos | Undécimo día. |

* Ejecutando a nivel de Equipo:

El Equipo de los "Diablos Azules" pone en marcha su programación.

Los muchachos terminaron su reunión de programación entusiasmados con el Subproyecto que se realizaría en tres semanas más. Esa Olimpiada no sería más que la primera aventura de su Gran Proyecto, que consultaba otras sorpresas que los esperaba en el futuro.

Cada muchacho tenía clara la naturaleza de su responsabilidad. El Gran Proyecto, gracias a la programación, había logrado que las metas grupales se encargaran a cada individuo, transformándolos en el aventurero que sabe dónde quiere ir y está dispuesto a sistematizar su acción para lograr resultados óptimos, corriendo el riesgo de cometer errores que él mismo y su equipo se encargarían de corregir.

Conseguir un trabajo remunerado era el primer objetivo. Cada muchacho debía emplearse a fondo. El plazo era de cuatro días... "Señor... yo pertenezco a un Grupo de muchachos que estamos realizando una Gran Aventura Educativa... digamos un Proyecto que nosotros mismos elegimos... se trata de hacer una Olimpiada Araucana. Para eso necesitamos fabricar arcos, flechas, chuecas. Si usted me diera un pequeño trabajo, ganaría unos pesos con los cuales mi equipo piensa comprar pintura, clavos y otros materiales... Yo puedo lavar vidrios o cortar pasto... sé pintar murallas...".

"Me ha ido mal en dos oportunidades, pero al tercer día, don Miguel, me ofreció un trabajo sencillo, ordenar una pequeña bodega que tenía. Le pedí a Pedro que me ayudara y nos demoramos una tarde del sábado. Ganamos entre los dos, cien pesos".

Nos juntamos el cuarto día: Todos habían conseguido su objetivo. Sólo uno había fallado. Así el plan siguió su curso: Juan, Pedro y Luis partieron a comprar los materiales. José ya estaba tomando contactos con el Especialista y su taller...

La Programación estaba dando resultados.

* Evaluando a nivel de Equipo

El Equipo de los "Diablos Azules" se reúne al día décimo, dirigido por su Líder, para realizar su "Punto Fijo".

—“Es el día décimo y tengo en mis manos la Programación que hicimos juntos. Revisemos cómo nos ha ido, cómo lo ha hecho cada uno, así podremos mejorar”... Pedro, ¿comienzas tú?

“Yo trabajé en ayudar a pintar una casita y gané cincuenta pesos. Me costó bastante conseguirlo. Estaba muy desanimado. Cuando me pagaron estaba feliz. Fuimos con Juan y Luis a comprar a la fábrica. Salió mucho más barato. En la manufactura de chuecas creo que trabajé poco. Es que me cuesta bastante. Ahí le saqué la vuelta al trabajo. Si no es por José, no habría hecho nada. Aquí tengo mi chueca”.

—“Tendrás que hacerla de nuevo. Ves que es muy pesada y no cumple con los ‘mecanismos reglamentarios’ fijados”.

—“Además, casi se desarma: está poco firme”.

—“Yo te ayudo Pedro, podemos trabajar mañana en el taller”.

—“De acuerdo, te toca a ti Luis”.

—“Yo no pude conseguir un trabajo...”.

—“Yo creo que no quisiste molestarte, porque tenías la posibilidad de ayudar el domingo pasado a Juan, quien te ofreció trabajar.”

—“Sí, es que yo tenía que jugar por mi Club...” (silencio).

—“De acuerdo, pero pudiste hacerlo en la tarde, después del partido”.

—“Bueno, creo que cada uno ha cumplido; nuestras chuecas están listas, aún nos queda dinero para adquirir los otros materiales.”

Nuestra aventura camina bien. Tengan ánimo y sigamos así. Ahora, a programar las próximas Tareas y Misiones.

3. “Punto Fijo”

Es el encuentro de interacción entre los miembros de un Equipo o Grupo para *valorar* en común la marcha de las Acciones emprendidas y la actitud con que la han asumido, y para *hacer los ajustes* necesarios para su optimización.

4. Observaciones generales al proceso de programación, ejecución y evaluación emprendido por los Equipos en la realización de sus Misiones y Tareas

— El Consejo de Expedición permitió que los muchachos Líderes, junto con sus Animadores, programaran el Gran Proyecto, a nivel Grupal. Las Misiones de Equipo han permitido que los muchachos programen la Acción que les corresponde a nivel equipal.

En ambos niveles se mantiene, como constante, la conducción del proceso por parte de los muchachos, cuya acción es facilitada por el Equipo de Animación.

— La secuencia de Programación, Ejecución y Evaluación que los muchachos comienzan a manejar, les ayudará a *ordenar* sus mentes y a adoptar actitudes acordes con sus deseos de lograr el éxito de su Gran Proyecto.

— Es necesario hacer notar que el logro del citado manejo será consecuencia de un sistemático proceso pedagógico que le corresponde al Equipo de Animación. Es así que los primeros proyectos emprendidos se caracterizarán por las dificultades típicas del aventurero que inicia su camino por lugares desconocidos: lentitud, inseguridad, desorden, conflictos dentro del grupo, dificultades del líder para guiar a sus compañeros.

Los aprendizajes se transformarán comúnmente en desaprendizajes; sólo la intervención amable y oportuna del Animador, enseñará a los muchachos a descubrir una actitud de reaprendizaje.

El segundo, tercero o cuarto Gran Proyecto emprendido habrá dado a los muchachos la seguridad necesaria para *desear* con más fluidez, *elegir* con más certeza, *programar* con más claridad, *ejecutar* con más eficacia y *evaluar* con más verdad.

— La Programación a nivel equipal habrá permitido a los muchachos darse cuenta que no todo lo que se desea, se puede hacer.

En efecto, la organización de las acciones necesarias para poner en marcha las Misiones y Tareas del Equipo, habrán dejado traslucir las *limitaciones*, sean éstas de movilidad, de recursos económicos, de comprensión. Deberán enfrentar continuamente situaciones nuevas que los obligarán a la necesaria transferencia o adaptación adecuada, para conseguir sus metas fijadas.

Los muchachos habrán aprendido progresivamente la dimensión real de la vida, conjugando sus juegos, ilusiones e ideales, con el esfuerzo que cuesta transformarlo en vivencias.

De ahí que los trabajos remunerados que los muchachos realicen, contribuirán en algún grado a mostrarles el significado de un esfuerzo, cuya consecuencia —producto de un trabajo— ayude a implementar los recursos para el logro de un Proyecto que ellos han elegido. Habrán descubierto el valor del dinero y su adecuada utilización, en términos de economía.

— En relación al tiempo empleado por un Equipo para cubrir Misiones y Tareas encomendadas por el Consejo de Expedición, podemos decir que este Organismo deberá tener presente la disponibilidad de horas de los muchachos. Tendrán en cuenta que cada individuo tiene responsabilidades que cumplir, ya sea por su calidad de estudiante, trabajador e hijo de un hogar en el que sus servicios son indispensables.

En el ejemplo de los “Diablos Azules”, no nos referimos a esta variable “tiempo empleado”, ya que nuestro objetivo era aclarar el modo de operar en lo relativo a una programación. Debemos, sin embargo, recalcar que nunca las Misiones y Tareas encomendadas podrán exceder en tiempo de realización a dicha disponibilidad. De ahí que sea muy importante que los Profesores Jefes de la Escuela y los Padres de Familia estén interesados en el proceso que llevan a cabo sus hijos en la Gran Aventura Educativa.

— En la Evaluación “a nivel de Equipo” se plantea un problema en torno a aquel muchacho que no trabajó, puesto que debía jugar con su equipo de fútbol el domingo en la mañana.

El muchacho podrá pertenecer a un Grupo que pone en marcha una Gran Aventura Educativa y al mismo tiempo a un club de fútbol, de básquetbol, de filatelia o de otra disciplina, siempre y cuando tenga el debido interés y tiempo disponible para participar en ambas acciones.

Es interesante hacer notar que la Gran Aventura Educativa en cuanto que es un método, podrá ser empleado por un grupo de muchachos que les guste el deporte, la entomología, la natación, el alpinismo o por un grupo que se interesa por el estudio de materias religiosas. En ese caso, los muchachos elegirán el tipo de actividades que emprendan para satisfacer sus necesidades, siempre en torno a la naturaleza de la acción que los define y los ha motivado para juntarse.

Los Equipos, cada cual tras su aventura, se han lanzado a concretar sus ideales y he aquí que surge la figura del Líder.

— Digamos, pues, que los “sueños e ideales” del Equipo, implícitamente, señalan las cualidades necesarias que un muchacho debe reunir para satisfacerlos. El Equipo de “Diablos Azules” ha designado a José como su líder, porque es quien se vislumbra como la persona con más cualidades para conducir a sus compañeros.

José ha sido elegido porque en la etapa de Anteproyecto, fue quien tomó la iniciativa, demostrando que tenía ideas claras, entusiasmo y capacidad organizativa. “Lo seguíamos sin darnos cuenta y hasta logró que Jaime, siempre muy callado y tímido, diera la fabulosa idea del ‘Tabuchitum’”.

José ha sido capaz de dirigir a los “Diablos Azules”, gracias al aprendizaje logrado en la *acción*, la interacción con sus compañeros de Equipo, el apoyo fraterno y oportuno del Equipo de Animación, y sobre todo, gracias a su disposición críticamente receptiva, a su creatividad y a su espíritu de servicio.

5. Rol del Equipo de Animación

- Asegurarse que los muchachos se estén divirtiendo.
- Preocuparse de que la programación de los Equipos sea clara y “aterizada”.
- Asegurarse de que cada muchacho haya asumido una responsabilidad bien concreta.
- Estar dispuesto a prestar el apoyo necesario para establecer los puentes de contactos entre los muchachos y los adultos de la comunidad, para permisos, facilidades, colaboraciones.
- Prestar apoyo técnico necesario para facilitar la programación y evaluación de los muchachos: pautas, esquemas, encuestas.
- Observar a los muchachos en la ejecución de sus Misiones y Tareas, con el objeto de conocerlos mejor.
- Incentivarlos a que aprendan, al enfrentar las distintas situaciones educativas.
- Motivarlos a que los desaprendizajes —errores cometidos— sean convertidos por ellos mismos en *reaprendizajes* significativos.
- Asegurarse que las Misiones y Tareas sean realizadas.
- Estimular a los Líderes de los Equipos a su permanente formación personal en vista de un mejor desempeño de su rol.

6. Bitácora de una experiencia vivida

Diseñado el Cronograma general, expuesto en páginas anteriores, los mismos Líderes procedieron a fijar las tareas que deberían cumplir con sus equipos. El Consejo de Expedición, en pleno, con la presencia de los Educadores-Animadores, en unas ocasiones, hermanablemente, por sorteo en otras, ya que no había acuerdo, se repartieron las tareas que harían posible la realización del Proyecto elegido. Los jóvenes Líderes habían asumido su responsabilidad.

Adjuntamos en las próximas páginas la programación hecha por cada equipo en que ellos, conocidas las tareas por el Consejo de Expedición, las han precisado, designado sus responsables y fijados los tiempos en que deberán realizarlas.

Adjuntamos, además, una de las instancias de evaluación en que cada equipo presentó, extraída de su Bitácora, un “informe de avance” que contenía un resumen de los “Punto fijos” realizados por ellos.

