

8
291.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
LITERATURA DRAMÁTICA Y TEATRO

ELEMENTOS TEATRALES EN EL
PROGRAMA SCOUT PARA NIÑOS
DE 6 A 10 AÑOS DE EDAD QUE
FAVORECEN SU DESARROLLO

Laura Wendy Gonzalez Garrido

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LIC. EN LITERATURA DRAMÁTICA Y TEATRO

P R E S E N T A

LAURA WENDY GONZALEZ GARRIDO

ASESOR: MTRA. ARLIN CALDERON CURIEL



CIUDAD UNIVERSITARIA DE SERVICIOS ESCOLARES DE FEBRERO DE 1997

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

DEDICATORIAS:

A MIS PADRES: Carlos Juan González Alarcá

Mra. Francisca Garrido M.

A MIS HERMANOS: Cecilia y Hugo.

A MI SOBERTA: Paola Desros.

A: Victor Hugo Lagunas Lechuga.

A: "Las Novas y Los Bichos".

AGRADECIMIENTOS:

A la Lic. Norma Patricia Lagunas Lechuga.

A la Srta. Cecilia González Garrido.

A Lic. Victor Hugo Lagunas.

A la Mtra. Arlin R. Calderón Corrid (¡Zui agnante!).

A Miguel Ángel Reyes y a Larrita.

Al comité de la Provincia Scout de Nancalpan.

(Ejemplar, Norberto, Mario, Juan Manuel, Sofía, Javier, Rebeca, David, Rosy)

Al grupo Scout 87-Nancalpan sobre todo a su mandada de lobatos.

A los grupos Scouts 4, 166 y 177 (aunque ya no está).

A la familia Lagunas Lechuga.

A la familia Martínez Andrade (Miguel y Juana)

y a DIOS.

"El reconocimiento puede ser una importante constancia,
pero lo más importante para quienes participamos en esta
actividad, es lo que ganamos en nuestras corazonas
después de la misma"

Baden-Powell

ÍNDICE

	página
INTRODUCCION	1
Capítulo I ESCULTISMO	4
1.1 Orígenes	4
1.2 Programa educativo del escultismo en México	7
1.2.1 <i>Objetivo</i>	7
1.2.2 <i>Plan</i>	8
1.2.3 <i>Principios scouts</i>	9
1.2.4 <i>Método scout</i>	11
1.2.5 <i>Programa scout</i>	12
1.3 Organización scout en México	15
1.3.1 <i>Niveles de organización</i>	15
1.3.2 <i>Estructura seccional del grupo scout</i>	16
Capítulo II JUEGOS TEATRALES	19
2.1 El juego en el desarrollo del niño de 6 a 10 años de edad	19
2.2 El teatro en el desarrollo y la educación	22
2.3 Similitudes y diferencias entre el juego espontáneo y el juego teatral	25
Capítulo III ELEMENTOS TEATRALES EN EL PROGRAMA SCOUT	28
3.1 Marcos simbólicos	29
3.1.1 <i>Presentación</i>	29
3.1.2 <i>Acción</i>	33

	página
3.1.3 <i>Espíritu</i>	34
3.2 Adelanto progresivo	45
3.3 Dinámicas	47
3.3.1 <i>Tipos de actividades</i>	47
3.3.2 <i>Dinámicas</i>	48
3.4 Saludos	54
3.4.1 <i>El gran aullido</i>	54
3.4.2 <i>El saludo a Van-tha</i>	54
Capítulo IV EXPERIENCIA DE TRABAJO	55
4.1 Experiencia de Trabajo	55
4.1.1 <i>Objetivo</i>	55
4.1.2 <i>Procedimiento</i>	55
4.1.3 <i>Material</i>	57
4.1.4 <i>Resultados</i>	57
4.2 Sugerencias	57
4.2.1 <i>Historietas</i>	58
4.2.2 <i>Representaciones</i>	58
4.2.3 <i>Canciones y juegos</i>	60
4.3.4 <i>Danzas</i>	60
CONCLUSIONES	62
BIBLIOGRAFÍA	65
APÉNDICE	68

INTRODUCCIÓN

En 1983 ingresé al movimiento scout, pasando por cada una de las secciones correspondientes; hasta 1989 empecé a dirigir una manada de lobatos y un año después la manada de gacelas, esta etapa terminó en 1995. A lo largo de mi experiencia como Scouter pude observar cómo dentro del Programa Scout había elementos teatrales, los cuales tenían una finalidad educativa pero había dos problemas; el primero no los conocían y el segundo, no sabían cómo usarlos y siempre los deformaban.

Al estar cursando la carrera de Literatura dramática y teatro, fui relacionando los elementos scouts con los teatrales, y en una clase de Psicología del Teatro el maestro Alfredo Moguel Cámara nos dijo que la mejor forma de aprender es mediante el juego. Así me di cuenta de la utilidad de asignar nombres tanto a niños como a las actividades scouts con las que trabajaba cada sábado, de tal manera que al término de la carrera decidí que el tema de mi tesina trataría esos elementos, como un testimonio para que más adelante el Scouter pueda utilizarlos adecuadamente.

Existen dos objetivos en la realización de este trabajo, el primero es el de mostrar e informar a la gente de teatro, cómo una organización que no se dedica precisamente a dicha profesión sino a la educación, está utilizando los elementos teatrales. El segundo, es ayudar al scouter, pues al no conocer los elementos con los que trabaja y al no saber su valor educativo, se enfrenta a dos situaciones: las usan pero no saben para qué, ni cómo, ni por qué debe ser así, o simplemente no las usan. En cualquiera de las dos posibilidades no se cumple con el objeto de la Asociación Scout de México.

En el niño, el manejo del juego teatral, para su vida futura es tan importante como el comer o el dormir, porque podrá relacionarse con más facilidad, lo que incluye una mente abierta en donde recibirá ideas que en su momento dado, podrá desarrollar o rechazar, pues estará capacitado para ver los pros y contras.

La forma en que puede lograrse lo anterior, es ayudando a que el niño sea más comunicativo, analítico y crítico. ¿Cómo lograrlo?, por medio del arte dramático que se apoya en el juego, específicamente en el juego teatral.

Es indispensable mencionar que esta tesina se dirige a la gente de teatro y a todas aquellas personas que se dedican a la educación del niño de 6 a 10 años, en especial al *dirigente scout*, pues en ella se reafirma el teatro como un auxiliar didáctico excelente y por muchas razones privilegiado, con él se puede trabajar el aspecto de educación integral sin problema alguno.

La tesina está integrada por los siguientes capítulos:

En el Capítulo I, titulado Escultismo, se hace una revisión desde su origen, su organización y estructura, así como el proyecto educativo, por ser un tema que no todo el mundo conoce. Es necesario darle prioridad ya que al pasar a los siguientes temas, se mencionan aspectos scouts que no sería fácil comprender para una persona que no está relacionada con el medio. No obstante que la información está muy generalizada, contiene lo suficiente para conocer este movimiento.

El Capítulo II, Juegos teatrales, contiene información acerca del juego, el teatro y el juego teatral en el desarrollo del niño, en que beneficia cada uno a su evolución, de forma muy breve, dividida en tres partes. Se explica la finalidad del juego teatral en el desarrollo integral de un niño, se enfoca a las edades de 6 a 10 años, tomando en cuenta tanto al sexo masculino como al femenino.

En el Capítulo III, Elementos teatrales en el Programa Scout, se determinan los elementos teatrales con que el programa scout trabaja, así como la forma en que se utiliza, diferenciándose entre manada de lobatos, que son los niños y manada de gacelas en las niñas. Aunque en el programa no se incluyen actividades dinámicas, es necesario mencionarlás porque también contienen elementos teatrales, que deben utilizarse en cada junta.

Por último, en el Capítulo IV, Experiencia de trabajo, se dan sugerencias sobre el manejo de los elementos descritos, basado en un trabajo de campo, el cual tuvo como duración seis meses. Así mismo se explica que es necesario comentar los dos aspectos para un mejor entendimiento del objetivo de la tesina.

La colaboración del Scouter es importante cuanto o más que el simple hecho de que lean este trabajo, pues al poner en práctica correctamente cada uno de los puntos mencionados, coadyuvarán a que el niño tenga un mundo más feliz y equilibrado.

Capítulo I ESCULTISMO

1.1 Orígenes

Para entender y conocer el escultismo, es necesario comprender la vida de su fundador *Robert Stephenson Smyth Baden-Powell*, ya que a través de ella surgieron los puntos básicos que dieron origen al movimiento scout.

Smyth Baden-Powell, nació el 22 de febrero de 1857 en Londres, Inglaterra. A los tres años queda huérfano de padre, así que permanece a lado de su madre y de sus hermanos mayores, con quienes iba de excursión y de campamento al bosque. En 1870 recibe una beca para ingresar al Colegio Charterhouse de Londres, destacando no por sus notas, sino por ser el primero en actividades como el soccer, el teatro y la organización de eventos. En sus horas libres, excursionaba alimentándose de animales que él mismo cazaba y cocinaba, observaba la vida de los animales y realizaba recorridos en un bote de vela, propiedad de su familia, sin importar el clima.

A los 19 años se graduó y tuvo la oportunidad de ingresar al ejército e inmediatamente viajó como Subteniente a la guerra de Crimea en la India. A partir de ese momento tuvo ascensos regulares, debido a su astucia y habilidad que lo convirtieron en un gran estratega.

A los 26 años estando aún en la India, ganó el trofeo máspreciado por la caza del jabali. Aunque parece sencillo, es necesario saber que este animal es el único que se atreve a tomar agua en el mismo sitio que toma el tigre. Así, demostró su habilidad y valentía. Dicha práctica ya la había experimentado con sus hermanos, pues al salir de excursión la desarrollaban para comer.

En 1887, cuando se trasladó a África, encontró sernas hostilidades entre las mismas tribus, que concilió de la forma más pacífica, a tal grado que los nativos le rindieron gran admiración llamándole *Impeesa* que quiere decir "lobo que nunca duerme".

En 1899, cuando África enfrentaba pugnas, entre Inglaterra y la República del Transval ordenaron a Baden-Powell formar un batallón de rifles montados para dirigirse a Mafeking¹, ciudad en la que todos los caminos desembocan a los pueblos de Sudáfrica y sitio ideal para conquistar ese territorio. Puesto que permaneció en Mafeking durante 217 días a partir del 13 de octubre de 1899, los refuerzos solicitados llegaron con la idea de encontrar una ciudad destruida por las luchas, pero en su lugar todo era tranquilo. La línea enemiga aún no se había acercado, pues a través de estrategias de espionaje con los muchachos del pueblo y por los trucos que realizaban por las noches, simulaban tener un ejército completo.

En el lapso de la llegada de los refuerzos, Baden-Powell se dio cuenta de que los muchachos tenían una habilidad innata que podían desarrollar, pues eran observadores por naturaleza, valientes, con ganas de vivir aventuras y con capacidad para integrarse en grupos naturales.

De regreso a Inglaterra, observó que a los muchachos de su país les faltaban valores morales y no tenían aspiraciones, la mayoría habían quedado huérfanos y era fácil integrarse en pandillas que se dedicaban al vandalismo. Fue tal su asombro que decidió ayudarlos. Como tiempo atrás le habían encomendado escribir un libro con consejos de exploración y de diversas artes de estrategia para los jóvenes que recién ingresaban al ejército, se dio a la tarea de hacer otro para esos jóvenes desubicados.

Para 1901, el nombre de Baden-Powell ya era famoso y decide escribir un libro para aquellos que no pertenecían al ejército, ya que en las calles se encontraban scouts. Para ello, recopiló sus experiencias de la niñez y de su juventud dentro de la milicia, además reunió información pedagógica de la educación sobre jóvenes e integró una biblioteca; con este material empezó a redactar el libro "Escultismo para muchachos". En 1907 organizó un campamento a la Isla de Brownsea con un grupo de 20 muchachos divididos en cuatro equipos denominados patrullas las cuales llevaban por nombre: cuervos, lobos, toros y chortitos. Debido al éxito del campamento resolvió que era tiempo de publicar su libro. En 1908 se editó en

¹ Este batallón fue preparado por él mismo para enseñar las artes de guerra, usando como identificación una flor de lis que personifica a la azucena y simboliza el honor inglés. El Gobierno británico condecoraba a los sobresalientes con la presa de la azucena.

cuatro entregas quincenales; aún no terminaba de salir cuando ya se habían formado tropas scouts por todo el país. Al poco tiempo de la publicación se enviaron a otros países traducido en varios idiomas:

En 1910 Baden-Powell- renunció al ejército donde ostentaba el cargo de Teniente General y se consagró de tiempo completo al escultismo. A partir de 1912 realizó viajes alrededor del mundo para conocer a los scouts, los cuales se vieron interrumpidos por la Primera Guerra Mundial pues le encomendaron una misión en el ejército. Cuando terminó la guerra reanudo sus recorridos.

En 1920, se llevó a cabo en Londres el primer " Jamboree " con la asistencia de scouts de todo el mundo. En la última noche espontáneamente nombraron a Baden-Powell jefe scout mundial. A partir de ese momento se llevaron a cabo periódicamente eventos de este tipo, asistiendo hasta 1937 en Holanda, el cual fue el último pues ya no era muy buena su salud. A los 80 años de edad regresó a Kenya, África, donde tenía una casa rodeada de bosque, allí pasó sus últimos años; murió el 8 de enero de 1941 y en su tumba está el símbolo de fin de pista que significa el término de una misión scout.²

² ● Fin de pista. Símbolo scout de pista, que se pone al término de una misión como puede ser un recorrido, una exploración o como en el caso de Baden Powell, la muerte.

1.2 Programa educativo del escultismo en México

En México, el escultismo comenzó en el puerto de Veracruz en 1912 con una peculiaridad, el color del uniforme. Al inicio se utilizó el uniforme de color café, pero como los marinos norteamericanos usaban uno parecido pensaban que los scouts eran parte de ellos y cuando ocurrió la invasión norteamericana a México, los scouts fueron apedreados al grado de lastimarlos, así que se optó por cambiar a gris y azul marino.

1.2.1 *Objetivo*

El objetivo de la Asociación de Scouts de México A.C. es:

“ Formar el carácter de los muchachos, inculcarles el cumplimiento de sus deberes religiosos, patrióticos y cívicos, así como principios de lealtad y ayuda al prójimo, capacitarlos para bastarse a sí mismos, ayudándolos a desarrollarse física, mental y espiritualmente, todo conforme a los lineamientos que señaló el fundador del movimiento scout Lord Robert Baden-Powell”³

La asociación mexicana ha tenido como propósito poner en práctica todas aquellas ideas del fundador en bien de los muchachos, a través de realizar actividades que permitan reafirmar los valores que se estaban perdiendo y buscar el buen desarrollo sin pensar en un aprendizaje de conocimientos o de alguna actividad específica. Se considera como un complemento a la educación recibida en la escuela y en el seno familiar.

