



SCOUT

ASOCIACION DE SCOUTS DOMINICANOS, INC.

Parque Eugenio María de Hostos.
Apartado Postal 958
Santo Domingo, República Dominicana.
Tels.: 689-5355, 685-0762
Fax: 685-0853, Cables: SCOUTDOM.



MANUAL PARA



DE PRIMERA



TU CAMINO HACIA LA "PRIMERA CLASE"

1-	<input type="checkbox"/>	PRELIMINAR	pág. 1
2-	<input checked="" type="checkbox"/>	ESPIRITU SCOUT	2
3-	<input type="checkbox"/>	CONOCIMIENTO DEL ESCULTISMO	2
4-		CIVISMO	4
	<input type="checkbox"/>	Producto Nacional Bruto	4
	<input checked="" type="checkbox"/>	Servicio a la Comunidad	5
	<input type="checkbox"/>	Los Organismos Mundiales	6
	<input type="checkbox"/>	Declaración Universal de los Derechos Humanos	9
5-		SALUD, SEGURIDAD Y EMERGENCIAS	12
	<input type="checkbox"/>	Reglas de seguridad para nadadores	12
	<input type="checkbox"/>	Salvamento acuático	13
	<input type="checkbox"/>	Tratamiento de heridas punzantes	14
	<input type="checkbox"/>	Mordidas de perros	15
	<input type="checkbox"/>	Agotamiento por calor e insolación	16
	<input checked="" type="checkbox"/>	Casos de fracturas de huesos	16
	<input checked="" type="checkbox"/>	Transportación de heridos o accidentados	19
6-		SEÑALACION	21
	<input type="checkbox"/>	Ser capaz de enviar un mensaje sencillo en Morse	21
7-		OBSERVACION	23
	<input type="checkbox"/>	Mediciones	24
	<input type="checkbox"/>	Las huellas	26
8-		PIONERISMO	29
	<input checked="" type="checkbox"/>	Cabullería	30
	<input checked="" type="checkbox"/>	Construcciones	31
	<input checked="" type="checkbox"/>	El hacha de leñador	33
9-		EXPLORACION	35
	<input type="checkbox"/>	Orientación sin brújula	35
	<input type="checkbox"/>	Lectura de mapas topográficos	37
	<input type="checkbox"/>	Perdido	39
	<input type="checkbox"/>	Meteorología	41
	<input type="checkbox"/>	Campismo	47
10-		CONSERVACION DE LOS RECURSOS NATURALES	52
	<input type="checkbox"/>	Insignia Mundial de Conservación	53
	<input type="checkbox"/>	Historia Geológica de nuestra Isla	54
	<input type="checkbox"/>	Principales Zonas Mineras de nuestro país	55
	<input type="checkbox"/>	Identificación de plantas dominicanas	57
	<input type="checkbox"/>	Identificación de aves dominicanas	59
	<input type="checkbox"/>	Los Parques Nacionales	62
11-		EXCURSION DE PRIMERA CLASE	63
12-		SERVICIO SCOUT	66
13-		DIRIGENCIA	66
	<input type="checkbox"/>	Saber dar charlas	68
	<input type="checkbox"/>	Método de discusión por participación	69
	<input type="checkbox"/>	Planeación y Evaluación de eventos	70
	<input checked="" type="checkbox"/>	Guiar una Patrulla en sus diferentes aspectos	72

NOTA: A medida de que vayas cumpliendo cada una de tus Pruebas, ve marcando en el para seguir tu adelanto.

SCOUT DE PRIMERA CLASE

Introducción

A TI, SCOUT DE SEGUNDA CLASE:

Varias veces dijo Baden Powell que no consideraba a un Scout realmente preparado sino al ganar su PRIMERA CLASE.

Esta insignia, aunque parezca algo difícil, está proyectada para que pueda obtenerla un muchacho de 14 años. Además, algunas de las pruebas habrán formado parte de las actividades regulares de la Tropa, y no te serán desconocidas.

Inicia este aprendizaje con dedicación y optimismo, si es posible al mismo tiempo que otro Scout de tu Patrulla. La Insignia de Primera Clase es la Flor de LIS completa, que te entregarán tus Jefes cuando hayas pasado satisfactoriamente las pruebas que siguen. Se lleva en el brazo izquierdo, entre el hombro y el borde de la manga.

Sigue pasando Especialidades para capacitarte mejor y para alcanzar la más alta Insignia de los Scouts: la de Caballero Scout o "Scout Enriquillo."

1. PRELIMINAR

* "Debes tener por lo menos tres meses de servicio activo como Scout de Segunda Clase".

* "Estar capacitado para volver a pasar las Pruebas de Segunda Clase, a satisfacción de tu Jefe de Tropa".

* "Haber acampado como Scout un total de diez noches antes de terminar tus Pruebas de Primera Clase. En el total debes incluir al menos un campamento de fin de semana".

* "Poseer tu Credencial Scout al día".

Como Scout de Primera Clase realmente deberás estar preparado para brindar tus servicios: saber cómo salvar la vida de una persona que se ahoga, y después suministrarle la respiración artificial si es necesario; poder dar la primera atención a accidentados, transmitir o recibir mensajes para determinados fines, cocinar sin utensilios en el campo, levantar el croquis topográfico de una región o realizar una larga jornada por parajes desconocidos. En resumen, habrás mejorado al desarrollar nuevas actividades, adquiriendo siempre conocimientos útiles.

Conocerás el funcionamiento de la Patrulla y de la Tropa a las cuales perteneces; de aquí que podrás realizar una magnífica labor como auxiliar o como ayudante.

Tu visión del Escultismo será más amplia y tus Jefes te confiarán misiones más delicadas.

Los Scouts de Tercera Clase te



harán consultas y solicitarán tu consejo; estimularás su espíritu y encauzarás sus pasos hacia la meta que tú vas a lograr ahora.

Diez noches de campamento. De aventuras y de emociones. Cuentan las noches de campamento desde que eres Scout. Tu Jefe espera en esencia que llegues a ser un acampador eficiente.

2 - ESPIRITU SCOUT

* "Demostrar que has hecho todo lo posible por vivir de acuerdo con la Promesa y la Ley Scout".



PROMESA Y LEY SCOUT. Ahora es tiempo de hacerte ver la distinción que separa a las leyes del país de la Ley Scout; si un individuo por ejemplo, no cumple con la ley que demanda el servicio en las fuerzas armadas en determinados momentos, entonces será procesado y aprehendido, mas no dejará de pertenecer a la nación; en cambio, en el Escultismo la situación es diferente; quien no cumple la Ley Scout, no puede considerarse como Scout. y aquí llega a la culminación el sentido del honor. Tu calidad de hombre y más aún, de Scout, te exige un comportamiento recto y útil, encaminado al logro de un mejoramiento espiritual y material en el país.

Seguirás también practicando la buena acción cotidiana, en forma individual, y si es posible, organizando buenas acciones colectivas con tu Patrulla.

3 - CONOCIMIENTO DEL ESCULTISMO

- * "Saber a grandes rasgos cómo está organizado el Escultismo Mundial".
- * "Conocer y explicar los eventos Scouts a nivel Interamericano".
- * "Establecer y mantener contacto con algún Scout de otro país".

El Movimiento
na forma

Scout mundial y los organismos derivados de él, en ninguno interfieren la libertad de acción de las Asociaciones miembros, excepto que la oportunidad de ser miembros del Movimiento sólo está abierta a una sola Asociación en cada país.



"Scouts del Mundo - Todos Hermanos"

Jefe Scout Mundial. Al clausurarse el Jamboree de Olympia, el 7 de agosto de 1920, Baden-Powell fue proclamado, por los Scouts representantes de 32 naciones, "Jefe Scout Mundial".

Con esta distinción fue honrado hasta su



muerte, acaecida el 8 de enero de 1941. Como homenaje a nuestro querido Fundador, se ha convenido que el título de "Jefe Scout Mundial" sea recordado con gratitud exclusivamente para la persona de Baden-Powell.

Conferencias Internacionales.

La autoridad mundial del Movimiento Scout se deriva de una Conferencia Internacional, que se compone de seis delegados por cada país cuya Asociación

esté reconocida. Las reuniones se celebran cada dos años en la fecha y lugar previamente anunciados.

Comité Internacional. Consta de doce miembros elegidos por la Conferencia Internacional. En ningún caso podrá haber más de un miembro por país en un mismo período. Estos miembros no representan a sus propios países, sino al Escultismo en conjunto.

El Comité Internacional tiene poder para actuar a nombre de la Conferencia Internacional entre las reuniones de ésta. La secretaria de este Comité es la Oficina Internacional. Para el sostenimiento de estos organismos, las Asociaciones Scouts contribuyen con una cuota proporcional a sus miembros.

Oficina Internacional de los Boy Scouts. Es la responsable del reconocimiento y registro de las Asociaciones Scouts, de la organización de eventos internacionales (Jamborees, Rover Moots, Indabas...), publicación de la revista mensual "World Scouting", de asegurar la coordinación y unidad de propósito, hacer arreglos para publicidad, enlace, correspondencia e intercambios de visitas, etc...

La Oficina Internacional es administrada por un "Director" designado por el Comité Internacional.

Para los asuntos de la América Latina, existe la Oficina Regional Interamericana.

Jamborees Mundiales. Son los campamentos de delegaciones de Scouts de las Asociaciones reconocidas por la Oficina Internacional de los Boy Scouts. Los Scouts hacen vida de campamento y ganan amistades con Scouts de otros países; hacen excursiones y visitas en el país que los aloja, etc...



Parque Gilwell. Es un campamento de adiestramiento, tanto internacional como nacional de Inglaterra. Se imparten periódicamente Cursos de la Insignia de Madera para Scouters de Lobatos, de Scouts y de Rovers. Estos Cursos fueron ideados por Baden-Powell en 1919, quien personalmente dirigió los primeros campamentos. Siguiendo el esquema de Gilwell, estos mismos cursos se imparten en los Campos Escuelas de los países de la América Latina.

Conferencia Scout Interamericana. Sus fines son los de promover mayor y mejor entendimiento y colaboración entre todas las Asociaciones Scouts del Continente Americano, de conformidad con los principios, normas y procedimientos del Escultismo, tal como lo estableció el Fundador Baden-Powell.

Consejo Interamericano de Escultismo. Es un organismo regional, asesor del Comité y de la Oficina Internacional de los Boy Scouts, creado en la Primera Conferencia Scout Interamericana de Bogotá, y reconocido oficialmente por la Organización de los Estados Americanos (O.E.A.).

Contacto con algún Scout de otro país. La 4ta. Ley Scout dice que debes ser "hermano" de todo Scout sin distinción de credo, raza, nacionalidad o clase social; por eso debes sostener correspondencia o comunicación con otros Scouts de países diferentes al tuyo. La Prueba te exige que sea al menos con uno. Para ello, si no conoces ya alguno, acude al Comisionado Internacional de tu Asociación, cuya residencia está en la Oficina Nacional Scout, Parque Eugenio María de Hostos, Apartado Postal 958, Santo Domingo, D.N. El te pondrá en contacto con alguno de los Scout de habla española o cualquier otro que tú desees.

4 - CIVISMO

- * "Explicar qué es el Producto Nacional Bruto y señalar el PNB en los últimos tres (3) años".
- * "Haber participado en dos (2) proyectos de Servicio a la Comunidad y explicar la forma en que creas éstos ayudarán a otras personas".
- * "Conocer cómo funcionan los organismos mundiales: ONU, UNESCO, UNICEF, OEA, FAO, y cuales son sus fines".
- * "Conocer el contenido de la Declaración Universal de los Derechos Humanos".

El Producto Nacional Bruto. Se llama así al total de la producción de un país durante un año. Esto se obtiene sumando la producción total de artículos y de servicios en ese año. Solamente se sumarán los productos finales, o sea, ya elaborados, y la exportación.

Por ejemplo: El Producto Nacional Bruto de algunos países en el año 1988, indicados en "miles de millones de dólares" fue el siguiente:

Estados Unidos de América	4,864.3	
Japón	2,858.9	
Alemania Federal	1,208.3	
Francia	945.9	(El PNB de Rep. Dom. en 1991 fue de unos 9.5 miles de millones)
Gran Bretaña	812.1	
España	342.3	
México	181.2	
Rep. Dominicana	7.3	

Al dividir el PNB entre el número de habitantes del país, obtenemos un promedio de cuánto ganan sus habitantes, a lo que se le llama el "PNB PER CAPITA" (o sea, el Producto Nacional Bruto por cabeza). Eso da un índice del nivel de vida en el país.

Por ejemplo: El Producto Nacional Bruto Per Cápita de algunos países en el año 1986, indicado en dólares, fue el siguiente:

Estados Unidos de América	16,690	} Esto es lo que gana o produce un habitante en un año, promediado.
Japón	11,300	
Gran Bretaña	8,460	
España	4,290	
México	2,080	
Rep. Dominicana	790	
Haití	310	

Las estadísticas económicas de un país demoran a veces más de un año en publicarse, lo que dificulta tener los datos con prontitud.

LEY SCOUT (artículo 9) "EL SCOUT ES ECONOMICO, TRABAJADOR Y CUIDADOSO DEL BIEN AJENO"



SERVICIO A LA COMUNIDAD.

Desde hace tiempo has venido adiestrándote en CONOCER, cada día más, a tu comunidad y tratando de ver cómo la sirves.

Seguramente que en este largo camino te has encontrado muchas oportunidades para hacer tu Buena Acción diaria y al mismo tiempo para con tu Patrulla y Tropa, realizar diversos servicios a la comunidad.

Ahora toca que seas tú quien puedas involucrarte

individualmente, en algún servicio comunitario que esté realizándose en donde vives, bajo la dirección de alguna de las instituciones que los realizan.

Estamos seguros que esas instituciones están ávidas por encontrar personas que les ayuden a realizar estos servicios. Es posible que se necesiten manos para hacer paquetes o para distribuir ropa, o quizá para recoger enseres usados.

Ponte en contacto con esas instituciones y verás que existe algún servicio que las mismas desean poner en marcha y tú, como Scout, debes presentarte ante ellos y expresarles tu deseo de colaborar y así pasar esta Prueba de 1ra. Clase.

A continuación te damos una lista de las diferentes instituciones que suelen prestar servicios a la comunidad:

- Escuelas
- Clubes de servicio (Leones, Rotarios)
- Asociaciones de Padres o Vecinos
- Cámaras industriales
- Cámaras de Comerciantes
- Organizaciones juveniles
- Comités de vecinos
- Federaciones profesionales
- Clubes de recreos
- Orfanatos y Asilos
- Iglesias
- Cruz Roja
- Bomberos
- Sindicatos
- Cooperativas
- Clubes barriales
- Comités de damas
- Clubes deportivos
- Directivas de hospitales
- Otros

Ahora te ofrecemos otra lista con oportunidades de servicios a la comunidad. Estamos seguros de que podrás añadir muchos servicios más que tú conoces se pueden hacer en tu región.

Te deseamos éxitos en esta importante aventura de servir a la comunidad.

Posibles Servicios a la Comunidad:

1. Fomentar, realizar o dirigir campamentos para niños menos favorecidos.
2. Creación de un fondo de ayuda a la comunidad (no de tipo económico sino material, tal como recoger ropas, zapatos, útiles, libros, etc...)
3. Hacer y repartir juguetes en ocasiones especiales.
4. Crear un fondo de ayuda a la comunidad en hospitales (buscando medicinas, sillas de rueda, aparatos de respiración artificial, etc...)
5. Realizar una campaña de prevención de accidentes o sumarse a otras organizaciones constituidas al efecto.
6. Cooperar en la lucha contra insectos dañinos en zonas rurales, contra ratas u otros animales perjudiciales.
7. Crear órganos de información al público (como en épocas ciclónicas).



8. Organizar, dirigir y realizar servicios de rescate y salvamento en casos de emergencias.
9. Cooperar con la fuerza pública en emergencias.
10. Cooperar con los bomberos.
11. Cooperar con instituciones de primeros auxilios, Cruz Roja, etc..
12. Cooperar con la Defensa Civil.
13. Organizar, dirigir y realizar servicios de correos en emergencias.
14. Cooperar con otras instituciones de servicio social.
15. Participar en campañas nacionales de reforestación, conservación ambiental o limpieza, etc...

* LOS ORGANISMOS MUNDIALES:

Organización de las Naciones Unidas (ONU)

El 1 de enero de 1942, Franklin D. Roosevelt, entonces presidente de los Estados Unidos, empleó por primera vez el término "naciones unidas" para referirse a las 26 naciones que ese día se comprometieron en Washington, a proseguir la guerra mundial contra el Eje. Finalizado el conflicto en Europa, representantes de 50 estados del mundo se reunieron en San Francisco, California, del 25 de abril al 26 de junio de 1945 y, siguiendo las pautas trazadas en la Conferencia de Dumbarton Oaks (Washington), redactaron la Carta de las Naciones Unidas. La Organización de las Naciones Unidas (ONU) quedó oficialmente constituida el 24 de octubre de 1945, al ser ratificada la Carta por la mayoría de los países participantes, entre ellos las cinco grandes potencias: China, Estados Unidos, Francia, Gran Bretaña y la URSS (Rusia).

Más de 100 Estados han sido aceptados posteriormente por la Asamblea General. Los idiomas oficiales de la ONU son: chino, español, francés, inglés y ruso. La sede radica en edificios propios en Nueva York.

A nivel de las relaciones entre los estados, la ONU busca instaurar un nuevo orden mundial. Basada en los principios de justicia y de igualdad entre miembros soberanos, se propone la paz y la seguridad de todos, así como la cooperación general para la solución de los problemas políticos, sociales, económicos y culturales de la humanidad. En cuanto a las relaciones de los estados con los individuos, una de las primeras medidas de la ONU fue la formulación de la Declaración Universal de los Derechos Humanos. Bajo sus auspicios también se han concertado convenciones internacionales sobre derechos políticos de la mujer, estatutos de los refugiados, discriminación, trabajo forzado, esclavitud y genocidio.



Símbolo de la ONU

La Organización de las Naciones Unidas (ONU) está formada de seis entidades fundamentales que son:

- 1.- La Asamblea General
- 2.- El Consejo de Seguridad
- 3.- El Consejo Económico y Social
- 4.- El Consejo de Administración Fiduciaria

- 5.- La Corte Internacional de Justicia
- 6.- La Secretaría

La Asamblea General. Está compuesta por todos los Estados miembros. Sus funciones son: Considerar todos los problemas que afecten la paz y la seguridad; fomentar la colaboración política internacional, la evolución y codificación del derecho internacional, la realización de los derechos y libertades fundamentales del hombre, y la cooperación económica, social, cultural, docente y sanitaria; tomar parte en la elección de los jueces de la Corte Internacional; nombrar, a recomendación del Consejo de Seguridad, al Secretario General; estudiar y aprobar los presupuestos de la ONU.

El voto sobre materias importantes se hace por mayoría de las dos terceras partes; otros asuntos se deciden por mayoría simple. La Asamblea se reúne una vez por año, aunque pueden convocarse reuniones extraordinarias. La Asamblea elige anualmente un presidente y varios vicepresidentes.

El Consejo de Seguridad. Lo forman 15 miembros: China, EU, Francia, Reino Unido y URSS como permanentes, tienen como función primordial el mantenimiento de la paz. Los 10 miembros electivos restantes son escogidos por la Asamblea General por un período de dos años y no pueden ser reelectos para períodos consecutivos.

El Consejo puede hacer un llamamiento a los miembros de la ONU para aplicar sanciones económicas o de cualquier otra índole contra cualquier Estado que amenace la paz mundial, o puede emprender acción militar contra un Estado agresor. Excepto en los asuntos de procedimiento, se requiere para una decisión, el voto afirmativo de 7 miembros, en el cual deben concurrir los 5 permanentes. La no conformidad de uno de estos se llama "veto".

Entre las comisiones y órganos del Consejo de Seguridad figuran el Comité de Estado Mayor y la Comisión de Desarme. El Consejo funciona permanentemente.

El Consejo Económico y Social. Se encarga de estudiar y preparar recomendaciones sobre asuntos económicos, sociales, culturales, docentes, sanitarios y análogos de carácter internacional. Está compuesto por unos 30 miembros, elegidos anualmente por la Asamblea General para ocupar la posición durante 3 años. Está formada de diversos organismos especializados, como son:

- (UNICEF) Fondo Internacional de la ONU para el Socorro de la Infancia
 - (FAO) Organización de Alimentación y Agricultura de la ONU
 - (UNESCO) Organización de la ONU para la Educación, Ciencia y Cultura
 - (OIT) Organización Internacional del Trabajo
 - (OAC) Organización de la Aviación Civil Internacional
 - (UPI) Unión Postal Internacional
 - (UIT) Unión Internacional de Telecomunicaciones
 - (OMS) Organización Mundial de la Salud
 - (OIR) Organización Internacional de Refugiados
 - (FMI) Fondo Monetario Internacional
- y otros más...

El Consejo de Administración Fiduciaria. Tiene por objeto crear sistemas de vigilancia y ayudas para aquellas regiones que aún no tienen independencia, de modo que puedan lograr los progresos necesarios para convertirse en autónomas.

La Corte Internacional de Justicia. Tiene su sede en La Haya (Holanda), y es el principal órgano jurídico de la ONU. Todos los países miembros son signatarios de los Estatutos de la Corte, que está constituida por 15 jueces, elegidos por la Asamblea General y el Consejo de Seguridad, por 9 años prorrogables. Esta Corte resuelve los asuntos de carácter jurídico de los Estados miembros de la ONU. Las controversias pueden versar sobre la interpretación de un Tratado; cualquier cuestión de derecho internacional; la existencia de cualquier hecho

que, al ser comprobado, constituya la violación de una obligación internacional y la naturaleza o alcances de la reparación que haya de hacerse por el quebrantamiento de una obligación internacional.

La Secretaría. La compone el Secretario General, nombrado por la Asamblea por recomendación del Consejo de Seguridad, y sus auxiliares. El Secretario General es el principal funcionario administrativo de la ONU y está facultado para llevar ante el Consejo de Seguridad cualquier asunto que, en su opinión, pueda amenazar la paz mundial.

UNESCO = Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura: Fomenta la colaboración entre las naciones en la enseñanza, la ciencia y la cultura. Aspira a una mayor difusión mundial de la cultura y a la eliminación de las barreras que estorban el libre paso del pensamiento. Su programa comprende instrucción fundamental, enseñanza acerca de la ONU y los derechos del hombre, la instrucción obligatoria, intercambio de personas y envío de expertos a solicitud de los miembros.

La UNESCO fue establecida el 4 de noviembre de 1946. Se rige por una conferencia bienal, que elige una Junta Ejecutiva de 30 miembros, y un Director General asesorado por un personal internacional. Su sede está en París (Francia).

UNICEF = Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.

Creado en 1946 mediante aportaciones voluntarias de los gobiernos. Realiza esfuerzos para mejorar las condiciones de vida de los niños. Su sede está en Nueva York.



Símbolo de la OEA

OEA = Organización de los Estados Americanos.

Es el organismo internacional regional más antiguo. Tuvo su origen en la Unión Internacional de las Repúblicas Americanas creada el 14 de abril de 1890, en Washington, por la Primera Conferencia Internacional Americana. La Carta que la rige, suscrita en Bogotá en 1948, fue modificada mediante el Protocolo de Buenos Aires, que entró en vigor en febrero de 1970.