6.1. Programación realizada
por el Equipo de los "Cachupines"
(Extraída de la Bitácora del Equipo)

Primer Subproyecto
OLIMPIADAS ARAUCANAS

| Código | Requisitos | TAREAS | Responsables | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | Cumplido en el plazo | | | |
|--------|------------|---|---------------------|-------|----|----|-------|-------|----|----|----|-------|----|----|----|---|---|-------|---|---|---|----------------------|--|----|----|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Sí | No |
| 01 | | Confeccionar nómina de invitados. | Alfredo, Rafael. | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 02 | 01 | Hacer tarjetas especiales y completarlas. | Cristián, Alfredo. | | | | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 03 | | Hacer 10 afiches. | Ignacio | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 04 | 02 | Repartir personalmente las invitaciones. | Raimundo, Cristián. | | | | | | | | | ----- | | | | | | | | | | | | | |
| 05 | 02 | Invitación especial a Director, profesores jefes y Directiva de apoderados. | Alfredo y Equipo. | | | | | | | | | ----- | | | | | | | | | | | | | |
| 06 | 03 | Distribuir afiches. | Ignacio, Alfredo. | | | | | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 07 | | Hacer chuecas. | Raimundo, Rafael. | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 08 | | Arcos y flechas. | Alfredo, Ignacio. | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 09 | 07-08 | Reuniones del Equipo. | Equipo | | x | | | | x | | | | | | | x | | | x | | | | | | |
| 10 | 09 | Inscripción del Equipo. | Equipo | | | | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | | Campaña del trabajo remunerado. | Personal | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | 11 | Pago cuota del Equipo. | Rafael | | | | | | | | | | | | | | | ----- | | | | | | | |
| 13 | 11 | Hacer uniforme. Insignia. | Ignacio, Alfredo. | | | | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | 01-13 | Competición olímpica. | Equipo | | | | | | | | | | | | | | | | | x | x | | | | |
| 15 | | Tocadisco (Tabuchitum). | Raimundo, | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 16 | | Focos - Ampolletas (Tabuchitum). | Rafael | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Descripción y análisis de las actividades realizadas por el Equipo

(Extraída de la Bitácora del Equipo)

Equipo: "CACHUPINES"

| ACTIVIDADES - TAREAS REALIZADAS (<i>Descripción</i>) | ASPECTOS POSITIVOS | ASPECTOS NEGATIVOS (<i>Fallas: Especifique</i>) |
|--|--|--|
| <p><i>Sábado 21 de abril</i></p> <p>1. Nos reunimos en la Escuela. Los responsables llegaron con sus chuecas y arcos casi terminados. No estaban muy buenos, pero igual entrenamos. Se nos rompieron como 4 chuecas. Habrá que hacerlas de nuevo. Discutimos mucho al tratar de hacer las inscripciones. Terminamos en "punta"... No alcanzamos a ver todos los puntos...</p> | <p>1. Algo avanzamos... Poco muy poco... casi nada.</p> | <p>1. Nos falta más unidad; cada uno para su lado. Quizás me faltó imponerme como líder... Las chuecas estaban muy mal hechas. Se desarmaban solas... no supe si Ignacio había empezado los afiches.</p> |
| <p><i>Miércoles 25 de abril</i></p> <p>2. Reunión extraordinaria. Nos ayudó Fernando. Fue muy buena "aclarada". Como líder recordé que todos eran libres de seguir o retirarse del grupo Pehuenche... Pero no estábamos tan mal... todas las tareas se estaban cumpliendo: Ignacio mostró sus 10 afiches: eran preciosos. Aparecieron nuevas chuecas. Hicimos inscripción del Equipo Olímpico.</p> | <p>2. Me di cuenta que como líder me falta mucho todavía. Perdí la cabeza muy luego y me "chorié". La reacción de todos fue muy buena. Cristián fue la clave. Llamó a cada uno: a mí no se atrevió... no sé, ya le preguntaré... De todas maneras lo felicité...</p> | <p>2. Avanzamos mucho. No hubo fallas.</p> |
| <p><i>Martes 1º de mayo</i></p> <p>3. Invitaciones repartidas; afiches pegados; Director de la Escuela, okey. Nunca lo habíamos visto tan simpático... Nos probamos nuestra indumentaria araucana. Nos veíamos "agresivos" y "feroces".</p> | <p>3. Reunión muy buena. Se nota un ambiente simpático.</p> | <p>3. Sólo Rafael se ha acordado del trabajo remunerado. De todas maneras, cada uno pagó sus \$ 30 de cuota.</p> |
| <p><i>Viernes 4 de mayo</i></p> <p>4. Ultimos toques: Cachupines ganarán. Todo el mundo <i>avisado</i>. Entrenamos, Alfredo D. disparó su flecha, haciendo 900 puntos. El colihue, Rafa lo envió a 20 metros.</p> | <p>4. Hay entusiasmo. Raimundo dijo que aunque se sentía algo afiebrado venía de todas maneras.</p> | <p>4. No registrado.</p> |

Programación realizada por el Equipo de los "Diablos Azules"

(Extraída de la Bitácora del Equipo)

Primer Subproyecto
OLIMPIADAS ARAUCANAS

| Código | Requisitos | TAREAS | Responsables | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | Cumplido en el plazo | | |
|--------|----------------|--|------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|---|---|---|---|---|----------------------|--|----|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Sí |
| 01 | 07 | Recoger las inscripciones de los equipos. | Carlos | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 02 | | Hacer planillas para todas las pruebas. | Juan Pablo y Matías | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 03 | 02-01 | Completar las planillas con los nombres. | Marcial, J. Pablo, Matías | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 04 | | Hacer el horario. | Equipo | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 05 | 04 | Hacer nómina de jueces y ayudantes. | Marcial, Equipo de animación | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 06 | 08-09 10-11 | Entrenamiento de las pruebas olímpicas. | Equipo | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 07 | 06 | Hacer inscripciones del Equipo. | Equipo | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 08 | | Hacer arcos y flechas. | Javier, Daniel | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 09 | | Confeccionar "colihue". | Carlos | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | Hacer chuecas. | Equipo | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | | Conseguir pelota tenis. | Daniel | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | | Trabajos remunerados. | Equipo | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | 12 | Pagar cuota del Equipo. | Juan Pablo | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | | Reuniones de Equipo. | Equipo | | | | x | | | | x | | | | | | | | | | | | | |
| 15 | | Conseguir local. <i>Tabuchitum</i> | Marcial | | | | | | | | | | | | | | | | x | x | x | | | |
| 16 | | Confeccionar lista de materiales y distribuirla a equipos (<i>Tabuchitum</i>). | Juan Pablo | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Descripción y análisis de las actividades realizadas por el Equipo

(Extraída de la Bitácora del Equipo)

Equipo: "DIABLOS AZULES"

| ACTIVIDADES - TAREAS REALIZADAS (<i>Descripción</i>) | ASPECTOS POSITIVOS | ASPECTOS NEGATIVOS (<i>Fallas: Especifique</i>) |
|--|--|---|
| <p><i>Domingo 22 de abril</i></p> <p>1. Nos reunimos para terminar de hacer los instrumentos para la olimpiada. Le solicitamos ayuda al papá de Matías que le pega bastante a la carpintería. Trabajamos en la casa del mismo Matías. Tiene un garaje, lleno de cachureos "re" entretenidos. Tomamos onces juntos. Al final vimos un programa de "Tele".</p> | <p>1. Estuvimos todos presentes y se trabajó durante cuatro horas con mucho ánimo. Todos trajeron las herramientas pedidas. Aprendimos mucho de papá Matías. Dejamos todo listo:</p> <ul style="list-style-type: none"> * 8 chuecas * 3 arcos * 5 flechas (con plomo en la punta y el respectivo clavo). * 3 colihues (los pintamos). Lo pasamos bien. | <p>1. No pudimos estrenar las chuecas; a Daniel se le olvidó la pelota de tenis. Por la "Tele" dejamos bastante desordenado el garaje. Más de lo que estaba... Javier y Daniel sacaron la vuelta. Lo único que hicieron fue revolverla.</p> |
| <p><i>Viernes 4 de mayo</i></p> <p>2. Gran reunión: ensayamos y definimos las inscripciones para la olimpiada. Juan Pablo y Matías trajeron las planillas de las pruebas y las inscripciones de Astronautas y Cachupines. Nos ayudaron Jaime y Germán. Carlos y Matías ya se consiguieron una pegavan a ganar más o menos \$ 100.</p> <p><i>Viernes 27 de abril</i></p> <p>3. Marcial informa que la nómina de jueces la hizo y se la mostró al Equipo de Animación. Juan Pablo muestra las planillas completas. Cada uno da cuenta de los trabajos realizados: suma lograda por el Equipo: \$ 340. Juan Pablo pagará los \$ 180 de cuota. El Equipo está listo.</p> | <p>2. Hay un ambiente muy bueno. Se ha tomado con responsabilidad la olimpiada. Ganaremos.</p> <p>3. Ha habido iniciativas de todos los integrantes... Nos hemos unido bastante y ya nos conocemos más.</p> | <p>2. Empezamos con 30' de atraso. Todos llegamos tarde, la reunión la terminamos a las 8:45 hrs. Hubo problemas en las casas por llegar muy tarde.</p> <p>3. Sólo que Marcial, Juan y Pablo aún no han amarrado definitivamente el permiso para usar el sitio Municipal para el <i>Tabuchitum</i>. La lista de materiales aún está inconclusa...</p> |

Programación realizada por el Equipo de los "Astronautas"

(Extraída de la Bitácora del Equipo)

Primer Subproyecto
OLIMPIADAS ARAUCANAS

| Código | Requisitos | TAREAS | Responsables | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | Cumplida en el plazo | | |
|--------|------------|---|----------------|-------|----|----|-------|-------|----|----|----|----|----|----|----|---|---|---|-------|---|---|----------------------|--|----|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Si |
| 01 | | Ordenar: sector cancha. | Arnoldo | | | | | | | | | | | | | | | | | | | * | | |
| 02 | | Sector pistas. | Jorge | | | | | | | | | | | | | | | | | | | * | | |
| 03 | | Sector mesa central. | Rodrigo | | | | | | | | | | | | | | | | | | | * | | |
| 04 | | Guardar material de la Escuela y de participantes | Pedro, Luis | | | | | | | | | | | | | | | | | | | * | | |
| 05 | | Construir arcos-flechas. | Eduardo, Jorge | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 06 | | Chuecas-colihues. | Arnoldo, Luis | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 07 | 05-06 | Mini-olimpiadas dentro del Equipo. | Equipo | | | | x | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 08 | 07 | Entrega de inscripciones. | Pedro | | | | | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 09 | 08 | Reuniones de Equipo | Equipo | x | | | x | | | | | | x | x | | | | | x | x | x | | | |
| 10 | | Mini rifa familiar. | Arnoldo | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | 10 | Pago cuotas de Olimpiada. | Rodrigo | | | | | | | | | | | | | | | | ----- | | | | | |
| 12 | | Invento grito de guerra. | Edo.-Luis | | | | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | 10 | Uniforme olímpico. | Jorge | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | | Conseguir amigas: barra. | Equipo | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15 | | Diseño afiche (Tabuchitum). | Arnoldo | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 16 | | Confección invitaciones. | Pedro, Luis | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Descripción y análisis de las actividades realizadas por el Equipo
(Extraída de la Bitácora del Equipo)

Equipo: "ASTRONAUTAS"

| ACTIVIDADES - TAREAS REALIZADAS (<i>Descripción</i>) | ASPECTOS POSITIVOS | ASPECTOS NEGATIVOS (<i>Fallas: Especifique</i>) |
|--|--|--|
| <p><i>Jueves 19 de abril</i></p> <p>1. Hicimos el cronograma entre todos y fijamos las tareas para la operación <i>desarme</i>. Fijamos las fechas de las próximas reuniones: Lunes 23, chuecas, arcos, flechas, listas. Hay que vender números de la rifa.</p> <p><i>Lunes 23 de abril</i></p> <p>2. Primer entrenamiento de todas las pruebas para cada uno. Tenemos las inscripciones casi listas; sólo falta pasarlo en limpio. Ensayamos dos gritos de guerra. Fijamos reunión sábado y domingo próximos: entrenamiento y la rifa.</p> | <p>1. Se notó un gran interés de parte de todos. Les gustó muchísimo aquello de que la barra nos apoyaría.</p> <p>2. El Equipo está entusiasmado. Arnoldo ofreció la torta de premio para la rifa.</p> | <p>1. No hubo.</p> <p>2. Creo que estamos ocupando mucho tiempo en la Olimpiada. Tenía dos tareas que no hice; a mí me cuesta el estudio... Como líder tendré que delegar "pegas"...</p> |
| <p><i>Sábado 28 de abril</i></p> <p>3. Fuimos al Cerro San Cristóbal, cerca de la Pirámide. Ahí entrenamos. Se hizo cross. Ganó Pedro. Como que se nos acabó el programa y después no hallamos qué hacer. Jorge propuso suspender la reunión del día siguiente.</p> <p><i>Domingo 29 de abril</i></p> <p>4. Suprimida.</p> <p><i>Viernes 4 de mayo</i></p> <p>5. <i>Todo listo</i>. Probamos nuestros atuendos de araucanos. Vinieron algunas niñas de la barra. Son amigas de la hermana de Eduardo. Se largó la rifa, la ganó el papá de Pedro. Seguró que la comeremos entre todos.</p> | <p>3. Todos lo pasamos muy bien.</p> <p>4.</p> <p>5. Nos sentíamos como los atletas el día previo a la gran competencia. Nerviosos, pero contentos.</p> | <p>3. Me parece que estuvimos muy desordenados... Hicimos el cross y quedamos agotados, suprimimos la reunión el domingo.</p> <p>4.</p> <p>5. Planeamos mal nuestra preparación. Comenzamos con mucho entusiasmo. Nos fuimos desinflando.</p> |