³ Manual de Adiestramiento Integral Scouts. Editorial ASMAC, México, 1993. Parte III Anexos Capítulo Objeto

La forma para cumplir con estos objetivos, se divide en cuatro partes:

- Plan del escultismo
- Principios scouts
- Método scout
- Programa scout

1.2.2 Plan

El plan consta de cinco puntos:

1. Sentido del honor y la lealtad, acción donde el individuo afirma su personalidad y desarrolla la confianza en sí mismo
2. Afirmación de su capacidad, es la resistencia corporal e integridad física
3. Desarrollo de la habilidad manual
4. Desarrollo de su espíritu de servicio a los demás, fomento de sus deberes y conocimiento de sus derechos cívicos, para ejercerlos como una acción personal
5. Adhesión a principios espirituales, lealtad a la religión que exprese y aceptación de los deberes que resulten de ella ⁴

Cada uno de estos puntos son considerados como propósitos particulares del objetivo principal del escultismo. Lo anterior indica que la atención debe ser tanto individual como por grupo.

⁴ Reglamento Scout. Dirección General de Publicaciones de la ASMAC. México 1983, Artículo No. 12.

1.2.3 Principios scouts

Es parte fundamental del desarrollo del ser humano, están en cada una de las actividades del movimiento scout, así como en la oración, en la promesa, en la ley y el lema.

Los principios son base fundamental para un buen comienzo en el desarrollo integral, abarcando los factores que constituyen el medio ambiente, tales como: religión, patria, naturaleza y hogar. Todo forma parte de la superación personal pues están vinculados a su entorno. Los principios scout son los siguientes:

- Deberes para con Dios; todo lo relacionado a su religión, sea cual sea
- Deberes para con los demás; lealtad a su país y al servicio de los demás
- Deberes para consigo mismo; desarrollo personal (5)

Cada uno se encuentra expresado en la oración, promesa, ley scout y lema siguientes:(5)

Oración

Señor, enséñame a ser generoso
a servirte como lo mereces
a dar sin medida
a combatir sin miedo a que me hieran
a trabajar sin descanso
y a no buscar más recompensa
que el saber que hago tu voluntad

(5) Manual de adiestramiento integral (Op. Cit.)

Promesa

**Yo prometo por mi honor
hacer cuanto de mi dependa
para cumplir mis deberes
para con Dios y la Patria
Ayudar al prójimo en toda circunstancia
y cumplir fielmente la Ley scout**

Ley scout

- 1.- El scout cifra su honor en ser digno de confianza
- 2.- El scout es leal con sus padres, sus jefes y subordinados
- 3.- El scout es útil y ayuda a los demás sin pensar en recompensa
- 4.- El scout es amigo de todo scout y hermano de todos, sin distinción de credo, raza, nacionalidad o clase social
- 5.- El scout es cortés y caballeroso y actúa con nobleza
- 6.- El scout ve en la naturaleza la obra de Dios y protege a los animales y plantas
- 7.- El scout obedece con responsabilidad y hace las cosas en orden y completas
- 8.- El scout ríe y canta en sus dificultades
- 9.- El scout es económico, trabajador y cuidadoso del bien ajeno
- 10.- El scout es limpio, sano y puro de pensamientos, palabras y acciones

Lema

¡ Siempre listos !

Cada sección tiene su propia oración, promesa, ley y lema basados en los antes descritos.

1.2.4 Método scout

El método comprende cinco elementos:

- *Aceptación voluntaria de un compromiso denominado Promesa scout*
Al entrar al movimiento lo hace porque así lo desea, al adquirir el compromiso está participando en su formación y tiene diversas responsabilidades consigo mismo, con Dios y con los demás.
- *Utilización de la técnica Aprender haciendo*
Esta clase de educación activa se realiza en la experiencia vivencial la cual ayuda al desarrollo de los sentimientos apoyándose en las actividades y la fantasía.
- *Utilización permanente de pequeños grupos*
La idea de grupo representa un modelo de la sociedad donde viven todos y cada uno de ellos, si alguien tiene una responsabilidad y si no la efectúa perjudica a esa pequeña agrupación.
- *Realización de actividades al aire libre y la observación de la naturaleza*
Es una excursión o un campamento, en la cual se tiene oportunidad de crear y manejar sus posibilidades y habilidades para poder utilizarlas en su beneficio y de los demás, a la vez que le permite darse cuenta que lo más mínimo indispensable es lo mejor.

- Participación indirecta del adulto

Forma parte estimulante y no interfiere con la oportunidad de ayudar a los integrantes en la organización y dirección de las actividades y en la toma de decisiones.

La participación del adulto en el escultismo

- No interviene al mismo nivel que los muchachos, pues no compete con ellos
- Anima, es decir, logra que los muchachos tengan ánimo para hacer las cosas, motiva con entusiasmo y alegría
- Inspira, él es un modelo, con el que el muchacho se va a identificar y seguramente tratará de imitar, consciente o inconscientemente, con sus pros y sus contras.
- Ayuda y enseña al muchacho cómo hacer las cosas, más no las hace
- Estimula, permite el desarrollo de la actividad creadora del muchacho

No solo lo que el adulto dice o hace está correcto, los jóvenes pueden crear, sentir y hacer cosas originales y el scouter lo promueve.⁸

1.2.5 Programa scout

El artículo No. 14 de los estatutos marca que el *Programa scout*, es el conjunto de elementos que:

- Contribuyen al ambiente místico propio del escultismo
- Determinan la organización y la toma de decisiones en el movimiento scout
- Determinan las acciones que integran los planes de adelanto
- Hacen posible la realización del Método scout

Aquí se marcan los elementos que hacen el juego teatral.

El artículo No. 175 del reglamento scout, determina los elementos esenciales del Programa, los cuales son: marco simbólico, estructura y adelanto progresivo.

1.2.5.1 Marco simbólico

Es el ambiente propio de cada sección formado según las características de los muchachos. Se conforma de una presentación, una acción y un espíritu que se da a través de símbolos y vivencias. Los elementos teatrales están en cada parte de este marco simbólico.

a) La presentación se da a través de:

- el uniforme
- las insignias
- los símbolos
- las nomenclaturas, etc.

b) La acción se presenta en:

- las ceremonias
- las tradiciones
- el lema
- la actitud scout

c) El espíritu se manifiesta en:

- la mística propia de la sección
- el espíritu scout
- el servicio a la comunidad
- el desarrollo de la comunidad
- las buenas acciones
- la vida del ambiente de cada sección

1.2.5.2 *Estructura*

Es la forma y organización del trabajo, integrada por los elementos siguientes:

- a) Organización de la sección
- b) Toma de decisiones de la sección
- c) Operación
- d) Forma de trabajo o unidad de trabajo

1.2.5.3 *Adelanto progresivo*

Son las actividades realizadas por el scout para obtener una insignia. Estas ayudan al desarrollo integral del muchacho, las cuales contemplan tres etapas en cada sección; mismas que forman la trama a seguir, éstas son:

1ª etapa. La preparación para el ingreso

2ª etapa. El desarrollo en:

- El escultismo
- La naturaleza
- La comunidad

3ª etapa. La preparación para el futuro

Los retos del esquema del adelanto progresivo se pueden modificar según las necesidades de los muchachos, siempre y cuando se respeten y se logren los puntos del plan de adelanto, ya que de no cumplirse el desarrollo del scout no será real e integral.

1.3 Organización scout en México

La organización se da a través de la Asociación de Scouts de México, A.C. miembro de la Conferencia Scout Interamericana y de la Conferencia Scout Mundial, la cual se divide en diferentes niveles según el grado de responsabilidad y del desempeño de funciones, sin ser uno más alto o más importante que otro.

1.3.1 Niveles de organización

Los niveles de organización son los siguientes:

Nivel nacional: hace planes de desarrollo, establece lineamientos de acción y emite ordenamientos. Abarca la República Mexicana.

Nivel regional: auxilia a las provincias en la elaboración de sus planes de desarrollo y establece planes de trabajo como auxilio al nivel nacional. Cada entidad es una región.

Nivel provincia: adapta el programa scout y el adiestramiento a su jurisdicción. En el D.F. cada delegación política es una provincia; en el Estado de México es cada municipio y en el resto de la República el número de provincias depende del número de distritos scouts que existan en cada estado. En el reglamento se especifica que una provincia esta integrada por un mínimo de 2 y un máximo de 8 distritos scouts.

La provincia cuenta con un Consejo de provincia, el cual se rige por el Manual de Operación nivel provincia; el consejo está integrado por:

- **Presidente de provincia**
- **Vicepresidente de provincia**
- **Comisionados de distrito que integran la provincia**
- **Tesorero de provincia**
- **Secretano de provincia**

Nivel Distrito: coordina las acciones intergrupales. Se compone de un mínimo de 2 y un máximo de 8 grupos scouts de una misma provincia. La misma lo designa, se rige por el Manual de Operación a nivel distrito. Cuenta con un consejo integrado por:

- Comisionado de distrito
- Administrador de distrito
- Jefes de los grupos que forman parte del distrito

Nivel Grupo scout: aplica el programa scout. Es un conjunto de muchachos y dirigentes registrados en la Asociación y organizados de acuerdo al Reglamento y al Manual de Operación. El grupo scout solo puede ser:

- Varonil, cuando sus secciones son para varones
- Integrado, cuando cuenta con 2 o más secciones varoniles y además 2 o más secciones femeniles
- No hay grupos femeniles
- No está permitido que las secciones sean mixtas
- Los consejos de sección tampoco pueden ser mixtos a excepción de los de manada

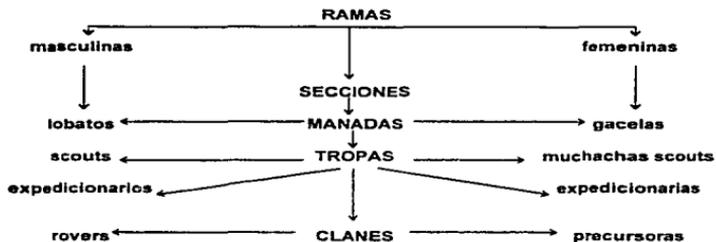
Debe tener 2 secciones masculinas consecutivas y si tiene secciones femeninas deben ser por lo menos 2 y consecutivas. Cuenta con un consejo de grupo integrado por:

- Jefe de grupo
- Subjefes de grupo
- Tesorero de grupo
- Secretario de grupo
- Vocal de relaciones
- Jefes de sección

1.3.2 Estructura seccional del grupo scout

La estructura de las secciones del grupo scout es la siguiente:

Estructura Scout



Manada .- Esta integrada por equipos de 6 niños llamados seisenas, formada con un mínimo de 2 y un máximo de 6, las edades de los niños fluctúan entre los 6 y los 10 años, aquí a los niños se les llama lobatos y a las niñas gacelas.

Tropas.- Originalmente los muchachos que integraban la tropa tenían entre 10 y 17 años, pero por la gran diferencia de edad, se decidió dividirla, sin perder su objetivo, quedando como sigue:

Para muchachos

- Tropa de scouts de 10 a 14 años aproximadamente
- Tropa de expedicionarios de 13 a 17 años aproximadamente

Para muchachas

- Tropa de muchachas scouts de 10 a 13 años con 6 meses
- Tropa de expedicionarias de 14 a 16 años 6 meses

Se considera Tropa un mínimo de 2 patrullas, éstas se integran por equipos de 8 muchachos o muchachas máximo.

Clares.- Se basa en el libro "Roverismo hacia el éxito" del autor Baden-Powell. No hay límite de integrantes, trabajan individualmente o asociados. Las edades fluctúan entre los 16 y los 21 años de edad. En el caso de las mujeres se fundamenta en el libro "Las rutas de la precursora"

Cada sección cuenta con un jefe y con uno o varios subjefes, estos deben ser del mismo sexo a excepción de las manadas donde el subjefe puede pertenecer a cualquier sexo.

Capítulo II

JUEGOS TEATRALES

2.1 El juego en el desarrollo del niño de 6 a 10 años de edad

El juego es parte fundamental de la vida infantil de modo que ayuda tanto al desarrollo físico como mental. Es natural que a la edad de 6 a 10 años los niños tengan una imaginación y fantasía desbordante, que apoyan a la educación. Si en vez de estar enfrente de un pizarrón o de oyentes en una plática estuvieran experimentando con algunos juegos, sería más rápido el aprendizaje ya que obtendrían conocimientos y moldearían sus habilidades.

Para ellos el jugar es una descarga de energía y una liberación de tensión; su sistema motriz empieza a trabajar de tal manera que es más ágil, sobretodo cuando corre, salta, trepa árboles, anda en bicicleta o requiere de sus brazos y piernas para cualquier actividad. Se da cuenta hasta dónde puede llegar su fuerza y agilidad, aunque siempre quiera ser el mejor.

La zona imaginativa en el juego del niño es difícil de desaparecer de su mente, es decir, están sumergidos en ese mundo que no es el real; pero que al mismo tiempo no admite intromisiones por lo cual es complicado que escapen al momento. Winnicott Donald dice " Esa zona de juego no es una realidad psíquica interna. Se encuentra fuera del individuo, pero no es el mundo exterior. En ella el niño reúne objetos o fenómenos de la realidad exterior y los usa al servicio de una muestra derivada de la realidad interna o personal. Sin necesidad de alucinaciones, emite una muestra de capacidad potencial para soñar y vive con ella en un marco elegido de fragmentos de la realidad exterior."⁷

(7) Winnicott Donald Woods, Realidad y juego. Editorial Ceita, S.A. Argentina, 1982, Pág. 76

Los juguetes y los objetos son apoyo para el juego, son motivadores de la creatividad al igual que las imágenes, almacenadas por tiempo, cuando salen a flote ellos pueden ser los personajes del juego. " El accesorio actúa en cuanto símbolo, no debe representar sino significar".⁸

La creatividad se desarrolla con las actividades lúdicas, ya que al dar forma al juego, requieren de ella, así empiezan a construir las historias y las representaciones.

Los juegos con reglas ayudan a la adaptación de la sociedad en la que viven y muchos dan pauta para que inconscientemente trabajen, con lo que más adelante será parte fundamental de su existencia.

El niño de 6 a 10 años tiene como principal actividad el juego, lleno de imágenes que a su vez, están formadas por elementos teatrales. Lo anterior puede servir para motivar un cambio integral.

El niño de 6 años utiliza la imaginación y la fantasía hasta cuando abre la envoltura de un dulce, desbordando los personajes en los cuales cree; que seguramente son de un cuento, ya sea de un libro o de una película y por lo tanto se identifica o simplemente los ve como los buenos. Esa identificación puede apoyarse para la instrucción activa y no formal.

A los 7 años de edad, las niñas comienzan a imitar a la mujer adulta, ya sea su mamá, su maestra o alguna persona por la que se sientan atraídas, así se dan los primeros pasos para encontrar los rasgos femeninos que utilizarán en el futuro como prototipo a seguir. El niño, sin embargo, se adapta a la personalidad de un policía o un ladrón y tratará de burlar al enemigo, para demostrar su gran capacidad o inteligencia a los demás, tiene la necesidad de la aventura, por lo tanto las actividades al aire libre son parte de un buen día.