Son propósitos de la OEA, entre otros, afianzar la paz y la seguridad del Continente y procurar la solución de los problemas políticos, jurídicos y económicos que se susciten entre los Estados Miembros, así como promover su desarrollo económico, social, científico, educativo y cultural. También

es objetivo del Sistema Interamericano acelerar el proceso de integración de los países en desarrollo del Continente.

La Secretaría General, con sede en Washington, mantiene oficinas en los Estados Miembros, una oficina en la Asociación Latinoamericana de Libre Comercio, en Montevideo, y una oficina en Europa.

FAO = Organización de la ONU para la Agricultura y la Alimentación.

Sus propósitos son elevar los niveles de nutrición y de la vida en general; lograr mejoras en la producción agrícola, forestal y en pesquerías; mejorar las condiciones del campesino. La FAO fomenta el desarrollo de los recursos de los suelos y las aguas del mundo, difunde las técnicas más avanzadas, combate epidemias y plagas, y provee asistencia técnica en asuntos tales como nutrición, administración de alimentos, lucha contra la erosión de los suelos, reforesta-

ción, regadíos, etc...

La FAO se rige por una Conferencia compuesta de un miembro de cada nación, que se reúne cada dos años, un Consejo Directivo de Representantes elegidos por la Conferencia y un Director General. Su sede está en Roma, Italia.

* LA DECLARACION UNIVERSAL DE LOS DERECHOS HUMANOS

Fue proclamada por los miembros de la Asamblea General de la ONU como ideal común por el que todos los pueblos y naciones deben esforzarse, a fin de que tanto los individuos como las instituciones, inspirándose constantemente en ella, promuevan, mediante la enseñanza y la educación, el respeto a estos derechos y libertades, y asegurar, por medidas progresivas de carácter nacional e internacional, su reconocimiento y aplicación universal y efectivos, tanto entre los pueblos de los Estados Miembros como entre los de los territorios colocados bajo su jurisdicción.

ARTICULO 1. Todos los seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos y, dotados como están de razón y conciencia, deben comportarse fraternalmente los unos con los otros.

ARTICULO 2. Toda persona tiene todos los derechos y libertades proclamadas en esta Declaración, sin distinción alguna de raza, color, sexo, idioma, religión, opinión política o de cualquier otra índole, origen nacional social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición.

Además, no se hará distinción alguna fundada en la condición política, jurídica o internacional del país o territorio de cuya jurisdicción dependa una persona, tanto si se trata de un país independiente como de un territorio bajo administración fiduciaria, no autónomo o sometido a cualquier otra limitación de soberanía.

ARTICULO 3. Todo individuo tiene derecho a la vida, a la libertad y a la seguridad de su persona.

ARTICULO 4. Nadie estará sometido a esclavitud ni a servidumbre; la esclavitud y la tarea de esclavos están prohibidas en todas sus formas.

ARTICULO 5. Nadie será sometido a torturas ni a penas o tratos crueles, inhumanos o degradantes.

ARTICULO 6. Todo ser humano tiene derecho, en todas partes, al reconocimiento de su personalidad jurídica.

ARTICULO 7. Todos son iguales ante la ley y tienen, sin distinción, derecho a igual protección de la ley. Todos tienen derecho a igual protección contra toda discriminación que infrinja esta Declaración y contra toda provocación a tal discriminación.

ARTICULO 8. Toda persona tiene derecho a un recurso efectivo, ante los tribunales competentes, que la ampare contra actos que violen sus derechos fundamentales reconocidos por la Constitución o por la ley.

ARTICULO 9. Nadie podrá ser arbitrariamente detenido, preso, ni desterrado.

ARTICULO 10. Toda persona tiene derecho, en condiciones de plena igualdad, a ser oída públicamente y con justicia por un tribunal independiente e imparcial para la determinación de sus derechos y obligaciones, o para el examen de cualquier acusación contra ella en materia penal.

ARTICULO 11. 1) Toda persona acusada de delito tiene derecho a que se presuma su inocencia mientras no se pruebe su culpabilidad, conforme a la ley y en juicio público en el que se le hayan asegurado todas las garantías necesarias para su defensa.

2) Nadie será condenado por actos u omisiones que en el momento de cometerse no fueren delictivos según el Derecho nacional o internacional. Tampoco se impondrá pena más grave que la aplicable en el momento de la comisión del delito.

ARTICULO 12. Nadie será objeto de injerencias arbitrarias en su vida privada, su familia, su domicilio o su correspondencia, ni de ataques a su honra o a su reputación. Toda persona tiene derecho a la protección de la ley contra tales injerencias o ataques.

ARTICULO 13. Toda persona tiene derecho a circular libremente y a elegir su residencia en el territorio de un Estado.

Toda persona tiene derecho a salir de cualquier país, incluso del propio, y regresar a su país.

ARTICULO 14. 1) En caso de persecución, toda persona tiene derecho a buscar asilo, y a disfrutar de él, en cualquier país.

2) Este derecho no podrá ser invocado contra una acción judicial realmente originada por delitos comunes o por actos opuestos a propósitos y principios de las Naciones Unidas.

ARTICULO 15. 1) Toda persona tiene derecho a una nacionalidad.

2) A nadie se privará arbitrariamente de esa nacionalidad ni del derecho a cambiar de nacionalidad.

ARTICULO 16. 1) Los hombres y las mujeres, a partir de la edad núbil, tienen derecho, sin restricción alguna por motivos de raza, nacionalidad o religión, a casarse o fundar una familia; y disfrutar de iguales derechos en cuanto al matrimonio, durante el matrimonio y en caso de disolución del matrimonio.

2) Sólo mediante libre y pleno consentimiento de los futuros esposos podrá contraerse el matrimonio.

3) La familia es elemento natural, fundamental de la sociedad.

ARTICULO 17. Toda persona tiene derecho a la propiedad, individual y colectiva. Nadie será privado arbitrariamente de su propiedad.

ARTICULO 18. Toda persona tiene derecho a la libertad de pensamiento, de conciencia y de religión; este derecho incluye la libertad de cambiar de religión o de creencia, así como la libertad de manifestar su religión o su creencia, individual y colectivamente, tanto en público como en privado, por la enseñanza, la práctica, el culto y la observancia.

ARTICULO 19. Todo individuo tiene derecho a la libertad de opinión y de expresión; este derecho incluye el de no ser molestado, a causa de sus opiniones, el de investigar y recibir informaciones y opiniones, y el de difundirlas, sin limitación de fronteras, por cualquier medio de expresión.

ARTICULO 20. 1) Toda persona tiene derecho a la libertad de reunión y de asociación pacífica.

2) Nadie podrá ser obligado a pertenecer a una asociación.

ARTICULO 21. 1) Toda persona tiene derecho a participar en el gobierno de su país, directamente o por medio de representantes libremente escogidos.

2) Toda persona tiene el derecho de acceso, en condiciones de igualdad, a las funciones públicas de su país.

3) La voluntad del pueblo es la base de la autoridad del poder público; esta voluntad se expresará mediante elecciones auténticas que habrán de celebrarse periódicamente, por sufragio universal e igual y por voto secreto y otro procedimiento equivalente que garantice la libertad del voto.

ARTICULO 22. Toda persona, como miembro de la sociedad, tiene derecho a la seguridad social, y a obtener mediante el esfuerzo nacional y la cooperación internacional, habida cuenta de la organización y los recursos de cada Estado, la satisfacción de los derechos económicos, sociales y culturales indispensables a su dignidad y al libre desarrollo de su personalidad.

ARTICULO 23. 1) Toda persona tiene derecho al trabajo, a la libre elección de su trabajo, a condiciones equitativas y satisfactorias de trabajo y a la protección contra el desempleo.

2) Toda persona tiene derecho, sin discriminación alguna, a igual salario por trabajo igual.

3) Toda persona que trabaja tiene derecho a una remuneración equitativa y satisfactoria, que le asegure, así como a su familia, una existencia conforme a la dignidad humana y que será completada en caso necesario, por cualesquiera otros medios de protección social.

4) Toda persona tiene derecho a fundar sindicatos y a sindicalizarse para la defensa de sus intereses.

ARTICULO 24. Toda persona tiene derecho al descanso, al disfrute del tiempo libre, a una limitación razonable de la duración del trabajo y a vacaciones periódicas pagadas.

ARTICULO 25. Toda persona tiene derecho a un nivel de vida adecuado que le asegure, así como a su familia, la salud y el bienestar, y en especial la alimentación, el vestido, la vivienda, la asistencia médica y los servicios sociales necesarios; tiene, asimismo, derecho a los seguros en caso de desempleo, enfermedad, invalidez, viudez, vejez u otros casos de pérdida de sus medios de subsistencia por circunstancias independientes de su voluntad.

La maternidad y la infancia tienen derecho a cuidados y asistencia especiales. Todos los niños, nacidos de matrimonio o fuera del matrimonio, tienen derecho a igual protección social.

ARTICULO 26. Toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental. La instrucción elemental será obligatoria. La instrucción técnica y profesional habrá de ser generalizada; el acceso a los estudios superiores será igual para todos, en función de los méritos respectivos.

La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz.

Los padres tendrán derecho preferente a escoger el tipo de educación que habrá de darse a sus hijos.

ARTICULO 27. 1) Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten.

2) Toda persona tiene derecho a la protección de los intereses morales y materiales que le corresponden por razón de las producciones científicas, literarias o artísticas de que sea autora.

ARTICULO 28. Toda persona tiene derecho a que se establezca un orden social e internacional en el que los derechos y libertades proclamados en esta Declaración se hagan plenamente efectivos.

ARTICULO 29. 1) Toda persona tiene deberes con respecto a la comunidad, puesto que sólo en ella puede desarrollarse libre y plenamente su personalidad.

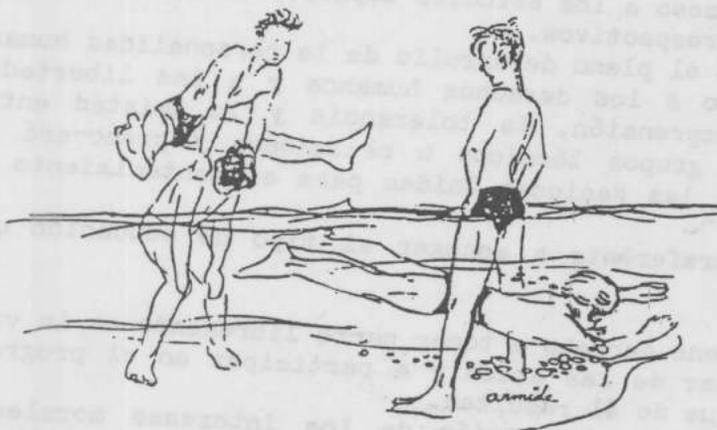
2) En el ejercicio de sus derechos y en el disfrute de sus libertades, toda persona estará solamente sujeta a las limitaciones establecidas por la ley, con el único fin de asegurar el reconocimiento y el respeto de los derechos y libertades de los demás, y de satisfacer las justas exigencias de la moral, del orden público y del bienestar general en una sociedad democrática.

3) Estos derechos y libertades no podrán, en ningún caso, ser ejercidos en oposición a los propósitos y principios de las Naciones Unidas.

ARTICULO 30. Nada en la presente declaración podrá interpretarse en el sentido de que confiere derecho alguno al Estado, a un grupo o a una persona, para emprender y desarrollar actividades o realizar actos tendientes a la supresión de cualquiera de los derechos y libertades proclamados en esta Declaración.

5 - SALUD, SEGURIDAD Y EMERGENCIAS

- * "Decir qué precauciones deben tomarse para nadar con seguridad, zambullirse de pie en un lugar de más profundidad que tu estatura. Nadar 25 metros, durante la natación, detenerte, dar vuelta rápida y continuar nadando".
- * "Describir cómo tratar casos de salvamento acuático".
- * "Explicar qué procedimiento se sigue para tratar heridas punzantes causadas por clavos, anzuelos u otros objetos, y mordidas de perros".
- * "Describir cómo se puede reconocer y tratar casos de insolación y agotamientos por calor".
- * "Demostrar cómo administrar los primeros auxilios en casos de fracturas de clavícula, brazo, antebrazo, pantorrilla, etc...".
- * "Improvvisando una camilla, con la ayuda de varias personas bajo tu dirección, demostrar cómo transportar a un herido y a una persona que haya perdido el conocimiento".



Reglas de seguridad para nadadores. La mayor parte de las muertes en el agua son debidas a enfermedades (ataques, indigestiones, debilidades del corazón...), o fatiga. Por lo tanto, si tu salud es vulnerable en estos aspectos, no debes practicar la natación, o hacerlo sólo bajo la vigilancia estrecha de otras personas convenientemente capacitadas para ayudarte.

1.- Cuando la natación se practica en el mar, en un lago, en un río o en un estanque no bien apropiados, las precauciones deben extremarse. Nunca te arrojes a nadar cerca de una caída de agua o un tunel, porque la corriente tiene fuerza envolvente.

2.- Si no sabes nadar no debes introducirte en el agua cuyo nivel sea superior

a la altura de tu cintura. Si eres principiante, que el agua te llegue sólo hasta los hombros, y si eres buen nadador, el nivel puede sobrepasar la cabeza.

3.-Siempre nada con un compañero. Mantengan siempre la vista el uno en el otro y no muy alejados. Tú eres su protector, igual que él lo es de ti.

4.-Espera por lo menos dos horas después de haber comido, antes de meterte en el agua.

5.-Sigue inmediata y concienzudamente todas las reglas y órdenes que te dé el encargado de la actividad.

6.-Nunca te zambullas o tires de cabeza en aguas que no conoces o que están turbias; introduce primero los pies y explora el fondo para comprobar que no hay piedras, troncos, ramas u otros objetos peligrosos y que el agua tenga la profundidad debida. Los ríos, sobre todo, suelen ser traicioneros, después de una crecida por las lluvias, sus fondos varían y pueden arrastrar rocas, arena, troncos y otros objetos y uno no darse cuenta.

7.-Nunca oses jugar al ahogado o al tonto, pues cuando de verdad estés en apuros, nadie te hará caso, porque creerán que es un juego.

8.-Nunca tampoco nades grandes distancias, a menos que alguien bien entrenado te acompañe en un bote.

Precauciones que deben tomarse para zambullirse de pie en un lugar de más profundidad que tu estatura.

1.-Pide información sobre la profundidad de la piscina (parte más honda y parte más baja), así como del estanque, río o playa en que te vas a tirar. Si el agua está turbia, sigue las indicaciones del # 6 anterior.

2.-Al tirarte tápate la nariz con una mano, de modo que el agua no pueda entrar, ya que la presión vertical será tan fuerte que el agua puede penetrar hasta los senos frontales y causar una sinusitis muy dolorosa.

3.-Si la altura de la tirada es grande, junta bien las piernas y los brazos.

4.-Si te tiras en la parte más baja o menos profunda, tienes que adoptar la posición de sentado al hacer contacto con el agua, de modo que al subir las piernas evites un contacto brusco con el fondo y así no sufras lesiones.

5.-Al entrar en el agua abre los ojos, sobre todo en las partes profundas.

6.-Al llegar al fondo impulsa tu cuerpo haciendo presión con las piernas, de modo que la salida a la superficie sea más rápida y sin pérdida de tiempo.

Consejos a los nadadores o bañistas: Antes de entrar en el agua es bueno hacer ejercicios de flexibilidad para estirar y calentar los músculos, evitando así los posibles calambres por el cambio de temperatura.

Es bueno también mojarse primero en una ducha o con el agua del mismo mar o piscina, así se ambienta el cuerpo al agua.

SALVAMENTO ACUATICO

El salvamento que puedes realizar no consiste en arrojarte al agua y rescatar a la persona que se ahoga. Esto sería peligroso, a no ser que seas un nadador perfecto. Lo más conveniente es realizar el salvamento desde tierra, o con una lancha.



Si eres tú quien cae accidentalmente al agua y sabes nadar, debes salir a la superficie lo más rápidamente posible.



Conserva tu serenidad, mide tus fuerzas y no hagas movimientos inútiles. Nada hacia una dirección propicia para el salvamento. Si la corriente es muy violenta, no trates de luchar contra ella, sino que debes orillarla. Procura deshacerte de las prendas de vestir más estorbosas.

El método más fácil y seguro para rescatar a una persona que se está ahogando, consiste en dirigirse hacia ella en un bote de remos, o en una lancha. Si no dispones de ninguna embarcación procura arrojar algo que flote, atado a una cuerda (salvavidas), tan cerca del necesitado como sea posible. Asegura el extremo de la soga. Si el que se ahoga se encuentra cerca de la orilla, alárgale una garrocha, una camisa o una rama.



En caso de que el ahogado esté lejos y no haya qué arrojarle, y tú eres un buen nadador, aligérate de ropa y llevando una prenda de vestir en la boca, haz que se agarre a ella y arrástralo hasta la orilla.



Alcánzalo aproximándole una rama.

Es muy peligroso acercarse hasta el alcance de las manos de una persona que se ahoga, pues instintivamente tiende



Lánzale el extremo de una cuerda.

a agarrarse y forcejar por salvarse, pudiendo poner en aprietos al salvavidas e incluso ahogarse los dos.

Hay diferentes objetos que sirven de salvavidas: un pequeño bote, un chaleco inflable, galones plásticos llenos de aire y bien tapados, un tubo de rueda de vehículo bien inflado y la guindola salvavidas. Este último es el más común. Es un salvavidas en forma de anillo que se lleva colgado en la parte exterior de los barcos, de modo que permite lanzarlo al agua con prontitud. También se encuentra en los balnearios y piscinas de los clubs, en lugares bien visibles. En general, un bastón, una tabla o un objeto que flote, atado al extremo de una cuerda, hace las veces de "salvavidas".

TRATAMIENTO DE HERIDAS PUNZANTES

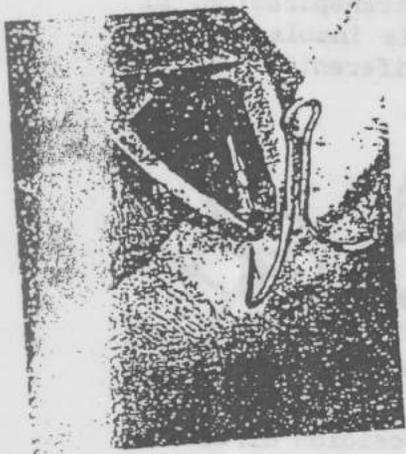
Los objetos punzantes (agujas, alfileres, clavos, aguijones, alambres de púas, espinas, etc...) suelen producir lesiones mínimas, pero no exentas del peligro de infección, puesto que el orificio que causan suele ser estrecho, y por tal razón no se sangrará libremente y son muy difíciles de limpiar.

Lo recomendable como primeros auxilios es lavar con agua oxigenada o con alcohol y luego aplicar tintura de yodo, mercurocromo, merthiolet o cualquier otro buen desinfectante.

Tan pronto se pueda, debe consultarse un médico, sobre todo si la herida ha sido producida por un clavo u otro objeto metálico oxidado, ya que se corre el

riesgo de contraer el tétanos. Este riesgo es mayor si en el sitio hay algún establo o se crían caballos, pues es bien sabido que en el estiércol del ganado, se encuentran más frecuentemente los microbios del tétano.

En el caso de que no sea posible el tener la opinión del médico por la lejanía en que se encuentre, deberá procederse a inyectar una dosis de Toxina Antitetánica, procurando siempre consultar al médico lo antes posible.



Si la herida ha sido causada por un anzuelo, la forma de éste impedirá el extraerlo hacia atrás o haciéndolo retroceder. Habrá entonces que empujarlo aun más, tratando de que la punta salga de la piel. Con una cuchilla o navaja filosa, previamente desinfectada, se hará un pequeño corte para ayudar la salida de la punta, y con la ayuda de una pinza se extraerá el anzuelo.

Si se hace imposible extraerlo debido a su forma (ver el grabado), se empleará una pinza de corte para quitar la púa del anzuelo y poder sacarlo retrocediendo.

Luego se hará el aseo de la herida como se indicó más arriba.

MORDIDAS DE PERROS

La rabia o hidrofobia es una enfermedad terriblemente dolorosa que pueden contraer los perros, gatos, ratas, murciélagos y otros animales. Esta enfermedad puede transmitirse a los seres humanos por la mordedura de un animal con rabia, o por contacto de su baba con una parte herida.



Desconfía de todo perro que espumea por el hocico y se muestra quieto o camina tambaleándose, con la cabeza baja y la cola entre las patas, pero que muerde a toda persona que se le acerque, aunque ésta sea su amo; un perro así es casi seguro que está enfermo con la rabia. Otro tipo de perro rabioso es el que corre sin dirección determinada, babeando y mordiendo a las personas y animales que encuentra a su paso. Sin embargo, a veces los perros atacados de hidrofobia no muerden; pero de cualquier manera es peligroso hasta acercarse a ellos, porque pueden contagiar con su saliva.

Un animal con rabia ha de morir inevitablemente; y más vale matarlo cuanto antes solicitando la intervención de una autoridad sanitaria.

Cuando alguien ha sido mordido por un perro u otro animal que se sospeche esté rabioso, atiende primero al animal y después a la persona mordida, porque la rabia tardará cuando menos unos veinte días para desarrollarse. Procura que se atrape vivo al animal y se lleve a un veterinario o un instituto antirábico; si ya ha muerto o hay que matarlo a la fuerza, manda al menos la cabeza en hielo para ser examinada. Esto debe ser hecho por una persona experimentada, de lo contrario se corre el peligro de contraer la enfermedad.

La persona mordida deberá consultar siempre al médico y someterse al tratamiento que él le indique. Mientras tanto, deja sangrar un poco la herida, lávala sin tocarla echándole chorros de agua fría, preferentemente poniendo la parte herida bajouna llave. Después, sigue lavándola durante quince minutos con agua y jabón simplemente, y luego cura la herida.



AGOTAMIENTO POR CALOR E INSOLACION

El agotamiento por calor ataca normalmente a personas encerradas en un salón demasiado caliente y poco ventilado, pero también puede suceder bajo los rayos del sol.

La cara del paciente se pone pálida, con sudor frío en la frente. La respiración es poco profunda. Todo el cuerpo puede estar pegajoso debido a la transpiración. El vómito es común. No lo confundas con la insolación que requiere de un tratamiento enteramente diferente.

Los primeros auxilios para agotamiento por calor:

Dado que el agotamiento por calor puede considerarse un shock producido por calor, el dar un tratamiento para shock puede considerarse apropiado. Coloca al paciente en un lugar sombreado y fresco y haz que se acueste con la cabeza y hombros más bajos que el resto del cuerpo. Si es posible mételo en cama. Dale a tomar pequeños sorbos de agua salada, en proporción de una cucharadita de sal en un vaso de agua.



Tratamiento de shock

INSOLACION: La insolación es causada normalmente por la exposición directa y prolongada al sol. Siempre es de cuidado, y debe llamarse a un médico inmediatamente.



La cara del paciente se pone roja, caliente y seca. La respiración es lenta y ruidosa, sonando algunas veces como un ronquido. La piel se siente seca y caliente. En casos graves, el paciente puede quedarse inconsciente.

Primeros Auxilios para Insolación:

Mientras aguardas a que llegue el médico, coloca al paciente en un lugar fresco y sombreado, acostándolo con la cabeza y hombros más altos que el resto del cuerpo. Desnúdalo hasta dejarlo sólo con la ropa interior y trata de enfriarlo, especialmente la cabeza con agua fría o si tienes hielo a mano, mejor. Usa toallas o ropa empapada en agua fría. Mantenlo frío, vertiendo agua sobre él o sumergiéndolo en agua fría de cuando en cuando. Si dispones de una sábana, colócala sobre el paciente y mantenla empapada con agua fría. Cuando el cuerpo del paciente se haya enfriado, detén el tratamiento por algún tiempo para ver si vuelve a calentarse nuevamente. Si sucede, continúa con el tratamiento. Cuando recobre el conocimiento, permítele que beba toda el agua fría que quiera.