Programación realizada por el Equipo de los "Pumas"

(Extraída de la Bitácora del Equipo)

**Primer Subproyecto
OLIMPIADAS ARAUCANAS**

| Código | Requisitos | TAREAS | Responsables | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | Cumplido en el plazo | | | | | | | | | |
|--------|------------|--------------------------------------|-----------------------------|-------|-------|----|-------|-------|----|----|----|----|----|----|----|---|---|---|---|-------|---|----------------------|--|----|----|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Si | No | | | | | | |
| 01 | | Conseguir escuela para la Olimpiada. | Diego y Equipo de Animación | | | | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 02 | | Hacer lista de materiales. | Alfredo, Sebastián | | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 03 | 02 | Conseguir pizarra-tiza. | Juan | | | | | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 04 | 02 | Rayar canchas-pistas. | Félix, Felipe | | | | | | | | | | | | | | | | | ----- | | | | | | | | | | | |
| 05 | 02 | Antorcha olímpica. | Alfredo | | | | | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | X | X | | | | | | |
| 06 | 02 | Huincha para medir. | Felipe | | | | | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | X | X | | | | | | |
| 07 | 02 | Pelota baby-fútbol. | Felipe | | | | | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | X | X | | | | | | |
| 08 | 02 | Pitos. | Juan | | | | | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | X | X | | | | | | |
| 09 | 02 | Mesas, sillas, estrado olímpico. | Diego, Juan | | | | | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | X | X | | | | | | |
| 10 | 02 | Banderas, adornos. | Sebastián Félix | | | | | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | X | X | | | | | | |
| 11 | 03-10 | Ornamentar. | Equipo | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | | Hacer arcos, flechas, chuecas. | Equipo | | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | 14 | Inscripción equipo. | Equipo | | | | | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | 12 | Reuniones de trabajo. | Equipo | X | | X | | | | | | | X | | | | | | | | | | | X | | | | | | | |
| 15 | | Trabajos remunerados. | Personal | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 16 | 15 | Pago cuota competir. | Equipo | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Descripción y análisis de las actividades realizadas por el Equipo

(Extraída de la Bitácora del Equipo)

Equipo: "PUMAS"

| ACTIVIDADES - TAREAS REALIZADAS (Descripción) | ASPECTOS POSITIVOS | ASPECTOS NEGATIVOS (Fallas: Especifique) |
|---|---|--|
| <p><i>Jueves 19 de abril</i></p> <p>1. Reunión en casa de Diego.</p> <p><i>Sábado 21 de abril</i></p> <p>2. Reunión <i>todo</i> el día en casa de Diego. El que no viene queda expulsado del Equipo. Llegaron todos. Hicimos las chuecas, las flechas, el arco. Jugamos baby-fútbol araucano y corrimos una maratón. Quedamos muy cansados. Se aclararon las tareas y Misiones de Equipo: conseguir pizarra, antorcha olímpica, huincha, etc. Planeamos los próximos pasos. No lo logramos. Mucho desorden. Reté a Alfredo y "Seba".</p> | <p>1. Ninguno.</p> <p>2. Lo pasamos muy bien.</p> | <p>1. No llegó nadie. Dijeron que habían entendido mal. Puras "chivas"... La hora 2 de la tarde era re mala.</p> <p>2. "Seba" y Juan llegaron atrasados. Alfredo no trajo su cocaví de puro "fresco". Se fue a la bolsa. Siempre lo hace... Alfredo y "Seba" juntos son insoportables. Echaron a perder la última parte de la reunión.</p> |
| <p>3. A la hora fijada, éramos dos: Félix y yo. A las 20:00 horas llegaron dos más. Alfredo y Juan no aparecieron. Se habían cumplido las misiones a medias. Nadie trabajó para conseguir plata. Tendrán que pagar la cuota igual.</p> <p><i>Viernes 4 de mayo</i></p> <p>4. Mandé a Juan a buscar su cuota olímpica a su casa. Con el resto trabajamos en la Escuela montando el "estadio" olímpico. Estuvo José, Fernando, Germán y Jaime, además de los "Diablos Azules" ayudándonos. Dejamos todo listo.</p> | <p>3. Da gusto como cumple Félix. Me da miedo pensar que se "choree" con los Pehuenches a causa del desorden.</p> <p>4. Cuando se les reta y amenaza, el Equipo marcha del "uno". Cumplimos todas las tareas encomendadas.</p> | <p>3. Faltar a esta reunión sin avisar es el colmo. Esta Olimpiada será para nosotros un fracaso... Siento un ambiente de irresponsabilidad... Nadie trabajó para financiar su cuota.</p> <p>4. Tareas cumplidas, pero noto nuestras relaciones muy malas... A puro grito y amenazas. Será un buen tema para el Equipo de Expedición del próximo martes y para el <i>punto fijo</i> del Equipo, el jueves 10.</p> |

6.2. Ejecución del Proyecto

1. Descripción del Primer Subproyecto "OLIMPIADAS ARAUCANAS"

Fueron casi 20 días de mucha actividad. Ocupamos un buen tiempo en charlas personales con los líderes para enseñarles a conducir a su Equipo en las tareas propuestas. En general el entusiasmo no decreció y, aunque desordenado e irregular, los Pehuenches actuaron con espontaneidad y gracia, con entrega completa. Con demasiada. Se imprimió un ritmo demasiado acelerado. Las jornadas olímpicas fueron muy entretenidas y emocionantes. Vencieron los "Cachupines" sobre los "Diablos Azules" por dos puntos. La ceremonia de la Antorcha fue muy ingeniosa, breve y significativa. Como el sábado terminamos a las siete, nos quedamos guitarreando al lado de una fogata que surgió espontánea: Excelente.

Al día siguiente se reinició con una ceremonia araucana que sirvió para motivar y encender los ánimos. Se generó una danza india, espontánea, con la música de una vieja canción. Las pruebas se desarrollaron con los convenientes grados de suspenso y emotividad: la final de baby chueca entre "Astronautas" y "Diablos Azules" fue apasionante. El lanzamiento de la flecha a distancia produjo momentos de goce estético: impulsados por el distenso de la cuerda maniobrada por un muchacho, el implemento tomaba altura con belleza y energía. Divertido el baby-fútbol araucano. Dramático los 3.000 mts. Al momento de los premios, los papás presentes que eran bastantes y el Equipo de Animación fueron llamando a los vencedores de las pruebas: la antorcha se apagó hasta siempre... quedó una sensación de poco, pero muy bueno...

Los "Astronautas" nos cortaron nuestras meditaciones para dejar paso a su operación "desarme" y "aseo".

6.3. Actitudes y medidas adoptadas por el Equipo de Animación frente a problemas surgidos

| PROBLEMAS | CAUSAS | SOLUCION |
|---|---|---|
| 1. Ritmo muy acelerado de actividad por parte de los Equipos. | 1. Motivación inicial rinde frutos produciendo un peligroso sobreentusiasmo en los muchachos. | 1. Tarea para el Consejo de Expedición: tratar el tema con los líderes con el objeto de procurar el equilibrio. |

| | | |
|---|---|--|
| 2. Mala administración del tiempo, dado la falta de técnica para operar. | 2. Es natural dado la falta de experiencia en empresas en que los muchachos son esencialmente responsables de su éxito. | 2. Seguir adelante el proyecto proponiendo talleres breves en que se pueda enseñar técnica. Profundizar la reflexión en los Puntos fijos de los Equipos. |
| 3. Preocupación del Equipo de Animación por el Equipo de los Pumas. Falta unidad y una exigencia mínima que les permita participar normalmente. | 3. Hay muchachos que no han logrado captar la significación de la empresa educativa que estamos realizando. Actúan como "niños chicos". | 3. Preparar una muy buena evaluación para ese Equipo. Conversación personal de los Animadores con Sebastián y Alfredo. |

Calificación de la Etapa:

MB

EXC. — MB — B — REG. — DEF.

Razones:

El sábado 5 y domingo 6 se realizó una actividad de muchachos caracterizada por todos los ingredientes que generan entusiasmo, responsabilidad, buena técnica. Hubo organización: muy buena participación de todos los muchachos: creatividad, ingenio, sentido de belleza, generosidad. Por la preparación de los Equipos, no esperábamos como Equipo de Animación el éxito logrado. Ha sido un estímulo para el grupo altamente significativo. Ha generado más confianza en sí mismo en lo personal y al interior de los Equipos. La Olimpiada Araucana fue un éxito.

Capítulo 11

Etapa de celebración



1. Concepto

Es el momento culminante del Gran Proyecto en que el Grupo festeja y Valora la Aventura realizada.

¿Quiénes participan?

Todos los muchachos, el Equipo de Animación y otras personas invitadas, designadas por el Consejo de Expedición.

Objetivos

- Lograr que el muchacho se *interiorice y se comprometa con el significado* de la Gran Aventura en la cual él ha sido *protagonista*.
- Lograr que la alegría de festejar un Proyecto ya realizado, genere entusiasmo de proyectar ideas para la futura aventura.

2. Descripción

- A través de una sencilla *fiesta* en que se celebra la culminación del Gran Proyecto emprendido, con distintas actividades que tengan carácter de síntesis.
- A través de un *Gran Consejo de Evaluación Final* en que los muchachos y los animadores *evalúan* su aventura, *registran* su *progresión* y *sellan* su *compromiso*.

¿Cuándo?

- La celebración se realizará días después de la ejecución del último Subproyecto o Secuencia.
- Sin embargo, la Celebración podrá coincidir con la puesta en marcha del último subproyecto, por contener éstas actividades culminatorias, como una exposición, cena, velada artística o venta de objetos elaborados.
- La fiesta y el Gran Consejo de evaluación podrán realizarse en un mismo día o diferido en oportunidades diferentes, sábado y domingo, según lo juzgue más conveniente el Consejo de Expedición.

... Evaluando la Aventura

- Recordemos que la celebración es la fase de la Gran Aventura que operacionaliza la instancia de evaluación.
- Sin embargo, en todo proyecto educativo, la evaluación debe ser una instancia permanente.
- Esta instancia de celebración corresponde, entonces, a una evaluación sumativa final, en la cual se consideran todos los momentos de evaluación que se han tenido durante el desarrollo del Proyecto.
- Estos diversos momentos de evaluación son los que hemos denominado “Puntos Fijos”, y se realizan a nivel de equipo.
- Por otra parte, este método propone el uso de distintos instrumentos de evaluación, entre los cuales se destaca la *Bitácora* en sus dos formas: “*Bitácora de mi progresión*” (individual) y “*Bitácora de nuestra Aventura*” (nivel equipo).
- Antes de referirnos a la fiesta y al consejo de evaluación final, nos ocuparemos de las *Bitácoras*.

3. Bitácoras, Instrumento de Registro

- Recordemos que a medida que el Gran Proyecto se desarrolla —después de cada misión o tarea del Equipo, cada Subproyecto— los muchachos se juntaron a reflexionar, a través de distintos *Puntos Fijos*. En esos momentos de Encuentro, los muchachos procedieron a *retroalimentar su acción emprendida y la actitud con que la asumieron*, en vista de hacer los ajustes necesarios para la *optimización de las acciones futuras*.

- Los resultados de estos *encuentros quedaron registrados* en una libreta personal, que llamamos “*Bitácora de mi Progresión*”, y en un cuaderno especialmente adecuado, que llamamos “*Bitácora de Nuestra Aventura*”.
- Las *Bitácoras* narran el diario quehacer del aventurero o del investigador en su avance hacia el logro de sus metas. Es la pluma del mismo protagonista del proceso quien estampa los episodios vividos, señalando las dificultades, los éxitos, los errores, las alegrías, las angustias, los descubrimientos de los valores de los otros y aquéllos que uno quisiera tener. Leer la *Bitácora* de Pedro, es conocer su aventura en la forma más profunda. Leer la *Bitácora* de los “*Diablos Azules*” es conocer el Gran Proyecto, desde la perspectiva de los muchachos.
- En los encuentros de reflexión o Puntos Fijos, los muchachos consiguieron valioso material para su *Bitácora* personal y para la del equipo.
- Las *Bitácoras*, tanto las personales como la del Equipo, han servido para que los muchachos sientan que el Gran Proyecto realizado, junto con llevarlos a construir una Ruca, cazar conejos, venderlos, lanzar la flecha, *ha sido la aventura del descubrimiento de valores*, en que *ellos mismos* han sido los *aventureros* que se internan por un mundo desconocido en que han *ido encontrando el significado* de la amistad, de la autenticidad, del trabajo en común, de la eficiencia, de la alegría y de la generosidad.
- Las *Bitácoras*, asimismo, han servido a los muchachos para descubrir el proceso de aprendizajes, desaprendizajes y reaprendizajes de nuevas técnicas, experimentadas al enfrentar las distintas situaciones de su Gran Proyecto. Habrá quedado registrado, con sus sencillas palabras, cómo se ingenió para conseguir su trabajo remunerado y cómo lo realizó, a quién consultó, en qué falló, cómo mejoró, qué aprendió...