⁸ Jenger, Ivette. El niño, el teatro y la escuela. Editorial Vilitar, España, 1978. Página 36.

A los 8 años de edad, existe un fuerte interés por el juego colectivo o compartido, empieza el gusto por los clubes y las organizaciones; en las niñas se acrecenta aún más la búsqueda del prototipo femenino a seguir, aumentando el juego con muñecos y en grupo, lo que más tarde serán sus relaciones sociales. Esto es sólo el principio de su vida en la sociedad. El niño es más participativo en los juegos que requieren de reglas y de una organización, las tramas de juego son más complicadas, encuentran obstáculos para liberarse de sus tensiones y tienen la necesidad de ser los mejores en todo.

Entre los 9 y 10 años de edad, hay fuerte atracción por los refugios que ofrece una aventura al aire libre, existe la necesidad de inventar sus propias herramientas. Así, es como tiende a ingresar a los clubes organizados como puede ser la institución scout; a diferencia de las niñas, que con sus muñecos se sienten realizadas, desarrollando representaciones de sus sueños y sus problemas para así resolverlos, de acuerdo a los modelos que la sociedad ha decidido transmitirles.

Los roles que juegan tanto el niño como la niña, van de acuerdo a los modelos que la sociedad ha decidido transmitirles, por ejemplo, el niño debe acceder a juegos bruscos, rudos y con mucha fuerza, características del llamado sexo fuerte; en cambio la niña obedece al plano del sexo débil; haciendo el papel de ama de casa, madre, etc..., los juegos toscos no caben en ella, son contrarios a su rol social.

Recapitulando se observa que el juego es:

- Empuje hacia la liberación de la tensión del mundo en que vive el niño.
- Ayuda al movimiento, sea brusco o fino, al desarrollo de su psicomotricidad, por lo tanto son ágiles y se dan cuenta de su fuerza y capacidad que ponen al servicio de la aventura.
- Desarrollo de la creatividad y de la personalidad que empieza a encontrar cauce.
- Pauta para ordenar los conceptos de realidad, que lo llevan al entendimiento del medio en que vive.
- Organizador de las habilidades que el niño posee y que más adelante serán parte fundamental de su vida.
- Esencial en el desarrollo mental.

- **Expresión teatral**, pues lleva siempre una historia con un principio, un medio y un fin con sus respectivos personajes, así como improvisaciones organizadas de esa fantasía estructurada y desarrollada.

Finalmente, el adulto no deberá intervenir en los juegos ya que rompería con el mundo de fantasía del cual es dueño el niño. Debe intervenir para estimular y guiar, indirectamente. El juego como actividad espontánea del niño es un elemento teatral porque hay una historia con personajes que él inventa y en la cual participa como protagonista, cada juego es una historia dramática, esta cuenta con un principio, es decir, una acción que desencadena un conflicto que se resuelve favorable o desfavorablemente para el personaje principal, según los deseos de los participantes en esa actividad. Como se ve, es cuestión difícil separar juego y teatro, pues son una misma actividad con pequeñas diferencias, las cuales veremos más adelante.

2.2 El teatro en el desarrollo y la educación

El teatro como medio de expresión es parte fundamental de la vida del niño. Aunque no saben que están utilizando medios teatrales, los usan al entretenerse en el juego, su principal actividad. Así, se pueden realizar algunas improvisaciones en el salón de clase, al manifestarse las imágenes que el niño tiene guardadas de algún personaje de una historia como: piratas, caballeros, duendes o un super héroe, con lo cual se inicia el juego y por lo tanto la improvisación del personaje que más le deslumbró.

El teatro escolar es muy deficiente, debido a que los maestros utilizan los textos sólo para una lectura elemental y son pocos los que permiten que el alumno sea parte de esa obra, no obstante, aunque representen algunos personajes, muchas veces, falta el ambiente de confianza motivador en los alumnos para exteriorizar sus necesidades y sentirse actores. En ocasiones son escogidos al azar sin que el maestro se de cuenta si un niño puede ser mejor escenógrafo que actor o viceversa, pues es muy difícil dar una atención personalizada, debido a la gran cantidad de alumnos asistentes a una clase.

Sin embargo, a pesar de ser numerosa la clase se pueden realizar improvisaciones, mediante la formación de equipos y dedicarles más tiempo, pues no sólo serviría para conocer los textos de los famosos dramaturgos, de igual forma sería una gran ayuda para el desarrollo del niño en su estructura motriz, sensibilidad, creatividad; ser más expresivo y sociable, además pueden ser reafirmados sus conocimientos. Es cuestión de trabajar en el tema y buscar diversas metodologías para hacer entretenido, atractivo y útil el momento.

Los niños son imitativos, fantasiosos, emotivos más que reflexivos, se dejan llevar por la vida tal como acontece y como la sienten. La fantasía y la mente imaginativa del niño, lo llevan a representar el mundo en que vive.

Al entrar al mundo del teatro escolar, se logra primeramente que participe en grupo, se desinhiba y adquiera confianza en sí mismo, tanto a nivel corporal como en el uso de la palabra al enriquecer su vocabulario. De esta manera, se puede ayudar a un niño tímido y retraído a ser más sociable para relacionarse con sus compañeros y con su medio.

Cabe mencionar que el teatro abarca la mayoría de las artes como: danza, música, arquitectura, canto, pintura, entre otras⁹; cada una es indispensable, lo que favorece a la creatividad.

Cada expresión dramática representada por el niño, sea mímica o diálogo, refleja los rasgos esenciales de su vida ya sea problemas con su personalidad, con relaciones sociales o de psicomotricidad.

No solo el actuar le ayuda, también el escribir el texto dramático. Existen múltiples caminos que puede seguir con una sola idea, como por ejemplo, la reconstrucción de la realidad¹⁰ en forma dramática. Esto permite darnos cuenta de su concepción del mundo, aunque se modifique en cada paso que escribe. Cuando el trabajo es colectivo, se introduce a los pequeños escritores al proceso de estabilización, al hábito de organización, se fomenta la labor en equipo; el trabajar así tiene la finalidad de convivencia, de satisfacción y aprovechamiento del equipo y no de competencia.

(9) Navarro Miranda, Mayra y Sánchez León, Miguel. Estudio sobre movimiento profesional de teatro para niños. Dirección de Teatro y Danza. Cuba, 1988. Parte introductoria.

(10) Heras, Carlos y Pabón Enrique. Teatro y escuela. Editorial Lasa, Barcelona, 1963.

El hecho de ser espectador no quiere decir que no sea activo y aprenda; al contrario, se fomenta la crítica constructiva. La autocrítica también se desarrolla al ser escritor, actor, escenógrafo, director, mimo, diseñador de vestuario, etc. Al final de la realización de un espectáculo, se debe hablar de cada uno de los componentes, no como expertos de teatro ni con el afán de opacar sino con la intención de identificar defectos personales que se pueden mejorar con la ayuda de todos, como lo son:

- La expresión corporal flácida
- La expresión y fluidez al hablar en voz baja
- El mejoramiento en las relaciones sociales limitadas
- El enriquecimiento de su vocabulario
- Valoración de las emociones y sensibilización, crecen los rasgos de su personalidad
- El encauzamiento de la crítica destructiva a la constructiva y autocrítica
- La observación, capacidad para notar más detalles

Socorro Merlín y Arlín Calderón en la parte introductoria de su libro *Actividades para el desarrollo de la educación teatral de lactantes y maternas*, definen que:

Educación teatral

Una actividad de representación de ideas o situaciones a través de actitudes corporales y/o vocales con el objeto de ser visto y/o escuchado por alguien para comunicar algo. En el niño, toma casi siempre la forma de juego y le es útil para manejar afectiva o intelectualmente diferentes situaciones. El principio básico es empezar con una experiencia activa, la cual incluya cosas reales y después representar la experiencia en una variedad de formas. Esto se aplica a la introducción de nuevos objetos, lugares y conceptos.

Imitación

La Imitación es un medio utilizado por los niños para reproducir modelos del mundo que les rodea, a través del cual aprenden a incorporar conocimientos y afectos. Juega un papel muy importante en la educación teatral, ya que al ser una característica innata del niño, será aprovechada como un elemento metodológico teatral propiciador del surgimiento de ciertas acciones y conductas imitativas que le permitan acceder a la representación simbólica.

Están claras y resumidas las ventajas que brinda el teatro en el crecimiento del niño, a la vez que se inculcan valores y conocimientos, se está induciendo el desarrollo de diversos medios de expresión y se observan cambios favorables en la conducta en general. Es difícil dividir el juego del teatro pues siempre van a la par, son complemento.

2.3 Similitudes y diferencias en el juego espontáneo y el juego teatral educativo

En realidad existen pocas diferencias entre un juego y otro, los dos utilizan los mismos elementos dramáticos. A continuación se presenta un análisis comparativo.

Cuadro comparativo

Juego espontáneo	Juego teatral educativo
- Juego individual y/o colectivo	- Juego colectivo
- Solo que sea organizado tendrá reglas	- Tiene reglas
- Hay total libertad de expresión	- No hay libertad absoluta de expresión
- No hay un tema específico	- Acciones y diálogos improvisados sobre un tema escogido
- No hay actores	- Actores y espectadores se intercambian
- Situaciones imaginadas	- Situaciones imaginadas
- Expresión corporal, gestual y oral	- Expresión corporal, gestual y oral
- Uso de objetos con fines simbólicos en los que gira la acción de jugar	- Uso de objetos que no representan sino significan
- Capacidad de adaptación a diferentes situaciones	- Capacidad de adaptación a situaciones nuevas
- No hay guión a seguir, solo el que marca su imaginación	- No es necesaria ni indispensable la obra preparada
- Ampliación de sus límites	- Conocimiento, aceptación y ampliación de sus límites
- Valor catártico	- Valor catártico
- Ocupación vital del niño	- Ocupación importante como medio educativo
- Proceso creador	- Función creadora
- Utilización de elementos teatrales de forma inconsciente	- Utilización de los elementos de forma consciente

No se puede separar el juego espontáneo pues es aquel que usa el niño para su distracción y diversión, le ayuda a su desarrollo del juego teatral que de forma consciente le proporciona conocimientos de su propia evolución utilizada después en su beneficio.

En el juego espontáneo el niño inventa una historia con personajes que a través de la trama va moviéndose a voluntad de los participantes; no hay un tema preestablecido a seguir. El juego surge de alguna imagen, principalmente de personajes, guardados por el niño a partir de un juguete.

En el juego teatral hay un tema establecido, el cual se sigue a través de las libres acciones expresivas que quiera utilizar el participante o sea el actor, asimismo elige algunas ocasiones el personaje que interpretará. El juego dramático es planteado por una persona adulta, es decir, el educador de una escuela, deportivo, asociación, etc. que lo plantea a los demás y lo explica involucrando conocimientos teóricos escolares, valores morales, medios de expresión y todo aquello que ayude al desarrollo integral del niño.

Como se ve es mínima la diferencia que hay entre juego espontáneo y juego teatral, el potencial educativo que puede desarrollarse con ellos es mayoritario.

Capítulo III

ELEMENTOS TEATRALES EN EL PROGRAMA SCOUT

Para Baden-Powell la mejor forma de hacer que un niño aprenda es en el juego, que desde mi punto de vista es un juego teatral. El juego es lo que más le atrae y lo que mejor sabe hacer, al contrario de la forma tradicional que más de las veces se torna aburrida. La intención e interés del niño es ser más activo que pasivo, por lo cual el escultismo ofrece una alternativa de juegos y formas teatrales que ayudan al desarrollo integral y además lo divierten.

En el escultismo, los elementos teatrales se presentan en sus diversas secciones, pero donde son más notorios es en las manadas, aquí es donde los niños viven en un mundo increíblemente fantástico, en el cual pueden ser cualquier personaje que su imaginación les indique. Por ese simple pero tan importante hecho, se crearon las manadas y su sistema de seisenas.

El libro que se utilizó como la base del juego teatral de las manadas de los lobatos es el de Rudyard Kipling "El Libro de las tierras vírgenes", de ahí se sacaron a los personajes (nombres de selva), las diferentes escenografías (los lugares que se mencionan) y los distintos escenarios que dan vida a la actividad, todos ellos entornan la ambientación que ayuda a integrar plenamente a cada uno de los niños a estas actividades.

El mencionado libro de Kipling está dividido en 15 pequeñas historias, las 8 primeras, que constituyen "El libro de la selva", son acerca de la vida de *Mowgli*, un niño perdido en la selva desde muy pequeño y adoptado por una familia de lobos, de aquí es donde nace el nombre de manadas, es decir, la manada de los pequeños lobos, nombre genérico que se les dio a los niños participantes en este juego dramático. (Las 7 historias restantes forman "El segundo libro de la selva" es acerca de animales, que no viven en la selva, pero fomentan la unión, el trabajo en equipo, algunos principios y fundamentalmente un rechazo hacia la destrucción de la naturaleza por el hombre. Hay un aspecto muy importante en el cual pusieron mucha atención Baden-Powell, P.W. Everett y Vera Barclay (iniciadores de la manada), al comenzar el marco simbólico y el plan de adelanto de esa sección: los niños que ven a los muchachos en plena adolescencia los imitan (igual que los lobatos imitan a los lobos) este es un aspecto del juego teatral, por eso la importancia que tienen los elementos teatrales que surgen del libro de Kipling).

Cuando se vio que el movimiento scout, era preferido también por niñas y muchachas, Baden-Powell pensó en iniciar un movimiento especial, para mujeres y fue así como nacieron "las guías", muy bien recibidas por la mayoría, pero aún seguía la preferencia por los scouts. Así que se pensó en iniciar las secciones femeninas. En México, la manada femenina tenía el nombre de lobitas y trabajaban con el mismo marco simbólico y el plan de adelanto de los lobatos, lo que creó un descontrol pues no podían identificarse con la simbología, lo que trajo como consecuencia que el juego teatral no se llevara a cabo.

Fue entonces cuando se vio la necesidad de trabajar en la sección y no fue sino hasta 1982 que salió "Relatos de Foresta Andii" de José Antonio Sagredo López del Castillo dividido en historias que narran cómo el consejo de los animales del bosque de Foresta elige a Deneb, una niña, de la aldea cercana, para ayudar al hombre a comprender que no debe contaminar, ni eliminar a la naturaleza, por bien de él y de los demás.

De estas historias salen los personajes (nombre de bosque y pradera), escenografía, escenanos, etc. Del mismo modo, sale el nombre de gacelas como se conoce ahora al grupo de niñas, las cuales participan en el respectivo juego teatral de esta sección. A lo largo del capítulo se mencionará lo correspondiente a los elementos teatrales que forman parte del programa scout.