CASOS DE FRACTURAS DE HUESOS

Las fracturas, por lo que afecta a los músculos y órganos adyacentes al hueso, las podemos clasificar en:

Fractura simple o cerrada. Es aquella en la que el hueso, al romperse, no atraviesa la piel ni afecta algún órgano, músculo o ligamento. El peligro de infección es mínimo, pero esta fractura se puede agravar por falta de cuidado al manejarla; un hueso roto generalmente tiene astillas o aristas aguzadas que pueden atravesar los músculos, nervios, arterias y venas, pudiendo producir serias heridas internas si no se tiene precaución de evitar el movimiento.

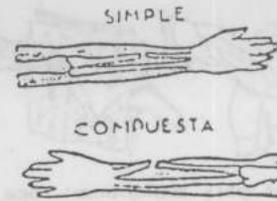
Las fracturas simples se reconocen por los siguientes síntomas: 1.-El paciente pudo haber oído o sentido el hueso romperse y experimenta un dolor agudo cerca o en el lugar de la fractura.

2.-Pérdida total o parcial del movimiento. Se percibe la sensación de crepitación (ruido de rayaduras, producido al rozar los extremos del hueso), cuando se mueve.

3.-La fractura queda muy sensible a la palpación; siguiendo con los dedos el hueso, puede encontrarse el sitio de la fractura.

4.-El miembro aparece deformado y alargado o acortado al compararse con uno sano.

5.-La hinchazón principia en alto grado a los pocos minutos.



Fractura compuesta o abierta. Es aquella en la que el hueso, al quebrarse, produce una herida, pudiendo, además, afectar algún órgano. A menudo asoma el muñón quebrado. Estas fracturas son diez veces más peligrosas que las simples y requieren, además, el cuidado de la herida. A este tipo corresponden las fracturas causadas por bombas, balas u otros proyectiles.

Primeros auxilios para fracturas. El peligro de las fracturas es que un manejo incorrecto pueda convertir una fractura simple en compuesta. Así, hay que hacer una parte del trabajo, pero es más importante "lo que no hay que hacer".

1) Manda a buscar un médico o una ambulancia. Da el tratamiento para la conmoción, la cual casi siempre se presenta. Mantén cómodamente y abrigado al paciente hasta que llegue el médico.

2) Si desde un principio aparece la hemorragia, atiéndela inmediatamente. Si el hueso quebrado sale fuera de la piel, aplica un antiséptico sobre la herida, y después una compresa de gasa esterilizada. En las fracturas compuestas el mayor peligro reside en la infección. Es una buena precaución el preparar un torniquete, para aplicarlo en caso de que llegara a brotar la sangre.

3) Deja al paciente exactamente donde se encuentra, mientras le aplicas el primer auxilio. El paciente sólo podrá moverse cuando haya sido entablillada la parte fracturada.

4) No trates de acomodar el hueso roto, pues sólo conseguirás agravar la curación. Este es un trabajo de médico.

Entablillamiento. En casos de extrema urgencia, cuando sea absolutamente necesario mover al paciente antes de la llegada del médico, o cuando haya de transportarse hacia él, habrá que entablillarse antes el miembro fracturado. El entablillado sirve para soportar el peso que sostenía el hueso mediante el conjunto de tablillas que se emplean para inmovilizarlo; además, protege las heridas del miembro afectado. Si no se entablillara un hueso roto, el movimiento de las partes fracturadas podría originar complicaciones, ya que los músculos ejercen una fuerte tensión, halando los huesos rotos, los cuales pueden causar heridas internas de seriedad.

Tablillas o férulas Son algo de material duro que puede aplicarse al hueso roto, y hacerlo rígido para prevenir que el movimiento corte los músculos. Las tablillas deben ser más largas que el grueso del miembro.



Materiales para férulas: tablas, palos, sombrillas, periódicos, tubos de cartón.

Pueden usarse materiales rígidos como: tablas, palo de escoba, sombrillas, varios periódicos enrollados, cartón grueso, una rama rígida, bastones, pencas, etc...

Cómo colocar un entablillado. Rodea primero el miembro con algún material



Materiales para acolchonar: ropa, papel arrugado, almohadas, hierba, musgo.

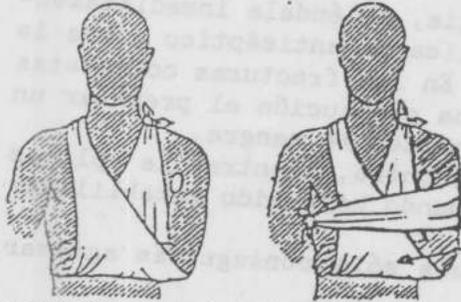
blando como tela, lana, algodón, trapos, papel arrugado, una toalla, pañoletas, paja... Si hay herida, cúbrela con una venda de gasa esterilizada, cuidando que el vendaje no quede muy apretado. Ata las tablillas al miembro roto por

varios puntos usando pañoletas, pañuelos, vendas de rollo, tiras de tela, cinturones. Las tablillas no deben ejercer presión sobre la parte rota.

Fractura de la clavícula. Para esta fractura no se emplean tablillas, sino un vendaje. Los síntomas de una clavícula fracturada son: el accidentado siente la necesidad de sujetar el brazo con la otra mano; surge dolor y aparece la inflamación sobre el hueso; el hombro se mueve hacia atrás y hacia adelante.

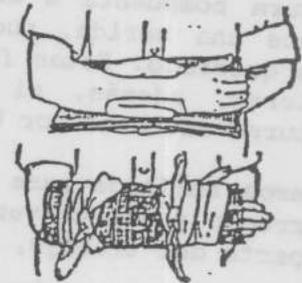
Coloca en la axila del paciente un cojinete de ropa o de algún material blando, y venda el brazo al costado con una "venda angosta". Asegúrate que el vendaje no esté muy apretado y que vaya a cortar la circulación del brazo. Con esto conseguirás mante-

ner separados los extremos de la clavícula rota. Coloca el antebrazo del lado dañado en un cabestrillo de "venda triangular", cuidando que la mano quede más alta que el codo.



Para la fractura de la clavícula se aplica un vendaje.

Cómo hacer un entablillamiento utilizando como tablillas improvisadas, periódicos enrollados.



Fractura del brazo. Es la rotura del hueso que va del codo al hombro (húmero). Toma el brazo por cada lado de la quebradura y mantenlo en posición casi natural. La inmovilización se hace con dos tablillas desiguales: la corta se coloca por el lado de adentro, desde la axila hasta más allá del codo, y la larga por el lado de afuera, desde el hombro hasta el codo.

Asegura las tablillas al brazo con tiras de tela, primero por la parte superior y después por la inferior del brazo, atándolas por el lado de afuera. Aplica luego un cabestrillo.



Para la fractura del brazo se requiere una tablilla un poco más larga que la distancia del hombro al codo.

Fractura del antebrazo. Es la rotura de cualquiera o de ambos huesos (radio y cúbito) que quedan entre el codo y la muñeca.

Mantén extendida la mano del paciente, con el pulgar hacia arriba al colocar las tablillas, de las cuales se utilizan dos: la exterior un poco más larga para cubrir desde el codo hasta donde se unen los dedos con la palma de la mano, y la interior para abarcar desde el codo hasta la falange. Un ayudante sostendrá el hueso roto tomándolo a cada lado de la fractura. Una vez colocadas fíjalas al antebrazo con tres tiras de tela. Finalmente, coloca un cabestrillo.

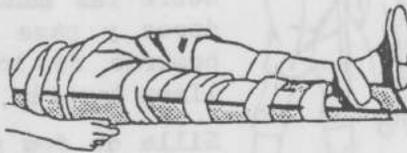
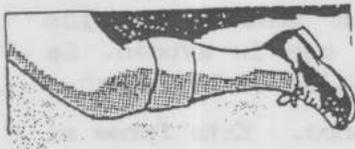
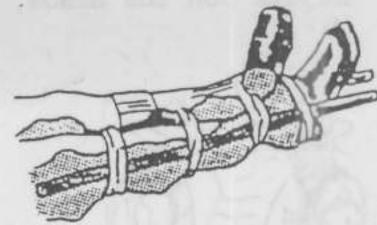


Para la fractura del antebrazo se requieren dos tablillas. Algunos periódicos doblados sirven muy bien para entablillar el antebrazo.

Fractura de la pantorrilla. Usa dos tablillas acojinadas tan

largas como sea la distancia desde la mitad del muslo hasta un poco más del talón.

Coloca las tablillas o férulas una dentro y otra fuera del miembro lastimado y únelas juntas, usando por lo menos cuatro vendas angostas.



Fractura del muslo. Usa dos férulas debidamente acojinadas, colocando una desde el talón hasta la axila, y la otra por dentro de la pierna desde el talón hasta la entrepierna. Sujétalas, usando cuatro vendas angostas para asegurar las dos férulas entre el pie y la ingle; y tres para asegurar la parte superior de la férula exterior al cuerpo.

NOTA: Debido a la fuerza de los músculos, es posible que tiren de las partes rotas del hueso, fuera de la línea normal y encajen las puntas en la carne. Por esta razón, el método descrito es solamente de carácter temporal y de emergencia. El paciente deberá permanecer inmóvil y no deberá transportarse grandes distancias sin que se le aplique una férula de las llamadas de tracción. Normalmente las ambulancias deben tener este tipo de férula.

TRANSPORTACION DE HERIDOS O ACCIDENTADOS

El transporte de una persona herida requiere de mucho sentido común y cuidado. Hay, evidentemente, una gran diferencia entre ayudar a llevar a Juan, desde la escuela a su casa con un tobillo luxado, a conducir a un hombre con la espalda rota desde la montaña donde sufrió el accidente. El primer caso es simple, el otro extremadamente peligroso.

Una persona seriamente herida deberá moverse solamente en caso de extrema urgencia, y eso solamente después de haberle prestado los primeros auxilios y haberle entablillado las posibles fracturas.

FRACTURA DE ESPALDA O CUELLO. ¡Esta es la fractura más peligrosa de todas! Sucede frecuentemente en accidentes automovilísticos y puede ocurrir también cuando alguien se tira de cabeza en aguas desconocidas. Hay dolor agudo. El más ligero movimiento en falso, puede hacer que el hueso roto corte la médula espinal, matando al paciente instantáneamente, o lesionándolo de tal forma que quedará paralizado de por vida. Por ello, ¡NO LO MUEVAS! ESPERA A QUE LLEGUE EL MEDICO O LA AMBULANCIA.



Transporta al paciente si no está seriamente herido y es capaz de caminar con un poco de ayuda.

Ayudas para transportar caminando. Un paciente que ha sufrido un accidente menor pero se siente débil, deberá ayudarse a caminar. Coloca uno de sus brazos sobre tus hombros, sujetando con una de tus manos la suya, y el brazo que te queda libre colócalo alrededor de su cintura.

Transporte de un solo hombre.

La forma más práctica, es llevándolo sobre tu espalda. Coloca tus brazos alrededor de las piernas del paciente, sacando



Si el paciente no es capaz de caminar, pero no está seriamente herido, puedes transportarlo en esta forma.

tus manos bajo sus rodillas. Pasa los brazos del herido sobre tus hombros y sujeta con tus manos, las manos de él (a cablito).



Silla de cuatro manos. Es un método muy apropiado para que dos personas conduzcan un herido que esté consciente. Cada uno de los cargadores toma su muñeca derecha con su mano izquierda, de esta forma los dos Scouts pueden sujetar sus manos uno al otro. El paciente se sienta sobre las manos de los transportadores y pasa sus brazos sobre los hombros de los que le ayudan. Se llama también "Silla de la reina".

Silla de dos manos. Esta forma se puede usar cuando el paciente está inconsciente. Los portadores se arrodillan al lado del paciente pasando un brazo bajo la espalda y

los muslos del paciente, luego se sujetan la mano uno al otro tomándose por la muñeca, levantando al paciente del suelo. También se puede hacer de tres manos.

Camillas. Cuando al paciente hay que moverlo por alguna distancia, o sus heridas son serias, deberá ser transportado en una camilla.

Una puerta no muy pesada, una escalera corta, una reja, podrán ser usadas como camilla si se acojinan convenientemente con cobijas o paja.

Si no tienes a mano una solución como la sugerida, prepara una camilla con dos postes o bordones un poco más largos que la estatura del accidentado, y materiales para confeccionar una superficie sobre la cual poderlo acostar.

Para postes de la camilla, usa unas ramas o palos suficientemente rectos y fuertes; trozos de tubería o tablas, mangos largos de herramientas o remos, bordones, etc...

Para la superficie de la camilla, puedes usar dos o tres camisas scouts, abrigos o materiales similares, volteados al revés y abotonados (mete los postes por las mangas); o usa también cobijas, sacos, lonas, mallas de alambre de gallinero, cuerdas, etc... y hasta pantalones cortos.

Cualquiera que sea el material usado, debes primero probar la resistencia de la camilla, con una persona no herida más o menos del mismo peso del paciente. De no ser así, en caso de ruptura de la camilla, puedes ocasionarle más lesiones al accidentado.

Si no tienes bordones u otra clase de postes para hacer la camilla, pero se encuentra presente toda la patrulla, pueden usar una frazada para efectuar el

CAMILLAS. Dos camisas Scouts y dos bordones, harán una magnífica camilla. Las camisas se usan al revés con todos sus botones abotonados.



Para hacer una camilla con frazadas, coloca un bordón sobre la frazada, dobla unas 2/5 partes, colocando el segundo bordón a una distancia de 15 centímetros de la orilla. Dobla el resto de la frazada hasta la altura del primer bordón.

transporte.

Coloca al paciente sobre la frazada. Enrolla las orillas de la frazada hasta la proximidad del paciente, y arrodillándose todos, levanten con cuidado, tomando la frazada por las orillas enrolladas.



6 - SEÑALACION

- * "Conocer los signos de cada letra del alfabeto y de cada número en Morse, así como los signos convencionales en recepción y transmisión de mensajes".
- * "Ser capaz de enviar un mensaje sencillo".
- * "Cuando se desee pasar la prueba de Morse, con zumbador o chicharra, podrá realizarse en salones, siempre que el transmisor y el receptor se encuentren fuera de la vista el uno del otro".

Siendo bien conocido el Alfabeto Morse, se puede prestar con él grandes servicios, para lo cual es necesario poder establecer regular y debidamente las comunicaciones; esto se consigue mediante una práctica constante y perseverante.

Las aplicaciones del Morse. El Código o Clave Morse puede practicarse con diferentes medios de transmisión, y en realidad es el único que puede usarse de noche, y el único también que se usa en la telegrafía inalámbrica.

Se usan zumbadores, osciladores, chicharras, pitos, linternas, lámparas y los heliógrafos (espejos con luz solar).

CODIGO INTERNACIONAL MORSE

A.—	G.—.—	M.—	S...	Y—.—	5.....
B—.—	H....	N—	T—	Z—.—	6.....
C—.—	I..	O—.—	U...—	1.—.—	7.....
D...—	J.—.—	P.—.—	V...—	2.—.—	8.....
E.	K—.—	Q—.—	W.—	3...—	9.....
F...—	L.....	R...—	X—.—	4...—	0.....
		(.)—.—	(.)—.—	(?)...—	

K—.— Fin del mensaje, adelante y respuesta
 R... Mensaje recibido y comprendido
 V...— Firma

AR...— Proviene de —no se requiere acuse de recibo
 N— Negativo—no
 A.— Afirmativo—si
 IMI...— Repetir

El punto es siempre igual a la unidad de tiempo y la raya es tres veces la duración del punto. Entre cada letra se hace una pausa igual a una raya, y entre cada palabra o grupo de letras se hace una pausa igual a dos rayas. Cada señalador toma su propio tiempo y estilo, pero conserva las proporciones adecuadas entre unidades, letras, etc... viniendo después la velocidad.

Velocidad y exactitud. Al principio no debes tratar de transmitir o recibir

a gran velocidad, ya que así sólo conseguirás confusiones. Lo importante es recibir el mensaje completo. Y cuando ya hayas aprendido completamente el alfabeto, verás que puedes enviar y recibir mensajes con una rapidez de unas cuatro palabras por minuto. Lleva mucho tiempo emplear la clave con rapidez; te puedes considerar muy bueno si logras enviar quince palabras por minuto. Los telegrafistas que envían mensajes año tras año, todos los días, pueden transmitir hasta cuarenta o sesenta palabras por minuto.

Para aprender Morse. Consíguete un compañero que también quiera aprender el Morse. Hagan los dos un trato para enseñárselo mutuamente. Para el punto se dice: "dit", y para la raya: "dah", que es, aproximadamente, como suena la clave en la comunicación radiotelegráfica moderna.

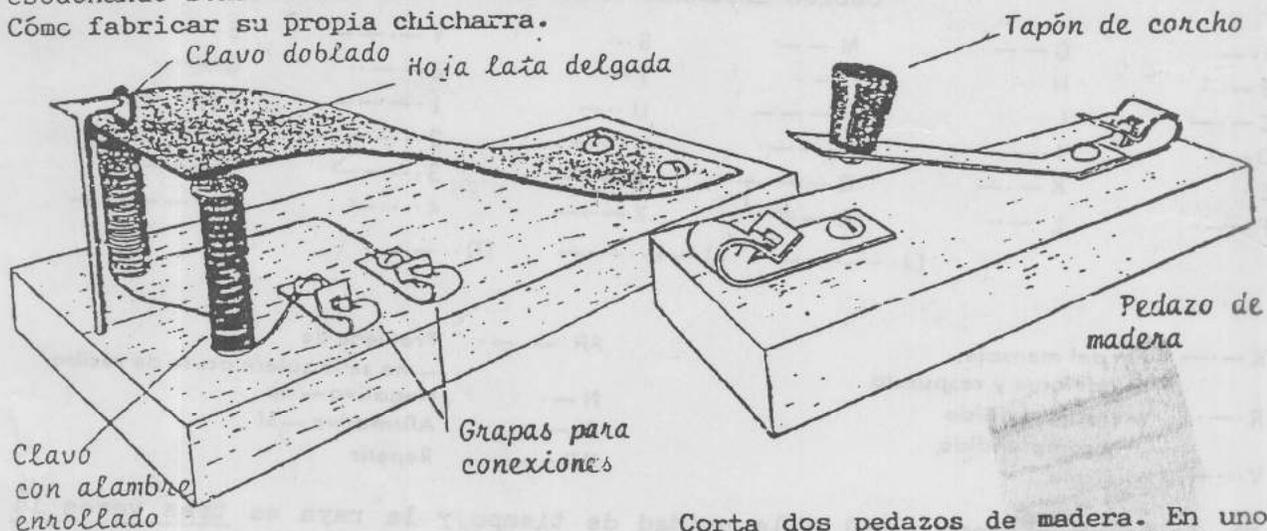
A algunas personas les ayuda aprender la clave por grupos que tengan cierto parecido, como por ejemplo:

SIMPLES		EMPAREDADAS		AISLADAS	
E .	— T	K —.—	—.— R	C —.—	
I ..	— M	P .—.	—.— X	J .—.	
S ...	— O	Ñ —.—		Z —.—	
H	— CH				

CONTRARIAS		NUMEROS	
A —	— N	1 .—	6 —.—
B —.—	— V	2 . .	7 —.—
D —.	— U	3 . . .	8 —.—
F —.—	— L	4	9 —.—
G —.—	— W	5	0 —.—
Q —.—	— Y		

Las letras deben transmitirse sin interrupción, pues de lo contrario presentarían confusiones. Así, por ejemplo, una F—.— mal transmitida puede tomarse por una I.. y una N—.

Aprende estos grupos de letras del Alfabeto Morse, por los oídos, enviando y escuchando sonidos con una chicharra o zumbador preferiblemente.
 Cómo fabricar su propia chicharra.



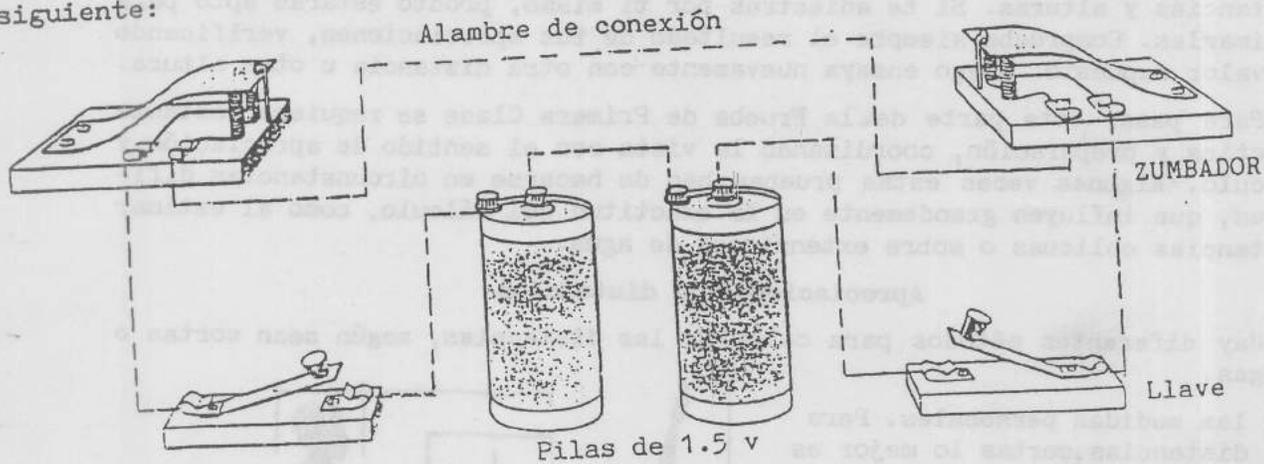
Corta dos pedazos de madera. En uno de ellos clava dos clavos grandes de unas 2 pulgadas y con alambre de embobinar fabrica dos electroimanes, enrollando el alambre alrededor de los clavos, siempre en el mismo sentido y en varias capas. Los dos extremos del alambre deben raspase para quitarle el esmalte y agarrarlos con dos tornillitos a las grapas de conexión. Las grapas no son absolutamente necesarias.

Luego recorta un pedazo de hoja lata fina y colócala como en el grabado,

sujetándola con tornillos o clavos. Toma un clavo largo y después de clavarlo, dóblale la cabeza como en la figura.

Luego fabrica la "llave telegráfica". El tapón de corcho se puede sustituir por un poco de cinta aislante.

Tú y tu compañero interconectarán sus chicharras y llaves en la forma siguiente:



Como podrás notar, para poder transmitir, el que recibe debe mantener cerrada su llave mientras el compañero envía el mensaje, de lo contrario el circuito estará abierto y no pasará la corriente. También la lámina de hojalata de los zumbadores deben estar un poquito separadas de los electroimanes para que puedan vibrar libremente.

Estaciones de transmisión y recepción de mensajes. Cuando se van a transmitir mensajes un poco largos, conviene hacerlo en grupos de tres o cuatro Scouts por estación. Cada uno desempeñará una función individual diferente: un Scout transmitirá el mensaje, otro interpretará las señales que llegan y capta el mensaje recibido, el otro prepara la respuesta y se asegura de que no hay errores en la transmisión, y el último lo dicta, palabra por palabra, al que lo transmite.