A. *Bitácora de mi Progresión*

La *Bitácora de mi Progresión*, a nivel de cada muchacho, podrá registrar distintas conductas, a través de las siguientes pautas que sugerimos a manera de ejemplo:

- El muchacho narrará en su libreta-bitácora los detalles de la acción emprendida, refiriéndose a la actitud que ha asumido en relación a los siguientes aspectos:
 - * Mayor o menor esfuerzo desplegado.
 - * Iniciativa demostrada.
 - * Participación activa o pasiva.
 - * Creatividad empleada.

- * Constancia en los esfuerzos.
- * Veracidad en mis palabras y acciones.
- * Preocupado por mis compañeros.
- * Colaboración espontánea dentro de mi equipo.
- * Tolerante con la opinión de mis compañeros.
- * Aprendizaje de técnicas nuevas.

B. Bitácora de nuestra Aventura

La "Bitácora de nuestra Aventura" a nivel de cada Equipo, registrará distintas conductas, a través de las siguientes pautas que sugerimos, a manera de ejemplo:

- Los muchachos narrarán en su Cuaderno, "especialmente adecuado", los detalles de la acción emprendida por el Equipo, refiriéndose a las actitudes asumidas en relación a los siguientes aspectos:
 - * Mayor o menor grado de confianza, de amistad y comunicación.
 - * Dificultades encontradas.
 - * Conflictos surgidos.
 - * Colaboración entre los miembros del Equipo.
 - * Desempeño del Líder.
 - * Metas alcanzadas.
 - * Calidad de la Programación.

... *Un trozo:*

Martes 8. Hoy nos hemos reunido para programar la construcción de la Ruca Araucana.

Los cabros estaban muy revoltosos... así que José tuvo que enojarse. Yo lo apoyé en todo momento, porque estábamos a cinco días del "Machitum" y no habíamos hecho nada. Así no vamos a ninguna parte... Por suerte, José logró que Daniel se calmara... Lástima que ya era muy tarde, así que tuvimos que irnos... "Estoy seguro que la programación no la entendió nadie"... Y pensar que el sábado tuvimos una reunión excelente...

Viernes 11. Hoy trabajamos en construir la Ruca... A mí me tocó hacer los ensamblés.

José trajo a un joven amigo, quien era técnico en carpintería. Yo estaba muy cansado. Empecé a hacer los cortes necesarios. El joven me ayudó... trabajaba con tanta facilidad que quedé asombrado... Me entusiasmé... Yo no sabía lo que se puede hacer con un formón... Estoy feliz, porque ahora podré fabricar la casita para las palomas...

4. Progresión

Hemos dicho que el *Gran Consejo de Evaluación Final* es el momento en que los muchachos y animadores *evalúan su aventura, registran su progresión y sellan su compromiso*.

- La evaluación de la aventura se ha descrito a través de la explicación de los "Puntos Fijos" y de las *Bitácoras*, aun cuando existen muchos otros procedimientos e instrumentos para evaluar.
- A través de la evaluación de la aventura, los animadores cuentan con valiosas informaciones sobre cada muchacho, informaciones que nos hablan de su *progresión*.
- Entendemos por *progresión* el conjunto de aprendizajes que cada muchacho va adquiriendo sucesivamente a través de distintas experiencias que vive.
- Esa *progresión* hace falta sancionarla. Para ello, los animadores deben registrar los datos que van obteniendo de los muchachos a lo largo del proyecto. Con ese registro, procederán a sancionar individualmente la *progresión* de cada muchacho.
- El mecanismo que proponemos para sancionar la *progresión* recibe el nombre de "*Pergamino*".
- Asimismo, la *progresión* debe ser proyectada al futuro, *debe llevar a cada muchacho a asumir un desafío de superación personal*. Para facilitar esta proyección de la *progresión* proponemos un recurso llamado "*Compromiso*".

5. ... Compromiso

Entendemos por *compromiso la situación vital de encuentro consigo mismo*, a la luz de los valores descubiertos en los *Puntos Fijos* y que *pueden* concretizarse en un contrato personal.

- Recordemos que la Bitácora es el *Registro* de la Aventura realizada en el descubrimiento de los *valores*. El muchacho, con la ayuda de sus Animadores, logra objetivarlos hacia su *compromiso*.
- El *compromiso* es un contrato personal en el que el muchacho “deja constancia escrita” de su propio *Proyecto de vida*.
- El *compromiso* es la situación vital en que el muchacho, solo frente a sí, *se descubre y se proyecta*.
- El *compromiso* es una proyección realizada en *Equipo*, junto a sus amigos, que le “reflejan” y señalan quién y cómo es él.
- Los muchachos *sellan su compromiso*, pues finiquitan un camino recorrido, con la intención de mejorar en el próximo, cuya aventura empieza ya a diseñarse, y en él, alcanzan la felicidad de los demás.
- En tres años de Aventuras, el muchacho habrá sellado compromisos en diferentes oportunidades, llegando el momento en que él desee dejar su propio Grupo, *sellando un compromiso más perenne* y partiendo a integrarse a otro Grupo de adolescentes, como él, que se atrevan a continuar *proyectando sus empresas*.

6. Ejemplificación de un posible procedimiento para la Progresión Personal

- El equipo de animadores estudiará el contenido de los *Pergaminos* que ha de entregar a los muchachos. Dicho contenido emerge de distintas *áreas* que responden al *desarrollo* del muchacho.
- Distintas experiencias nos llevan a sugerir siete *áreas* que pretenden cubrir globalmente el desarrollo del muchacho:

- Compromiso*: Se refiere a la actitud de entrega, a la dimensión social, trabajo cooperativo en el seno de su Equipo.
- Expresión*: Se refiere específicamente a la creatividad artística o artesanal en vista a la comunicación con los otros.
- Aire libre*: Se refiere a la habilidad del muchacho para saber vivir en los espacios al aire libre, habitándola, protegiéndola y transformándola.
- Habilidad manual*: Se refiere a la destreza del muchacho en el uso de sus manos.
- Desarrollo físico*: Se refiere al dominio de su movimiento que el muchacho ha de lograr.
- Investigación*: Se refiere al espíritu de búsqueda del porqué y el significado de los fenómenos; curiosidad que se satisface en la exploración del mundo.
- Chile*: Se refiere a la compenetración del muchacho de las riquezas culturales, de su País, asumiendo un rol activo en la transformación de ella.

- Cada *área* que pretende cubrir específicamente una faceta del desarrollo del muchacho está planteada en términos de *logros a alcanzar*, los cuales están distribuidos *gradualmente* a través de las Etapas de Progresión y sus estadios. Es así como en la Etapa Halcón, se pretende que el muchacho conozca; en la Etapa Aguila, que el muchacho *haga cuanto esté a su alcance* para lograr su desarrollo integral y que en la Etapa Cóndor, —porque ha sido capaz de comprometerse—, *irradie* sus Valores a los demás.
- El equipo de animación ha puesto en marcha este mecanismo que *registra* la progresión del muchacho; sólo le resta saber *descubrir* en las Bitácoras de los muchachos, cómo y en qué medida cada una de estas *áreas* se refleja en el relato sencillo, con que Pedro o José narra la construcción de la Ruca, la fabricación de su arco y flecha y la superación de los conflictos acaecidos en la reunión pasada.
- El Equipo de Animación, a esta altura, ya tiene suficientes antecedentes para confeccionar el *Pergamino Personal*, consecuencia de las Bitácoras consultadas, la conversación sostenida con el Líder y su propia apreciación, fruto de las *Observaciones hechas*, a lo largo de todo el Gran Proyecto.

—El Equipo de Animación, finalmente, tiene los elementos de juicio necesarios, para establecer las etapas y estadios en que se encuentra cada muchacho y que se concretará en la entrega del *distintivo*; para ello será aconsejable que el Equipo de Animación considere variables, tales como edad, número de Proyectos vividos y logro de las metas propuestas.

7. Pergamino: Ejemplo:

GRUPO "PEHUENCHE" DEL CRISTOBAL COLON "PERGAMINO"

15 de agosto

A Pedro Martí:ez Acevedo:

Estás "Dominando" la Etapa Halcón.

Compromiso:

- En la Olimpiada "trabajé arduamente para ganar dinero que nos permitiera comprar los materiales" (Muy bien).
- En el paseo de dos días: "Conocí a mis compañeros y aprendí a tratarlos. Me hice muy amigo de José" (Excelente).
- En el Gran Juego: "Jugué, esforzándome por cumplir las reglas del juego, no hice ninguna trampa" (Excelente, Pedro).
- En él "Machitum": "Yo no podía aceptar que me mandaran a cada rato, me tenían de mozo. Yo me corrí olímpicamente... (Equipo de Animación: Pedro: al irte a tu casa, pusiste en peligro el éxito de la construcción de la Ruca. Es importante que aprendas a enfrentar los problemas; pudiste haber hablado con tu Líder...).
- En el Tabuchitúm: "Estaba muy contento, el ambiente era lindo y las canciones, danzas y juegos me entretuvieron mucho". (E.A.: Muy bien, por la alegría que comunicaste).
Tarea: En la Escuela sería muy bueno que fueras más alegre y abierto con tus compañeros.

Expresión:

- "En la confección de mi atuendo araucano, trabajé con la ayuda de mi mamá en coser, pintar, adaptar" (Excelente).
- "En el Tabuchitúm: actué de mensajero de los españoles" (Muy buena actuación).
Tarea: Aprende los cantos nuevos que se enseñaron.

Aire libre:

- Para el Tabuchitúm: "Cacé dos conejos y pesqué tres truchas" (Muy bien).
- "Cociné las truchas e hice las papas cocidas" (Muy bien).
Tarea: ¿Has preparado la comida alguna vez en tu casa?

Habilidad manual:

- En la construcción de la Ruca: "Aprendí a hacer ensamblajes; me tocó ornamentar el interior. Hice varios objetos a la usanza araucana". (Excelente).
Tarea: Haz un objeto de madera para que adorne tu sala de clases.

Desarrollo físico:

- "En la carrera larga, salí cuarto... No pude alcanzar a Juan... No quedé cansado" (Muy bien).
- "En el baby-fútbol araucano, jugué de arquero. Me metieron cuatro goles. No atajé mucho. Estaba muy dormido (Bien).
Tarea: Intégrate al Equipo de Baby-fútbol de tu curso. Eres muy buen arquero.

Investigación:

- "Me conseguí un libro sobre los araucanos que me interesó mucho: he ido a menudo a la biblioteca Municipal a buscar otros datos" (Muy bien).
- "Descubrí que hay muchas estrellas cuyo nombre no conozco" (Bien, Pedro).
Tarea: ¿Te gusta leer? ¿Por qué no pides un libro de aventuras?

Chile:

- Bailaste la cueca maravillosamente bien (Felicitaciones).
- Tu atuendo de araucano estaba muy bueno. Se ve que te interesas por los hombres que forjaron nuestro país.

- “Me gustó mucho el bosque; nunca me imaginé que tuviéramos un paisaje tan lindo cerca de nosotros” (Muy bien).
 - “La Ruca nos quedó lindísima. Me sentía un araucano recorriendo mis tierras y gozando de sus bellezas” (Excelente).
- Tarea: ¿Conoces bien tu país, sus hombres, su geografía, sus riquezas?

EQUIPO DE ANIMACION

Firma Firma Firma Firma

8. Fiesta

1. ¿Qué es?

Es la expresión de alegría en que los muchachos toman conciencia de los éxitos logrados, generando entusiasmo para aprender una nueva aventura.

2. ¿Nombres?

Los muchachos llamarán a este momento de diferente manera:

“Gran Boom”;

“Machitum”;

“Fiesta”;

“Caleuche”.

- Crearán un ambiente muy cordial, apto para comentar, dialogar, recordar, comunicar opiniones, sentimientos, vivencias.
- “Fiesta” es la alegría de un proyecto protagonizado por jóvenes organizados que se atrevieron a *inventar*.

- A menudo la conformación de los proyectos permitirá adherir la *fiesta* a la gran actividad *clímax* de la Aventura Educativa, ejemplo que citamos en la Bitácora del Grupo “Pehuenche”.