3.1 Marco simbólico

Se divide en tres partes: presentación, acción y espíritu

3.1.1 *Presentación*

En el programa scout, es aquello que visualmente hace el ambiente donde vive el niño y la niña: el uniforme y el ambiente físico (símbolos). En el juego teatral es aquello con lo que el espectador identifica a los personajes, los lugares donde se realizará la acción de la obra, etc.

a) *Uniforme*

Cuando presenciamos una representación teatral, sobre todo infantil, identificamos a los personajes por su vestuario, puede ser el disfraz de un animal, de un objeto, de una planta o lo requiendo por la obra: cada actor tiene un vestuario con características singulares y muy propias del personaje que caracteriza, igual pasa en las manadas, este es el uniforme, aparte de ser un distintivo scout y de la sección, en el niño es parte de su piel y por ello debe cuidarlo, pues lo protege de las inclemencias del tiempo; igual un actor que porta su vestuario debe cuidarlo, este le apoya a entrar al personaje.

Ejemplo: Cuando un lobato se pone su uniforme cambia su actitud, se convierte en alguien más accesible, más considerado y no le gusta que le llamen por su nombre de humano, pues en el momento de usarlo se convierten en lobatos, los cuales tienen que obedecer leyes; dejan de ser parte de la raza humana para incluirse en el mundo animal, este cambio obedece al ritual que realiza el actor al entrar en personaje.

b) *Ambiente físico*

El escenario, es donde se monta la escenografía, que es el ambiente visual, este otorga a los ojos del espectador el espacio donde se realizarán las acciones, por tanto, los lugares utilizados para realizar cualquier actividad es su escenario y los elementos usados para dar vida a ese lugar, su escenografía; por ejemplo, el local de manada.

Cada manada desarrolla su propia escenografía (en el local de manada) y en ocasiones les corresponde tanto a los scouts como a los lobatos y a las gacelas, desde hacerla hasta colocarla; esto permite delimitar el espacio, definir si es un bosque o una selva y la parte específica que es; ya sea el refugio de un animal, un árbol, un abrevadero, un cubil de lobos, una peña para consejos, etc.

Al respecto, recuerdo un local de manada de gacelas en donde en la pared está pintado el bosque de Foresta Andii y los personajes principales de la historia; junto había diplomas y trofeos que habían ganado en las actividades a las que asistieron. También un local de manada de lobatos, donde al entrar había una alfombra verde que hacía el papel de pasto y a los lados el mapa de la selva de Secone, pieles de animales, diplomas, trofeos y en el suelo unos bancos hechos de tal manera que parecían piedras, había un mueble con forma de peña; ahí guardaban algunos objetos importantes de la manada como el libro de oro, el cuadro de adelantos, el cuadro puntuaciones.

En una representación teatral siempre es más motivante ver una escenografía porque así ubicamos el espacio. En las manadas es igual, por ello, se requiere del local pues dota al niño del espacio donde habita como personaje y por tanto le hace más fácil la introducción al juego dramático.

Los objetos antes mencionados equivalen a la utilería de la escenografía, aquellos que el actor utiliza como apoyo, ellos son:

Libro de oro.- Es un libro a manera de álbum, guarda los recuerdos de la manada y de cada uno de los integrantes, contiene fotos, algunos pensamientos y recuerdos dejados por lobatos o gacelas, sus scouters y algunas personas que han dejado huella importante en la sección. Lo motivante para el escritor es que plasma un momento de la vida de la manada.

Cuadro de adelanto.- Su intención es mostrar el adelanto de cada lobato y cada gacela, presentar al público en general y al resto del grupo scout, la evolución y el progreso de cada niño para alentar al resto de la sección.

Cuadro de puntuaciones.- Debe llevar la puntuación de cada seisena por día, mes año y actividad de seisena e individual; , al igual el cuadro de adelanto debe ser visto por todos, no hay material en especial para su conformación.

Tótem.- "Efigie u objeto natural (animal, planta) que algunas tribus primitivas consideran su progenitor y protector al cual profesan un respeto supersticioso; así por ejemplo no comen ni usan las especies animales o vegetales que pertenecen al tótem, ni pronuncian su nombre directamente, suelen creer que un miembro de la tribu se puede transformar en el tótem después de la muerte o aún en vida, ciertas tribus africanas creen que un hombre puede transformarse en tigre y volverse a su forma humana a la mañana siguiente".¹¹

En la manada es el escudo de la familia donde están representados todos y cada uno de sus integrantes, así como su historia. Algo muy importante, debe estar presente en cada acto de la manada, pues es algo motivante.

Muy aparte de esta utilería, hay otros objetos que deben llevar en una bolsa del short o de la falda, los cuales son parte del juego teatral, porque son "juguetes" que no representan sino significan, ¹² este es llamado equipo de bolsillo y contiene:

Piola.- Cordón de fibra natural suave que mide de 2 a 5 mts y sirve para hacer nudos, amarres y tejidos, pero los lobatos y las gacelas comúnmente le dan otra utilidad; por ejemplo, en algunas actividades, cuando se les pide un barco donde quepan todos, sacan sus piolas las unen y hacen el contorno de la nave en el suelo. Otra cosa es cuando se les pide olas y las ondean en el piso.

Dos pañuelos.- Sirven para vendajes, juegos, limpiarse la nariz, el sudor, agua, etc. Los niños los utilizan para fabricarse sombreros, colas de animales, viboras, disfraces, techos, pelotas, etc.

Lápic o plumas.- Se utilizan para escribir mensajes, claves, cartas, etc. Los niños los utilizan como espadas, pistolas, varitas mágicas, carritos, etc.

Costurero.- Contiene utensilios propios para la costura, aguja, hilo, botones, alfileres, seguros, etc. y vienen guardados en una cartera pequeña que para algunas gacelas es un estuche de maquillaje o un intercomunicador disfrazado o su teléfono.

(11) Diccionario Enciclopédico ilustrado. Selecciones Readers Digest, tomo 11.

(12) Jenger Ivette. El niño, el teatro y la escuela. Editorial Villalar. España 1978. Pág 35

Identificación.- La credencial scout acredita como miembro de la Asociación de Scouts de México, en sus juegos es su placa de Sheriff o la credencial que lo identifica como un detective.

Teléfonos de emergencia.- Libreta que tiene los teléfonos de la Cruz Roja, Bomberos, Emergencia, Doctor, de su casa, de casa de su abuelitos, de los trabajos de sus papás, etc.

Monedas.- Con uso estricto para teléfonos, a menos que se les pida.

Agenda de teléfonos y libreta de apuntes.- Teléfonos menos importantes y necesarios; si requieren apuntar algunas cosas por eso es importante donde hacerlo.

Las tres últimas cosas, no le dan un significado sino el uso estricto del objeto; pero todos en conjunto sí. Más que un equipo necesario, en ocasiones lo usan como barda divisoria, o todo extendido es una vibora.

No es necesario que un niño o niña tenga el juguete adecuado para cada actividad, su imaginación lo dota de sus propios juguetes adecuando los objetos más próximos.

3.1.2 *Acción*

Son las actitudes y las actividades que hacen al niño vivir el ambiente de selva y de bosque; en el juego teatral son las diversas formas utilizadas para obtener una disciplina, estas lo llevan a identificarse con su medio.

La acción engloba a las formaciones y ceremonias, al lema y a la actitud scout.

a) *Formaciones y ceremonias*

Todo actor requiere de disciplina pues le ayuda a realizar su trabajo con muy buena calidad; en el juego teatral también debe estar presente y una de las acciones tomadas por el

escultismo es la formación, la que constituye filas e hileras de muchachos, requiere de mucha atención, lo cual sirve para el objetivo del juego dramático.

Al igual que las formaciones, las ceremonias refuerzan la disciplina, pero también ayuda a mejorar la actitud tomada por el niño tanto hacia el juego como hacia su vida diaria; además se premia el esfuerzo hecho por superar una etapa más de maduración, le sirve tanto al premiado como al que está observando. "...el hecho de ser espectador no quiere decir que no aprenda, al contrario...."¹³

b) Lema y actitud del scout

El objetivo general del juego teatral del escultismo es el de hacer cumplir el objeto de la Asociación Scout mexicana, pero para poder lograrlo los niños deben tomar una actitud positiva. Es aquí donde entra el lema scout, pues como objetivo plantea que el niño haga y sea "siempre el mejor", por eso la frase es repetida en cada principio y final de una actividad.

En la manada de gacelas el "siempre atentas" es un recordatorio de como deben estar en cada momento de su vida.

Un actor, gracias a la disciplina y a un objetivo determinado, logra una actuación óptima y va practicando y mejorando sus errores, hasta dominarlos, podemos decir que lo impulsa a ser mejor el objetivo planteado, éste es el lema de cada una de las manadas. La actitud como se ve, va implícita, pues al mejorar cada día no solo lo hacemos mentalmente sino integralmente.

3.1.3 Espiritu

Es la vivencia dentro de las actividades realizadas y que logran un cambio importante en la vida del lobato y de la gacela. En el juego teatral sería la atmósfera, las historias y los personajes.

(13) Capítulo II. Teatro y desarrollo en la educación.

El espíritu consta de tradiciones, mística, atmósfera, nombre y lugares.

a) *Tradiciones y mística*

Para poder definir mística hay que diferenciarla de la tradición.

La tradición es "una forma de hacer algunas cosas que se vuelven costumbre porque se van repitiendo a lo largo del tiempo." ¹⁴ Las tradiciones nacen y mueren con las manadas que las crearon, solo algunas perduran a través de las siguientes generaciones.

La mística a diferencia de la tradición, no es visible, ni palpable, es algo abstracto; ésta provoca la catarsis, la cual crea un cambio en el espectador y en el participante del juego teatral. La mística se da gracias a una atmósfera apoyada en los historias, los personajes y los lugares.

b) *Atmósfera*

La fantasía y la imaginación, son aspectos especiales que sirven como apoyo para crear la ambientación; como por ejemplo de selva o de bosque, y a la par de la mística forman la atmósfera donde se desarrolla el juego teatral.

Las historias que dan vida a la ambientación son: "El libro de las tierras vírgenes", para la manada de los lobos y "Relatos de Foresta Andii", para las gacelas.

"El libro de las tierras vírgenes" de Kipling cuenta la historia de Mowgli, un niño que es adoptado por Raksha y papá lobo, convive con la manada de lobos a la que pertenecen, dándole la tarea de su educación a un oso llamado Baloo, aprende los secretos de la naturaleza porque vive y depende de ella, pero su instinto humano lo hace regresar con los suyos. La historia se divide en 8 narraciones acerca de la vida del niño en la selva hasta su despedida. Estas son las más importantes. Kipling muestra el mundo tan mágico en dos facetas muy importantes, la primera es el descubrimiento de la naturaleza y el segundo el conocimiento del hombre.

(14) Tu labor en la manada de gacelas. Subcomisión Nacional de Manadas. Dirección General de Publicaciones de la ASMAC, México, 1987.

Las historias en el libro de la selva de Kipling son:

- Los hermanos de Mowgli.- Es el encuentro del bebé con su nueva familia y de como otros miembros de la manada y otro animal quisieron entregarlo a Shere-Khan, cuando Mowgli tenía 10 años de edad aproximadamente y Akela (jefe y guía de la manada) era ya viejo para poder defenderlo.

En esta historia el niño comienza a introducirse en lo que será su medio, es decir conoce lo que es el aprecio de una familia, toma algo de la sabiduría de aquellos que le enseñan, para así poder integrarse a la naturaleza. Empieza a identificar lo natural, sus leyes, ventajas, desventajas y como dominarlas.

- La casa de Kaa.- Al estar repasando la ley de la selva que enseñaba Baloo, tienen un disgusto por lo que el niño se aleja y conoce a los Bandar-log (el pueblo de los monos) estos provocan un comportamiento muy contrario a la ley establecida. Lo raptan y entonces sus amigos piden ayuda a Kaa, una serpiente pitón muy vieja y sabia, pero con una fuerza mental y física excelente.

La ley no es obedecida, por tanto hay un castigo y una lección, el primero llega al tener contacto con el pueblo de los monos que en un principio lo tratan muy bien, pero después lo secuestran, cosa que no le gustó al niño, porque lo privaron de su libertad; el segundo se da al ver que hubo una respuesta de sus amigos que hicieron a un lado su orgullo y pidieron ayuda a quien los podía orientar, la lección fue de unión desinteresada.

- De como llegó el miedo.- En una sequía de la selva, todos los animales iniciaron la tregua del agua, obliga a los carnívoros a no alimentarse de animales, porque el beber es antes que el comer, durante la tregua Mowgli conoce la historia de como se inició la selva, según la creencia de como llegó el miedo gracias al primer tigre que se dejó llevar por la ira no acatando las leyes de esos días. Pide clemencia para él y para sus descendientes y le es concedido un día para recordar el tiempo en donde el tigre podía reinar con sabiduría, pudiendo matar solo ese día al hombre, al que llamaban el miedo.

Se da cuenta de la importancia de seguir la ley de la naturaleza, al transgredirla hay un castigo, pero no es para lastimar, sino para enseñar.

Estas tres primeras historias demuestran el descubrimiento de la naturaleza, su ley y todo lo relacionado a ella, aspectos importantes en la primer etapa de vida del muchacho, pues adquiere conocimientos que la mayoría de los humanos no pueden o no quieren tener.

- ¡Al tigre! ¡al tigre!.- Mowgli es expulsado por el pueblo de la selva y recurre a la aldea de los hombres; cuando ha pasado el tiempo y empieza a conocer las costumbres del hombre mata a Shere-Khan y al estar quitándole la piel, llega Buldeo el cazador de la aldea para darle un castigo por dejar ir a los búfalos en estampida, fue cierto, pero lo hizo con un propósito y recuperó a los animales, así que trata de quitarlo del cuerpo del tigre y *Akola* sale en su defensa. Lo triste para *Mowgli* fue el recibimiento al llegar, pues le lanzaban piedras e insultos y lo trataban como a un brujo, es cuando se da cuenta de que la ley del hombre es muy distinta a la de la selva; conoce el amor de una madre humana *Meshua*, por haberlo adoptado la consideran una bruja y la encarcelan.

La ley de la naturaleza es distinta a la del hombre y tiene que aprender a vivir con las dos, se introduce a lo que más adelante será su sociedad.

- La selva invasora.- Aunque él no quiera vengarse siente los deseos al ver la sangre de *Meshua*, manda a todos los animales de la selva a comerse las cosechas, a las fieras a matar a los que han sido domesticados y destruir todas las provisiones de la aldea. Empieza actuar como un hombre, sin darse cuenta.

Conoce en estas dos historias al hombre y a su entorno, lo más difícil fue su vivencia por mucho tiempo bajo un régimen y el conocer otro lo descontrola, es en ese momento donde empieza a equilibrar esas dos fuerzas.

- Los perros de rojizo pelambre.- Tiempo después del incidente en la aldea, ya estando otra vez con sus amigos de la selva, oyen el "feal", un grito que se da cuando la selva está en peligro, hacen una reunión en la roca de consejo y en ese momento llega *Won-tolla* a pedir la ayuda de los lobos los cuales dan muerte a los *dholes* (perros con el pelo color rojizo del *Dekan* que cambian de cazadero, arrasan con todo a su paso y nunca luchan solos).