Código "Q". Cuando se transmite en telegrafía o fonía, se emplea un código de abreviaciones muy práctico:

- CO = Llamando
- QRZ = Esperando respuesta
- QSL = Todo correcto
- QRX = Favor de esperar
- EEEEEE = Error
- AR = Fin de la transmisión.

7 - OBSERVACION

* "USANDO EL BORDÓN SCOUT, ESTIMAR TRES DISTANCIAS A NO MÁS DE 800 METROS, Y TRES ALTURAS NO MAYORES DE 30 METROS, EN CADA CASO LA APRECIACIÓN SE ADMITE CON UN 10% DE ERROR POR ENCIMA O POR DEBAJO DEL VALOR REAL".

* "SABER RECONOCER CUATRO HUELLAS DE ANIMALES Y HUELLAS DE DIFERENTES SITUACIONES. PODER REPRODUCIR UNA DE ESTAS HUELLAS EN YESO".

MEDICIONES

Toda medición se realiza con ciertos patrones tomados como unidad de comparación; pero para los fines prácticos del Escultismo, basta la estimación hecha sin aparatos o instrumentos. Durante tus excursiones y campamentos, y también en casa, habrá muchas veces en que desees conocer distancias y alturas. Si te adiestras por ti mismo, pronto estarás apto para estimarlas. Comprueba siempre el resultado de tus apreciaciones, verificando el valor supuesto. Luego ensaya nuevamente con otra distancia u otra altura.

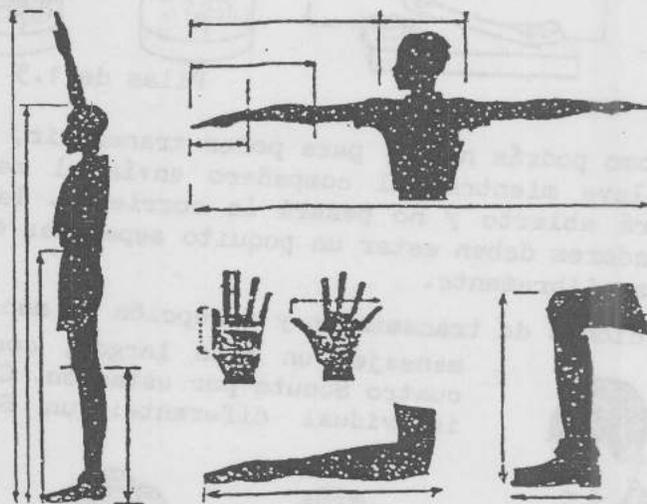
Para pasar esta parte de la Prueba de Primera Clase se requiere bastante práctica y preparación, coordinando la vista con el sentido de apreciación y cálculo. Algunas veces estas pruebas han de hacerse en circunstancias difíciles, que influyen grandemente en la exactitud del cálculo, como al estimar distancias oblicuas o sobre extensiones de agua.

Apreciaciones de distancias

Hay diferentes métodos para calcular las distancias, según sean cortas o largas.

Por las medidas personales. Para las distancias cortas lo mejor es usar la medida exacta de las diferentes partes de tu cuerpo, sin olvidarse rectificarlas de tiempo en tiempo, por que éstas irán cambiando mientras estés en crecimiento.

Longitud del paso. Para el levantamiento de croquis, como para obtener una medida que no requiera gran exactitud, el Scout la mide a pasos. Para esto necesitas obtener la longitud de tu paso ordinario, medido desde la punta del pie que marcha atrás, hasta la punta del que va delante. De este modo obtendrás una unidad aproximada que poseerás siempre.



Para talonar tu paso, procede de la siguiente manera: escoge un lugar plano y horizontal, y mide una distancia de 100 metros en línea recta, marcando visiblemente sus extremos. Recorre a paso ordinario 5 veces esa distancia de un extremo a otro, contando el número de pasos en cada tramo. Divide el número total de pasos entre 600, y obtendrás la longitud de tu paso. Esta medida debes rectificarla cada seis meses.

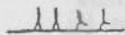
Es conveniente empezar unos pasos antes de la marca inicial y continuar con otros después de la marca final, ya que los primeros y últimos pasos tienden a hacerse demasiado largos.

A simple vista. Sólo una práctica muy grande proporciona un golpe de vista certero. Conviene acostumar tu vista a conocer distancias de 10, 50, 100 y 200 metros, buscando objetos que se encuentren separados entre sí por dichas distancias, como póstes del alumbrado, árboles, etc... Una vez encontrada una distancia, recórrela caminando para acostumbrarte a ella; notarás que la perspectiva te engañará en un principio, haciendo el segundo, tercero y cuarto centenar de metros parezcan más cortos que el primero. Para calcular una distancia relativamente grande, es conveniente dividirla por su mitad en varias fracciones iguales, como de 100 metros.

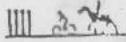
INDICIOS PARA LA APRECIACION DE DISTANCIAS:



1,200 METROS
árboles aislados, edificaciones.



850 METROS
movimiento de las piernas.



700 METROS
se diferencian mejor los hombres



500 METROS
hombres separados de las bicicletas y de los caballos.



300 METROS
hombres en autos y el óvalo de la cara.



200 METROS
piezas del vestido.



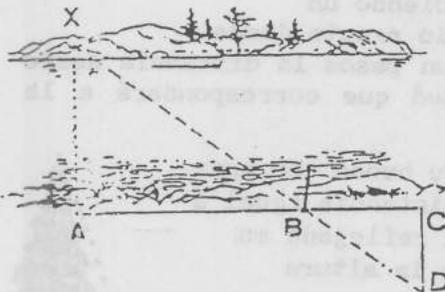
150 METROS
línea de los ojos.



75 METROS
ojos separados, boca, corbata.

Las distancias parecen menores cuando se aprecian sobre el agua o sobre terrenos planos, hacia arriba o hacia abajo, o cuando el sol está a espaldas del observador. Las distancias parecen mayores si se miran acostado o de rodillas, cuando el objeto está a la sombra o es del mismo color del fondo, o cuando se interpone un barranco o un terreno ondulado.

Para pasar la prueba, debes estimar unas diez distancias. Algunas muy cortas la mayor parte de ellas hasta diez metros, y no más de dos mayores de cien mts. No se piden distancias difíciles, como por ejemplo, 85 metros.

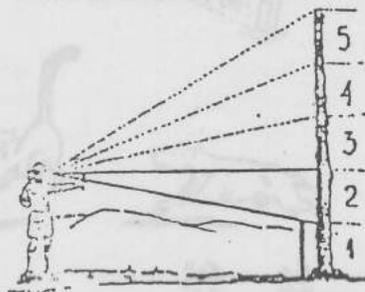


En lugares inaccesibles. Para calcular la anchura de un río, barranco, foso, o de cualquier otro lugar inaccesible, escoge un objeto X sobre la orilla opuesta (un árbol, un poste, una piedra grande...); partiendo de A y en ángulo recto con la visual AX mide a pasos una distancia de 90 metros, por ejemplo. Al recorrer 60 metros, coloca tu bordón (punto B) y camina 30 más para completar los 90 (punto C). Esto es, el bordón se planta cuando se han recorrido las dos terceras partes de la distancia total. Del punto C, sigue en ángulo recto hasta el punto D, en donde el bordón en B y el objeto en X se ven en línea recta. El doble de la distancia de C a D, será la longitud AX, que corresponde a la anchura del río.

Apreciación de alturas

Siempre que puedas, practica con los cinco métodos que aparecen en seguida. Para pasar la prueba debes estimar unas tres o cuatro alturas diferentes.

Si conoces la altura de tu Bordón puedes usar este método para calcular la altura de un árbol.



1-Método de unidades.

Coloca verticalmente un bordón de longitud conocida junto al objeto que deseas medir. Retírate de él, e imaginariamente calcula cuántas veces cabe en dicha altura. Para este fin, puedes utilizar una varita, determinando con un ojo cerrado la longitud de la varita que corresponde a la altura del bordón; ahora desplaza sucesivamente el palito hacia arriba, hasta determinar cuántas veces puede aplicarse esa magnitud al objeto cuya altura aprecias. La altura del objeto la obtienes multiplicando la longitud del bordón por el número de veces que lo contiene la altura.

2-Método de uno a diez. Sitúate en la base del objeto que deseas medir, y a partir de ese punto lleva 9 veces en línea recta sobre un terreno plano y horizontal, una cantidad arbitraria cualquiera, como la longitud de un bordón o de un trozo de cuerda; clava verticalmente una estaca o el bordón en ese punto. Sobre la misma dirección mide ahora una unidad más y fija una señal. En este punto pega la cara al suelo, mira hacia el vértice del objeto, y raya en el bordón el punto en que dicha visual lo corta; mide la longitud entre el suelo y la marca. La altura del objeto será diez veces mayor.



Por este método la altura del árbol es diez veces la marcada en el bordón.

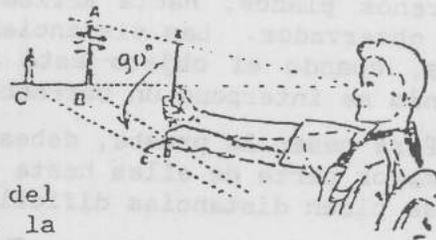
3-Método de las sombras. Se emplea en días de buen sol, cuando los objetos proyectan sombras. Clava tu bordón en el suelo y mide su sombra. Calcula cuántas veces cabe la sombra de tu bordón en la sombra del objeto. Multiplica la altura de tu bordón por ese número, y obtendrás la altura del objeto.

Por la sombra de un árbol puedes estimar su altura.



4-Método del leñador. Es el que emplean los leñadores para saber hasta dónde va a llegar un árbol al derribarlo. Toma una varita cualquiera y colócate a una buena distancia del objeto que vas a medir.

Extiende tu brazo completamente, sosteniendo la varita en posición vertical. Cierra un ojo. Mueve la varita de modo que tu ojo abierto vea su punta señalando la del objeto. Ahora mueve tu mano hacia abajo, deslizándola por la varita, hasta que tu pulgar coincida con la base del objeto. Sin mover el cuerpo, gira lentamente la varita desde la posición vertical a la horizontal, haciendo un giro de 90 grados. En esta posición toma nota del sitio exacto donde la punta de la varita parece tocar el suelo. Mide con pasos la distancia desde la base del objeto hasta este último punto, longitud que corresponderá a la altura que deseas conocer.

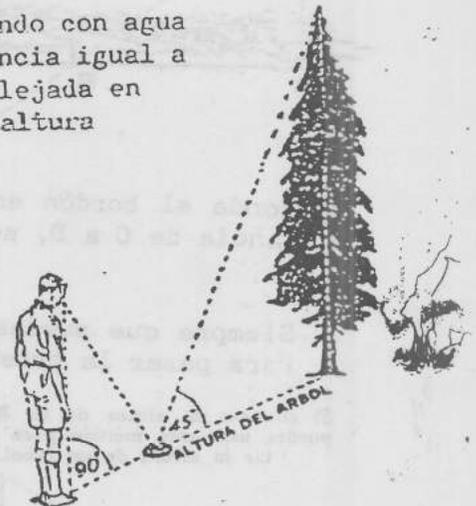


5-Método de reflexión. Se coloca en el suelo un plato hondo con agua turbia, entre el árbol y tú. Retírate del plato una distancia igual a la altura de tus ojos. Cuando veas la punta del árbol reflejada en el agua, la distancia del plato al árbol será igual a la altura del árbol.

LAS HUELLAS

El Scout se mantiene alerta y bien dispuesto a la observación, obteniendo así conocimientos de la Naturaleza y gratas sorpresas.

Hay muchas personas que no saben distinguir las huellas o sus características, pero el Scout debe saber distinguirlas, ya que le será muy útil en sus juegos, excursiones, campamentos y servicio a los demás.



Diferentes huellas



LAS HUELLAS HUMANAS. Esta parte de la prueba comprende el estudio de huellas sencillas dejadas por seres humanos. Las huellas humanas producen muchísima información a quien las entiende; podrás determinar la edad aproximada, el sexo, el peso, la estatura, y aun la cojera y la ceguera si existen. Estos hechos han probado su valor en el pasado y aún siguen siendo útiles en los métodos de hoy en día contra la prevención del crimen. Los Scouts pueden hacer uso de este conocimiento de diferentes modos, especialmente en juegos amplios y en pruebas de observación, o para encontrar el camino de regreso siguiendo sus propias huellas.

Las Patrullas pueden adiestrarse en la playa o preparando una cierta extensión de terreno, barriéndolo y mojándolo convenientemente; luego hacen pasar a los Scouts y a otras personas, con y sin zapatos, examinando las diferencias y características de cada pisada; deben hacerse dibujos, y si es posible obtener fotografías de huellas bien logradas.

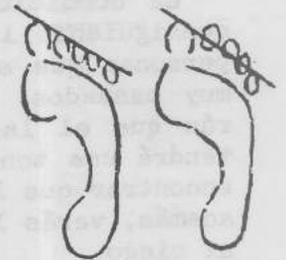
Con un poco de tinta de imprenta o pintura de agua pueden hacerse buenas huellas permanentes. La persona que va a hacer las huellas debe pararse sobre una superficie metálica cubierta ligera y uniformemente de la tinta o pintura, y luego pararse sobre una hoja blanca de papel o cartulina. La tinta se lava del pie con un poco de aguarrás y la pintura con agua antes de que se seque.

Huellas de pie calzado. La forma y el tamaño del calzado determinan con cierta exactitud la clase de bota o zapato que usa una persona. Al comparar dos huellas de calzado, debes prestar atención a los siguientes puntos: (1) longitud total de la huella, del talón a los dedos; (2) ancho máximo de la planta; (3) largo del tacón; (4) ancho del tacón; (5) altura del tacón, si la huella está en terreno suave; (6) número, forma y disposición de los relieves de las suelas y tacón; (7) cualquier otra marca distintiva apreciable; y (8) si hay una sucesión de huellas, la longitud del paso desde los dedos de una huella al extremo del tacón de la siguiente.



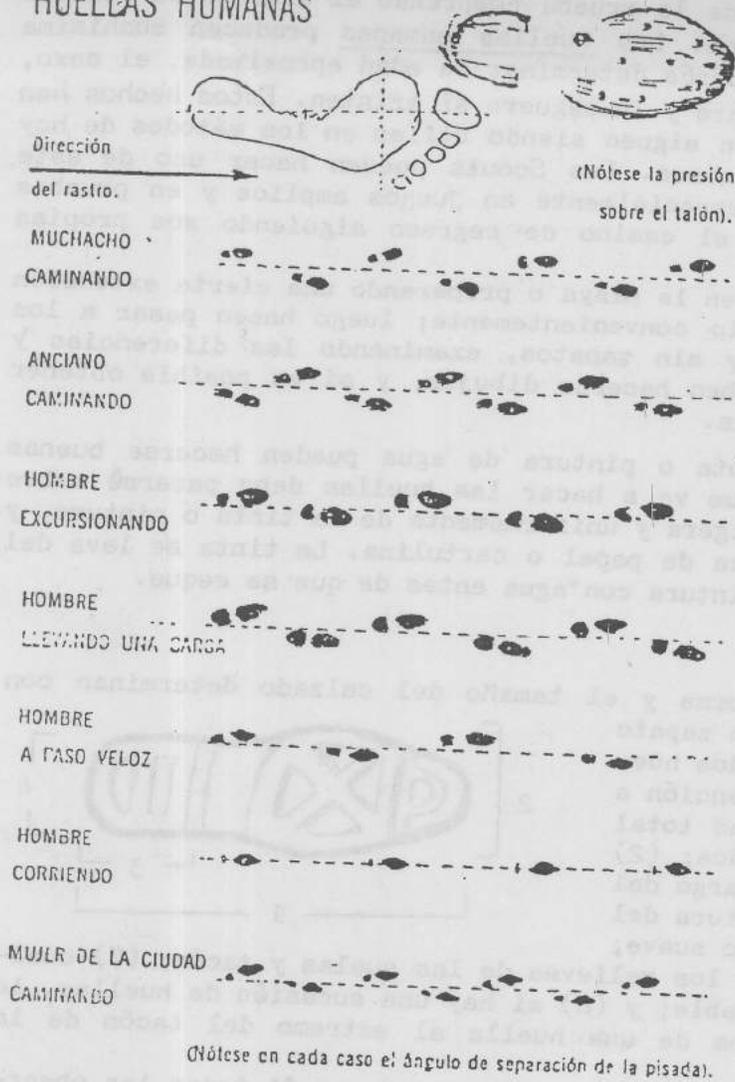
Lo mejor es dibujar un croquis de la huella, señalando en él todas las observaciones y medidas, para poder comparar con las siguientes huellas. La medida de los dedos al tacón no es la longitud verdadera del paso, pero se hace así para evitar interferencia con las mismas huellas.

Huellas de pie descalzo. Para medir las huellas del pie que sigues, traza una línea desde el extremo del dedo pulgar a la punta del pequeño y haz un dibujo anotando la posición que, con relación a dicha línea, ocupan las huellas de los tres dedos restantes. Cuando pueda presentarse confusión de huellas, realiza el mismo trabajo, hasta encontrar la que buscas. La posición de los dedos del pie cambian en cada individuo.



De hecho, los dedos te dan cinco de las diez principales características que permiten identificar una huella de otra. Otras tres son la forma de la planta del pie; la línea del frente que esté directamente abajo de los dedos, la línea del lado exterior del pie, y la línea más larga del lado interior. Dos más dependen del empeine: dónde toca el suelo y dónde no lo toca.

HUELLAS HUMANAS



Características de las pisadas del hombre. Las diferencias en los tipos de huellas humanas pueden expresarse en términos de sexo, edad, condición física o velocidad. Estas son las diferencias simples. Pero la prueba no trata de huellas solas, sino de una serie de impresiones en sucesión.

La diferencia entre los sexos se reconoce fácilmente, aun en estos días en que las mujeres usan calzado más racional y natural. El calzado de una mujer es más angosto; la impresión del tacón, aun cuando sea bajo, es de menor tamaño, e imprime más profundamente por razón de un área menor; los dedos son más puntiagudos y generalmente imprimen más profundamente, la longitud es generalmente menor, y la del paso también. El calzado de los niños es más ancho para su longitud y las impresiones son menos profundas.

La edad da algunas diferencias que pueden leerse fácilmente; la gente de edad camina más lentamente, con pasos más cortos, dejando sus pies más separados; el camino seguido no es tan recto, y no dejan

huellas tan claras.

La condición física afecta naturalmente el andar de una persona, y por consiguiente la huella que deja en el suelo. Te sugiero comparar huellas de personas que sean (o puedan estar) ciegos, cojos, o jorobados, o que estén muy cansados. Si un hombre tiene lastimada una rodilla, sus huellas mostrarán que el lado interior de su calzado choca contra el suelo, y el talón tendrá una tendencia a volverse hacia afuera. La ceguera puede deducirse al encontrar que los pies se plantan muy apartados y que el camino es incierto; además, verás las marcas de un bastón o las huellas de un perro que acompaña al ciego.

Además hay ciertas diferencias que conciernen a la estatura y al peso de la persona que deja la huella. La longitud del paso y el tamaño del calzado darán normalmente alguna indicación de la estatura. La profundidad de las huellas hechas en el suelo blando puede dar una idea del peso; la gente excesivamente gorda está inclinada a dar sus pasos cortos y más apartados.

Las diferencias con respecto a la velocidad quedan ilustradas en el dibujo,

que sugiere el modo de adiestrarte por tí mismo en este conocimiento. Caminando a paso ordinario el pie se apoya completamente en el suelo. Corriendo, se observan las puntas de los pies muy marcadas; los tacones casi no se ven; se desplaza hacia atrás un poco de tierra o arena; la distancia entre las pisadas es mayor. La cojera puede deducirse de lo siguiente: la diferencia en la longitud del paso; las huellas de los pies generalmente son por pares, y en el curso de la huella encontrarás dos impresiones, un espacio, dos impresiones más, y así sucesivamente; la pierna afectada da el paso más largo; la sana, teniendo que lanzarse tras ella, da el paso menor; si el talón está lesionado, del lado afectado se imprimirán los dedos ligeramente y viceversa.

Llevando un peso, las pisadas quedan más marcadas, principalmente el talón; la longitud del paso se reduce, y el ángulo de marcha se abre, mostrando los dedos una tendencia a volverse hacia afuera.

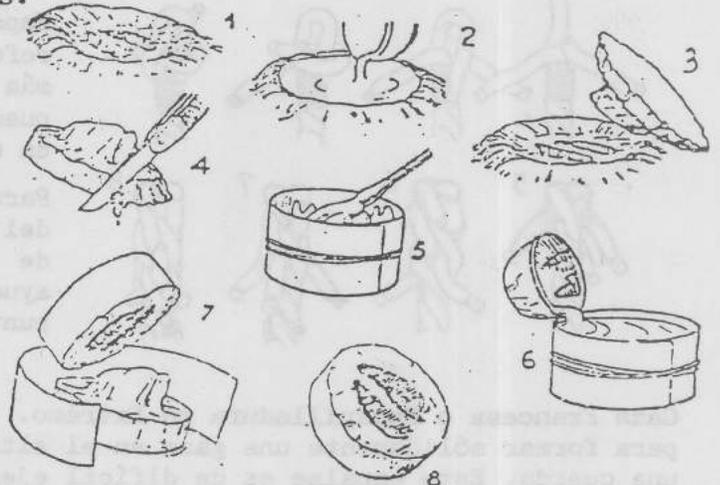
Una persona caminando hacia atrás para despistar, se delata en la pisada, pues, además del paso más corto, dejará una huella más profunda en los tacones y con las puntas vueltas hacia adentro.

La clase de persona no es tan fácil deducir, pero el tipo de calzado y su condición te serán de alguna ayuda. Los tipos de calzado hoy en día son muy semejantes, y será solamente cuando tomes un tipo particular de calzado para un trabajo particular cuando la deducción pueda ser fácil.

Cómo obtener reproducciones de huellas.

Escoge una buena huella que esté impresa en suelo duro, retira las piedras, corta la hierba, forma un montecillo de tierra alrededor de ella, como se ve en la figura, y rocíala con un poco de talco en polvo; esto es para rellenar los agujeritos que haya en la huella, de modo que debes usar la menor cantidad posible de talco.

Vierte agua en una lata y después yeso hasta que sobresalga un pequeño montecillo; remueve la mezcla sin perder tiempo; cuando tenga una consistencia de crema espesa, viértela cuidadosamente sobre la huella, hasta que adquiera un espesor de unos cinco centímetros. Con la ayuda de un trozo delgado de madera puedes imprimir el nombre del animal que dejó la huella, la fecha y el lugar en el cual la encontraste. Al cabo de unos veinte minutos (no menos) cava la tierra alrededor de la huella y levanta con cuidado la placa de yeso. Lava con agua y un cepillito suave la tierra que se le haya adherido.



Para obtener una reproducción real, deja secar la placa negativa y embadúrnela con aceite o solución muy espesa de jabón. Coloca sobre ella un molde de cartón que adopte la forma deseada, y vierte ahora el yeso. Pinta y barniza la reproducción, que podrás conservar en tu Rincón de Patrulla.

8 - PIONERISMO

* "Ejecutar con limpieza y prontitud y saber las aplicaciones de cada uno de los siguientes nudos: Amarre Redondo, Empalme de Cola de Puerco, Gaza Francesa o Encapilladura en Extremo, Nudo de Silla de Bombero, Nudo de Arnés de Hombre y Ballestrinque Doble".