9. Bitácora de una experiencia vivida

El Grupo Pehuenche celebra su Fiesta en la culminación de su Gran Aventura:

Hoy es día viernes; mañana es el “Machitum”. Los muchachos se han reunido con sus equipos para ultimar los preparativos de las Misiones que deberán realizar durante la fiesta del día siguiente.

El ambiente es muy cordial, aunque la aplicación a sus responsabilidades impide el relajamiento deseado. “Mañana podremos gozar de más tranquilidad para conversar, cantar, intercambiar experiencias”.

Los equipos están preparando el material elaborado para exponerlo o quizás estarán realizando el último ensayo de la Pequeña Obra Dramática que ya estrenaron, pero que ahora repetirán para que los invitados la aprecien.

Hoy es día sábado; en un rincón de la Escuela, en un terreno baldío, cedido gentilmente por la I. Municipalidad, en un costado del Local Comunitario, acondicionado especialmente, hay una Ruca de mucho colorido, bien construida; luce muy bien.

Hoy es sábado; son las 15:00 horas. Hay mucho movimiento. Todos los muchachos están ocupados haciendo el chequeo final. Se escuchan bromas, alusiones simpáticas, instrucciones finales, más de un grito de un Líder impaciente.

Los Animadores, en distintos lugares, conversan animadamente con los papás que van llegando.

El Equipo de los “Pumas” entra victorioso, haciendo alarde de su logro. En efecto, transportan triunfalmente una fuente en que yacen, atractivos, un conjunto de conejos listos para entrar en la olla. Cuentan todos cómo la mamá de Daniel “desaguó” a los conejos el día anterior, sometiéndolos a un baño en agua con vinagre para conseguir darle un sabor más apetitoso. La Cena del “Conejo Escabechado” empieza a ser realidad.

En otro extremo, varios carteles anuncian con picardía y buen humor que cada conejito está muy barato y que es una liquidación sin precedentes en la historia de la comercialización del animal. Dos muchachos han abordado con suma felicidad a los Animadores que ahí conversaban, para contarles que ya habían vendido cuatro, “a buen precio”.

Ya son las 18:00 horas del día sábado. El "Machitum" está resultando un éxito. En una cocina construida con buena técnica por algunos papás, la olla grande despide olores que conmueven a los presentes. José, Waldo, Ricardo y Andrés, muchachos de los "Pumas" caracterizados de flamantes cocineros con su gorro blanco y delantal, activan los ingredientes —cebollas, zanahoria, cilantro, ajo, papas— con una eficacia notable, gracias a la asesoría de la señora María y don Juan, padres de Daniel.

Una pira de leña gruesa y delgada, forman un castillo, listo para convertirse en las llamas que iluminarán y temperarán los rostros de los muchachos y adultos sentados en un semicírculo de amistad. Los "Cachupines" están confirmando con cada equipo la programación diseñada para la puesta en marcha de la Velada Artística de Expresión. Presentación de cantos, dramatizaciones, interpretaciones musicales, narraciones de experiencias, danzas. Todo está listo.

El Equipo de los "Astronautas" ha terminado de adecuar las mesas y los bancos, poner los cubiertos y los platos, algunos adornos, flores u otros ornamentos, de modo que, ya pueden empezar a sentarse los invitados, los Animadores y los muchachos.

Un panel, preparado por los "Diablos Azules" muestra afiches, esquemas y dibujos que señalan los instantes más significativos de todo el Gran Proyecto: la olimpiada, algunas fotos de los muchachos poniendo los "huachis" para cazar los conejos, otras en que varios "araucanos" con el agua hasta la cintura recorren el río tras los salmones, que se resisten en ser atrapados. Es un panel bien logrado; se traslucen las ideas que dio el profesor Jefe de la Escuela en la que los muchachos de los "Diablos Azules" estudian.

Son las 18:30 horas del día sábado. Los Animadores lucen discretos atuendos araucanos y han invitado a sentarse a los Padres de Familia e invitados.

Los muchachos han desaparecido para vestirse de gala con la indumentaria con la cual vivieron su aventura, la más apasionante. "Araucanos a la Aventura" fue el slogan elegido. Ahora, emerge de distintos rincones; cuatro pequeñas tribus de araucanos, caracterizados con buen gusto e ingenio. Cuanto tiempo destinaron las mamás para ayudarles a confeccionar dichos atuendos. Los muchachos en su Celebración, que ellos llamaban "Machitum", querían compartir con sus papás y amigos, las alegrías de una aventura hermosa y mostrarles *de lo que eran capaces de hacer*.

La "Cena del Conejo Escabechado" ha comenzado. Es la aventura del encuentro, de la amistad, de la alegría. La conversación gira en torno a las experiencias vividas por los muchachos y a la colaboración prestada

por los adultos presentes. A más de uno de éstos, le sorprende el método empleado por los chiquillos, haciendo presente que nunca tuvo la oportunidad de vivirlo, y manifestando "que sería *una buena fórmula para aplicar en una experiencia con adultos*". (De julio a agosto de 1975, se está desarrollando una Gran Aventura Educativa en el Grupo "Tralahuapi", Población Pedro del Río en Concepción, cuyos protagonistas son un grupo de Padres de Familia).

Son las 19:30 horas del sábado: el fuego arde reflejando la alegría de los cantos, risas, bromas, danzas, relatos, mimos, aplausos de los participantes, en que se confunden las voces de los muchachos y adultos. El Machitum ha sido un éxito. Ha sido una noche de descubrimientos: La buena mamá que no conocía las cualidades histriónicas de su hijo de 13 años; el papá que nunca había visto tocar la flauta a su muchacho de 14 años; José que jamás había escuchado a su padre decir palabras de aliento y admiración; Andrés, que no había visto a su Profesor Jefe danzar con tanta gracia y entusiasmo.

Son las 21:00 horas del día sábado. Todos trabajan en ordenar el lugar. La Ruca quedará en pie, porque servirá para futuras reuniones; el fuego bien apagado, las mesas y bancos, a su lugar en la Escuela, todo barrido y limpio. Mientras desarrollan su labor, los muchachos intercambian impresiones y se barajan posibilidades para el *próximo Gran Proyecto*. "Será más lindo, más genial, más eficiente".

Son las 21:30 horas del día sábado. Todo está en su lugar. Los muchachos están citados para el día siguiente para realizar el *Gran Consejo de Evaluación*.

Son las 22:30 horas del memorable día aquél. El lugar está desierto. Sólo queda el recuerdo imborrable de una aventura impactante y maravillosa que cada muchacho lleva, mientras camina a su casa, con su cabeza llena de impresiones y proyectos, incrédulo aún, de haber podido convertir en realidad, sus sueños e ilusiones de muchacho.

10. Gran Consejo de Evaluación Final

Concepto

Momento de Celebración en que los muchachos y Animadores *evalúan* su aventura, *registran su progresión* y *sellan su compromiso*.

El Grupo "Pehuenche" realiza su Gran Consejo de Evaluación Final:

Bitácora de una experiencia vivida...

1. Los "Diablos Azules", los "Pumas", los "Astronautas" y los "Cachupines" se han sentado en círculo familiar, junto a su Equipo de Animación.
2. Un animador ha dirigido dos cantos e iniciado una danza, que los muchachos han interpretado con gran ánimo y entusiasmo.
3. Otro Animador ha instado a los muchachos a que integrados a sus Equipos procedan a *revisar sus Bitácoras Personales y la Bitácora del Equipo*, con el fin de hacer el balance de los Puntos Fijos realizados durante el Gran Proyecto.
4. Los cuatro Equipos han buscado un espacio cómodo y se aprestan a iniciar su *evaluación final*.
5. El Líder ha ofrecido la palabra a cada uno de los muchachos de su Equipo para que exprese oralmente las situaciones en las cuales descubrió determinados valores y los aprendizajes, desaprendizajes y reaprendizajes experimentados.
6. Se ha desencadenado en cada Equipo un intercambio de opiniones, de experiencias, de ideas, en las que se reflejan la intensidad con que esos muchachos acometieron sus metas. Más de alguien abre la Bitácora para leer textualmente un párrafo que según su opinión es definitivo. Comúnmente los muchachos no necesitan consultar su Bitácora, porque los valores descubiertos les martillean en sus oídos, haciéndoles agitar sus brazos y brillar sus ojos.
7. Uno a uno los Equipos se van desgranando, pues cada muchacho busca el silencio para sellar su *compromiso*. Más de uno ha dudado entre hacerlo o no. Le tranquiliza recordar que la firma de ese contrato es un acto Libre, el más libre de todos.
8. El Equipo de Animación convoca a los Equipos a una Asamblea: a más de uno, la forma circular adoptada, le recuerda el Gran Consejo. Cada Líder, uno después de otro, ha hecho una síntesis informativa de lo acontecido en su Equipo. Los enfoques han sido auténticos, a veces severos, lo cual ha motivado al Animador a intervenir en el debate general, dando su opinión, con el fin de equilibrar la exigente autovaloración del líder.
9. Un Animador ha iniciado una danza llena de movimiento y picardía. Todos han participado con alegría y espontaneidad.

10. El Animador, Conductor del Debate, ha lanzado dos preguntas a los muchachos con la intención de que desencadene una conversación familiar que apunte a que el Grupo "Pehuenche" se conozca mejor a sí mismo. ¿Qué características de nuestro espíritu deberíamos mantener en las futuras aventuras? ¿Qué deberíamos mejorar?
11. Los muchachos participan entusiastamente, opinando con mucha franqueza y espontaneidad.
12. El Animador Conductor ha llevado al Grupo a responder otra pregunta tan importante como la primera: ¿Qué opinión les merece el Gran Proyecto que hemos realizado? El Animador ha reforzado la idea de que esta Gran Aventura ha sido *deseada, elegida, programada, ejecutada* y ahora es *evaluada* por los mismos muchachos. El debate se hace intenso e interesante y entre las opiniones vertidas se habla mucho ya de la próxima Gran Aventura que promete ser "más maravillosa e increíble".
13. El Animador Conductor procede a hacer entrega de los *Pergaminos* a cada muchacho. Es un momento solemne y sencillo. La voz amable del adulto hace observaciones fraternales a cada uno, demostrando el profundo conocimiento que ha logrado de él, junto a sus compañeros Animadores. Cada muchacho ha ido pasando con su amplia sonrisa de satisfacción, ha saludado y ha vuelto a su lugar llevando su *Pergamino*, en el que se ha escrito un trozo de su vida, lleno de emociones y vivencias, en que fue capaz de transformar en realidad sus sueños e ideales, largamente deseados.
14. Un canto solemne clausura la ceremonia, el apretón de manos cálido y pleno de amistad, de agradecimiento y felicidad. *La cita es para un Consejo de Expedición a cuatro días plazo que fije el próximo Gran Consejo.*

11. Rol del Equipo de Animación

- Asegurarse que los muchachos se diviertan.
- Asegurarse que cada Equipo tenga una Misión que cumplir.
- Crear un ambiente adecuado, tanto en la fiesta como en el Gran Consejo de Evaluación Final.

- Establecer los estados y etapas de cada muchacho.
- Facilitar que cada muchacho pueda expresarse.
- Motivar a que cada muchacho se sienta libre, al firmar su contrato.
- Estimular el *compromiso* que cada uno asumirá.
- Sintetizar los Valores descubiertos en el Gran Proyecto.
- Estar a la disposición de los muchachos.
- Asegurarse que no exista interrupción entre el Gran Proyecto que se avecina.

12. Bitácora de una evaluación vivida

Queremos compartir con vosotros, Educadores, la riqueza pedagógica profunda de la Gran Aventura Educativa que consiste en revelar, con nombre ficticio, lo que produjo en lo íntimo de cada niño, de cada joven, las acciones realizadas.

“Celebración” es un término que encierra la expresión exterior de una alegría sana de muchacho, pero por sobre eso, la satisfacción personal de haber logrado metas, alegría espiritual de haber llegado al final de un proyecto que exigió muchos esfuerzos, sinsabores, fracasos, éxitos, descubrimientos.

Durante el proyecto, Carlos creció y eso, confidencialmente, lo dejó registrado en cada etapa. Incluso, otros compañeros de ruta le escribieron a Carlos su opinión sobre él. También sus Educadores.

Durante el proyecto, el equipo de los “Pumas”, “Diablos Azules”, “Cachupines” y “Astronautas” facilitaron el crecimiento de cada uno de sus integrantes y el crecimiento de la relación entre ellos.

Durante el proyecto, el Grupo Pehuenche creció...