Aún desea estar en la selva y ser parte de ella, pero su forma de pensar ha dado un pequeño giro, pues no ha terminado de asimilar los dos tipos de vida y comienza a tener actitudes humanas.

- El Ankus del rey.- Gracias a un bastón de oro, Mowgli conoce la ambición y lo que puede provocar en el hombre ese sentimiento.

Desea no ser uno de ellos, pues en la selva solo se mata para comer y no por ambición.

- Correos primaverales.- A la edad de 17 años, ya no tiene cabida en la selva y de eso se da cuenta, porque es época de celo y por tanto no le hacen caso, esto provocó una reflexión para que decidiera vivir con el hombre.

En estas tres últimas historias, Mowgli empieza a vivir en dos mundos, el de la naturaleza y del hombre, buscando su propia identidad, comenzando por equilibrar las dos leyes; así podrá respetarlas y cuidarlas por su bien y de los demás, se da cuenta que su lugar está con los humanos y es ahí donde más ayudará al pueblo de la selva a evitar su destrucción.

En los "Relatos de Foresta Andii" de José Antonio Sagredo López del Castillo, habla de la contaminación, de la tala de árboles, causados por el ser humano.

Comienza con un juicio al causante de toda destrucción, el hombre; en ese juicio se encuentran los representantes de todas las especies de animales de Foresta y sus alrededores, la decisión final es: un niño será quien conozca los pasos que lo dirijan al Valle del Camino seguro, guiado por los representantes de los sentidos y en especial por Van-tha, con la finalidad de conocer los secretos de Foresta y adquirir la sabiduría de los consejeros del bosque, pretenden que el hombre cambie su forma de ser con la naturaleza. Durante el recorrido que hace Deneb (la niña elegida) hacia el Valle, sensibiliza sus sentidos, al igual que ayuda a algunos animales de Foresta que están en peligro. Las historias que comprende el libro son las siguientes:

- El gran consejo.- Aquí es cuando se hace el juicio y se decide por un cachorro humano, él sea quien sea, los ayudará a salvar la naturaleza y al propio hombre.
- Magia y secretos del bosque.- Deneb es conducida hasta el bosque por *Tarem* (el conejo), donde es raptada por *Loky* (el zorro). A partir de su rescate por lo consejeros de Foresta, conoce algunas partes del bosque, mismas que pasa para poder llegar al brevedero donde se realizan los consejos y donde hace la promesa de ayudar a lograr la paz.
- Los viejos sabios.- Deneb platicando con su abuela se da cuenta que hay mucha gente, la cual desde hace mucho tiene un contacto estrecho con la naturaleza y en especial con los animales. Su abuela tuvo una experiencia muy parecida a la de ella, por eso es una vieja sabia. La niña se da cuenta de la importancia de su misión.
- Los siete manantiales.- Conoce aquí la cueva de los siete manantiales, donde en medio de ellos, está la Flor de la Verdad, pero para poder absorber su sabiduría debe contestar tres preguntas, sale airosa de la misión sin darse cuenta de que *Loky* y *Naja* (vibora) entran también a la cueva y absorben la sabiduría; así como afinan su sentido del tacto.
- La bruma negra.- *Alexi*, la gaviota, jefe de las aves marinas va en busca de su amigo *Cituk* (cormorán azul), lo ha atrapado la Hiedra de la Falsedad; al encontrarlo le propone a la hiedra dar su vida por la de su amigo, ella acepta y hacen el cambio; *Deneb* se entera y decide irlos a rescatar, al llegar se encuentra con muchas sorpresas pero los sorprendidos son los consejeros porque la niña ha destruido a la planta.
- El brillo de la tarde.- Conoce al fin el Desierto de Tantalea, en sus arenas aloja al Santuario de Tabita, éste solo aparece en una tarde por determinado tiempo. En él se encuentra toda la sabiduría de la naturaleza. La niña no se da cuenta pero la han seguido por todo el recorrido ciertos animales los cuales no quieren al hombre y a la par de ella han encontrado el conocimiento que les da la paz interior.

Durante todo el recorrido Deneb conoce a la mayoría de los animales del bosque, afina sus sentidos e igualmente los animales que estaban en contra del hombre y que no querían darle ni una oportunidad. Ella conoció primero al hombre y después a la naturaleza, pero lo importante es que hizo los dos recorridos los cuales la llevan a ser equitativa.

En base a las dos historias que dan vida a la ambientación de las manadas, se hizo el marco simbólico y el plan de adelantos; aunque no se siga la trama tal como es, hay un seguimiento en el desarrollo de los niños, pues si Mowgli y Deneb tuvieron que pasar por las dos etapas de conocimiento para así ser mejores, los lobatos y las gacelas tiene que seguir el mismo recorrido, solo que adaptado a su medio, a su ritmo y a su edad, pensando en su desarrollo a partir de su ingreso en la sección. ¹⁵

Los animales que les hicieron compañía y pasaron por el mismo recorrido y los mismos retos, así como los cachorros deberán seguir el mismo camino; lo harán porque es requisito indispensable para su sobrevivencia. Los actores de este juego dramático deben seguir los pasos de estos personajes, es decir, seguir el proceso de maduración. A un actor se le da el tema y el comienza con sus improvisaciones, al scouter le toca guiar las improvisaciones de cada uno de los lobatos y de cada una de las gacelas, aunque los niños no saben que lo hacen pero Akela y Van-tha sí y precisamente ellos contribuyen a que el recorrido sea mejor.

C) *Nombres y lugares*

Como en toda obra teatral, en el juego dramático del escultismo debe llevar personajes que son: los lobatos y las gacelas, también el director del juego debe llevar nombre, este es el del scouter.

El nombre que todos deben tener como grupo es el de manada de lobatos o de gacelas, los scouters son los viejos lobos o consejeros, respectivamente; pero dentro de los grupos debe haber nombres individuales porque cada personaje hace su propia historia.

Los nombres tanto de los niños como de los scouters deben corresponder a las características siguientes:

(15) Apuntes de Clase. Curso de insignia de madera.

- Personajes con características positivas.
- Únicos y permanentes.
- Las características de los personajes deben ser acordes a la personalidad del niño y del scouter.
- Tomados de los libros "El libro de las tierras vírgenes" y "Relatos de Foresta Andii" para lobatos y gacelas, respectivamente.

Los personajes de las historias de las manadas de lobatos son los siguientes:¹⁰

Scouter de lobatos

Personajes	Características
Akela	Jefe de la manada, el de más experiencia, siempre precavido
Won-tolla	Lobo solitario, valiente y cauteloso
Fao	Sucesor de Akela, el mejor rastreador
Bagheera	Pantera negra, protector de los lobos
Baloo	Oso pardo, el que enseña la ley, es maestro de los lobatos
Kaa	Serpiente pitón, es sabia, discreta, reservada y muy cuidadosa
Raksha	La mamá loba de Mowgli, su nombre significa "el demonio", es muy conservadora, pero pone disciplina
Meshua	La mamá humana de Mowgli, enseña las costumbres del hombre
Hathi	El elefante salvaje

Nombre de lobatos

Personaje	Características
Mowgli	Cachorro humano que se perdió en la selva, su nombre significa "Rana desnuda", conoce la ley de la selva y la del hombre; por lo tanto sabe trabajar y vivir con las dos.
Nathoo	Nombre que le pusieron a Mowgli en la aldea de los hombres
Hermano gris	El hijo mayor de Raksha, compañero inseparable e incondicional del cachorro humano
Mang	El murciélago, vigilante nocturno de la selva, siempre atento
Rann	El milano, que cuida la selva para saber si hay algún animal muerto o moribundo
Ikki	El puerco espín que oye mal y cuenta peor, es escrupuloso y exigente para su comida
Chil	El milano, lleva noticias por toda la selva
Rama	El toro del rebaño, se destaca por su volumen
Mao	Pavo real, siempre presumiendo

(10) Se trata de unificar las características que algunos scouters dan, porque no todos tienen la misma concepción del nombre.

Jacala	El cocodrilo, aunque es algo lento es fuerte
Chikai	Diminuto ratoncillo saltador
Capucha blanca	Una cobra que cuida un tesoro y que su piel se ha tomado blanca, porque nunca está expuesta al sol
Mor	Pavo real
Ko	Cuervo muy parlanchín y travieso
Oo	La tortuga, que es muy lenta pero siempre cumple su misión
Mysa	Búfalo salvaje, sobresale de su rebaño por lo grande

Hasta aquí terminan los nombres de los animales de la selva de Seonee.

Los siguientes nombres son de historias que se incluyen en el libro y que Rudyard Kipling nombra como "El segundo libro de la selva":

Personaje	Características
Rikki-tikki-tavi	Mangosta muy valiente
Darzee	Pájaro tejedor, que es muy comunicativo
Chuhundra	Ratón almizclero, un poco cobarde y chillón que atraviesa los cuartos pegado a la pared
Kotick	Foca blanca, valiente y muy astuta
Toomal	Un elefante

Personajes con características negativas

Personaje	Características
Shere-Khan	Tigre cojo al que apodan Lungri, siempre está en contra de la ley de la selva
Tabaqui	Chacal, le dicen el lamepiatos, porque siempre está detrás de alguno que le pueda proporcionar alimento
Bandar-log	Pueblo de los monos, no siguen la ley, son desordenados y no saben que es una jefatura
Dholes	Son perros que habitan en el Dekkán, que no observan más que una ley, la que indica que todo les pertenece y que si hay algo que les estorbe luchan en desigualdad por conseguirlo
Buldeo	El cazador de la aldea donde vive Meshua, es mentiroso, fantasioso y prepotente

Lugares

Lugar	Características
Seonee	La selva donde vive la manada de lobos
Las moradas frías	Lugar donde habitan los Bander-log

Khaniwara	Pueblo donde habitan y gobiernan los ingleses, ahí va Meshua y su esposo a pedir ayuda cuando los intentan matar en su aldea
Río Waigunga	Es donde todo el pueblo de la selva va a tomar agua y en donde se encuentra la Peña de la paz

Los personajes de las historias de manada de gacelas son los siguientes:

Scouter de gacelas

Personaje	Características
Van-tha	Venado hembra, jefa de la manada de gacelas, es tranquila, sabe escuchar y es la principal consejera de Foresta Andii, después de Asio-Otus.
Asio-otus	Búho es el más sabio de todo Foresta
Basvi	Abeja reina, trabajadora y muy cuidadosa, representa el sentido del gusto y del trabajo en equipo
Shirma	Puma de las montañas, fuerte, cautelosa, representa el sentido del olfato, mantiene la ley y el orden de Foresta, es noble
Coa	Víbora de cascabel, representa el sentido del tacto, silenciosa, astuta, ágil
Otami	Murciélago, representa el sentido del oído y es símbolo de orientación
Pranam	Halcón, representa el sentido de la vista, es rápido, paciente y cauteloso
Ayatka	Oso pardo, juguetón y consejero de Foresta, representa alegría
Antar	Ciervo, ayudante de Van-tha
Alexi	Gaviota, jefe de las aves marinas
Sha	Águila de muy buena vista, vigilante de Foresta
Prashad	Ardilla, pequeña y tierna, trepadora de árboles
Carana	Abuela de Deneb, consejera
Calia	Madre de Deneb, protectora y consejera
Kalep	Lobo solitario
Ashua	Padre de Deneb, significa justo

Nombre de gacelas

Personajes	Características
Deneb	Niña elegida para proponer la paz entre los hombres y la naturaleza
Cituk	Cormorán azul, ave marina, sabe ser buen amigo
Coima	Pellicano, ave marina que representa la calma y la sabiduría
Gun	La salamandra
Huitzi	Colibrí, pequeña y ágil
Kio	Castor, representa el trabajo

Koro	Rana dorada, sabia guardiana de las lagunas
Lyp	Liebre, símbolo de la curiosidad
Pazz	Tortuga, es el habitante más antiguo de Foresta, siempre quiere conocer cosas nuevas e interesantes
She-li	Perrito de las praderas, muy inquieto
Tarem	Conejo, Deneb lo ayudó cuando se lastimó una patita, es tierno
Terva	Mariposa, pequeña y ágil
Tilo	Escarabajo
Titab	Pequeño pájaro carpintero, es el que da las noticias por todo Foresta
Tommm	Horniga representa el esfuerzo y la previsión
Traca	Guacamaya, siempre está hablando
Tula	Garza, delgada
Unkai	Pato, es sabio
Zuni	Cangrejo
Mino	Trucha
Zelee	Jaguar blanco

Personajes con características negativas

Personajes	Características
Bocar	Termita, espía de Loky
Chio	Cuervo espía de Loky que vigila por el aire
Loky	Coyote que representa la desidia y la mentira
Naja	Vibora de cascabel que representa la hipocresía y la falsedad
Raqui	Buitre, sucio y apático
Trec	langosta bonachona, destructora de Foresta Andii
Uik	Coyote, antepasado de los habitantes de Foresta, enfermo del mal de la muerte

Aunque tienen características negativas, las van cambiando conforme avanza Deneb hacia el Valle del Camino Seguro, pero aún así no deben dar ese nombre a algún niño, ni siquiera de castigo.

También a los lugares donde se hacen actividades e incluso partes del local, se les debe dar nombre de algún lugar de Foresta; si están interpretando a un animal que vive en el bosque, en el mar o en la pradera, debe existir ese medio, no solo para recrear la ambientación, sino para hacerla más próxima a su realidad.

Los lugares de Foresta que se pueden utilizar son:

Lugar	Características
Tronco de la verdad	Lugar donde celebran los consejos y donde Deneb hace su pacto de amistad con los animales, se puede utilizar para que la niña haga su promesa
Gandereb	Aldea donde habita Deneb
Selva de los papagayos	Selva donde habitan los papagayos
Cueva de Otami	Lugar donde vive Otami y donde Deneb conoce su sentido del oído
Desierto de Tantalea	Se encuentra fuera de Gandereb
Montaña de Niss	Está contaminada por basura y está en los límites de Gandereb
Laguna de Ichtanmuno	La aldea está en sus orillas
Cordillera de Pranam	Conjunto de montañas donde vive el halcón y donde se aprende el sentido de la vista
Pradera de Van-tha	Es donde pasta la jefa de la manada
Roca del viento	Se encuentra fuera de la Cueva del Viento y es donde Coa esperó a Deneb para enseñarle los 7 manantiales
Cueva del viento	Gruta donde están los 7 manantiales y sólo abre en determinada noche una vez al año
Los 7 manantiales	Siete lagunas de diferente color y con un efecto cada una. En este lugar, Deneb recoge la flor de la verdad
Cueva de las perlas	Ahí se reúnen Alexi y los pájaros
Bruma negra	Lugar donde se encuentra la hiedra de la falsedad que Deneb destruye
Valle del Olfato	Shirma le enseña a Deneb a distinguir olores
Santuario de Tabita	Santuario donde está la pirámide de Ambar, allí está guardada la historia y los secretos de Foresta; todo el que llega a ella los conoce y Deneb fue una de ellas
Valle del camino seguro	Al llegar a él, se conoce el santuario de Tabita y descubrir los secretos de Foresta se vuelven sabios y prudentes

3.2 Adelanto progresivo

El adelanto progresivo es la secuencia de acciones de los muchachos según el Plan de adelanto de cada sección. ¹⁷ Lo que también es la secuencia de acciones, es la trama a seguir de los muchachos según el juego teatral de cada sección.