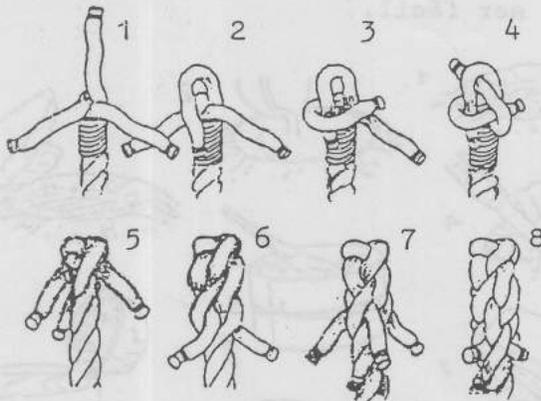
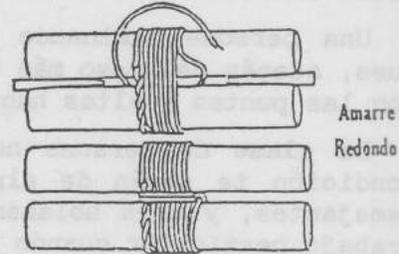
* "Saber utilizar y mantener el Hacha de Leñador.

* "Hacer una construcción en miniatura, utilizando los amarres necesarios ya aprendidos".

CABULLERIA

Además de los Nudos y Amarres que ya has aprendido, debes conocer algunos más, que son muy útiles, sobre todo en los campamentos. Pídele a tu Jefe de Tropa que te explique cómo hacerlos.

Amarre Redondo. Habiendo hecho ya los amarres de 2da. Clase: Cuadrado y Diagonal, encontrarás que éste es muy sencillo, a la vez que muy útil, pues se emplea para unir dos troncos o palos que deben permanecer paralelos o ligeramente separados del paralelismo.



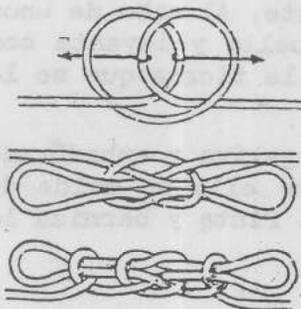
Empalme de Cola de Puerco. En lugar de reforzar el cabo de una cuerda con otra más delgada para que no se deshilache, puede empalmarse su cabo con este nudo, en una forma más duradera.

Para entrelazar las puntas, a partir del paso #5, se puede emplear un pedazo de alambre o un palito fuerte que ayudará a abrir espacio para pasar las puntas.

Gaza Francesa o Encapilladura en Extremo. Se usa para formar sólidamente una gaza en el extremo de una cuerda. Este empalme es de difícil ejecución, por lo que debes solicitar que se te enseñe prácticamente.



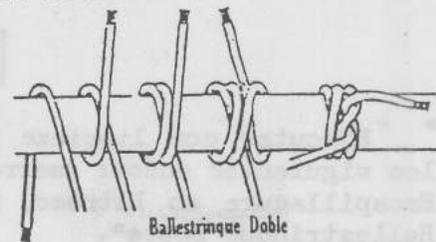
Gaza Francesa o Encapilladura en Extremo



Nudo de Silla de Bombero

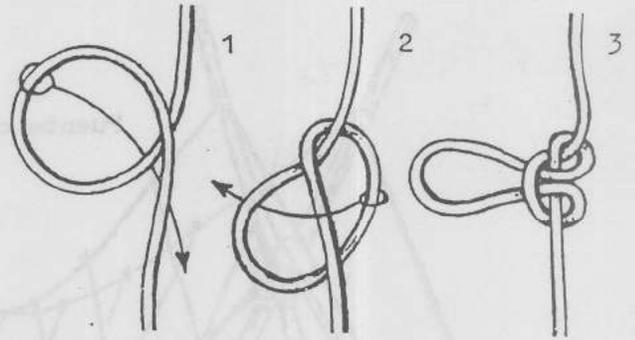
Nudo de Silla de Bombero. El nombre te indica que este nudo es para fines de rescate, por lo que debes estar "Siempre Listo" para hacerlo rápida y correctamente con la clase de cuerda que resista el peso de una persona. En vista de que el nudo proporciona dos gazas, puedes emplearlo para izar a una persona inconsciente, pasando una de las gazas por debajo de los hombros del accidentado y la otra por debajo de sus rodillas.

Ballestrinque Doble. Se emplea para sujetar una cuerda a un mástil, tronco o argolla, u otra cuerda, especialmente cuando el esfuerzo de la cuerda se hace en dirección paralela al mástil. También se emplea para rematar temporalmente el extremo de una cuerda o sogá.



Ballestrinque Doble

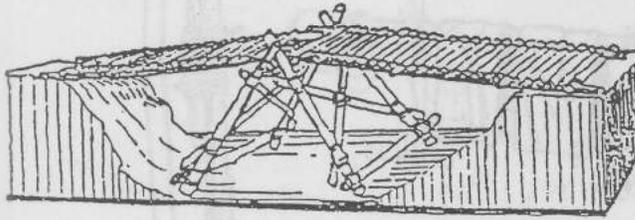
Nudo de Arnés de Hombre. De nuevo el nombre del nudo te indica uno de sus usos, el de halar, ya que el arnés de un caballo es para conducir una carreta. En general sirve para hacer una gaza, que no deba deslizarse, en el centro o en el extremo de una cuerda.



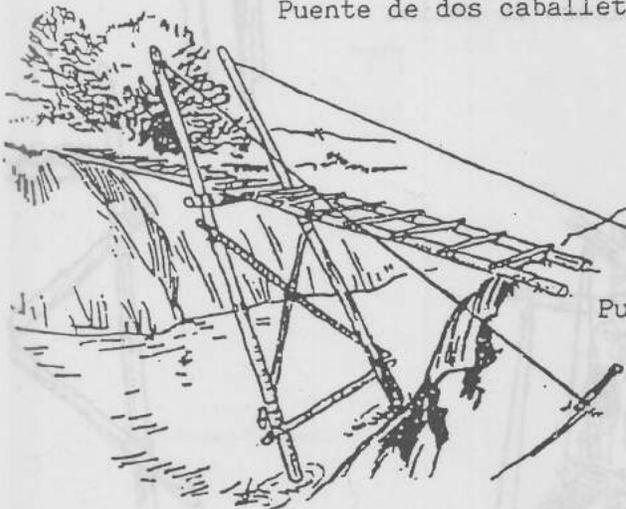
Nudo de Arnés de Hombre

CONSTRUCCIONES

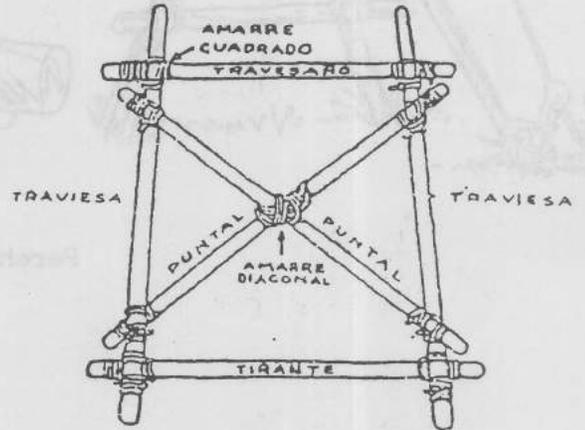
Ponte al habla con tu Jefe de Tropa para escoger una de las construcciones siguientes, aplicando todos los conocimientos que ya tienes, adquiridos a lo largo de tu adelanto Scout. (Si la construcción es complicada, pueden participar varios Scouts en ella).



Puente de dos caballetes



Puente de un caballete



Caballete



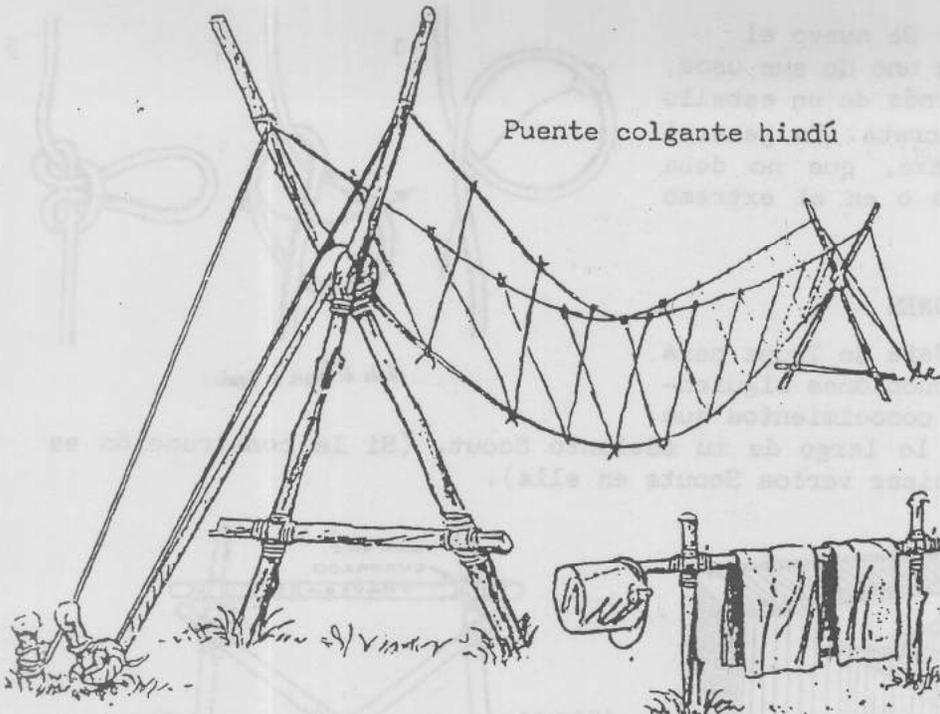
Trípode para agua potable

Trípode para ponchera



Mesa de campamento

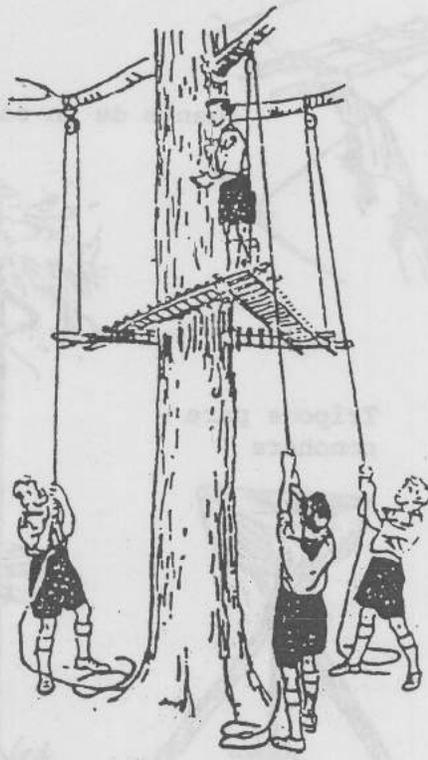
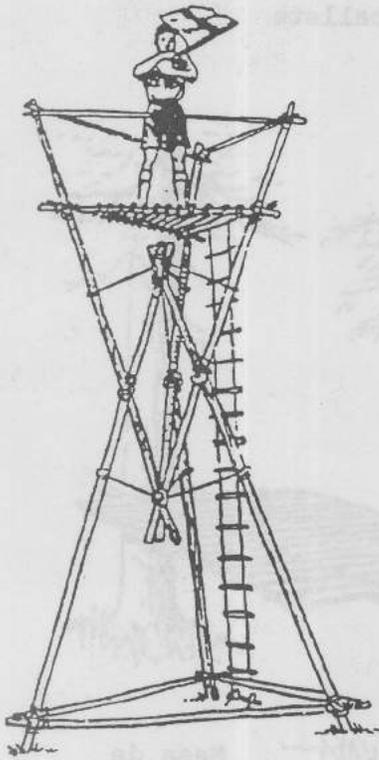
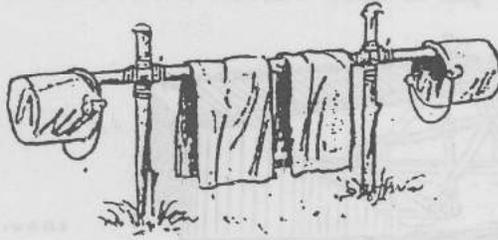
Puente colgante hindú



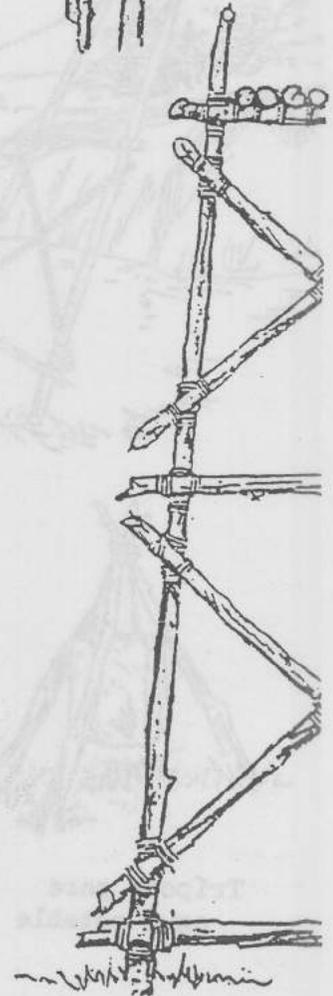
Asta de bandera



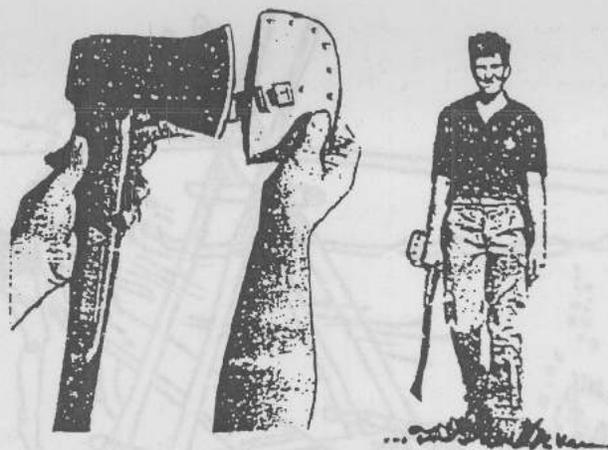
Percha o toallero de cocina



Torres de vigías

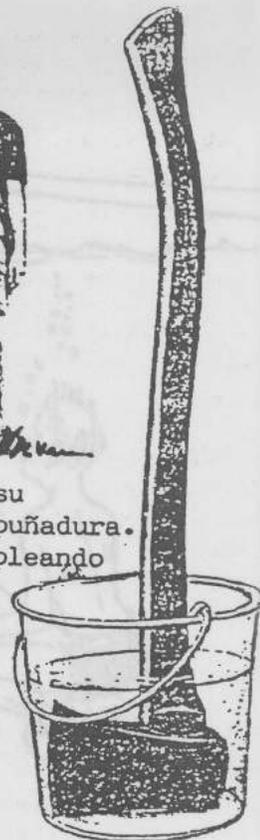
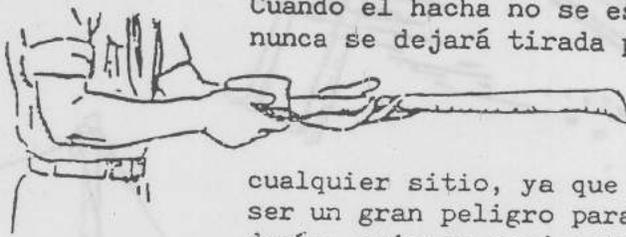


transportarla en el campamento, tómalala por el mango o empuñadura cerca de la cabeza y con el filo hacia un costado, y si la llevas sobre el hombro, que sea con el filo hacia afuera.



El hacha se entrega a otra persona por el mango, cuidando no soltarla hasta que el otro la haya agarrado bien; también se puede entregar tomando la cabeza del hacha con la mano derecha y el mango con la izquierda en su parte

media, de tal modo que pueda recibirse por la empuñadura. Cuando el hacha no se esté empleando nunca se dejará tirada por



cualquier sitio, ya que puede ser un gran peligro para los demás, quienes pueden tropezar con ella y herirse. Si no la usas, clávala en un tronco muerto (nunca contra árboles

vivos), cuidando de que el filo quede totalmente cubierto y el mango no haga caer a alguna persona. Por último, no se te ocurra jugar con el hacha, es muy peligroso.

Uso del hacha de leñador. Antes de emplear un hacha, fíjate de que todas las personas presentes se encuentren a prudente distancia, que el filo sea realmente agudo y que el mango sostenga firmemente la cabeza, de lo contrario, procura apretar la cuña y si ésta está dañada, cámbiala por otra nueva; hay un método que logra apretar la cabeza del hacha cuando la cuña de madera está un poco floja, sumerge toda la cabeza del hacha en un cubo de agua, y déjala ahí toda la noche, al día siguiente, la madera estará hinchada por la humedad; este procedimiento es temporal, así es que procura estar listo por si se llega a aflojar nuevamente.

"No toques un árbol vivo, a menos que la necesidad lo haga inevitable. El peor uso que puedes hacer de un hacha es maltratar los árboles vivos".

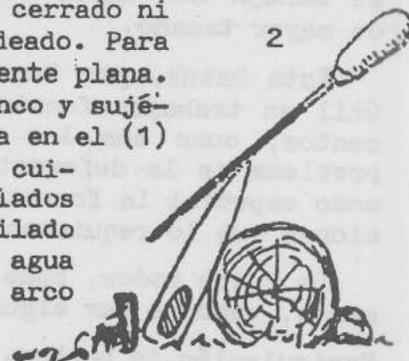
Cuidado y conservación del hacha. Para conservar el filo del hacha no debes permitir que ésta toque el suelo; hundiéndola en la tierra lograrás mellarla y tirándola en la grama se oxidará. Para que no se oxide mantenla lubricada con un poco de aceite.

Para asegurar un buen corte y larga duración, el filo del hacha no debe ser ni demasiado cerrado ni demasiado agudo, sino ligeramente redondeado. Para afilar el hacha usa una lima preferentemente plana. Coloca la cabeza del hacha contra un tronco y sujétala firmemente. Afila la parte indicada en el (1) primero y luego completa como en el (2), cuidando voltear el hacha para que ambos lados del filo queden iguales. Termina el afilado con una piedra de carborundo, empleando agua y movimientos que sigan la dirección del arco que tiene el filo.

1



2



9 - EXPLORACION

* "Saber orientarse de día o de noche, sin la ayuda de la Brújula".

* "Saber leer y usar un mapa Topográfico y estar en capacidad de elaborar un croquis de ruta.

* "Explicar qué hacer para no perderse. Explicar qué hacer si se llega a perder.

* "Estudio breve de Meteorología (Clima, Atmósfera, Nubes, Lluvias, etc...).

* "Conocer y practicar la técnica de Campamento Scout: requisitos y condiciones para escoger un lugar para acampar la Patrulla y la Tropa. Saber distribuir correctamente un terreno para acampar una Patrulla. Conocer el equipo personal. Presentar un programa y un menú. Demostrar que es capaz de mantener una adecuada higiene en campamento. Preparar tres platos diferentes con utensilios de cocina".



ORIENTACION SIN BRUJULA

Estos métodos aproximados son para usarlos en emergencias, y no debes atenerte a ellos, a menos que no tengas una brújula.

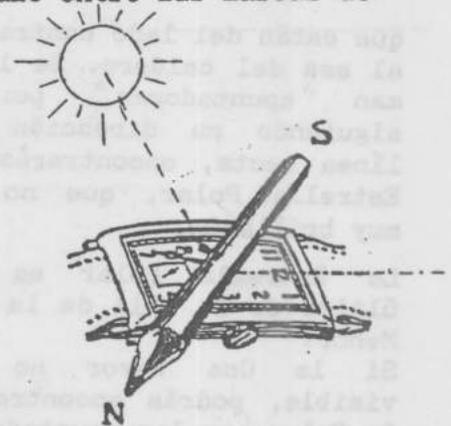
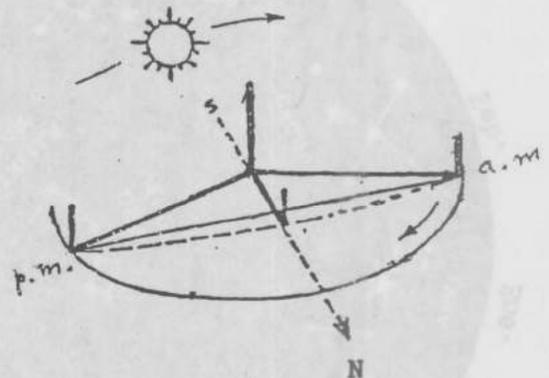
Para señalar una dirección dada el problema se reduce a orientarse, lo cual se consigue por los diversos medios que se exponen más adelante. Así, pues basta obtener un punto de referencia cuya orientación nos sea sabida, para estar con ello en condiciones, mediante el conocimiento de la Rosa de los Vientos, de fijar cualquier otro rumbo.

Por las sombras. Para encontrar el Norte puedes usar un palo o tu Bordón. Clávalo verticalmente en un suelo plano. Por la mañana traza un círculo con el bordón como centro, usando como radio la longitud de la sombra del bordón. Clava luego un palito en el punto donde cae la extremidad de la sombra del bordón. A medida que el Sol se eleva en el firmamento, la sombra se hace más corta, y luego aumenta de nuevo por la tarde. Cuando la sombra de la tarde toque el círculo, es decir, cuando haya alcanzado la misma longitud que tuvo en la mañana, marca nuevamente el extremo de la sombra con otra estaquita. La bisectriz (mitad) del ángulo entre las marcas de las dos sombras, señalará el Norte.

Con la ayuda del reloj. En una emergencia es posible localizar el Norte usando un reloj. Para lograr esto, el reloj debe tener la hora correcta astronómica y el Sol estar brillando.

Coloca tu reloj en la palma de la mano, con la esfera hacia arriba y con la manecilla pequeña (horario) señalando al Sol. Esto último se logra con más exactitud poniendo un fósforo o un palito en el borde del reloj, en posición vertical, y girando el reloj hasta que la sombra proyectada por el palito cubra la manecilla pequeña.

En estas condiciones y sin cambiar la posición del reloj, divide en dos partes iguales el ángulo entre el horario y el número 12 del reloj; esta línea quedará orientada hacia el Sur en el Hemisferio Norte en que se halla la R.D.



Orientación de noche por las estrellas. Las estrellas son astros con luz propia que se desplazan en inmensas órbitas, aparentemente inmóviles, debido a las enormes distancias a que se encuentran.

Una constelación es un grupo de estrellas que se suponen fijas, el que recibe un nombre determinado según el parecido a ciertas figuras de la Mitología.

Para orientarse mediante las estrellas, se hace necesario conocer ciertas constelaciones. Procura que te las muestre alguien que las conozca, en una noche de cielo estrellado, preferentemente sin luna.