El crecimiento de tantos muchachos y de sus Educadores-Animadores es el que les invitamos a leer, reflexivamente, para apreciar cómo la Gran Aventura Educativa “*conduce mar adentro*”.

Extraído: *Bitácora de mi progresión*

NOMBRE: Carlos

EQUIPO: “Diablos Azules”

Evaluación Permanente de mi progresión

(Para ser llenado por el propio joven, su líder, sus Animadores y compañeros).

| 1. ANTEPROYECTO | | |
|--|--|---|
| <i>Las metas que logré</i> | <i>Las metas que no logré</i> | <i>Las metas que me propongo</i> |
| 1. Me atreví a dar 4 ideas para el Anteproyecto de mi equipo. 2. A Carlos yo lo ví participar muy activamente; sus ideas eran excelentes. 3. Excelente tu participación en la exposición de tu equipo en el ensayo que me invitaron. (Germán). | 1. Actuar con tranquilidad y sin nerviosismo. 2. No lograste ser puntual. Siempre llegaste algo tarde a las reuniones. (Marcial). 3. No logras sonreírte, tirar tallas, ser más chiquillo. Te veo muy adulto, serio, algo tenso. (Germán). | 1. Participar en el Debate, expresándome con tranquilidad y claridad. 2. Te propongo que trates de actuar con más soltura, sin miedo a equivocarte (Marcial). 3. Te propongo que te sientas entre nosotros como en tu hogar, en confianza (Germán). |
| 2. GRAN CONSEJO | | |
| 1. Participé tanto en la exposición del Anteproyecto como en el Debate con claridad y como en familia. 2. Carlos estuvo brillante: explicó la Olimpiada con mucha claridad y soltura (Marcial). 3. Excelente, Carlos, estás expresándote con claridad y con más confianza. (Germán). | 1. La tranquilidad. Fui claro, pero muy apurado. 2. Me das la impresión que no escuchas mucho a tus compañeros. (Marcial). 3. No observado. | 1. Ser más sencillo, menos creído: escuchar más a los otros. 2. Te sugiero que hagas el esfuerzo de ser más sencillo y escuchar a tus compañeros (Marcial). 3. Sigue integrándote a tu equipo. ¿Quién es amigo tuyo? (Germán). |
| 3. MISIONES DE EQUIPO | | |
| 1. Participé activamente en la confección del Cronograma. | 1. Me “corrí” del trabajo de limpieza del garaje del papá de Matías. | 1. Competir en la Olimpiada lo mejor posible y no sacarle pica a los perdedores. |

| | | |
|---|---|--|
| 2. Cumplí responsablemente con las inscripciones de los equipos, dentro del plazo y la manufactura de los coligües. | 2. Llegué atrasado dos veces a reuniones. | 2. Llegar 15 min. antes. |
| 3. Me siento más aceptado en el Equipo. | 3. Me cuesta escuchar; hablo mucho cuando somos pocos. No tengo problemas de confianza (Marcial). | 3. Te propongo que estés atento a apoyar a tus compañeros (Marcial). |
| 4. Como líder, sentí en ti un apoyo en todo sentido (Marcial). | 4. Tus atrasos perjudican (Marcial). | |

4. CLIMAX: OLIMPIADA ARAUCANA

| | | |
|---|---|--|
| 1. Gané el lanzamiento de la flecha a distancia. | 1. Discutimos mucho y yo tuve mucha culpa. Me dijeron que era "tozudo"... Creo que tiene que ver con el no escuchar ¿o no? | 1. Seguir luchando. |
| 2. Fuimos campeones del Baby-fútbol araucano | 2. Si, tiene que ver Carlos. Tú habías competido en 3 pruebas, sacarte de la chueca era para dar oportunidad a Matías. Pero no escuchaste. Estabas ofuscado. (Marcial). | 2. No te sientas luchando eternamente contra defectos que se van encadenando unos a otros. Tu meta sea profundizar las cualidades que Dios te ha dado y las virtudes que te has forjado: alegría, esfuerzo, generosidad... (Germán). |
| 3. Llegué 30 min. antes a cada etapa de la Olimpiada. | | |
| 4. Metas logradas: —No saqué pica a los otros cuando gané; —presté mi arco a Javier y a Daniel, a quienes se les rompió. —Bien, Carlos, conté contigo. | | |

5. CELEBRACION: EVALUACION

| | | |
|--|--|--|
| 1. Siento que he vivido experiencias "superas". Siento que he crecido... Me he dado cuenta de cómo soy... qué difícil es escuchar... | 1. Hay muchas cosas que no he logrado: —espíritu de puntualidad; —más sencillez; —saber escuchar. | 1. Porque he fallado en puntualidad, tozudez y escucharme demasiado. Me propongo firmemente: —Llegar 15 min. antes a todas las reuniones del próximo proyecto. —No cerrarme en las discusiones. —Dejar hablar primero a los otros para que cuenten sus historias. Después yo. Carlos. |
| 2. Pienso que eres clave en el equipo. Eres inteligente y se te ocurren ideas (Juan Pablo). | 2. Un poco creído, te gusta que se hable de ti no más (Juan Pablo). | 2. En tu contrato está todo dicho. ¡Animo y cuenta conmigo! (Marcial). |
| 3. Me caes re' bien y me has ayudado... eres re' "choro" y buen amigo (Daniel). | 3. No sé, creo que logras-te todas tus metas (Daniel). | |
| 4. Buen trabajo, Carlos pienso que te "fregaste" bastante por salir adelante (Marcial). | 4. Vencerte en situaciones concretas (Marcial). | |

Extraído: Bitácora de nuestra Aventura

"DIABLOS AZULES"

Evaluación de Equipos

(Para ser llenado por el Equipo).

a. ¿Qué metas logramos como Equipo?

1. Conocernos más y sentirnos como amigos. Especialmente con los muchachos menores que entraron al Equipo.
2. Aprendimos nuevas técnicas como la construcción de chuecas, arcos y flechas, sobre todo del contacto con el papá de Matías. Conocimos el manejo de una Olimpiada por dentro: su organización, horario, jueces.
3. Logramos organizarnos como equipo. Todo funcionó como un "relojito". Cumplimos nuestras misiones de Equipo con eficiencia.

b. ¿Qué metas no logramos como Equipo?

1. Mayor espontaneidad, familiaridad, alegría. Somos muy serios y medio fomes. Eficientes, pero nos falta pasarlo bien, sin necesidad de recurrir a la Tele.
2. Una mayor participación de todos, incluyendo a Javier y Daniel. A menudo "sacaron la vuelta" y los más grandes no los motivamos...
3. Puntualidad.

c. ¿Qué metas nos proponemos para un futuro proyecto?

1. Soltarnos más, actuar con más espontaneidad, más picardía.
2. Seguir profundizando nuestra amistad.
3. Más abertura al resto de los Equipos, tratando de no creernos el "hoy del queque". Les caemos algo pesados.

"CACHUPINES"

Evaluación de Equipos

(Para ser llenado por el Equipo)

a. *¿Qué metas logramos como Equipo?*

1. Superar las dificultades creadas entre nosotros y salir victoriosos y más amigos después del fracaso de la primera reunión.
2. Logramos, además, pasarlo bien. La Olimpiada estuvo super entretenida.
3. Ser capaces de conversar con gente grande para pedir permisos, pegar afiches.

b. *¿Qué metas no logramos como Equipo?*

1. Lograr empezar el Proyecto y superar las dificultades solos, sin la ayuda de Fernando.
2. Un cumplimiento más exacto de todas las tareas que nos propusimos. (Falló el trabajo remunerado).
3. Conocer más a los araucanos. Todo lo hicimos como sin pensar, los disfraces, los arcos, chuecas...

c. *¿Qué metas nos proponemos para un futuro proyecto?*

1. Hacer esfuerzos por comprendernos y aceptarnos como integrantes del mismo Equipo.
2. Apoyarnos mutuamente.
3. Ser más responsables.

"PUMAS"

Evaluación de Equipos

(Para ser llenado por el Equipo)

a. *¿Qué metas logramos como Equipo?*

1. Sacar las tareas adelante: nuestras Misiones de Equipo se cumplieron.
2. Competimos en la Olimpiada, a pesar que nos fue mal. Salimos últimos.

b. *¿Qué metas no logramos como Equipo?*

1. Unidad dentro del Equipo.
2. Responsabilidad.
3. Entregarnos a fondo al Proyecto del grupo. Pensamos que nos falta mucho. Estamos como sin ganas. No somos capaces de hacer algo solos, siempre hay uno o dos que echan todo a perder. Todos somos responsables, pero Alfredo y Sebastián "se pasaron".

c. *¿Qué metas nos proponemos para un futuro proyecto?*

1. Un cumplimiento responsable de las tareas que debemos emprender.
2. Puntualidad en llegar a las reuniones del Equipo.
3. Apoyar en todo momento a Diego.

"ASTRONAUTAS"

Evaluación de Equipos

(Para ser llenado por el Equipo)

a. *¿Qué metas logramos como Equipo?*

1. Trabajamos organizadamente y con responsabilidad.
2. Lo pasamos super bien, nos conocimos mucho más y nos hicimos "re' amigos".
3. Financiamos nuestra Olimpiada con una rifa que se hizo bien con premio y todo.
4. Hacer reuniones en lugares entretenidos.
5. Contamos con la barra de niñas que nos propusimos.

b. *¿Qué metas no logramos como Equipo?*

1. No logramos trabajar con orden. Comenzamos con mucho entusiasmo y después nos fuimos apagando.
2. Una técnica suficiente. Es que nos falta experiencia y que nos enseñen.
3. Sacar más puntos en la Olimpiada.

c. *¿Qué metas nos proponemos para un futuro proyecto?*

1. Seguir profundizando nuestra amistad.
2. Aprender nuevas técnicas. Pedir que nos hagan talleres.
3. Aprender la letra de ocho cantos nuevos.

Extraído: Bitácora de nuestra Aventura

Se realizó un Consejo de Grupo —mesa redonda— en que asistieron los cuatro Equipos cuyas conclusiones transcribimos textualmente en cada una de las preguntas que a continuación se señalan:

Evaluación del Grupo

(Para ser llenado por el Equipo de Animación)

a. *¿Qué metas logramos?*

1. “Logramos hacer un proyecto nosotros”...
2. “Aprendimos a organizarnos”.
3. “Creo que ahora nos sentimos más unidos entre todos”.
4. “Hicimos una Olimpiada que nos entretuvo mucho y nos formó”.
5. “Conocimos más de cerca a un grupo de personas mayores que se preocuparon de nosotros y nos enseñaron a actuar solos”.
6. “Logramos éxito en algo que nos propusimos hacer”.
7. “Ya podemos cantar juntos sin equivocarnos”...
8. “Aprendimos mucho de los Araucanos”.

9. “Competimos todos en una Olimpiada: unos ganaron, otros perdieron, pero lo importante es que todos *participamos*”...

b. *¿Qué metas no logramos?*

1. “Nos faltó trabajar con más orden”.
2. “No tuvimos la oportunidad de conversar más entre nosotros”. “Todo fue acción”.
3. “No logramos financiar la Olimpiada con nuestro trabajo, pedimos la cuota a nuestros padres”.
4. “Sentí que el equipo de animación se metió mucho y no nos dejó solos, para solucionar los problemas”.
5. “No logramos trabajar con puntualidad”.
6. “El Cronograma no se cumplió con exactitud: los plazos no se respetaron”.

c. *¿Qué metas nos proponemos para un próximo proyecto?*

1. Conocernos y unirnos más como Grupo Pehuenche.
2. “La mayor participación personal para que el Proyecto sea entretenido”.
3. “Preocuparnos de aprender nuevas técnicas y dominarlas”...
4. “Evitar los sobrenombres pesados”.
5. Plantear proyectos simples como este de la Olimpiada Araucana y no proyectos compuestos de tres o cuatro grandes actividades que se hacen largos.

d. *¿Cuáles son los aspectos positivos del Proyecto?*

1. “Que fue ‘super’ entretenido”.
2. “Que se compitió con mucha lealtad y caballerosidad”.
3. “Que todos trabajaron, todos participaron”.
4. “Encontré al Director y a la Escuela como distinta: sonreía y el lugar tenía como gusto a hogar”.
5. “Las pruebas fueron todas entretenidas, fuera del Baby araucano: no me gustó”.