(17) Curso de insignia de madera. Apuntes de clase.

Se divide en tres etapas, haciendo una comparación con la obra teatral, tenemos el principio o introducción de la obra; el medio o nudo del conflicto y el fin o desenlace de la misma. También observamos que Mowgli y Deneb, personajes principales de la ambientación, tuvieron que pasar por las mismas etapas, al igual lobatos y gacelas:

Primera etapa.- Es la preparación para el ingreso; el niño va conociendo la sección desde su organización, su historia, las diferentes actividades hasta el momento de aceptar el compromiso voluntario denominado *promesa*. Todo esto, en el juego teatral, es el momento donde va a introducirse al juego y conoce la historia o el tema, los personajes, el papel que va a tener; va a dar los primeros pasos para empezar a *jugar*. Mowgli y Deneb aprendieron todo lo relacionado a la selva y al bosque respectivamente para poder superarse, pero antes de empezar tuvieron que aceptar ese compromiso. Esta es la etapa donde los niños aceptan participar de forma voluntaria en el juego dramático de la manada, al igual que el cachorro humano y la gacela, aceptan ayudar a la naturaleza haciendo vida al aire libre y ayudándose a sí mismos en su maduración. Es el principio de la obra.

Segunda etapa.- Es el desarrollo en el escultismo, en la naturaleza y en la comunidad. Para lograr esto se requiere de actividades encaminadas a alcanzar los tres pasos anteriores, los cuales consiguen el desarrollo integral del muchacho, estas acciones plantean metas a superar donde se evalúan los logros obtenidos, se estimula y motiva a seguir por medio de las insignias. En el juego teatral esta etapa equivale a las improvisaciones y a la representación del tema, estamos ya en el medio de la obra donde cada niño y niña aprende los grandes secretos de la naturaleza, conoce al hombre y todo lo que le rodea y por supuesto, se va conociendo a sí mismo, donde llegan los grandes retos a vencer y superar, mismos por los que pasaron Mowgli, para poder tener un mayor entendimiento, apoyo de y para la selva, teniendo como recompensa un desarrollo mejor y apto para los cambios, de igual forma Deneb, al conocer los diferentes lugares los cuales escondían la sabiduría de Foresta Andii y al adquirir esos conocimientos, gracias a ello pudo equilibrar la naturaleza y al hombre.

Tercera etapa.- Preparación para el futuro, empiezan a cambiar los intereses y las expectativas por parte del niño, ya no hay atracción por los juegos *tranquilos*, requieren de aventuras y de convivir con muchachos de su edad, entonces es cuando se pasa a la siguiente sección. Mowgli fue arrojado de la selva en dos ocasiones, la primera conoció al hombre y sus costumbres, los cuales lo corrieron de la aldea; la segunda vez no podemos decir literalmente que fue expulsado sino por necesidad, él ya tenía otras inquietudes y el pueblo de la selva no tenía tiempo para el muchacho, sobre todo en la época de celo, es aquí donde su instinto humano lo hace volver con los de su especie. A Deneb, la impulsa a regresar con los suyos el deseo de una comunicación entre los hombres para poder salvar a la naturaleza de la destrucción que lleva a la destrucción del hombre. Este es el fin o desenlace del juego teatral de las manadas.

En resumen el adelanto progresivo es la trama a seguir en este juego teatral ella trata de llevar una secuencia fácil y motivante para el que participa en ella.

3.3 Dinámicas

3.3.1 Tipo de actividades

Hay actividades que son importantes para el juego teatral, pues es necesario utilizar por lo menos una dinámica, ella contiene aspectos teatrales, estos reforzarán el marco simbólico y enriquecerán el juego dramático. Las actividades en las que se requiere de alguna dinámica son:

Junta ordinaria	Se realiza cada sábado en el local del grupo.
Actividades especiales	Son las que rompen con la rutina.
Actividades deportivas	Buscan el desarrollo físico y mental por medio de la práctica de un deporte.
Actividades culturales	Son las que tienen por objeto ampliar la cultura de los niños mediante visitas a museos, conferencias, etc.

Actividades sociales	Son de integración a la sociedad, visitas a asilos, orfanatos, casas de asistencia, ir a ver una obra de teatro, al cine, visitar la manda de otro grupo, etc.
Acantonamientos	Se pasa más de un día en el campo, durmiendo en tienda de campaña o en un albergue, en un lugar cerrado y con todos los servicios.
Campamentos	Una o más noches totalmente al aire libre, durmiendo en una tienda.
Excursión	Un día, sin noche, explorando algún lugar

3.3.2 Dinámicas

Las dinámicas que existen son: historietas, representaciones, canciones y juegos, fogatas y danzas.

a) *Historietas*

La narración de un cuento o una historia, es especialmente aceptada por un niño cuando se hace con entusiasmo. El propósito de las historietas es estimular la imaginación, pues ayuda a proveer la fuente de juegos de cada uno para irlo enriqueciendo gracias a los personajes guardados en su memoria; otro hábito que desarrolla es el de la atención, pues por no perder detalle enfocan al máximo todos sus sentidos.

Con lo anterior, la adquisición de conocimientos es más fácil, pues el tener de intermediano a un personaje con el que haya una identificación lo torna entretenido con un trabajo mental no aburrido; es importante, para lograr lo anterior, tomar muy en cuenta la voz, los gestos y la expresión corporal, no importa que conozca la historia o se esté leyendo.

No solamente el entretenimiento y diversión, estimulan la imaginación y la adquisición de conocimientos, se obtiene por la narración de historietas, donde también los valores se pueden explicar y comprender mejor, al igual que despertar el interés en otros aspectos fuera de la vida cotidiana y por supuesto, mostrar algunos aspectos de los adelantos.

El escucharlas es muy bueno para el desarrollo anterior, el escribirlas también es favorable, si lo hacen por equipos (seisenas, consejos, etc.) desarrollan la sociabilidad, las relaciones de trabajo mejoran al igual sus diversas formas de expresión, ortografía y redacción; en el *Manual de jefe de manada*, se dice:

"La actuación está íntimamente ligada a otras actividades de los lobatos, tales como las historietas, las cuales proveen una fuente de juegos"

También de imágenes que enriquecen sus juegos, son aún más importantes las historietas basadas en el "Libro de las Tierras Virgenes" y en "Relatos de Foresta Andii", motivan estas para seguir con el juego dramático.

Como parte del adelanto están las especialidades que desarrollan una habilidad, en muchas ocasiones, innata. De entre ellas está la del escritor en la cual se pretende solamente el conocimiento básico para su manejo, de donde puede seguir con la inquietud y hacer de ella más que una insignia. Sus pruebas son.

- Escribir dos ensayos de inspiración propia
- Tener buena ortografía
- Conocer las reglas de redacción
- Diferenciar entre prosa y verso
- Escribir un guión para una representación basada en la vida de Mowgli y/o Deneb, para cinco personas
- Conocer las características y establecer las diferencias entre ronda, cuento, relato y fábula ¹⁶

(16) Recuerdos de Mowgli y los recuerdos de Deneb. Subcomisión Nacional de Manadas. Dirección General de Publicaciones de la ASMAC, 1987.

b) Representaciones

La actuación refleja en el juego todos los procesos sociales, tales como la aceptación, las normas de reconocimiento, etc. ¹⁹También refuerza la unidad de grupo, los valores morales, seguridad en si mismos y algo importante el entretenimiento y la expresión sana de los sentimientos como pueden ser la frustración y la alegría.

Aunque la intención, es no crear actores, directores o escritores de teatro, es importante tener algunas representaciones, porque así el lobato y la gacela estimulan su imaginación, desarrollan la observación y mejoran su memoria, aspectos importantes para su vida diaria y futura. Otro aspecto que fomentan es el social y emocional sobre todo al caracterizar un personaje o un objeto inanimado.

Las representaciones dentro de una junta ordinaria deben hacerse el mismo día en que se contó la historia, en caso de no poder hacerla, es conveniente presentarla en la junta siguiente con el objeto de tener fresco el recuerdo de la narración.

Los personajes malos no deben ser otorgado a los niños por castigo ni tampoco siempre al mismo y si van a utilizar disfraces, procurar la sencillez y de preferencia contar con el material necesario, de lo contrario al no poder confeccionar los atuendos se va perdiendo el interés.

Dentro de las especialidades, existe una muy relacionada con el teatro, es la de *Histrión* o *Actuación* cuyo propósito es que el lobato y la gacela con deseos de obtenerla, tengan un conocimiento básico del teatro. Los requisitos son:

(19) Manual del Jefe de Manada y sus ayudantes. Consejo Interamericano de Escultismo. Editorial Scout Interamericana. Costa Rica 1980.

- Actuar con el papel principal en tres diferentes representaciones de diferente género
- Representar adecuadamente un personaje indicado por el sinodal.
- Preparar el escenario y el vestuario necesarios
- Conocer los diferentes géneros literarios del teatro
- Conocer las partes de que consta un teatro (escenario, foro, luces, palco, etc.)
- Dirigir una obra o representación con vestuario, luces y sonido.
- Conocer lo que es el drama, acto, tiempo, etc.
- Presentar un acto cuya duración sea de tres minutos, con mímica
- Conocer lo que es guión y libreto

Como se ve es solo el conocimiento básico del teatro, pero conforme va creciendo su interés, el scouter puede motivar a los niños para que investiguen con profundidad el tema.

Tanto el hacer representaciones como el escribirlas, ayudan al scouter a conocer más a los lobatos y/o a las gacelas. Identificar quienes son tímidos y que grado de timidez tienen, quienes son disciplinados, su desenvolvimiento con su medio etc. Todo con el fin de progresar.

c) Canciones y Juegos

Las canciones motivan y enaltecen el espíritu de lucha del lobato y de la gacela, así como la convivencia entre la manada y con otras lo que propicia una socialización con gente de su comunidad.

Los juegos hacen que el niño se desarrolle, tienen más comprensión y memoria, proveen de medios para la expresión de sentimientos y emociones.

Los juegos simbólicos, hacen al niño acercarse a su propia realidad, al realizar un juego en el que se imaginen situaciones que sean de la realidad, de su imaginación o de ambas. Podrán imitar cualquier cosa que ellos deseen y modificar ocasionalmente su conducta o atribuyéndolas otras nuevas.²⁰

⁽²⁰⁾ Expresión y comunicación (auxiliar didáctico para el 1er. grado de primaria) CEMPAE. Varios autores. Sin fecha.

Es importante no jugar por jugar sino tener un fondo educativo que pueda cubrir un objetivo determinado y que a su vez considere alguno del Plan de adelanto.

En el libro "Manual del Jefe de Manada y sus Ayudantes" ²¹, habla de que el juego ayuda al scouter a entender a la manada y así manejarla mejor:

- Reconociendo las necesidades individuales, ejemplo: timidez, falta de dominio y de habilidad.
- Descubriendo aptitudes hacia otros intereses.

d) *Fogatas*

Las fogatas son el escenario ideal para una representación, sobre todo en los campamentos, donde se logra un ambiente de hermandad, por eso es conveniente que se realicen porque da pie a la sociabilidad.

e) *Danzas*

"Una danza es un conjunto de movimientos rítmicos y coordinados, que constituyen una expresión del carácter y un ejercicio teatral".²²

Son una forma de introducir al niño al ambiente propio de la manada, por eso no deben tomarse a la ligera pues con esto se logra alcanzar el marco simbólico. En cada una, se consigue un nivel más profundo, contribuyendo a identificar el medio ambiente de selva y de bosque.

Antes de cada danza debe haber una historia relacionada con personajes que participan en ella. No es conveniente enseñar la danza a niños que tengan más de 10 años, ni pretender que solo sean un mero ejercicio; al contrario es una expresión del carácter, como en todo debe llevar un método y con el tiempo suficiente para que la asimilen y la comprendan y lo más importante, debe llevar mucha imaginación.

(21) (Op. Cit.) En la 2da. parte del capítulo I.

(22) Tu labor en la manada de gacelas. Subcomisión Nacional de Manadas. Pág. 65.

Las danzas son como los rituales que hacían los griegos²³, donde representaban una escena de la vida de un Dios, al cual estaban venerando en sus fiestas.

En la manada de lobatos hay cuatro danzas en las que se esta representando una escena de la vida del personaje, por medio de la expresión corporal y gestual, las cuales son:

- Danza de Akela
- Danza de Bagheera
- Danza de Kaa
- Danza de Baloo
- Danza de Shere-khan

Por ejemplo, la *Danza de Kaa*, puede ser representada de la siguiente manera:

Al comienzo de la danza, los lobatos corren, saltan y gritan con el propósito de imitar a los Bandar-log; después el scouter da un silbido e hipnotiza a los monos, entonces los niños se forman en silencio y con gestos serios a un movimiento de su scouter caen uno a uno, pues aparentan que son devorados por Kaa.

Otro ejemplo es la *Danza de Baloo*, formados en círculo, avanzan imitando al oso y repitiendo la ley.

En la Manada de gacelas hay tres formas de danza:

- Danza de la Bruma negra
- Danza de Otami
- Danza de Shirma

Por ejemplo, en la *Danza de la Bruma negra*, se trata de dejar claro a los niños que lo negativo no sirve, por eso murió la *Hiedra de la falsedad* y que es mejor vivir positivamente; a la vez, es un ejercicio de coordinación matriz.

(23) Apuntes de la clase Historia del Teatro 1.

Las gacelas se forman en círculo y en el centro está el scouter, comienzan a caminar simulando el movimiento de apartar la niebla haciendo ruido de viento, a un determinado movimiento, regresan a su posición inicial mirando al centro del círculo donde empiezan a representar la lucha de Deneb y de la hiedra; por último, el scouter se mueve representando a la hiedra y cae lentamente, entonces las gacelas quedan en posición de firmes.

3.4 Saludos

Igualmente, hay dos ejercicios teatrales de saludo a los jefes de la manada: *el gran aullido* y el saludo a Van-tha.

3.4.1 *El gran aullido*

Es un saludo que solo se le da a *Akela* por parte de los lobatos con promesa. En círculo, con el jefe en el centro se escoge a un lobato que va a dirigir el saludo, a una señal todos los niños con promesa dan un salto hacia adelante quedando en cuclillas deteniéndose en dos dedos y diciendo "Akela haremos lo mejor", inmediatamente se levantan y hacen la seña con las dos manos en la cabeza simulando las orejas del lobo diciendo "Dip, dip, dip, dip", bajan la mano izquierda y dicen "dop, dop, dop, dop", en posición de firmes y termina.