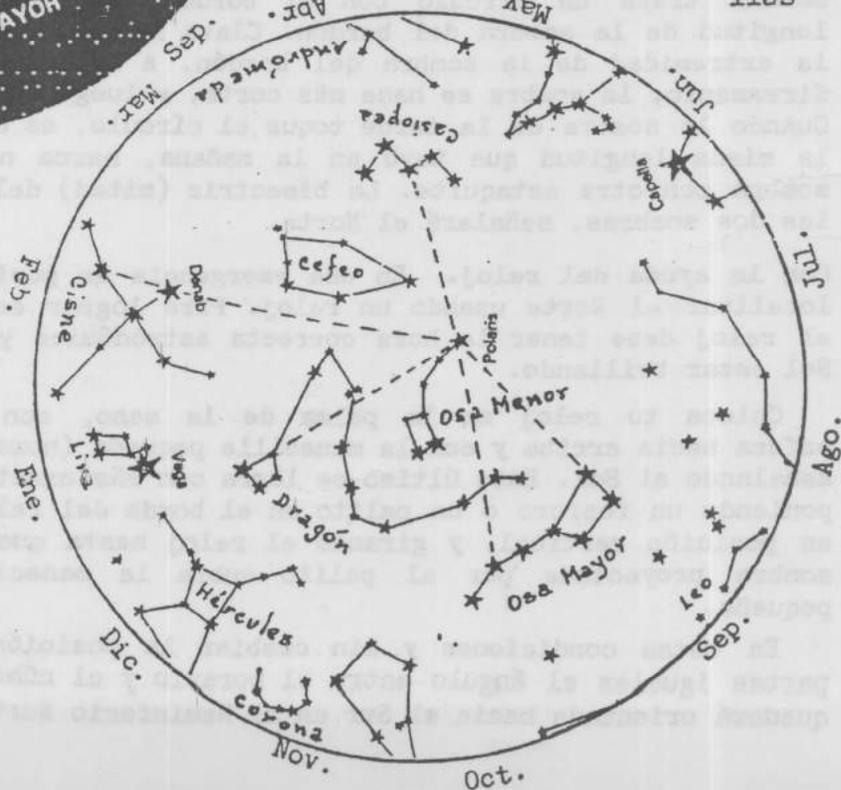
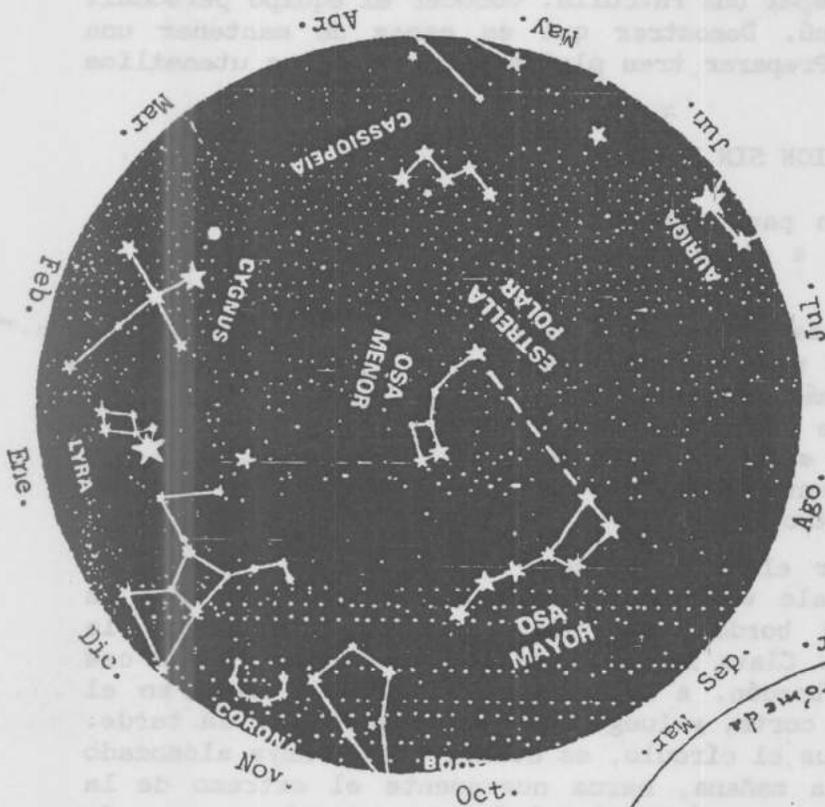
Todas las estrellas se desplazan aparentemente en sentido contrario al movimiento de la Tierra, es decir, de este a oeste, a excepción de la Estrella Polar, que parece fija.

Encontrando el Norte por la Estrella Polar. Antes de hacer uso de la Estrella Polar para seguir una dirección, debes localizarla primero.

El modo más fácil de encontrarla es por medio de la Osa Mayor, que es una constelación con forma de caldero con un asa largo. Fíjate en el mapa estelar negro, localiza la Osa Mayor y ahora gira el mapa hasta que puedas leer, en la parte de abajo, el mes en que estás. En esa posición encontrarás la Osa Mayor, no muy lejos del horizonte.

Las primeras veces podrás usar la brújula y buscar primero el norte, así te será más fácil localizar la Osa Mayor, hasta que te acostumbres a verla.

Ahora fíjate en las dos estrellas

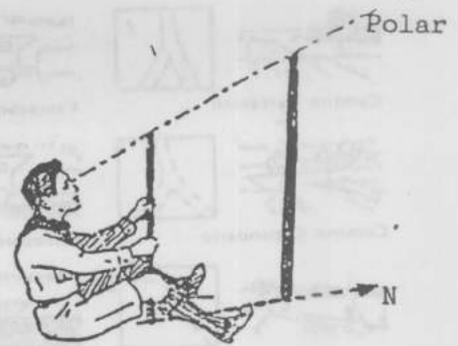


que están del lado contrario al asa del caldero. Se llaman "apuntadoras," porque siguiendo su dirección en línea recta, encontrarás la Estrella Polar, que no es muy brillante.

La Estrella Polar es la última de la cola de la Osa Menor.

Si la Osa Mayor no es visible, podrás encontrar a la Polar por las apuntadoras del Cisne, del Dragón o por la línea que va de Mizar de la Osa Mayor al punto medio de la "W" de Casiopea.

El siguiente paso consiste en "llevar la dirección de la Estrella Polar al suelo", para que puedas trazar una línea con dirección norte a sur. Clava en el suelo una vara como de un metro y medio. Toma otra vara más corta, de unos 30 o 50 centímetros y mira hacia la Estrella Polar a través de los extremos de las dos varas como con una mira de rifle. Cuando los extremos de las dos varas y la Estrella Polar queden en línea recta, marca la base de la vara corta en el suelo. Traza ahora una línea que una las bases de las dos varas, y esa línea señalará el Norte. Otra línea a ángulos rectos te indicará el Este y el Oeste.



Usando cualquier estrella. Puede darse el caso de que no sea visible el Norte del cielo por las nubes, árboles o montañas. Pero podrás encontrar una dirección aproximada si puedes ver alguna estrella. Mira la estrella por los extremos de dos varas como vimos ya. Espera varios minutos, y pronto comprobarás que la estrella se mueve. Si el movimiento de la estrella es hacia arriba, estás apuntando hacia una dirección Este. Si se mueve hacia abajo, estás apuntando hacia el Oeste. Si la estrella se mueve hacia tu izquierda, estás apuntando hacia el Norte. Si se mueve hacia tu derecha, entonces estás apuntando hacia una dirección Sur.

LECTURA DE MAPAS TOPOGRAFICOS

Cómo orientar un mapa. Para manejar un plano, lo primero que tienes que hacer es orientarlo, es decir, colocarlo de modo que el norte del mapa señale el norte verdadero.

Extiende el mapa y coloca sobre él una brújula. Gira el mapa hasta que la aguja de la brújula quede en la misma dirección de la flecha que señala el norte magnético. O encuentra el norte con un reloj y el Sol, y gira el mapa hasta que la flecha del norte verdadero señale esa dirección. En los mapas que no tienen orientación la parte superior del mapa es el norte verdadero.

También puedes orientarlo de la manera siguiente: elige dos objetos en el terreno que puedan identificarse con exactitud en el mapa, y gira el croquis hasta que los dos puntos del mapa queden en la misma dirección de los objetos reales en el terreno. Esto puede hacerse mejor con un camino o ferrocarril que aparezca claramente en el croquis.

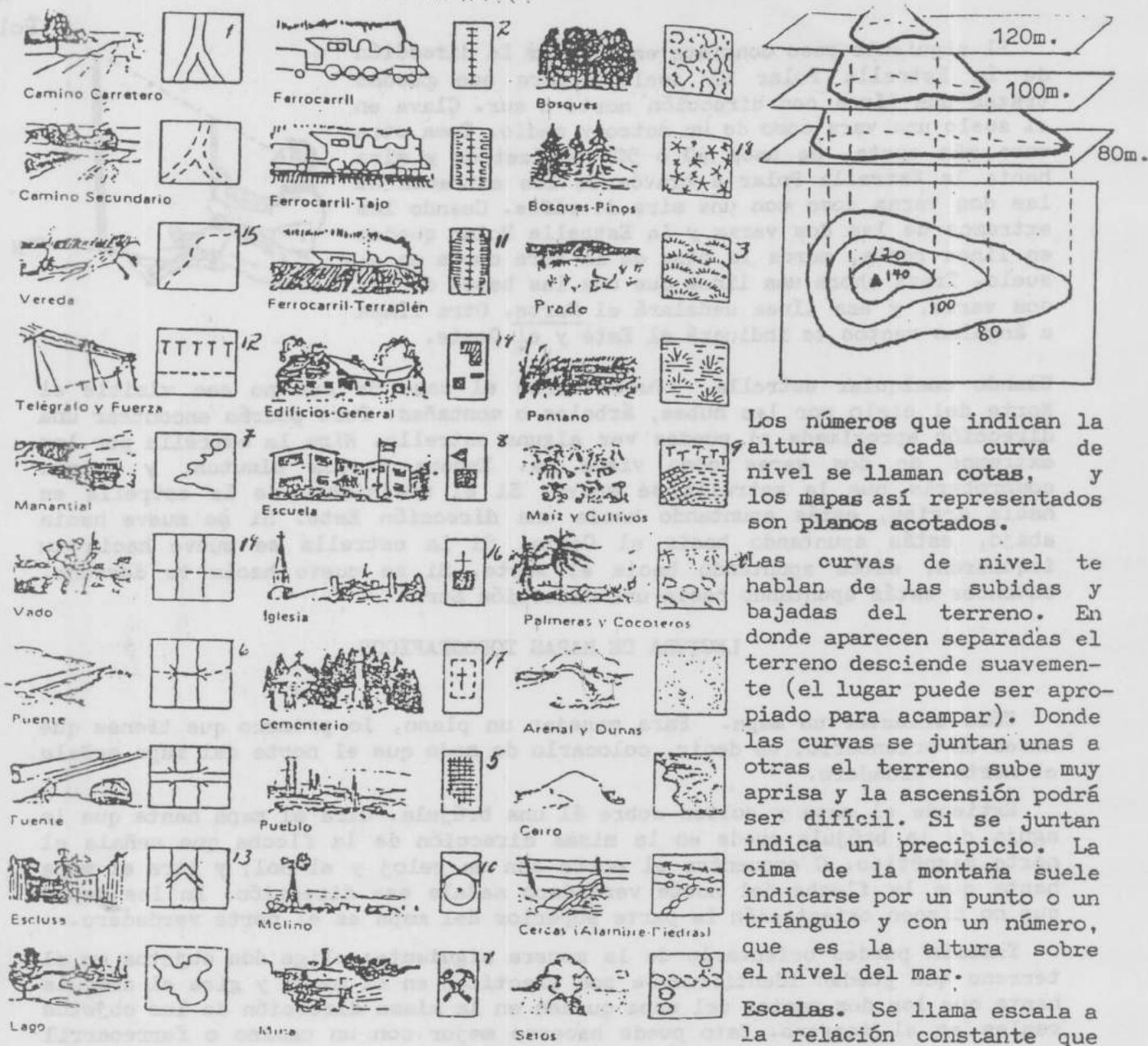
Signos convencionales.

Los detalles del terreno se señalan mediante signos convencionales, los cuales encontrarás en la página siguiente y que podrás memorizar. Cuando hagas un croquis topográfico, coloca en una de sus esquinas el significado de los signos que hayas utilizado.

El mapa estará orientado cuando los símbolos en él, correspondan con la realidad del terreno.



Curvas de nivel o líneas de contorno. Son las líneas que representan puntos de una misma altura sobre el nivel del mar. La diferencia en la altura del terreno entre una curva de nivel y la siguiente se llama **Intervalo de contorno**.



Los números que indican la altura de cada curva de nivel se llaman cotas, y los mapas así representados son planos acotados.

Las curvas de nivel te hablan de las subidas y bajadas del terreno. En donde aparecen separadas el terreno descendiendo suavemente (el lugar puede ser apropiado para acampar). Donde las curvas se juntan unas a otras el terreno sube muy aprisa y la ascensión podrá ser difícil. Si se juntan indica un precipicio. La cima de la montaña suele indicarse por un punto o un triángulo y con un número, que es la altura sobre el nivel del mar.

Escalas. Se llama escala a la relación constante que existe entre las distancias del terreno, y las correspondientes al mapa.

Esta relación puede variar de un croquis a otro, pero dentro de uno mismo debe mantenerse constante.



La escala nos sirve para apreciar las distancias de los terrenos o regiones que se presentan en el croquis o en la carta, o conocer las distancias que nos separan de los distintos lugares.

Las escalas suelen representarse de tres maneras:

- 1.-Escrita, ejemplo: 1 cm. = 100 mts.
- 2.-Gráficamente: Se emplea una línea o barra dividida en fracciones que representan determinadas unidades. (Ver el gráfico)

3.-En forma de fracción o quebrado. Como 1:20,000 o 1/1000.

Si la escala es de 1/1000, esto quiere decir que todas las cosas representadas

en el plano son, 1000 veces menores que el tamaño original.

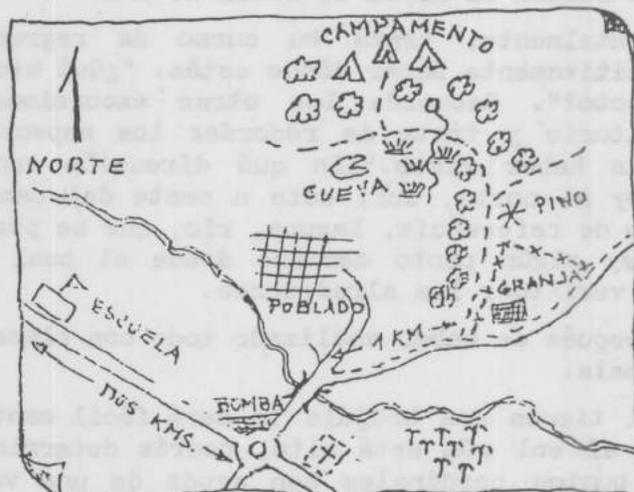
Si dispones de un plano cuya escala es de 1:25,000, una distancia de 8 cms. medida sobre él, corresponderá a $0.08 \times 25,000 = 2,000$ mts.

Distancias. Para saber cuánto tienes que caminar, o conocer la distancia a que se encuentra un lugar, mide la distancia en el mapa. Toma una hojita de papel, marca en una de sus orillas la distancia entre los puntos del mapa, y compara esta distancia con la escala impresa. También puedes hacer lo contrario, o sea, copiar en el borde del papelito la escala y con ella medir la distancia deseada en el mapa.

Para conocer la longitud de un camino o de un río con cierta aproximación, toma un hilo y ajústalo punto por punto a la trayectoria por medir, y luego compara la longitud del hilo con la escala.

Croquis de ruta. Además de saber leer y usar un mapa, como pide la prueba, debes estar capacitado para elaborar un croquis de ruta, mediante el cual alguien pueda llegar a un determinado lugar que se encuentre a unos tres kilómetros. El croquis puedes hacerlo de memoria después de haber seguido la ruta.

No se trata de un mapa, sino de un croquis sencillo que no requiere distancias ni direcciones exactas. Las características principales deben ser los puntos notables que indiquen dónde cambiar de rumbo, las clases de caminos que conducen al lugar, algunas distancias aproximadas y una flecha que indique el Norte.



PERDIDO

Una vez alguien preguntó a un leñador, ampliamente conocido por su habilidad en los bosques, "¿Te has perdido alguna vez?" El leñador lo pensó por algún tiempo, y luego respondió: "No, nunca me he perdido, aunque una vez fui una pobre criatura desorientada por más de cinco días". Tenía razón, ninguna persona está realmente perdida si sabe cómo puede encontrar su camino.

Será muy embarazoso para un Scout encontrarse perdido. Después de todo, se supone que un Scout sabe cómo encontrar su camino. Pero aun con un gran conocimiento de la vida al aire libre puede llegar el día en que te encuentres como "una criatura desorientada". Es importante para ti saber cómo actuar en semejante situación.

Usa las habilidades Scouts. Siempre comunica a los demás a dónde vas y cuándo esperas volver. Estudia el área que piensas recorrer y lleva, si es posible, un mapa y una brújula.

¿Hay algún camino en el área? Si es así, usa ese camino como línea base o punto de referencia. Supongamos que a la distancia hay una colina que te gustaría explorar. Digamos que la colina está hacia el este y que el camino corre norte-sur. Usa la brújula para comprobar que efectivamente es así. ¿Listo? Cuando llegues a la cima de la colina, ¿qué dirección debes tomar para regresar al camino?

Anota todos los "jalones" importantes, para poder encontrar el camino. Se llaman "jalones" cualquier cosa que se destaque en el paisaje, como son: cerros, torres altas, chimeneas, tanques de agua, árboles raros, rocas, rejas o cercas, puentes, montículos o cualquier punto que sirva para guiar el

regreso, o con cuyas señas pueda alguien más seguir el mismo camino. Si se recuerdan los jalones encontrados desde el punto de partida, fácilmente se puede regresar siguiéndolos; pero hay que tener cuidado de volver a mirarlos de cuando en cuando y dándose vuelta para ver cómo lucirán al regreso y saberlos reconocer con facilidad.

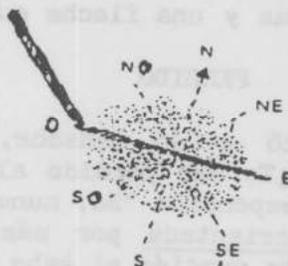
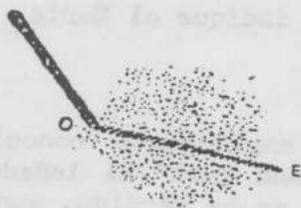
También es bueno al momento de salir, fijarse el lugar donde se encuentra el sol o de qué lado sopla el viento. Para ello basta dejar caer algunas hojas de plantas o tomar un puñado de polvo y dejarlo caer poco a poco o mojarse la punta de un dedo y exponerlo al aire y el lado que se enfría será aquel en cuya dirección sopla el viento.

Perdido y solo. Si vas de excursión tú solo y te pierdes, la principal cosa que tienes que hacer es conservar la calma. Siéntate y serena tus nervios. Luego razona la forma de salir de ahí.

Mentalmente, traza tu curso de regreso al punto desde el cual puedas definitivamente saber dónde estás. "¿Qué hice mal?", "¿Dónde me salí del camino correcto?". Recuerda las otras excursiones que hayas hecho en ese mismo territorio y trata de recordar los aspectos más importantes en el mapa que puedas haber visto. "¿En qué dirección van los caminos, las cordilleras...? ¿Estoy al norte, sur, este u oeste del campamento? ¿En qué dirección está ese punto de referencia, laguna, río, que me pueda guiar de regreso al campamento?" Si hay algún punto cercano desde el cual puedas ver bastante terreno, úsalo para verificar los alrededores.

Después de haber analizado todo con calma, decide la mejor dirección a tomar y tómala.

Si tienes una brújula te será fácil mantener el curso. Si no tienes brújula pero el sol aún está alto, podrás determinar la dirección de los principales puntos cardinales con ayuda de una vara, por el método ya aprendido o



también clavando la vara de forma que no proyecte sombra, esto es, que apunte directamente al sol. Espera hasta que el palo proyecte una sombra de aproximadamente 15 cms. o más. La sombra forma la línea Oeste-Este,

estando el Oeste en la base del palo y el Este en el final de la sombra. Teniendo esta dirección, puedes calcular las demás. Este método es bastante exacto en el mediodía, y durante el resto del día es suficientemente adecuado para tus propósitos.



Alinea dos puntos de referencia directamente frente a ti, para seguir un curso recto.

Ahora sigue el mismo sistema de las abejas, en la dirección que hayas decidido: Escoge dos puntos de referencia que se encuentren frente a ti: árboles, rocas o cualquier cosa bien visible y camina hasta la primera, ahí escoge una tercera exactamente en línea con la segunda y procede nuevamente. Continúa de esta misma forma,

siempre manteniendo dos puntos de referencia en línea recta frente a ti. A menos que uses un método como éste, te encontrarás caminando alrededor de un círculo.

Finalmente encontrarás algo familiar, o una vereda o arroyo que te lleve de regreso al campamento.

Extraviado del resto de tu patrulla. Si en alguna ocasión te separas o extravías de tus amigos en alguna excursión, lo que tienes que hacer es dejar que ellos te encuentren a ti en lugar de que tú intentes encontrarlos a ellos.

Tan pronto como tu ausencia sea notada, alguien empezará a buscarte, y la mejor forma de ayudar a los que te buscan, es permanecer en el lugar y tener fe de que alguien te encontrará y te sacará de ahí. Las oraciones te ayudarán. Además de esto, trata de mantenerte tan cómodo como puedas y espera.

Para ayudar a los que te buscan trata de indicarles el lugar en que te encuentras. La llamada universal que indica auxilio, es algún tipo de señal repetida tres veces a intervalos regulares. Tres gritos, por ejemplo; o tres pitazos con un silbato; o tres columnas de humo. Para hacer esta señal de humo, limpia el terreno en un área suficiente y construye tres fuegos pequeños y haz que echen humo, arrojando hojas verdes o yerba.

Los fuegos deberán estar separados entre sí por lo menos dos metros para lograr tres columnas de humo separadas. Esta señal será observada pronto y las tres columnas de humo indicarán que hay un excursionista en peligro y no un acampador con su fuego ordinario. Cuando los que te buscan te hayan oído o visto, contestarán a tus señales con una señal que indique comprendido, dos gritos, o dos silbatazos, etc...

Si dudas de que te encuentren antes de que se haga de noche, recoge suficiente leña para que te dure toda la noche y construye algún tipo de refugio. Haz un armazón de ramas, cúbrelo con hojas o hierbas, luego prepara tu cama, apilando hojas o grama secas. Si necesitas dejar tu base para conseguir agua o comida, marca tu camino mediante ramas rotas de tal forma que puedas encontrar el camino de regreso. Pero cualquier cosa que hagas, permanece en el lugar.

Aún mejor: aprende bien los conocimientos necesarios en orientación para que nunca te pierdas.

Cuando te encuentres de excursión, respira el aire fresco, huele el aroma de la tierra. Frente a ti se alarga un día completo de aventuras. Ahora bien, ¿cuánto lo disfrutarás? Dependerá mayormente en lo bien que te hayas adiestrado para hacer uso de tus sentidos, y seguir los principios de un buen excursionista.

METEOROLOGIA

La palabra Meteorología es de origen griego y con ella se denomina la ciencia que estudia los fenómenos que se producen en la atmósfera.

La Atmósfera. Se llama ATMOSFERA a la capa gaseosa que envuelve o rodea la Tierra. Su estudio es muy importante pues de ella depende la vida en nuestro planeta. Los gases que hay en ella forman una mezcla que se conoce con el nombre de aire; indispensable para la respiración de plantas y animales.

La ATMOSFERA no deja pasar los rayos del Sol que podrían resultar perjudiciales para la vida, actúa como un filtro protector. Conserva el calor en proporción adecuada para que no haya grandes variaciones de temperatura entre el día y la noche.

Los gases de la atmósfera actúan como medio para la transmisión del sonido.

La atmósfera permanece unida a la Tierra gracias a la fuerza de gravedad. La Tierra atrae a la atmósfera, por lo tanto la atmósfera pesa. Al peso de la atmósfera sobre una unidad de superficie se le llama Presión Atmosférica.