Observaciones finales

6. "Yo lo ví muy bien organizado".
 7. "Me sentí importante, porque tenía responsabilidades".
 8. "Los disfraces de todos eran 'super chori', nos veíamos como verdaderos araucanos".
- e. *¿Cuáles son los aspectos que deben ser mejorados porque fallaron?*
1. "El sistema de votación del Proyecto; no caché mucho".
 2. "Aprender a usar mejor el cronograma... no es que no me guste".
 3. "Algunas reuniones de equipo que terminaban en puro leseo".
 4. "Creo que necesitamos que el Equipo de Animación se meta más".
 5. "Pienso que todo el gran Proyecto es demasiado largo; ya hicimos una primera fase de cuatro... ¿No nos vamos a chorear?".
 6. "Mayor responsabilidad y orden".
 7. "¿No creen que el Equipo de Animación nos dejó todo a nosotros, incluso tomar decisiones? Deberían meterse más".
 8. "No supimos en qué gastó los dineros ingresados por cuotas".
- f. *¿Qué sugerencias proponemos para un próximo proyecto?*
1. "Más puntualidad".
 2. "Mayor número de pruebas olímpicas tan entretenidas como las que hicimos".
 3. "Que el Equipo de Animación nos enseñe más técnicas".
 4. "Más danzas y cantos".
 5. "No meter mucho a los 'viejos' y sólo a algunos 'profes'".
 6. "Exigir más a los que no cumplen".
 7. "Repetir representaciones de teatro cuando se pueda".
 8. "Más reuniones del grupo completo, no tanto sólo por equipos".
 9. "Seguir como estamos".
 10. "Que el Tabuchitum tenga tres semanas como mínimo para prepararlo bien".
 11. "Que no se vaya a suprimir la *aventura* en el bosque en el próximo proyecto".

1. Siempre hemos comparado la Gran Aventura Educativa con una "*Maquinita*" que pende del techo, dentro del taller donde ha sido elaborada, y que este *Documento* constituye el *Plano General* que explica los fundamentos de su estructura y sus mecanismos de funcionamiento.
2. Esta "*Maquinita*" Educativa ha sido ideada para procurar que niños, preadolescentes, adolescentes, jóvenes y adultos "logren su *felicidad*", en la medida que hagan felices a los demás.
3. Es una "*Maquinita*" atrevida y exigente, porque es difícil que el hombre comprenda que la felicidad es el "poder sobre sí mismo", el espíritu de construcción y el descubrimiento del "nosotros", conjugación de la primera persona plural que da fuerza y eficacia al trabajo del hombre agrupado con otros, formando el equipo.
4. Hemos procurado comunicar la fe en ella, ya que han pasado ocho años desde que empezamos las primeras redacciones, frutos de otros quince a veinte años de experiencias y reflexiones. Buscábamos y seguimos buscando: ¿Cómo lograr que la vida dependiente, postergada, menos valorada del niño, del adolescente, del joven, cobrara la fuerza intensa, enérgica, propia de un contingente juvenil que es una *Esperanza* de reconstrucción, alegría y generosidad? ¿Cómo lograr que ellos vivan la aventura entusiastamente que es *Creecer*? ¿Cómo lograr que muchachos y niñas se apasionen por aprender, descubriendo con los ojos nuevos del aventurero, la naturaleza, las personas, el diario vivir, extirpando el espíritu rutinario de los ojos, cansados de escuchar el canto de pajaritos o la corriente de un arroyo? ¿Cómo lograr que la juventud vuelva a tener confianza en sí misma, en la persona, en Dios?
5. En consecuencia, afirmamos que esta "*Maquinita*" no es una idea milagrosa, nueva, excluyente de otras. La Gran Aventura Educativa es

un método inserto y arraigado en la *Vida del hombre*. No es un mecanismo frío, metalizado, tecnológico, en que los jóvenes identifican sus necesidades, eligen un proyecto, lo programan, lo realizan y lo evalúan. Eso ya lo planteó Kilpatrick en su "Método de Proyectos". No. La Gran Aventura Educativa es eso y mucho más: es *Vida*. Es *redescubrimiento de los valores eternos que han hecho que el hombre sea capaz de hacer felices a sus hermanos y sea capaz de desplegar su espíritu, clavándolo en la trascendencia que molesta y que inquieta*, como plateaba Paul Claudel, cuando hablaba de la "herida de Dios" que todo hombre sufre.

6. Nos hemos preocupado de examinar cuidadosamente cada Unidad del Sistema, cada cable que une, cada tornillo que fija, el tipo de aceite motivador que lubrica, la bencina adecuada que dé más fuerza al movimiento. La "Maquinita" ha funcionado en el taller, dejándonos satisfechos. La hemos llevado a probar en las carreteras de nuestro país y su funcionamiento, a veces nos ha hecho dudar de su eficacia. Nos ha tranquilizado el darnos cuenta que su mejor funcionamiento no depende tanto de la "Maquinita" misma, sino de sus *conductores y mecánicos*.
7. La constatación de este fenómeno nos ha llevado a anotar en nuestra Bitácora la urgente necesidad de destinar esfuerzos a formar "Conductores" y "Mecánicos" *nuevos*: capaces de entender la "Maquinita", leer estos "Planos"; capaces de armarla y desarmarla; capaces de adecuarla a las "diferentes carreteras", a aquellos caminos sin pavimentar, sinuosos, difíciles.
Deberán conocer dichos Conductores —Equipos de Animación— los elementos que son *esenciales*, distinguiéndolos de los *accidentales*. El peligro estribaría en adaptarla, dejando algún constitutivo esencial de lado, con las consecuencias negativas que ello lleva implícito. Especialmente, si el constitutivo postergado es la formación sólida de *valores* que la G.A.E. postula, enfatizando aquellos Educadores-Animadores la acción por la acción, peligrosa cuantitatividad. Deberán esos "conductores" y "mecánicos" amar la *vida*, estar felices de ser educadores y desear profundamente seguir creciendo como personas.
8. Pensamos que la "Maquinita" en elaboración podrá ir adosada a una carrocería de mil tamaños y formas distintas. Unas más terminadas que otras. De ahí que los cambios podrán realizarse en estos elementos accidentales, cuando los Equipos de Animación conduzcan en la ciudad, el campo; en el Norte o el extremo Sur del país, encontrándose frente a las más diversas variables socio-culturales.
9. El contenido de las instrucciones para los Conductores de la Maquinita están tratados en estos planos que ahora entregamos a la *publici-*

dad. En ellos podemos apreciar que la preparación de los Conductores conlleva la comunicación de una *actitud vital*. Difícil comunicación. Actitud vital frente al hecho educativo que exige cambios de conducta en la Nueva Relación Educativa propuesta, la Nueva Situación Educativa planteada y en el Nuevo Espacio Educativo que es necesario descubrir.

10. Nos hemos referido continuamente a la Gran Aventura Educativa aplicada en el Ambito Extraescolar: la Comunidad vecinal, la Parroquia, la Industria. Creemos fundamental afirmar nuestro convencimiento de que esta "Maquinita" debe llegar a funcionar dentro de la *Sala de clases*. En ese "debe llegar" está contenido todo nuestro afán por perfeccionarla y adecuarla a ese contexto. En efecto, muchas piezas deben aún ser mejoradas y estudiadas por Especialistas, de modo que optimicen el aprendizaje de jóvenes y adultos en la perspectiva del Método que proponemos.
11. En todo caso, quien piense que la Gran Aventura Educativa será un buen método para "entretener", "distraer" y "cuidar muchachos" habrá cometido un profundo error. La intención educativa que mueve a actuar al Equipo de Animación, logrará que los educandos, sean estos muchachos o adultos, *transformen su vida en un Hecho Educativo Permanente*.
12. Uno de los aspectos que más dificultará la aplicación de la Maquinita, será su dimensión personalizante. La Gran Aventura Educativa es un Método que se puede aplicar, si el Equipo de Conductores comprende que no es *masivo*. Las necesidades urgentes de atención a muchos educandos será la tentación más intensa. Un Grupo de ochenta o cien muchachos se verá impedido de protagonizar el Proceso Educativo con la debida atención del Equipo de Animadores.
Todas estas razones nos inducen a reafirmar que el educando al proyectar sus Aventuras Educativas, estará logrando *desarrollar su personalidad* y que dicho logro nos exige una atención personal y constante.
13. Usted, Educador amigo, ha estudiado los planos de esta maquinita que es la Gran Aventura Educativa. Queremos invitarlo a que nos mantengamos en contacto. Nos interesa sobremanera su experiencia, las aplicaciones que usted realice con sus muchachos y niñas. Acéptenos un consejo: lleven ustedes los Animadores, su propia "Bitácora", donde registren las aventuras educativas que resulten del crecimiento personal detectado. Acéptenos otro consejo, el último: *Postular un modelo Educativo que incentive la expresión de los jóvenes; el aprendizaje de una vida grupal: su creativo desplazamiento por el espacio que él mismo convierte en educativo; su real intento de apren-*

der a comunicarse con los demás; responsabilizarse y entusiasmarse por su propia educación al aprender a pensar, hacer y evaluar su propio proyecto educativo decidido por él mismo; interactuar con un adulto animador, de espíritu joven; comprometerse con la felicidad de los demás... es una transformación de los esquemas de vida adoptados por la cultura familiar, escolar, vecinal. Emprendamos este profundo cambio, lentamente, respetando el tiempo que necesitan los Padres de familia, los Directores de Escuela, los medios de comunicación, los Jefes Comunales y tantos otros Dirigentes para asimilar las verdaderas consecuencias del nacimiento de una juventud nueva, creativa, libre y solidaria.

Bibliografía

1. ABURTO S., GERMAN "Pedagogía de la Educación". Cuadernos de Educación — Profesores Jefes. N° 1, C.I.D.E. Stgo., Chile, 1969.
2. ABURTO S., GERMAN "Juguemos a los mimos". Cuadernos de Educación N° 37, C.I.D.E. Stgo., Chile, 1974.
3. ABURTO S., GERMAN "Pedagogía de mi Expresión". Colección Aventura de mi Libertad, Ed. F. Scouts-ISPJA. Santiago, Chile, 1973.
4. ADISESHIAH, MALCOM "Educación Permanente". Doc. 10.534 MINE-DUC-CPEIP, Chile. Discurso O.N.U., 1970.
5. AVANZINI, GUY "Los años de la adolescencia". Colección NAVIDAD, Editorial Nova Terra, Barcelona, 1968.
6. ARDILES, RUBEN "Psicología del Aprendizaje". Ed. Siglo Veintiuno, México, 1971.
7. AUBRY, ARNAUD "Dinámica de Grupos". Ed. Siglo Veintiuno, 1963.
8. BADEN POWELL, ROBERT "Scoutismos para muchachos". Ed. Scout Interamericana. México y Buenos Aires.
9. BADEN POWELL, ROBERT "Guía para el Jefe de Tropa". Ed. Scout Interamericana. México y Buenos Aires.
10. BANSART DE F., ANDRES "Del juego a la vida". Editorial del Pacífico S.A., Santiago de Chile, 1967.
11. BAGOT J. P. Y OTROS "Una edad crucial". Ed. Terra Nova, Barcelona, 1965.
12. BEAL, GEORGE "Conducción y acción dinámica de Grupos". Ed. Kapelusz, Buenos Aires.
13. BERTOLINI, PIERO "Educación y Escultismo". Ed. Litúrgica Española S.A., Barcelona, 1960.
14. BLAKIE, JOHN "La Escuela Primaria Inglesa". Un caso Histórico. Traducción del Prof. Paul Siegel. 1972. Doc. 11.896 MINE-DUC-CHILE.
15. CANTIN, JACQUES Y OTROS "Les Aventuriers". Ed. La Cordée, Montreal, Canadá.