3.4.2 *El saludo a Van-tha*

Es exclusivo de las gacelas que ya tienen promesa. En círculo, Van-tha en el centro, se coloca frente a la gacela que va dirigir el saludo, haciendo la señal de atención dan un salto al frente con las manos levantadas hasta la cabeza con las manos simulando las orejas de la gacela y la niña que dirige dice "Van-tha, estaremos siempre atentas" y las demás dicen "para cumplir nuestra promesa y la ley diariamente"; a la vez bajan la mano izquierda dejando la derecha como saludo, Van-tha les contesta y se pone en posición de firmes dando un paso atrás, termina el saludo.

Son ejercicios de una estrecha relación con el juego teatral y que tienen como objetivo acercar más al niño y a la niña a su atmósfera.

Capítulo IV
ELEMENTOS METODOLÓGICOS - DIDÁCTICOS DEL TEATRO
EN EL ESCULTISMO

4.1 Experiencia de trabajo

4.1.1 Objetivo

Desarrollar en los lobatos y en las gacelas la sociabilidad, la expresión y los valores a través de los elementos teatrales del programa scout.

4.1.2 Procedimiento

1a. actividad

En la provincia Naucalpan cada año se realiza un concurso de Arte y Expresión Scout. En 1993, la manada de gacela del Grupo Scout 177, participó en la especialidad de teatro con una obra muy sencilla con una duración de 15 minutos. La obra fue escrita por las niñas apoyadas por dos scouters y por mí, que en ese momento portaba el cargo de jefe de la manada, es decir Van-tha.

La obra se tituló "El país de los dones"²⁴, en cuanto estuvo lista se hizo el reparto de los personajes dando a escoger a cada una, se explicó la necesidad de realizar algunos ejercicios previos al ensayo con el propósito de introducir a las participantes en sus respectivos personajes y en el tema, primero realizamos algunas improvisaciones y después se llevó a cabo el ensayo formal. En total, estuvimos ensayando durante un mes.

Si bien costó mucho trabajo que las niñas se acostumbraran al ritmo de los ensayos ya que terminaban muy cansadas, siempre ensayaban con el ánimo de por lo menos ganar un reconocimiento, ya que anteriormente habían tenido una racha donde no se habían ganado ningún premio. El día de la competencia, sin apoyo alguno, pusimos la escenografía y el vestuario y comenzamos la representación, nadie nos aplaudió y eso bajo nuestro ánimo. Al día siguiente fue la final, asistimos con la esperanza de ganar algún diploma de participación, al contrario del día anterior contábamos con apoyo ya que nos habían acompañado algunas

(24) Se anexa la obra.

mamás y un número pequeño de muchachos del grupo; los jueces nos avisaron que debíamos presentar nuevamente la obra y entonces nos preparamos. Al final fueron diciendo los lugares de premiación empezando por el tercero y nunca nos imaginábamos que ganaríamos el primer lugar y el segundo en ánimo. Esto fue una carga fabulosa de aliento para todas, especialmente para las gacelas.

2a actividad

El día 2 de noviembre se hace una competencia de altares mexicanos a los muertos, aludiendo el día se realizó un concurso de disfraces, obviamente mexicanos, estuvimos investigando todo lo relacionado a este acontecimiento y la vestimenta que se utilizaba. Ese día llegaron las gacelas disfrazadas de catrinas, calaveras, brujas, lloronas y antes de la premiación de los altares, hicieron una improvisación acerca del tema y de su vestimenta. En realidad, yo no les pedí que lo hicieran, fue iniciativa de ellas; lo cual me dió mucho gusto, porque eso indicó que se habían desinhibido pues antes no se hubieran atrevido.

Los pasos que se siguieron fueron los siguientes:

- La motivación
- La elevación del tema de obra
- Calentamiento previos
- Ejercicios de relajación y de concentración
- Ejercicios de introducción al tema
- Mesas redondas con lluvia de ideas para escribir la obra
- Supervisión de la escritura
- Evaluación del trabajo y correcciones
- Introducción a los personajes
- Ensayos formales
- Elección de vestuario y maquillaje
- Escenografía
- Presentación
- Premiación
- Motivación de búsqueda
- Improvisación

4.1.3 Material

Para escribir la obra se recurrió a cuentos que las niñas leían. después se hizo una mesa para empezar a escribirla. Para las improvisaciones se necesitó música suave y una grabadora, y para los ensayos solo el vestuario.

Con respecto al concurso de altares mexicanos se revisaron libros referentes al tema.

4.1.4 Resultados

Los cambios más notorios se dieron en tres niñas, de la siguiente forma:

1. **Nayeli Rodríguez.**- Hiperactiva, por lo tanto distraída y muy inquieta, con malas calificaciones y rebelde. El resultado fue que se volvió un poco más disciplinada y no necesitaba hacer maldades para expresarse, ahora es más directa en sus emociones.
2. **Diana.**- Hiperactiva, con buenas calificaciones pero con muchos reportes de mala conducta, se hacía notar por medio de gritos y golpeando a sus compañeras para participar. El resultado fue que se volvió más participativa, más paciente y con menos reportes de mala conducta.
3. **Gabriela.**- Muy introvertida hasta para jugar. Los cambios se reflejaron en una mayor participación en los juegos y en las actividades del grupo, además se volvió muy alegre, subió hasta de calificaciones.

4.2 Sugerencias

Se dan algunas sugerencias para la utilización de las dinámicas de trabajo con el fin de promover aún más las actividades teatrales, sin olvidar que los elementos teatrales del programa scout deben estar presentes en toda la vida de manada.

4.2.1 Historietas

- Aplicación.-** Sentados en círculo, en filas o caminando, se pueden realizar dinámicas de expresión corporal, se les puede contar una historia (puede ser "El libro de las tierras vírgenes" o los "Relatos de Foresta Andii" o cualquier otra). Si se está leyendo, procurar un juego de voces para que se puedan identificar a cada uno de los personajes; sino es necesario recurrir al libro, se puede recurrir a la expresión corporal y gestual, utilizando cambio de voces y evitar cualquier distracción. No deben ser muy largas, procurar que la persona que va a contar tenga mucha imaginación y entusiasmo para hacerlo.
- Frecuencia.-** Es recomendable que se haga casi al final de la junta ordinaria o al final de un campamento, porque es el momento en que los niños están más dispuestos, pues han jugado todo el día y su energía física ha decaído, por lo tanto necesitan equilibrar con un ejercicio mental que pueda ser relajante.
- Tiempo.-** No debe prolongarse mucho la historieta, puede tomarse aburrida. Como máximo se recomienda que sea de 30 minutos.
- Lugar.-** Indistinto pero de preferencia donde estén más cómodos.
- Mobiliario.-** Ninguno en particular.
- Materiales.-** Un libro de historia, grabadora para algunos efectos, algunas cartulinas con crayones.
- Actitud.-** Se debe tener mucha imaginación y mucha disponibilidad para realizar cualquier cosa y con ganas de hacerlo.

4.2.2 Representaciones

- Aplicación.-** Con algunos días de anticipación, deberán escribir una obra con tema libre o de una fecha especial próxima (a los niños que lo quieran hacer), llegada la fecha se analizará con el resto de la manada o por el consejo, para así poder hacer las

correcciones necesarias. Cuando el texto elegido o elegidos estén listos, se comenzará con la repartición de los personajes tratando de dar gusto a los niños; en los casos que no les interese actuar pero quieran participar pueden ser directores, escenógrafos o diseñadores de vestuario. Es recomendable uno o dos meses de ensayo y un ensayo general el día de la presentación, es preferible que asistan los papás, el resto del grupo y algunos invitados y al final de ésta se mencione el responsable de cada actividad. En una siguiente sesión de trabajo se debe hacer una evaluación conjunta, con el fin de que cada uno vea sus errores y por supuesto sus aciertos, sin llegar a lastimar susceptibilidades.

Es conveniente realizar improvisaciones cuando se termine de contar una historieta para que el lobato y la gacela reafirmen algún conocimiento incluido en la narración y para determinar su interés y por lo tanto su capacidad de recepción.

- Frecuencia.- La primera actividad es recomendable que se realice en fechas especiales o si no hay una cercana y se desea hacer esta actividad, el tema puede ser libre. Las improvisaciones pueden ser cada dos semanas o una vez al mes, pero debe ser constante.
- Tiempo.- Se les debe dar de dos a tres semanas para escribir la obra con una duración de 15 a 30 minutos para que los ensayos se puedan aprovechar.
- Lugar.- Si se puede conseguir un auditorio sería mejor, sino se puede adaptar en el local o en una casa, o bien en un campamento, durante la fogata o a la hora de la cena.
- Mobiliario.- No es necesario.
- Materiales.- El que requiera la obra, siempre y cuando sea sencillo y barato, de preferencia que se tenga a la mano.

Actitud.- Positiva, hay que tener mucha paciencia y saber poner orden cuando se necesite.

4.2.3 Canciones y juegos

Aplicación.- Las canciones deben enseñarse casi al final de las actividades con un foco de atención, para evitar distracciones, hay que practicarlas en el traslado a alguna actividad, durante y después en un campamento, etc.

Los juegos deben tener los elementos teatrales que se han mencionado, pues facilitaría la introducción al juego teatral del que son parte. Siempre hay que dar una explicación sobre el juego sin decir que realmente es un juego este puede ser una cacería, un acecho, una búsqueda, etc.

Frecuencia.- En cada actividad.

Tiempo.- Indefinido.

Lugar.- Para las canciones y los juegos un lugar abierto.

Mobiliario.- El necesario.

Materiales.- Imaginación.

Actitud.- Ganas de trabajar y disponibilidad.

4.2.4 Danzas

Aplicación.- En formación de círculo, dar una breve explicación introductoria a la danza que se va a enseñar, después el scouter explicará cada paso y su significado hasta que los lobatos y/o gacelas hayan entendido. No es necesario Akela o Van.tha para explicarla, además el interés primordial es que no sea aburrido.

- Frecuencia.-** Para una danza, de una o dos juntas, sin ocupar todo el tiempo. Entre una danza y otra debe haber por lo menos un intervalo de un mes aproximadamente.
- Tiempo.-** Por junta, debe dedicarse alrededor de 30 minutos.
- Lugar.-** Abierto y discreto.
- Mobiliario.-** Ninguno.
- Materiales.-** Imaginación.
- Actitud.-** Alegre, aunque las danzas son como ritos, no implica que no se propicie un ambiente agradable.

CONCLUSIONES

Para cumplir con los objetivos de este trabajo, se resaltaron los elementos del programa scout y se aportaron nuevos elementos como son el vestuario y el maquillaje para una representación. Todo esto para dar noticia de su existencia a la gente de teatro y a los scouters. Los primeros con el propósito de que conozcan como usarlos, en caso de llegar a utilizarlos y tener una idea de un programa educativo no tradicional; también para reafirmar que el teatro no es solo un medio de entretenimiento, sino una forma de transmitir conocimientos sobre todo a los niños, más que un aprendizaje escolar es un factor en su desarrollo de manera integral. A los segundos, los scouters, que son los que manejan el programa scout y lo aplican; esto es para comprender su uso y los beneficios que se obtienen con los niños y con ellos mismos, simplemente para una mejor aplicación del programa.

Existen en el programa scout elementos teatrales que favorecen el desarrollo integral del niño, como son los personajes, el libreto, la utilería, la escenografía, los escenanos, la atmósfera, el vestuario, etc.

Estos elementos influyen en los aspectos físicos, cognoscitivos y afectivos:

- En el aspecto físico, refuerzan y afinan el sistema motriz, dando agilidad, flexibilidad como también expresión corporal. Adquieren hábitos de limpieza, así como el deseo de ejercitar su cuerpo mediante una disciplina deportiva o por una rutina aeróbica. Van tomando conciencia de su fuerza y capacidad que poco a poco pueden superar y poner a su servicio.
- En el aspecto cognoscitivo, la creatividad, ya de por sí característica singular de la infancia, se va acrecentando a medida que el juego teatral scout va avanzando, lo que promueve su imaginación y por lo tanto estimula la atención, la memoria y la comprensión; apoyadas por la reflexión, que también ejercita.
- En el aspecto afectivo-social, se desarrolla el compañerismo pues en el juego dramático se necesita del resto del equipo para poder funcionar. Hay más expresión por parte de los niños quienes se van desinhibiendo, dando pauta a la socialización y motivación del trabajo en equipo por el bien de él y del conjunto y no por la superación individual y egoísta.

La posibilidad de que un niño tímido o excesivamente retraído, tenga como resultado una extroversión, es muy alta, pues todos los elementos teatrales son trabajados para ese fin, sin una buena sociabilización, el resto del trabajo sería echado a perder.

Los elementos teatrales son parte indispensable del manejo del programa scout, ni deben cambiarse, ni deben dejar de utilizarse, cada uno tiene una función específica que ayuda al desarrollo integral.

Como se observó en los Capítulos II Juegos Teatrales y III Elementos Teatrales en el Programa Scout, el juego es importante en la vida infantil, es por eso que el escultismo lo toma como parte de su programa, sobre todo el juego teatral, el cual tiene los elementos dramáticos, en el se desarrolla la inventiva, no solo en el aspecto científico sino en la solución de algún problema y va muy de la mano con la imaginación y con la creatividad.

Entonces, concluimos que los elementos teatrales como parte del programa scout, ayudan al desarrollo integral del niño, pues desde el primer contacto que hay con la manada esta participando en un juego teatral con fines educativos, es decir, hay una serie de pasos o etapas a seguir, en las cuales, debe haber un proceso de maduración, este se va dando a través de la trama por medio de adelantos (insignias y especialidades), recordemos que hay pruebas para cada uno de ellos, donde se van realizando actividades que pueden ser físicas, manuales, de memorización, de socialización etc. todas ellas imprescindibles para un buen desarrollo.

Como se ve no es necesario traer un aprendizaje pedagógico complicado, es cuestión de leer, conocer y analizar el juego teatral del escultismo, sobre todo a nivel manadas y entender el porque de cada elemento que lo forma, los nombres de selva y de bosque por ejemplo, varios los creen innecesarios, cuando en realidad son parte importante, pues como se vio en el capítulo III se otorgan según las características del niño (sean físicas o de comportamiento) igual que a un actor le es asignado un personaje, esto ayuda al niño a entrar en su papel, es decir, sale a flote el sentido de pertenencia, del ser parte de un grupo en el cual tiene un lugar y una misión específica, a la par de esto, es más fácil introducirlos cuando ellos son parte de la historia, que cuando solo es un oyente más y solo ve como juegan pero no sabe de que trata; lo principal es conocer esa teatralidad que hay en los scouts y querer empezar a manejarla.

Este trabajo puede ser el principio de una investigación mas profunda en el campo scout-- teatro, a cargo de personas dedicadas al arte dramático, a la educación infantil o al escultismo, pues esto podría ayudar al mejoramiento de los métodos educativos que hay en las escuelas o en centros recreativos donde se utiliza lo tradicional. En cuanto a la gente de teatro es aquí donde se les da a conocer una forma mas de hacerlo sin subir a un escenario, sin tener largos ensayos ni horas de trabajo, utilizando solo pequeñas improvisaciones basadas en una historia y con una estructura bien planteada.