Capas de la Atmósfera. En la atmósfera, de abajo hacia arriba, se distinguen las capas siguientes:

1) Troposfera (de tropos, que significa movimiento). Es la zona de la atmósfera en contacto directo con la Tierra; tiene un espesor aproximado de 10 Kms. Se encuentra en continua agitación porque en ella se producen los vientos, las nubes, se desarrollan las tormentas y los principales fenómenos meteorológicos. La parte baja de la Troposfera, se denomina biosfera y comprende unos 6 Kms. porque en ella se desarrolla la vida de animales y plantas. Está compuesta de los siguientes gases:

Nitrógeno [N]	78%
Oxígeno [O]	21%
Anhidrido Carbónico	0.03%
Otros gases	0.97%
Vapor de agua	En proporciones muy variables.

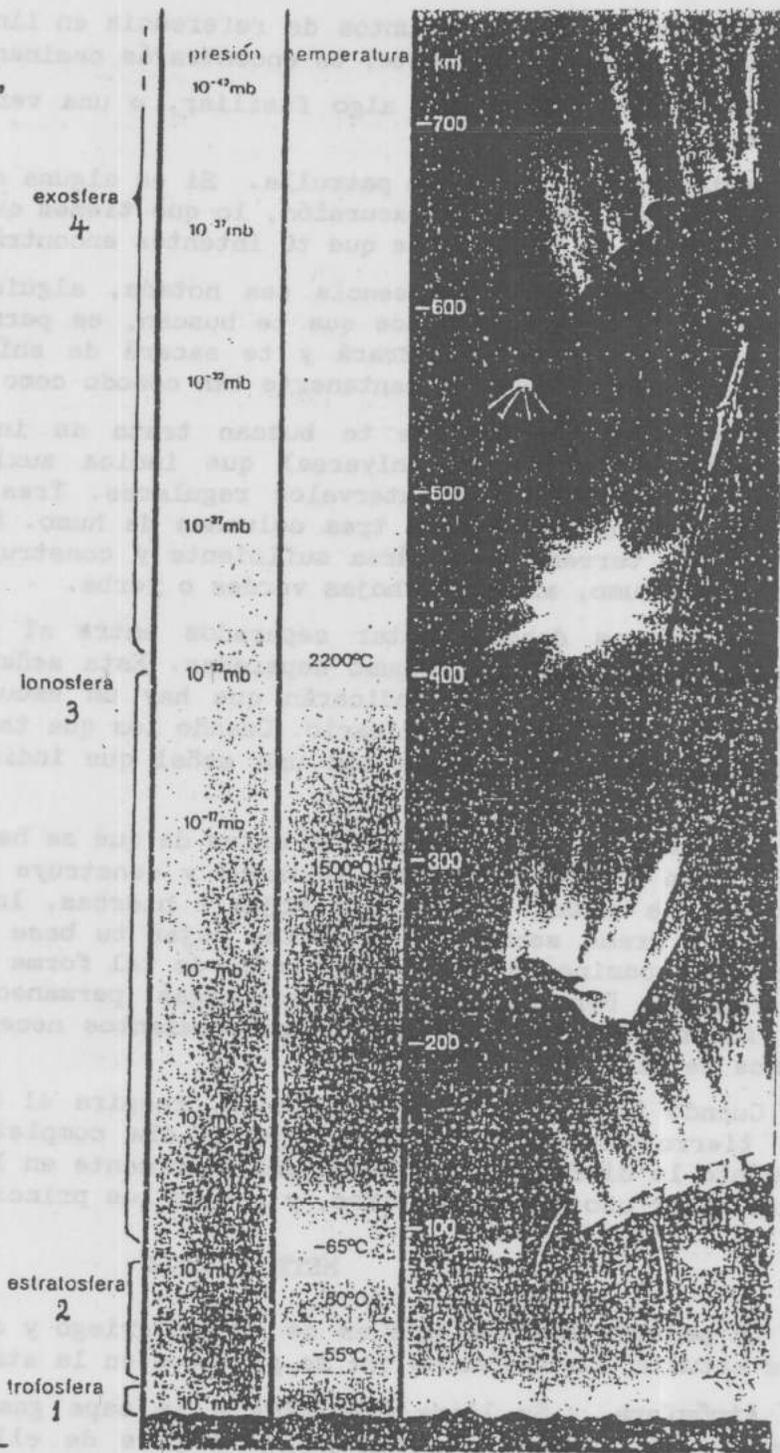
2) Estratosfera. Es una segunda capa que abarca desde los 10 Kms hasta los 80 aproximadamente. Es una zona de calma, sin nubes ni polvo; los gases se encuentran en capas superpuestas, unas encima de otras; la temperatura está por encima de los 55 grados Centígrados bajo cero. A una altura de 50 Kms aproximadamente existe una capa de ozono que actúa como filtro protector, impidiendo el paso de ciertas radiaciones solares perjudiciales a los seres vivos.

3) Ionosfera. Es una capa comprendida entre los 80 y 400 Kms. Sus átomos están ionizados (electrizados) por efecto de los rayos ultravioletas del sol. En esta capa no es posible la vida, pero es en ella donde se reflejan las ondas de radio.

4) Exosfera (ex, significa fuera). Esta capa queda ya fuera de la atmósfera. Su temperatura es elevadísima, miles de grados, y sus moléculas están muy separadas. Temperatura. La fuente de energía y el calor de la atmósfera es el Sol, pero este calor no lo recibe todo directamente del sol, sino también a través de la superficie de las tierras y de las aguas, que lo transmiten a las capas inferiores de la Troposfera reflejándolo del sol.

Esta temperatura se mide por medio del Termómetro.

La cantidad de calor que recibe la atmósfera varía según diferentes causas.



Las principales variaciones son las siguientes:

- 1) Según los distintos lugares de la tierra, de acuerdo con la latitud (según esté cerca o lejos de los polos o el ecuador).
- 2) Variación de acuerdo a las estaciones del año: primavera, verano, otoño o invierno.
- 3) Durante el día la temperatura casi siempre es más alta que en la noche.
- 4) La temperatura, en la Troposfera, disminuye con la altura (un grado centígrado por cada 200 metros).
- 5) La tierra se calienta rápidamente y en igual forma pierde el calor; el agua (mares) se calienta con mayor lentitud, pero conserva el calor por mayor tiempo.

Todos los puntos de la tierra que tienen en un mismo momento "igual temperatura", se unen en los mapas con líneas llamadas isotermas (muy parecidas a las curvas de nivel de los planos acotados).

La Presión Atmosférica. El aire, al igual que todos los cuerpos, tiene peso. Ese peso lo ejerce la capa de atmósfera que tenemos sobre nosotros y le llamamos Presión Atmosférica. El peso total de toda la atmósfera se calcula en unos 5,000 billones de toneladas. Cada uno de nosotros soportamos desde nuestro nacimiento unas 30,000 libras de presión, pero no las advertimos porque nuestro cuerpo las contrarresta por la presión sanguínea.

La presión atmosférica varía también mucho según el lugar, la hora, etc. Pero las causas principales de esta variación son la temperatura y la humedad.

Cuando aumenta la temperatura el aire se calienta, pierde peso al separarse sus moléculas y por lo tanto se elevará, con lo cual disminuirá la presión.

También el aire húmedo, cargado de vapor de agua, produce una disminución de presión, ya que el vapor de agua pesa menos que el aire seco.

Las variaciones de presión se miden por medio del Barómetro y las líneas que unen, en un mapa, todos los puntos terrestres de igual presión se llaman isobaras.

Observando las variaciones de presión durante todo un año, se llega a las conclusiones siguientes:

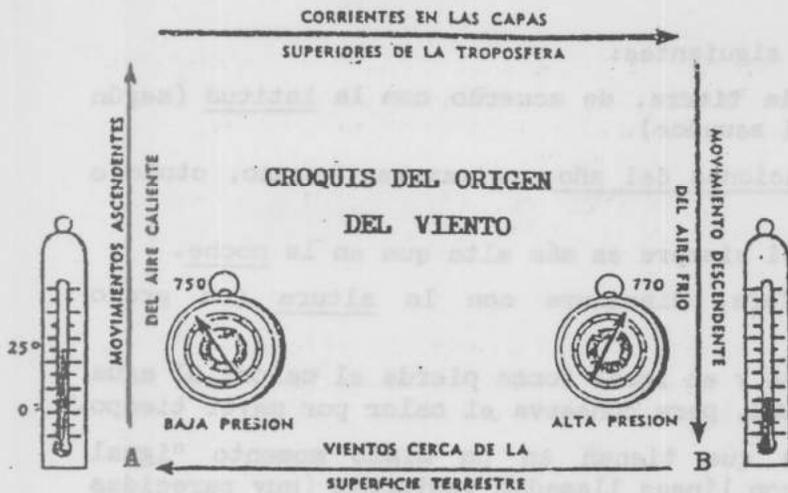
- 1) Durante todo el año las regiones ecuatoriales son áreas de bajas presiones, constituyen las denominadas calmas ecuatoriales.
- 2) Durante todo el año las regiones polares y subtropicales son áreas de altas presiones.
- 3) Durante el invierno en el centro y el este de los grandes continentes del hemisferio norte hay áreas de altas presiones.
- 4) Durante el verano en el centro y sur de esos continentes hay áreas de bajas presiones.

Los Vientos. La atmósfera nunca está en calma. Los movimientos del aire son denominados vientos y corrientes aéreas.

El viento es el aire que se mueve horizontalmente en la Troposfera. El aire que se mueve verticalmente, y todo movimiento del aire en las capas superiores de la atmósfera, es denominado corriente aérea.

Los vientos y las corrientes aéreas dependen de las diferencias de presión y temperatura del aire sobre las diferentes áreas de la superficie terrestre. Para comprender mejor cómo se forman los vientos, observemos con atención el croquis de la página siguiente (44).

En el punto A del diagrama la temperatura es alta, por lo tanto, el



aire se calienta y pierde peso, con lo que la presión baja y el aire tiende a ascender, formando un área de baja presión. En el punto B, la temperatura es baja y la presión es alta por lo cual existe un área de alta presión. El aire se mueve entonces de B hacia A, dando origen a vientos. En las capas superiores una corriente se mueve de encima de A hacia la zona atmosférica situada encima de B. De esta manera se establece la circulación atmosférica.

Leyes de los Vientos. 1.- Los vientos siempre soplan desde las áreas de alta presión hacia las áreas de baja presión.

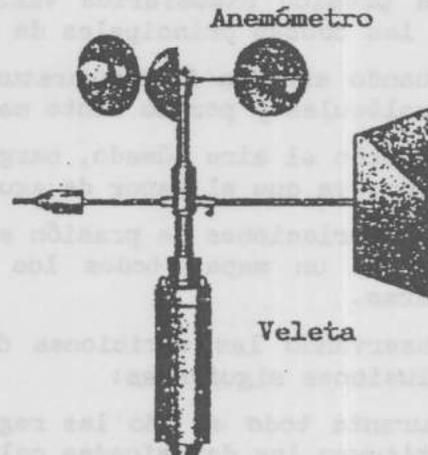
Mientras mayor es la diferencia de presión entre ambas áreas, más fuertes son los vientos, por lo tanto:

2.- La velocidad del viento está en razón directa a la diferencia de presiones de los dos puntos entre los cuales sopla.

Dirección y Velocidad de los Vientos. La dirección del viento es aquella desde la cual sopla; es decir, un viento que sopla de sur a norte, será un viento sur; si sopla del suroeste al noreste será un viento suroeste.

El aparato que se usa para saber la dirección del viento se llama **Veleta**, cuya flecha señala siempre desde donde sopla el viento.

La velocidad del viento se mide en kilómetros por hora o en metros por segundo. El aparato empleado para medir la velocidad del viento se llama **Anemómetro**.



De acuerdo con sus efectos, los vientos se pueden clasificar así:

Nombre	Kms/seg.	Efectos
Calma	0 a 4	El humo se eleva vertical.
Débil	4 a 14	Agita las hojas. Mueve una bandera. Se siente en el rostro.
Moderado	14 a 28	Mueve las ramas pequeñas. Levanta polvo y papeles.
Fuerte	28 a 43	Agita las ramas gruesas. Es difícil llevar un paraguas.
Muy fuerte	43 a 57	Agita troncos. Parte ramas. Es difícil caminar.
Violento	57 a 90	Arranca ramas. Tumba chimeneas y tejas de los techos.
Tempestad	90 a 100	Ocurre pocas veces. Levanta techos. Arranca árboles.
Huracán	más de 100	Grandes daños y desastres en zonas extensas.

Algunos vientos han llegado a alcanzar los 800 Kms/hora en los tornados.

Las Nubes. Son las formas mayores y más hermosas de la condensación de agua. Están constituidas por gotas minúsculas de agua, copos de nieve y cristalitas de hielo, según la temperatura existente en el nivel atmosférico donde se

encuentren.

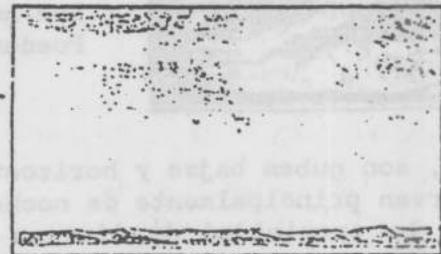
Las nubes se originan en las áreas de baja presión, donde las corrientes verticales elevan el aire húmedo, expandiéndolo. Al llegar este aire caliente a un nivel donde el descenso de la temperatura provoca la saturación, el vapor de agua en suspensión se condensa y forma las nubes.

Hay cuatro tipos principales de nubes: cirros, cúmulos, nimbos y estratos. De la combinación de estos cuatro tipos fundamentales se derivan las designaciones de muchos otros tipos compuestos.



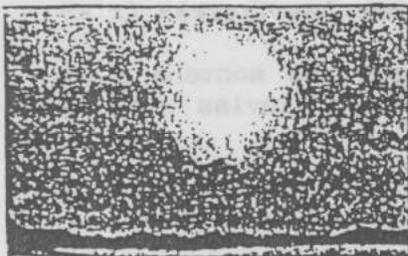
◀ Cirros, en forma de ganchos o penachos, están constituidos totalmente por cristales de hielo, dada la bajísima temperatura de -60 grados centígrados que hay a los 8 o más Kms. de altura donde se forman. A veces pueden ser signo de huracán.

Cirrostratos, son también nubes muy altas y ▶ frías, pueden producir halos o anillos luminosos en torno al sol.



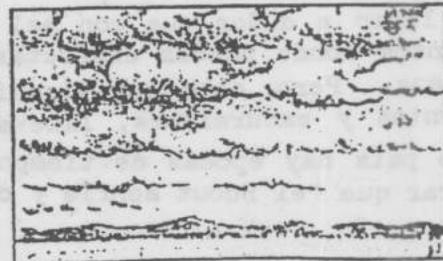
◀ Cirrocúmulos, nubes en forma de escamas alineadas o en grupos. Su altitud es de unos 6 Kms.

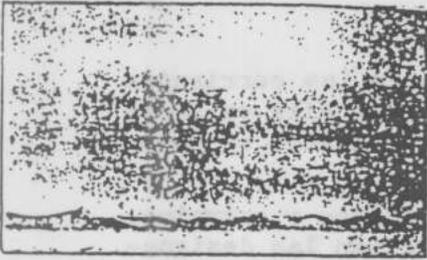
Alto-cúmulos, son capas de nubes medias, 5 Kms. en forma de rebaño de ovejas blancas o grises, sus bordes son redondeados y bien definidos. ▶



◀ Altoestratos, son generalmente lisos, más grisáceos o azulados presentando una superficie uniforme cubriendo el cielo o parte de él, y a través de los cuales puede localizarse la posición del sol por su luz aunque sin definirse el disco solar.

Stratocúmulos, Son nubes más bajas, 3 Kms. con formas muy variadas y de color oscuro, ▶ dejando ver entre ellas el azul del cielo. No suelen traer lluvia.





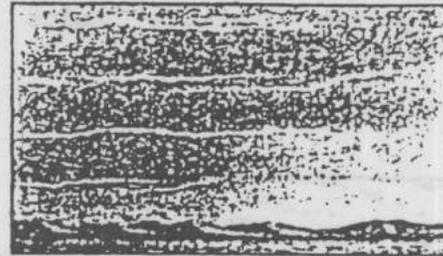
◀ **Nimbos**, son nubes informes y grises que traen lluvias y nevadas. Son las nubes que nublan el cielo a veces durante varios días.

Cúmulos, son nubes originadas por corrientes verticales. Su apariencia, en general, es de una base plana y la copa en forma de coliflor. ▶



▶ **Cumulonimbos**, son cúmulos pero con falsos cirros en la parte superior y nimbos en la parte inferior. Son nubes de tormenta que se acercan lentamente. Pueden alcanzar hasta 10 y 15 mil metros de alto.

Stratos, son nubes bajas y horizontales, que se observan principalmente de noche y pueden indicar la proximidad de lluvias. Deben su nombre a que parecen formadas por capas. ▶



Las nubes contribuyen a mantener una temperatura uniforme, ya que impiden la radiación excesiva del calor del sol. Esta es la razón por la cual las noches nubladas son más calientes que las noches despejadas.

Las Lluvias. Cuando las partículas del vapor de agua condensado en la atmósfera alcanzan tal peso que no pueden seguir flotando en forma de nubes, caen por efecto de la gravedad. Esto es lo que se llama precipitación o lluvia.

La precipitación puede ser de nieve o granizo si la temperatura atmosférica es inferior a los 0 grados centígrados.

El enfriamiento del aire que da origen a la lluvia, puede producirse por varias causas:

- 1) Cuando las nubes al elevarse por el empuje de corrientes de aire verticales (convección) encuentran una capa superior más fría que produzca una fuerte condensación.
- 2) Cuando las nubes, impulsadas por el viento, pasan sobre las tierras frías después de cruzar sobre mares calientes.
- 3) Cuando una nube, empujada por el viento, tropieza con una montaña y es forzada a ascender, hasta llegar a capas más frías. Estas lluvias son las denominadas de relieve u orográficas.

La Meteorología y el Campismo. Es muy posible que las condiciones atmosféricas y el tiempo reinante tengan mucho que ver en el éxito de un campamento.

Sin lugar a dudas que con mal tiempo te será difícil tener excursiones y campamentos donde puedas disfrutar del sol, el aire libre y del encanto de la naturaleza. Pero esto no significa que en algunas ocasiones durante tus campamentos y excursiones, llueva o exista mal tiempo. Es natural, pues en nuestro país hay épocas de tiempo muy variable, pero es una oportunidad para demostrar que "el Scout sonríe y canta en sus dificultades".

Antes de salir de campamento o de excursión asegúrate de las condiciones meteorológicas que habrán de existir y esto lo puedes conocer a través de la radio, del periódico o la televisión.

Hay que procurar establecer los programas de campamentos y excursiones en épocas apropiadas, pero también acostúmbrate a acampar en condiciones de tiempo desfavorable. Esto te ayudará a que si en una excursión llegase a llover durante todo el día, puedas pasarla lo mejor que el ambiente te ofrezca y sacar con ello buen partido y diversión de estas interesantes experiencias.

Es preciso que tengas muy claro que los pronósticos del tiempo no son unas adivinanzas que se logran mirando el cielo por nuestras ventanas, hay indicios en la nubosidad, el viento y la presión, que pueden ayudarnos a prever un cambio de situación; para la predicción del tiempo se necesitan infinidad de datos de los cuales nosotros no disponemos, pero sí podemos guiarnos de algunas señales fruto de la observación y experiencia de nuestros antepasados y que tienen bastante exactitud.

Algunas señales tradicionales de buen tiempo:

- * "Cielo rojizo al atardecer, señal de buen tiempo" Partículas de polvo en el aire seco del atardecer producen tonalidades rojizas en el cielo.
- * "Si las golondrinas vuelan alto, significa que no lloverá" Las golondrinas y otras aves cazan y comen insectos al vuelo. Cuando hay presiones altas en el aire, los insectos son elevados por las corrientes de aire ascendente.
- * "Si el humo sube derecho y alto, no habrá lluvia" El humo sube recto y alto cuando no hay brisa, por lo tanto el aire no atraerá la humedad a esa área.
- * "Cuando en la madrugada hay rocío en la hierba, señal de que no lloverá" El rocío se forma cuando la humedad se condensa en las hojas frías de las hierbas. Esto sucede especialmente en las noches frías y claras que son de buen tiempo.

Algunas señales de mal tiempo o de tormenta:

- * "Cielo rojizo al amanecer, mal tiempo podrá haber". El cielo seco y polvoriento se está moviendo desde donde está hacia el este. El aire húmedo vendrá entonces del oeste.
- * "Golondrinas volando cerca del suelo, indican proximidad de mal tiempo" La presión baja del aire obliga a los insectos a volar muy bajo en el aire pesado y húmedo, aire que atrae tormentas.
- * "Si el humo permanece bajo y no se eleva, espere ventarrones" La baja presión del aire impide al humo levantarse alto. Las bajas presiones atraen el mal tiempo.
- * "Cuando la hierba está seca al amanecer, espere lluvia antes del anochecer" En las noches nubladas, la hierba no se ha enfriado lo suficiente para formar el rocío. El ambiente está cargado, puede llover en cualquier momento.
- * "Cielo aborregado, con colas de caballo o escamado, cambio de tiempo avisado".

CAMPISMO

para escoger un lugar para acampar.

Requisitos y condiciones

¿Dónde vas a acampar? En el lugar perfecto, por supuesto. ¿Y qué hace que un lugar sea perfecto?

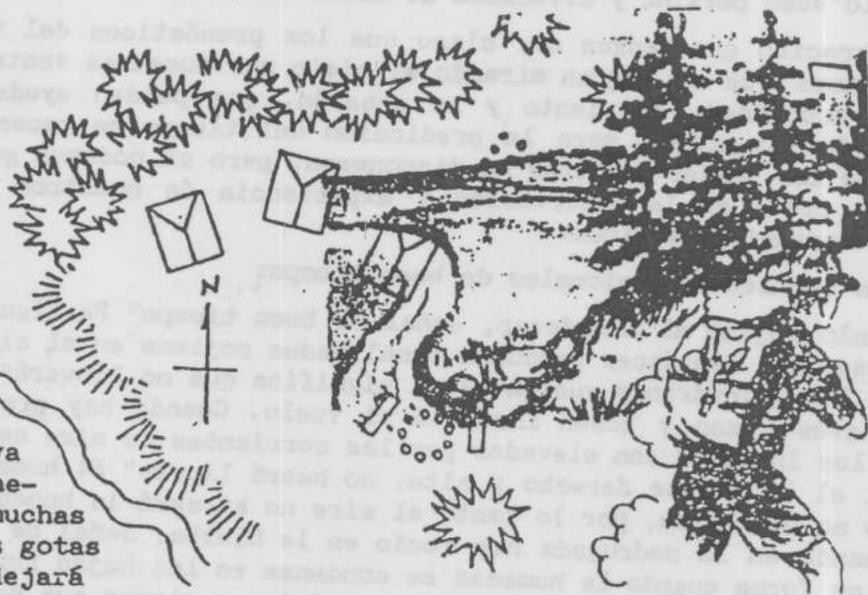
Pues veámoslo ahora:

El lugar perfecto para acampar debe ser un sitio



amplio y abierto, lo suficientemente elevado como para evitar las neblinas que producen las lagunas y ríos cercanos. Debe tener una ligera inclinación para que las aguas de lluvia puedan correr con facilidad y no estancarse, pero con un nivel suficiente para poder dormir sin problemas. Que el terreno se encuentre cubierto de hierba, algo arenoso, para que absorba el agua. Evitar siempre los terrenos arcillosos, porque la hierba que lo cubre se machucará rápidamente y aquello se convertirá pronto en un lodazal; también aléjate de la arena suelta, porque ésta se meterá por todas partes, tu comida, tu ropa, etc...; aléjate también de los lugares muy ricos en vegetación, como malezas y arbustos altos, porque ello denota terreno pantanoso con mosquitos y plantas urticantes.