16. CASTILLO, GABRIEL "Vocación y Orientación". Ed. Educación Moderna, Santiago-Chile.
17. CASTILLO, GABRIEL "Proyección Escuela para Aprender". Primer Informe 1973-1974. Doc. Interno MINEDUC-CHILE.
18. CLAYTON, THOMAS "Psicología de la Enseñanza y el Aprendizaje". Ed. Hobbs-Sudamericana, Buenos Aires, 1968.
19. CHAUCERD, C. "Le Théâtre y la Jeunesse". Ed. Bourrelliere, París.
20. CHATEAU, JEAN "Psicología de los Juegos Infantiles". Ed. Kapelusz, Buenos Aires, 1973.
21. DEBESSE, MAURICE "Las Etapas de la Educación". Ed. Nova Terra, Buenos Aires, 1971.
22. DOBBLAERE, GEORGE "Pedagogía de la Expresión". Ed. Nova Terra. Colección NAVIDAD, Barcelona, 1970.
23. DOBELAERE G. Y SARAGOUSI "Technique de l'Expression". Aux Presses D'Ille de France Colection "Aurores", París.
24. EQUIPE NATIONALE Pionniers "Vivre avec les Pionniers". Ed. La Cordée, Montreal, Canadá.
25. EQUIPE NATIONALE Pionniers "Des Garçons et des Hommes". Número Especial de "Scout-Pionnier" N° 20, 2ª Edition, París.
26. EQUIPO DE ADIESTRAMIENTO "Manual del Jefe de Tropa y sus Ayudantes". Editorial Scout Interamericana, 1973.
27. FAU, RENE "Grupos de niños y adolescentes". PAIDEIA. Ed. Luis Miracle S.A., Barcelona, 1964.
28. FAURE, EDGAR Y OTROS "Aprender a ser". UNESCO. Ed. Universitaria. Santiago-Chile, 1973.
29. FORESTIER, M. D. "Escultismos, Ruta de Libertad". Ed. Litúrgica S.A., Barcelona.
30. FROMM, ERICK "El miedo a la libertad". Ed. Paidos, Buenos Aires.
31. GESELL, ARNOLD Y OTROS "El niño de 13 y 14 años". Ed. Paidos N° 60, Buenos Aires, 1976.
32. JACQUIN, GUY "La Educación por el Juego". Sociedad de Educación. ATENAS S.A., Madrid, 1958.
33. LENGRAUD, PAUL "Introducción a la Educación Permanente". Colección UNESCO-TEIDE, Barcelona, 1973.
34. MAIER, HENRY "Tres teorías sobre el desarrollo del niño". Editores AMORRORTU, Buenos Aires, 1969.
35. MERCIÉCA, EDUARDO Y LOAYZA, MAGGIE "Educación Grupal". Cuadernos de Educación N° 33, Marzo 1974, CIDE, Sanuago.
36. MERCIÉCA, EDUARDO Y LOAYZA, MAGGIE "Liderazgo". Cuadernos de Educación N° 34, CIDE, Santiago, Chile.
37. MOUNIER, E. "El personalismo". Ed. Eudeba, Buenos Aires.
38. MOVAES, MARIA H. "Psicología de la Aptitud Creadora". Ed. Kapelusz, Buenos Aires, 1971.
39. MUSS, ROLF "Teorías de la Adolescencia". Ed. Paidos N° 159.
40. PAILLERETS, M. "Los muchachos y El Escultismo". Ed. OIDEA S.A., Barcelona, 1973.
41. PEREIRA, MANUEL "En torno a la Educación Permanente". Escuela de Educación, Universidad Católica de Chile.
42. PROHOSKA, LEOPOLDO "Pedagogía del Encuentro". Ed. Herder Barcelona, España, 1964.
43. RIMAUD, JEAN "L'Education, Direction de la Croissance". AUBIER. Ed. Montaigne, París.
44. ROGERS, CARL "El Proceso de Convertirse en Persona". Ed. Paidos, Buenos Aires.
45. ROGERS, CARL "Libertad y Creatividad en la Educación". Ed. Paidos, Buenos Aires.
46. SAINT EXUPERY, A. "El Principito". Fernández Editores S.A., México, 1966.
47. SOTOCONIL, RUBEN "Teatro, todo el año". Ed. Universidad. Cornorán 1971, Chile.
48. VERGARA, JOSE JUAN Y BURROWS, FERNANDO "Unidad del Método". Colección Aventura de mi Libertad. Ed. Federación Scouts Católica-ISPAJ. Santiago, Chile, 1973.
49. VILCHES G., EDUARDO "Infancia, Adolescencia y Educación". Ed. Universitaria, Santiago, Chile, 1969.

Indice

| | |
|--|----|
| Agradecimientos | 4 |
| Presentación | 5 |
| Prólogo | 9 |
| CAPITULO 1 | |
| Una realidad que nos inquieta y nos plantea un desafío | |
| 1. "Flash" educativos: Trozos de la realidad que nos inquieta | 13 |
| 2. Testimonios que nos muestran un camino | 18 |
| 3. La Educación Extraescolar: ¿una respuesta? | 21 |
| CAPITULO 2 | |
| La Educación Extraescolar | |
| 1. <i>El desarrollo de la Educación Extraescolar</i> | 23 |
| 1.1. La fundamentación teórica o conceptualización | 23 |
| 1.2. La formación de recursos humanos | 24 |
| 1.3. El desarrollo metodológico | 24 |
| 1.4. El desarrollo cuantitativo | 25 |
| 1.5. La implementación | 25 |
| 2. <i>Los distintos énfasis en Educación Extraescolar y sus repercusiones curriculares</i> | 25 |
| 2.1. Énfasis en la ocupación del tiempo libre y la actividad | 26 |
| 2.2. Énfasis en la superación de deficiencias programáticas | 27 |
| 2.3. Énfasis en la especialización | 29 |
| 2.4. Énfasis en la mística y la tradición | 30 |
| 2.5. Énfasis en la persona | 30 |
| CAPITULO 3 | |
| La Gran Aventura Educativa: Un método centrado en la persona | |
| 1. <i>Un método para la educación permanente</i> | 33 |
| 2. <i>La Gran Aventura Educativa</i> | 36 |
| 3. <i>La Gran Aventura Educativa: una pedagogía de la acción</i> | 37 |
| 3.1. Objetivos | 38 |
| 3.2. La Gran Aventura Educativa es: | 38 |

CAPITULO 4

Principios orientadores de la Gran Aventura Educativa

| | |
|--|----|
| 1. <i>Expresarse creativamente</i> | 39 |
| 2. <i>Integrarse, identificarse y pertenecer a grupos humanos</i> | 41 |
| 3. <i>Crecer en una diversidad de espacios educativos</i> | 43 |
| 4. <i>Establecer relaciones educativas facilitadoras de una comunicación plena</i> | 44 |
| 5. <i>Asumir la responsabilidad de su propia educación aprendiendo a pensar, hacer y valorar proyectos educativos deseados y elegidos por ella misma</i> | 46 |
| 6. <i>Participar en conjunto con educadores-animadores que faciliten su motivación</i> | 50 |
| 7. <i>Comprometerse con el logro de la felicidad de los demás</i> | 52 |

CAPITULO 5

Las etapas de la Gran Aventura Educativa

| | |
|---|----|
| 1. <i>Algunos conceptos básicos</i> | 55 |
| 2. <i>Etapas de la Gran Aventura Educativa</i> | 57 |
| 2.1. <i>Etapa de Ambientación Grupal</i> | 57 |
| 2.2. <i>Etapa de Formulación de Anteproyectos</i> | 58 |
| 2.3. <i>Etapa de Gran Consejo</i> | 58 |
| 2.4. <i>Etapa de Consejo de Expedición</i> | 58 |
| 2.5. <i>Etapa de las Misiones de Equipo</i> | 59 |
| 2.6. <i>Etapa de la Celebración</i> | 59 |

CAPITULO 6

Etapa de ambientación grupal

| | |
|--|----|
| 1. <i>Concepto</i> | 63 |
| 2. <i>Duración de esta etapa</i> | 64 |
| 3. <i>Rol del Equipo de Animación</i> | 65 |
| 4. <i>Bitácora de una experiencia vivida</i> | 65 |
| 4.1. <i>Actitudes y medidas adoptadas por el Equipo de Animación frente a problemas surgidos</i> | 66 |

CAPITULO 7

Etapa de Anteproyectos

| | |
|---------------------------------------|----|
| 1. <i>Concepto</i> | 71 |
| 2. <i>Objetivos generales</i> | 71 |
| 3. <i>Objetivos específicos</i> | 71 |
| 4. <i>Participantes</i> | 72 |
| 5. <i>Duración</i> | 72 |
| 6. <i>Metodología</i> | 72 |
| 6.1. <i>Motivación</i> | 72 |

| | |
|--|----|
| 6.2. <i>Set de procedimientos</i> | 73 |
| a. <i>Lluvia de ideas</i> | 73 |
| b. <i>Set de actividades</i> | 74 |
| c. <i>Diálogo incentivador</i> | 75 |
| 7. <i>Estructuración del Anteproyecto</i> | 77 |
| 8. <i>Rol del Equipo de Animación durante el Anteproyecto</i> | 78 |
| 9. <i>Bitácora de una experiencia vivida</i> | 79 |
| 9.1. <i>Anteproyectos de los Equipos del grupo "Pehuenche"</i> | 80 |
| a. <i>Formulación del anteproyecto del Equipo "Cachupines"</i> | 80 |
| b. <i>Formulación del anteproyecto del Equipo "Astronautas"</i> | 82 |
| c. <i>Formulación del anteproyecto del Equipo "Diablos Azules"</i> | 84 |
| d. <i>Formulación del anteproyecto del Equipo "Pumas"</i> | 86 |
| 9.2. <i>Actitudes y medidas adoptadas por el Equipo de Animación frente a problemas surgidos</i> | 88 |
| 9.3. <i>Calificación de la Etapa</i> | 88 |

CAPITULO 8

Etapa de Gran Consejo

| | |
|--|-----|
| 1. <i>Concepto</i> | 93 |
| 2. <i>¿Quiénes participan?</i> | 93 |
| 3. <i>Duración</i> | 93 |
| 4. <i>Objetivo</i> | 95 |
| 5. <i>Procedimiento</i> | 94 |
| 6. <i>Preparación del Gran Consejo</i> | 94 |
| 6.1. <i>Ambientación física</i> | 94 |
| 6.2. <i>Ambientación psicológica</i> | 94 |
| 6.3. <i>Programa tipo de un Gran Consejo</i> | 95 |
| 7. <i>Ejecución de Gran Consejo</i> | 96 |
| 7.1. <i>Presentación del Anteproyecto</i> | 96 |
| 7.2. <i>Debate</i> | 97 |
| 7.3. <i>Recreación</i> | 98 |
| 7.4. <i>Elección</i> | 98 |
| <i>Alternativa "A"</i> | 99 |
| <i>Alternativa "B"</i> | 100 |
| <i>Reflexiones en torno a ambas alternativas</i> | 100 |
| 8. <i>Rol del Equipo de Animación</i> | 101 |
| 9. <i>Bitácora de una experiencia vivida</i> | 101 |
| 9.1. <i>Actitudes y medidas adoptadas por el Equipo de Animación frente a problemas surgidos</i> | 102 |
| 9.2. <i>Breve síntesis del Proyecto aprobado incluidas las modificaciones</i> .. | 104 |

CAPITULO 9

Etapa del Consejo de Expedición

| | |
|-----------------------------|-----|
| 1. <i>Concepto</i> | 109 |
| 2. <i>Descripción</i> | 110 |

| | |
|---|-----|
| 3. <i>Rol del Equipo de Animación</i> | 115 |
| 4. <i>Bitácora de una experiencia vivida</i> | 115 |
| 4.1. Actitudes y medidas adoptadas por el Equipo de Animación frente a problemas surgidos | 116 |
| 4.2. Cronograma general del Proyecto afinado por el Consejo de Expedición | 118 |
| CAPITULO 10 | |
| Etapa de las Misiones de Equipo | |
| 1. <i>Concepto</i> | 125 |
| 2. <i>Descripción</i> | 126 |
| 3. <i>Punto Fijo</i> | 129 |
| 4. <i>Observaciones generales al proceso de programación, ejecución y evaluación</i> | 130 |
| 5. <i>Rol del Equipo de Animación</i> | 132 |
| 6. <i>Bitácora de una experiencia vivida</i> | 133 |
| 6.1. Programación y evaluación realizada por cada Equipo | 134 |
| 6.2. Ejecución del Proyecto | 150 |
| 6.3. Actitudes y medidas adoptadas por el Equipo de Animación frente a problemas surgidos | 150 |
| CAPITULO 11 | |
| Etapa de Celebración | |
| 1. <i>Concepto</i> | 155 |
| 2. <i>Descripción</i> | 155 |
| 3. <i>Bitácoras. Instrumento de Registro</i> | 156 |
| 4. <i>Progresión</i> | 159 |
| 5. <i>Compromiso</i> | 160 |
| 6. <i>Ejemplificación de un posible procedimiento para la Progresión Personal</i> | 160 |
| 7. <i>Pergamino: Ejemplo</i> | 162 |
| 8. <i>Fiesta</i> | 164 |
| 9. <i>Bitácora de una experiencia vivida</i> | 165 |
| 10. <i>Gran Consejo de Evaluación Final</i> | 167 |
| 11. <i>Rol del Equipo de Animación</i> | 169 |
| 12. <i>Bitácora de una evaluación vivida</i> | 170 |
| Observaciones finales | 179 |
| Bibliografía | 183 |