En cuanto al scouter, debe tomar muy en serio cada paso del programa scout, el tener elementos teatrales no quiere decir recreo ni mero entretenimiento, es un juego si, pero uno formal con ciertos lineamientos, con fines muy específicos, los cuales obligan a no omitir ninguno de los aspectos dramáticos, pues al no tomarlo en cuenta, caemos en el error de no guiar al niño hacia un verdadero desarrollo integral.

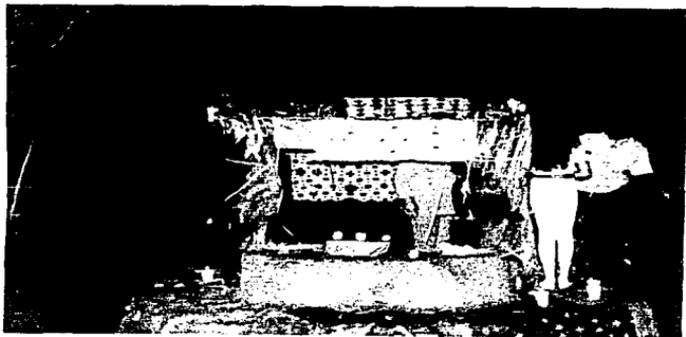
BIBLIOGRAFÍA

- 1.- Aberastury, Armida. El niño y sus Juegos. Editorial Paidós, Buenos Aires, 1987. Colección Paidós Ecuador 12.
- 2.- Ajurriaguerra de J. Manual de psiquiatría infantil. Masson Editores, México, junio de 1983.
- 3.- Reglamento de la A.S.M.A.C. Dirección Nacional de Publicaciones de la A.S.M.A.C.
- 4.- Aymerich, Carmen. La expresión medio de desarrollo. Hogar del libro, Barcelona. 1980. Colección Navidad.
- 5.- Azar, Hector. Teatro y educación Primaria Media Superior. SEP. INBA, UNAM, México, 1971.
- 6.- Baden-Powell. Escultismo para muchachos. Dirección Nacional de Publicaciones, México. 1985. Traducción de Jorge Nuñez Prida.
- 7.- Baden-Powell. Manual de Lobatos. Dirección Nacional de Publicaciones, México, 1972. Traducción de Jorge Nuñez Prida.
- 8.- Bandet, Jeanne y Abbadie, Madeleine. Como enseñar a través del Juego. Editorial Fontanella, S.A., España, 1975.
- 9.- Castellanos C., Marie. El juego en la educación y en la terapéutica de Subnormales. La Prensa Médica Mexicana, Estados Unidos. 1983.
- 10.- Comisión de Adiestramiento. Manual de adiestramiento integral. México, enero de 1993.
- 11.- Consejo Interamericano de Escultismo. Manual del jefe de manada y sus ayudantes. Editorial Scout Interamericana, San José, Costa Rica. 1980, Volumen II Recopilación y adaptación Prof. Armando Salas Martínez.
- 12.- Consejo Nacional. Proyecto educativo de la A.S.M.A.C. Dirección General de Publicaciones, México, 1995.
- 13.- Chateau, Jean. Psicología de los juegos infantiles. Editorial Kapeluse, Buenos Aires, sin fecha.
- 14.- Dirección General de Promoción Cultural. Plan de actividades culturales de apoyo a la educación primaria. Etapa de capacitación intensiva, modulo de teatro 6, guía didáctica. SEP, México, sin fecha.
- 15.- Erikson, Enck. Infancia y Sociedad. Editorial Paidós, Buenos Aires, 1974.
- 16.- Erikson, Erick y otros. Juego y Desarrollo. Grupo Editorial Grijalbo, Barcelona, 1982.

- 17.- Gesell, Arnold. El niño de 5 a 10 años. Biblioteca de Psicología evolutiva, Serie Gesell I, volumen II. Editorial Paidós, Argentina, 1971.
- 18.- Gillcraft, Como dirigir una manada. Dirección Nacional de Publicaciones de la A.S.M.A.C. 1979. Traducción Jorge Nuñez Prida.
- 19.- Guazo, Bertha y otros. El teatro: favorecedor del desarrollo integral del niño preescolar. Revista Assitej No. 2., México.
- 20.- Herans, Carlos y Patiño, Enrique. Teatro y escuela. Barcelona. Cuadernos de Pedagogía # 9. Editorial Laia, Argentina, 1983.
- 21.- Jenger, Yvette. El niño, el teatro y la escuela. Editorial Villalar, España, 1978.
- 22.- Jiménez Izquierdo, Juan. El juego teatral. Revista Assitej No. 1.
- 23.- Kipling, Rudyard. El Libro de las tierras vírgenes. Editorial Porrúa, S.A., México. 1989.
- 24.- López Alaniz, Fernando. Teatro en tu escuela. Colección Pedagógica I. SEP, Michoacán, México, 1983.
- 25.- Merlín, Socorro. Actividades artísticas y juego dramático factores importantes de la educación. Periódico La Cabra, Año 2, números 27 y 28.
- 26.- Merlín, Socorro. Teatro: ejercicios de improvisación. IMSS, México, 1989.
- 27.- Merlín, Socorro y Calderón, Arlin. Actividades para el desarrollo de la educación teatral de lactantes y maternas. Guía didáctica. SEP, Dirección General de Educación Preescolar, México, 1988.
- 28.- Merlín, Socorro y otros. Teatro. Cuadernillos del equipo de auxiliares didácticos. Departamento de educación especial del Estado de México, sin fecha.
- 29.- Moor, Paul. El juego en la educación. Colección Biblioteca de Pedagogía. Editorial Herdes, Barcelona, 1987.
- 30.- Moya Sarmiento, Ángel. Teatro escolar. Conferencia sustentada en el Auditorio del Instituto Nacional de Protección a la Infancia el 7 de agosto de 1963. Escuela Nacional de Maestros.
- 31.- Navarro Miranda, Mayra y Sánchez León, Miguel. Estudio sobre el movimiento profesional de teatro para niños. Ministerio de Cultura, Dirección de Teatro y Danza, Cuba, 1988.
- 32.- Nieto, Margarita. La familia nunca vista. Cuentos y ejercicios para estimular la expresión oral en los niños. La Prensa Médica Mexicana, México, 1979.

- 33.- Párula de López, Beatriz. El juego teatral en la escuela. Para escuela primaria. Editorial Guadalupe, Buenos Aires, 1977.
- 34.- Poveda, Lola. Ser o no ser. Reflexión antropológica para un programa de pedagogía teatral. Ediciones Madrid, España, sin fecha.
- 35.- Sagredo López del Castillo, José Antonio. Relatos de Foresta Andii. Dirección General de Publicaciones, México, 1988.
- 36.- Subcomisión Nacional de Manadas Formaciones y Ceremonias. Ficha técnica para dirigentes de manada. Colección Manadas., Dirección General de Publicaciones de la ASMAC, México 1987.
- 37.- Subcomisión Nacional de Manadas. Los recorridos de Mowgli y los recorridos de Deneh.. Dirección General de Publicaciones de la ASMAC, México 1987.
- 38.- Subcomisión Nacional de Manadas. Recorridos para ser gacela.. Dirección General de Publicaciones de la ASMAC, México 1990.
- 39.- Subcomisión Nacional de Manadas. Tu labor en la manada de gacelas. Dirección General de Publicaciones de la ASMAC, México, 1987.
- 40.- Varios autores. Expresión y comunicación. Auxiliar didáctico para el primer grado. CEMPAE, México, sin fecha.
- 41.- Winnicott, Donald. Realidad y Juego. Editorial Celta, S.A., Argentina. 1982.

APENDICE



2da. ACTIVIDAD



ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

CUADRO DE ADELANTOS
MANADA DE LOBATOS

LOCAL DE MANADA DE
GACELAS



MANADA DE LOBATOS



EL GRAN AULLIDO

DANZA DE BAGHEERA



MANADA DE GACELAS



EL SALUDO A VAN-THA

DANZA DE SHIRMA





DANZA DE OTAMI

LA DANZA DE LA BRUMA
NEGRA



EL PAÍS DE LOS DONES

Personajes:

- Don Inteligente.-** De cabello relamido, con pecas y lentes, siempre trae un libro, flaco y con ropa ligeramente grande.
- Don Flacuras.-** Con ropa extremadamente floja, de pecas y de cabello chino para verse aún más flaco.
- Don Risitas.-** Gordito de aspecto bonachón que por todo ríe y en pocas ocasiones da carcajadas.
- Don Infulas.-** Siempre arreglado, enojado y con un espejo en la mano, es muy presumido y exagerado al grado de hacer el ridículo.
- Don Ideas.-** Con un foco pintado en la frente y signo de interrogación en sus mejillas con ropa blanca con focos brillantes y de varios colores, siempre quiere expresar sus ideas.
- Don Pequeñín.-** Con chapas como de muñeca y ropa demasiado grande dando a entender que es tan pequeño que ninguna ropa le queda, tan chico es, que cabe por todos lados.
- Don Travesuras.-** Con un pantalón de mezclilla, tenis, una playera y 3 pecas en cada mejilla no puede evitar esconder cosas de sus amigos, solamente para verlos correr.
- Don Calladito.-** Vestido de blanco, de aspecto tímido, siempre está callando a todos y cuando llega a hablar lo hace como un susurro.

Toda la obra se realiza en alguna parte del bosque donde hay una aldea con dos grandes árboles en su entrada; sale Don Inteligente distraído como siempre, se da cuenta del público y se espanta.

- Don Inteligente.-** ¡ay! ¿qué hace tanta gente aquí? ¡ah!, vienen a conocer este país ¿verdad?, bueno empezaré por decirles que este es el país de los Dones, por tanto, yo soy Don Inteligente, lo que está detrás es la aldea de los dones... aquí vivimos todos; atravesando el lago que... (no termina porque lo interrumpe Don Infulas con grandes gritos).
- Don Infulas.-** ¡don inteligente! ¡don inteligente! ¡ha sucedido una desgracia por favor ayúdeme! ¡oh, que voy a hacer ahora? no podré salir...
- Don Inteligente.-** ¿que le pasa? tranquilícese dígame lo que paso.
- Don Infulas.-** ¡algo temble! (llorando en forma exagerada) desapareció mi espejo... (sigue llorando abrazando a su amigo)
- (Llega Don Flacuras)
- Don Flacuras.-** ¡oigan tengo un problema!
- Don Inteligente y Don Infulas.-** ¡que pasa!

Don Flacuras.- desapareció mi cinturón! (lo dice algo nervioso) ¿que voy a hacer?
se me van a caer los pantalones.

Entran Don Ideas, Don Pequeñín y Don Risitas

Don Pequeñín.- ¿que sucede porque estan todos aqui?

Don Flacuras.- es que han desaparecido algunas de nuestras cosas.

(En ese momento Don Infulas se desmaya dando un suspiro)

Don Pequeñín.- (muy asustado) ¡Don Infulas! ¡Don Infulas! ¡reaccione!

(Al reaccionar Don Infulas, lo hace gntando de forma exagerada)
(Todos se alteran)

Don Inteligente.- (gritando) ¡orden, por favor, orden!

(Entran Don Travesuras y Don Calladito)

Don Travesuras.-
¿que pasa?

Don Ideas.- ¿que no esta enterado? han desaparecido algunas cosas y no
sabemos quien se las llevo y porque

(Don Calladito voltea a ver a Don Travesuras con cara de preocupación)

Don Risitas.- hay que encontrar al ladrón y castigarlo

Don Inteligente.- ¡claro! hay que martirizarlo, torturarlo hasta que confiese

(Mientras hablan, Don Travesuras se va asustando)

Don Travesuras.-
¿ co- co- co-mo qu-que le-le-le harian?

Don Inteligente.- no lo se (en eso todos empiezan a hablar y a dar ideas, Don
Travesuras y Don Calladito se escabullen)

Don Ideas.- ¡ya se! no mejor olvidenlo... ¡ya se! no tengo que seguir
pensando...¡yaaa seee!

Todos.-
¿que?

Don Ideas.-
¿que les parece si le ponemos una trampa?

Todos.- ¿cual?

Don Ideas.- hay que dejar un objeto en mitad del camino y cuando llegue a recogerlo, lo atrapamos!

Todos.- bien pensado

Don Flacuras.- ¿pero que? tiene que ser algo pequeño, que nos avisen cuando se lo lleven

(Todos piensan y en un solo movimiento voltean a ver a Don Pequeñín, que se da cuenta)

Don Pequeñín.- ¿que me ven todos? ¡yo no quiero ser el anzueto! (lo cargan) no, yo no (gritando)

Don Inteligente.- si, Don Pequeñín coopere, mire solo se disfrazara, y cuando lleguen por usted grita

Don Pequeñín.- (llorando) pero yo no quiero, me van a lastimar (se lo llevan)

(Cae la noche y todo en silencio) (Todos llegan con Don Pequeñín disfrazado de conejo y con cara de enojado lo ponen en medio del escenario).

Don Inteligente.- ya sabe, cuando llegue y lo agarre, grite.

(Todos se esconden)

Don Travesuras.- (que va pasando por ahí con Don Calladito)
¡mire un conejito de peluche! vamos a verlo

Don Calladito.- ¡no podría ser una trampa!

Don Travesuras.- ¿cual trampa? véalo, a alguien se le olvido y como dicen que lo encontrado en la calle es lo dado... pues me lo doy ayúdeme

Don Calladito.- ojalá no nos metamos en problemas

(Lo cargan y Don Pequeñín comienza a gritar)
(Inmediatamente salen todos y los atrapan)

Don Inteligente.- ¡Don Calladito! (ASOMBRADO)

Don Risitas.- (SORPRENDIDO) ¡Don Travesuras!

Don Ideas.- ¿porque lo hicieron?

Don Infulas.- ¿ donde esta mi espejo? (INDIGNADO)

Don Flacuras.- ¡ y mi cinturón!

Don Pequeñín.- cállense y dejen que ellos expliquen
Don Travesuras.- nosotros no tenemos nada
Don Inteligente.- ¡ah! ¿no? (VOLTEAN DE CABEZA A DON TRAVESURAS Y SALE EL ESPEJO Y EL CINTURON)

Todos.- (HABLANDO A LA VEZ) ladrón, ratero, cleptómano
Don Pequeñín.- (GRITANDO) ¡ dejen que hablen!
Don Travesuras.- solo queríamos envolverlos (LLORA) para regalo
Don Inteligente.- ¿y entonces el conejo de peluche?
Don Travesuras.- se lo iba a regalar a Don Calladito por su cumpleaños
Don Inteligente.- ya ve, no haga cosas buenas que parezcan malas
Don Flacuras.- yo lo perdono y tan amigos como siempre (LO BAJAN Y SE DAN LA MANO)
Don Infulas.- ¡tantas emociones me agotaron! (SE DESMAYA)
Todos.- ¡nooo!
(SE CIERRA EL TELON PARA EL FIN)