Tu lugar perfecto deberá estar protegido de los vientos dominantes. Escoge un lugar con árboles o arbustos en los lados oeste y norte, de tal forma que tu tienda quede expuesta al sol durante las primeras horas del día. No coloques tus tiendas directamente bajo los árboles. Te protegerán bien de la lluvia, pero cuando ésta se haya acabado los árboles permanecerán goteando durante muchas horas y el golpeteo de las gotas sobre la tienda no te dejará dormir. Otra desventaja de acampar



bajo los árboles es que las ramas muertas pueden caer de repente sobre un acampador o una tienda de campaña.

Deberá haber agua dentro de una distancia razonable, no únicamente para beber, sino también, si es posible, para bañarse o lavarse.

Todo esto por lo que respecta al lugar en sí. Veamos ahora los alrededores:

El lugar debe ser bello y suficientemente alejado de la gente para asegurar privacidad. Si tienes visitantes caminando por el campo durante todo el día, realmente tendrás muy pocas oportunidades de hacer un verdadero campismo.

Por otro lado, el lugar deberá estar bastante cerca de tu lugar de origen para poder llegar a él sin tener que perder mucho tiempo en el viaje o gastar mucho dinero en transporte.

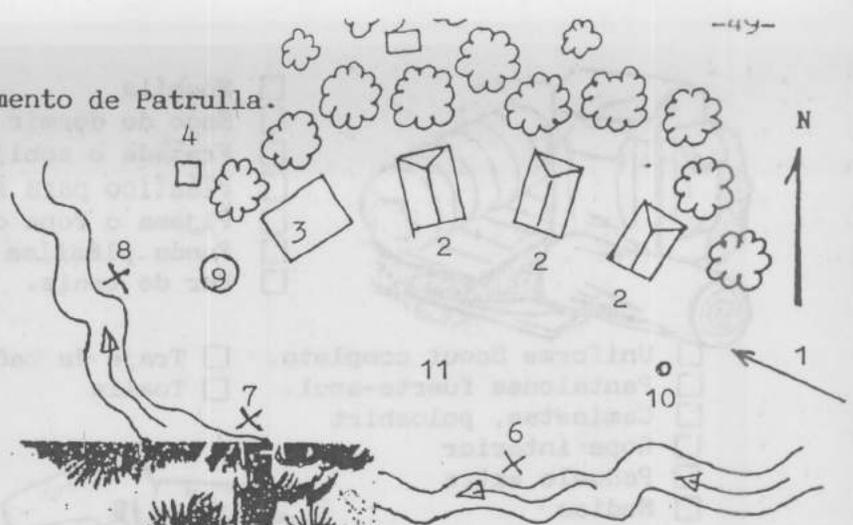
El lugar debe ser seguro. No coloques tu tienda en una hondonada, si de casualidad sobreviene una tormenta, estarás en peligro de una inundación, así como cerca de un río. No acampes bajo un risco, nunca puedes saber si ocurrirá un derrumbe. Y no acampes en un lugar cubierto de pasto o bosque seco, máxime si el área ha estado sometida a un período de sequía, tendrás peligro de un grave incendio.

El lugar perfecto para acampar es difícil de encontrar, ¡Cierto! Habrá lugares disponibles que tengan solamente algunas de las características mencionadas. Pero mantén los ojos abiertos, es posible que te encuentres en el lugar ideal durante alguna de tus excursiones de Patrulla. Cuando hayas localizado el lugar, obtén el permiso del dueño (si es que existe) o de la autoridad para poder acampar y asegúrate de que sigues todas las normas que el dueño pueda pedirte, para poder usar ese sitio.

Distribución correcta de un campamento de Patrulla.

La distribución de un campamento de Patrulla debe ser muy semejante a la distribución del campamento de Tropa. Hay que observar las mismas reglas generales para el bienestar y la higiene de todos. Como son:

1) Hay que fijarse bien en la



dirección de la brisa para que el humo y los malos olores no lleguen a las tiendas y lugares de estar.

2) Las tiendas deben quedar hacia el norte u oeste del área de campamento, para que les dé el sol por las mañanas.

3) El comedor y la

respensa deben quedar cerca de el área de cocina. 4) El pozo de desperdicios debe estar también cerca de la cocina, pero apartado de las tiendas. 5) La letrina estará en un lugar un poco escondido de la vista del campamento o de algún camino donde pudiera pasar algún curioso.

6) El lugar de abastecimiento de agua deberá estar más arriba [en la corriente de agua] que los demás puntos en donde ésta se emplea para otros usos, como baño, lavadero, etc...

Lugares marcados en el croquis

- 1] dirección de la brisa
- 2] tiendas de campaña
- 3] comedor
- 4] pozo de desperdicios
- 5] letrina
- 6] lugar de abastecimiento de agua
- 7] lugar de baño
- 8] lavadero
- 9] cocina
- 10] asta de bandera
- 11] área central de actividades y reuniones

Equipo personal. Cuando prepares tu equipo personal de campamento, piensa lo siguiente: ¿Qué necesito realmente?

Hay Scouts que con pocas cosas se sienten bien, pero saben escoger lo verdaderamente necesario. Hay otros que llevan tantas cosas, muchas sin verdadera necesidad, que no pueden cargar su mochila por su excesivo peso.

Haz una lista de las cosas verdaderamente necesarias, siguiendo un orden, y luego vas marcando a medida que vas preparando tu equipo. Así nada se te olvidará y podrás luego comprobar si algo se te perdió o falta.

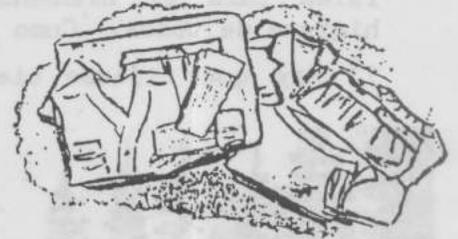
En esta lista hay que prever también algunas cosas que pueden ser útiles en ciertas circunstancias, como son: agujas, hilo, alfileres de seguridad, lámpara de pilas o linterna...

Ahora te damos una lista que te puede ayudar, pero que tú debes arreglar según tus necesidades, pues quizá no todo te será absolutamente necesario.



- Mochila
- Saco de dormir (sleeping bag) o pequeño colchón.
- Frazada o cobija
- Plástico para aislar del suelo húmedo (sirve también como capa de agua).
- Pijama o ropa de dormir. bien como capa de agua).
- Funda plástica para la ropa seca, que sirve luego para la ropa sucia.
- Par de tenis.

- Uniforme Scout completo.
- Traje de baño
- Pantalones fuerte-azul.
- Toalla
- Camisetas, poloshirt
- Ropa interior
- Pañuelo extra
- Medias



- Aguja, hilo, botones
- Jabón
- Chambras, inperdibles
- Peine
- Papel sanitario individual
- Cepillo de dientes
- Navaja o cuchilla scout
- Pasta de dientes
- Linterna, pilas auxiliares
- Espejo pequeño
- Cuaderno de anotar, lápiz o pluma.
- Detergente para lavar ropa



- Plato metálico o plástico
- Vaso metálico o plástico
- Cubiertos: tenedor, cuchillo, cuchara
- Cantimplora para agua
- Medicina personal
- Cámara fotográfica (opcional)
- Instrumento musical (opcional)



Hay otras muchas cosas opcionales que pueden ser útiles y hasta indispensables en algunos campamentos dependiendo de la finalidad del mismo y del grado de adelanto que tú tengas, como: binoculares, brújulas, relojes con cronómetro, hacha de mano, etc...

Guarda siempre tu lista de pertenencias y si es posible, marca cada cosa con tu nombre o iniciales para poder distinguirlas de las de los demás.

Programa y menú de campamento. "Un buen jefe vive siempre unas horas adelantado" él siempre ha previsto, preparado y visto todo eso que va a hacer y deshacer. Así que cuando se planea un campamento, hay que hacer con tiempo el programa. Un buen programa debe ser equilibrado, ni sobre cargado ni vacío. Equilibrado en la cantidad de cosas por realizar, pero equilibrado también en la variedad de esas actividades.

Jamás la vagancia encontrará tiempo en el día de campamento, pero hay que prever ciertos períodos de actividad calmada, más o menos a eso de las 3:30 p.m. Los tiempos libres serán también tolerados, pero no muy largos; cada Scout podrá hacer lo que quiera. Estos serán los minutos de descanso al fin del día antes de la cena. Minutos preciosos porque permitirán a cada uno encontrarse a sí mismo, liberado por algunos minutos del entretenimiento agradable, pero al fin de un poco de tiempo, cansado de la vida colectiva y organizada.

El programa aparece principalmente en el Horario de campamento, donde se indican hora por hora las diferentes actividades de cada día y los ratos de descanso, que deben ser respetados y tranquilos.

Cada actividad debe estar acompañada por el nombre del responsable de la

misma. También debe aparecer la función que cada Scout desempeñará en el campamento, como: cocinero, ayudante cocinero, encargado de la leña, enfermero, etc...

El programa debe estar encabezado por los objetivos que se esperan del campamento, ejemplo:

Programa de Campamento de fin de semana. Consigna: "Abre los ojos"

- 1.-Desde el punto de vista material: aprender a observar.
- 2.-Desde el punto de vista espiritual: encontrar a Dios, descubrirlo en sí mismo, en sus hermanos, en sus obras (naturaleza).

Menú. Se oye a menudo decir que el corazón de un soldado está en su estómago, y que les basta con comer bien para levantar la moral, o también: "barriga llena, corazón contento". Pues bien, en un Campamento se necesita comer alimentos sustanciosos y buenos, pero sobre todo "limpios".

Al planear las comidas de un campamento es importante incluir todos los ingredientes que te son necesarios para tu salud y crecimiento. Escogiendo tu comida de cada uno de los cuatro grupos mencionados más abajo, estarás seguro de obtener todo lo necesario para mantener tu cuerpo fuerte y sano;

- 1) CARNE, PESCADO, HUEVOS.-Por lo menos una buena ración de uno de estos tres productos cada día.
- 2) LECHE Y DERIVADOS.-Por lo menos un vaso de leche diario, sola o mezclada con café, chocolate o algún cereal. Si la leche es natural, debe estar hervida o pasteurizada. La leche se puede usar también para cocinar algunos alimentos.
- 3) VEGETALES Y FRUTAS.-No deben faltar en todas las comidas o en las meriendas; se pueden comer directamente o cocidos con otros alimentos.
- 4) PAN Y DERIVADOS DE LA HARINA.-A ser posible también en todas las comidas.

Hay otros ingredientes que son también necesarios para la cocina de campamento, como: grasas (mantequilla, aceite, margarina), azúcares (azúcar, dulces, mermeladas, jaleas) y condimentos (sal, vinagre, mostaza, orégano..)

Para un campamento de una noche, la mayoría de tus alimentos serán ligeros y frescos. Para un campamento volante, en donde es importante mantener bajo el peso de la mochila, deberás usar alimentos secos o deshidratados.

Higiene en el campamento.

La Higiene en un campamento abarca: a) la propia persona, b) los alimentos y útiles de cocina, c) las tiendas de campaña y d) el área de campamento.

a) Higiene de la propia persona: Estar en campamento no dispensa de estar limpio en lo posible.

Después de caminatas o ejercicios donde se ha sudado, es necesario un baño o al menos lavarse y cambiarse de ropa. Todos los días te lavarás bien la boca al levantarte y antes de acostarte. Cada vez que vas a comer algo, te lavarás las manos.

Si necesitas ir al baño, hacer tus necesidades, y no hay letrina en el campamento o estás por otros

sitio, prepara tu propia letrina individual escarbando en la tierra con el



talón del zapato. A esto llaman "agujero de gato", y después de usarlo, cubre todo con la tierra que sacaste del agujero.

b) Higiene de los alimentos y útiles: Es muy importante mantener los alimentos bien tapados y fuera del alcance de insectos y otros animales.



Lávalos con agua y detergente



Enjuágalos para quitarles el jabón con agua bien caliente



Después de emplear tus útiles de comida o los de cocina, quítales la grasa y restos de comida con hojas secas, un poco de hierba o con papel, lávalos bien, y luego enjuágalos y sécalos.

c) Higiene de las tiendas de campaña: Nunca se debe comer ni guardar alimentos dentro de las tiendas, pues con ello y los desperdicios que se dejan, se atraerán los insectos, en especial las hormigas, cucarachas y moscas.

Al entrar en las tiendas debes quitarte el calzado y dejarlo fuera de la misma, así evitas introducir lodo o arena. Tampoco dejes ropa mojada dentro de las tiendas. Cada día es necesario sacar todas las cosas que hay en las tiendas, abrirlas bien para que se aereen y barrerlas si es necesario. Más tarde se volverá a colocar todo en perfecto orden.

d) Higiene del área de campamento: La primera regla para conservar la limpieza es "no tirar basura". Para ello está el pozo de desperdicios.

IMPORTANTE No dejes acumular la basura.
¡Quémala con cada comida!



Si hay basura húmeda colócala sobre piedras calientes. Cuando esté seca quémala.



Amontonar basuras y desperdicios es atraer los animales, los cuales volverán a regarlos al escarbar dentro del basurero buscando comida.

Preparar tres platos diferentes con utensilios de cocina. Para esta prueba, ponte al habla con tu Jefe de Tropa y él te dará todas las indicaciones necesarias.

10 - CONSERVACION DE LOS RECURSOS NATURALES

- * Haber obtenido la insignia mundial de Conservación.
- * Saber la "Historia Geológica" de nuestra isla.
- * Conocer las principales zonas mineras del país.
- * Conocer 20 plantas endémicas de la República Dominicana.
- * Conocer, por el plumaje y morfología, 12 aves de nuestro país.
- * Conocer la distribución de los parques nacionales. Cuáles son los motivos de su existencia y qué zonas de vida incluyen.
- * Dar una charla sobre la conservación de los recursos naturales en nuestra patria, puede ser ante sus hermanos Scouts de unidad, pero en ese caso deben haber por lo menos 6 personas invitadas a escucharla (amigos o familiares).



1-Conocimiento

Llevar a cabo dos de las siguientes actividades:

Junto con otros de tu grupo, averigua las causas de lo siguiente, e ilustra tus investigaciones en una pizarra o panel de exhibición o un cuaderno de notas:

- contaminación del agua
- erosión del suelo
- polución o contaminación del aire

Prepara una lista para acampadores, excursionistas y exploradores, de "cosas que se deben hacer y que no se deben hacer" para no destruir o dañar los aspectos naturales del campo.

Lleva a cabo un estudio de plantas y animales y prepara un informe de los que están en peligro de extinción y en qué zona de tu país y el motivo del por qué esto sucede. Puedes incluir trabajos de campo.

2-Habilidades

Lleva a cabo dos de las siguientes habilidades:

- a) Recoger agua lodosa de un riachuelo o quebrada en movimiento en un frasco de vidrio y dejarlo quieto por seis horas; luego observar la cantidad de tierra que se asienta en el fondo. Reportar las ideas sobre la procedencia de la tierra y por qué.
- b) A través de un experimento demostrar cómo se pierde la tierra con el aire, la lluvia y en el mal manejo y qué se puede hacer para evitar que esto suceda.
- d) Demostrar la composición de un buen suelo.
- e) Demostrar a través de un experimento, el efecto en el crecimiento y desarrollo de una semilla de una buena tierra y de una mala tierra.
- f) Demostrar cómo se forma la niebla/humo (polución).
- g) Mantener un reporte diario del tiempo para sus vecinos durante un mes. Incluyendo lluvia, sol, niebla/humo, temperatura, dirección y velocidad del viento y humedad.
- h) Elaborar una colección de huellas de animales salvajes o libres en yeso moldeado; cada una con su identificación.
- i) Mostrar, por ejemplo, por medio de cuadernos de notas o exhibiciones, el por qué muchos animales del mundo están amenazados de extinción, haciendo sugerencias de la forma que se puede ayudar a salvarlos y averiguar en qué forma puede ayudar a prevenir este problema.
- j) Hacer un diagrama ilustrando el ciclo completo del agua, usando y describiendo los términos siguientes:

-precipitación	-derramamiento
-agua de la tierra	-evaporación
	-transpiración.
- k) Contar las personas que vea usando artículos producidos por animales salvajes, identificar la especie, averiguar cuáles están en peligro y por qué.

3-Actitud y Acción

Como miembro de tu grupo, lleva a cabo dos de las siguientes actividades:

- a) Hacer arreglos prácticos para alimentación de animales y aves silvestres.
- b) Hacer y mantener un estanque para peces, aves o anfibios.
- c) Construir un refugio de observación, usarlo y preparar un reporte de sus observaciones.
- d) Con un grupo de compañeros llevar a cabo la limpieza de las orillas de un

riachuelo, estanque, laguna o playa.

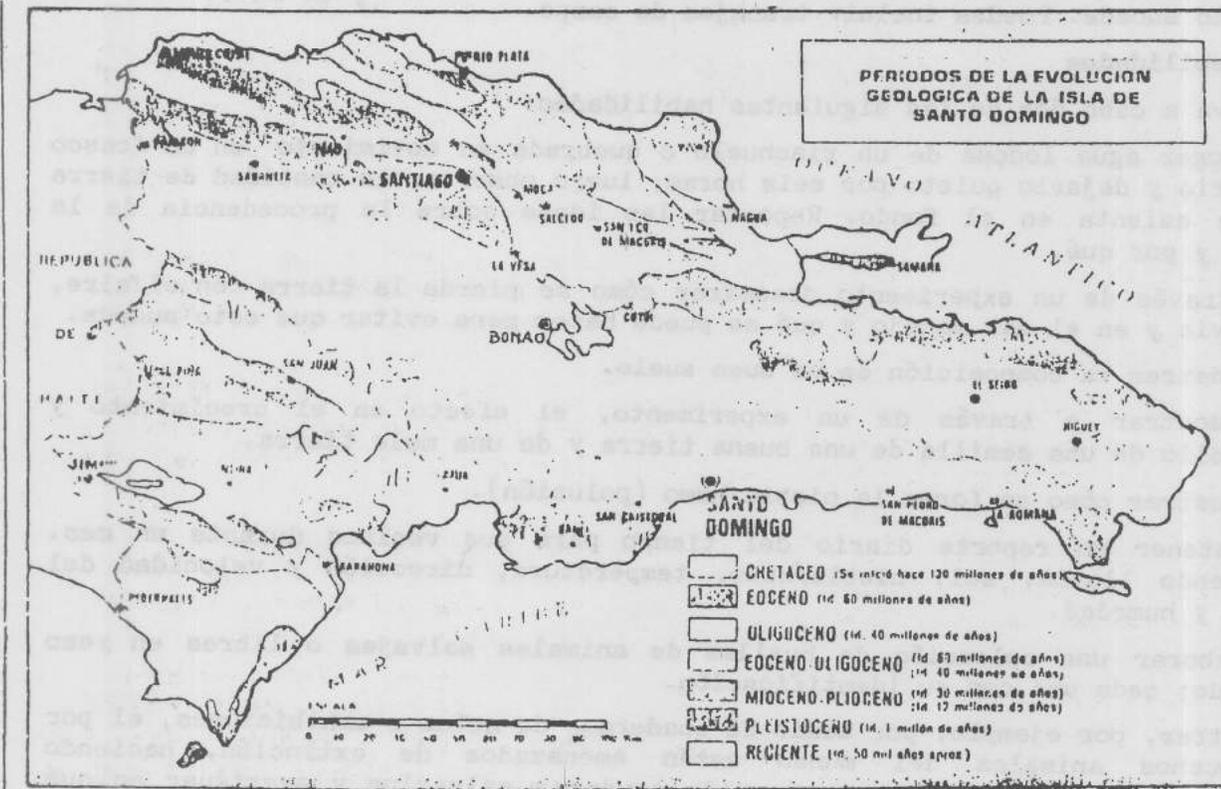
e) Planear con tu grupo o Patrulla una campaña "antibasura" y llevarla a cabo.

f) Llevar a cabo cualquier otro proyecto similar que haya sido sugerido por tu grupo y aprobado por tus dirigentes.

g) Tomar parte en algún proyecto local, nacional o internacional, que ayude a mejorar tu medio ambiente.

LA HISTORIA GEOLOGICA DE NUESTRA ISLA

La tierra de nuestra Isla es relativamente joven. Las partes más antiguas: Cordillera Central, Samaná, Cordillera Oriental, zonas de Gaspar Hernández, Puerto Plata e Imbert, pertenecen al período Cretáceo (finales de la Era Mesozoica o Secundaria) de hace 130 millones de años y que terminó hará unos 60 millones de años y cuya procedencia es volcánica o ígnea.



Se cree que antes de esta época la Isla de Santo Domingo formaba parte de un continente desaparecido llamado Antillia, que emergió de los mares en la Era Paleozoica, hará más de 200 millones de años y que luego volvió a sumergirse antes del período Cretáceo.

Eoceno. Las rocas de este período son en su mayoría "calizas" muy cristalizadas. Fue en esta época que se formaron las anticlinales de Isabel de Torres y del Diego de Ocampo, Jicomé, las sierras de Neiba y Baoruco. Su vejez es de 60 millones de años.

El Oligoceno comenzó hará unos 40 millones de años. En esa época de levantamientos y erosión se formaron las regiones de San José de las Matas y la Sierra de Martín García, donde se observan formaciones de arcilla, grava y cantos rodados (piedras redondeadas). La Cordillera Septentrional es casi toda de esta época.

El Mioceno fue un período tranquilo. Se formaron grandes sedimentos en

aguas poco profundas que se mezclaron con una rica fauna marina. Estos sedimentos y fósiles marinos se levantaron luego.

En este período quedó completada la Cordillera Septentrional. De esta época data el levantamiento del Santo Cerro, La Vega, que pasando por Santiago penetra en Haití, siendo erosionado por el río Yaque del Norte y varios de sus afluentes. Otros levantamientos de esta época se formaron al Norte de Villa Vásquez y al Este de Cotuí hasta Samaná.

En el Sur se produjeron levantamientos en los cerros de sal y yeso de Cabral que tienen de 20 a 30 millones de años de existencia y las minas de travertino en Canoa (Barahona) que se usa para revestir edificios.

Al terminar la Era Terciaria en el Plioceno, se formó la fosa de Milwaukee, al Nordeste de la bahía Escocesa y la escarpa de la cordillera de Samaná. La última actividad volcánica de nuestro país se registró al final de este período por la zona de las Matas de Farfán, hará unos 12 millones de años.

En la Era Cuaternaria, el Pleistoceno, hace sólo un millón de años, nuestra Isla tomó su forma final o actual. Quedaban sumergidos nuestros valles. Había un canal marino que iba de la bahía de Samaná a la de Manzanillo. Dicho canal comenzó a secarse cerca de Santiago. El valle del Yaque del Norte era un mar profundo que se llenó de sedimentos. El valle del Yuna fue otro mar desaparecido, pero de poco fondo y el valle de Bonao un lago que se secó.

En el Este y en el Sur se levantaron el Llano Oriental y los valles de Peravia en Baní, el de Azua, el de Neiba y el valle de San Juan. El lago Enriquillo es lo que queda de un antiguo canal que unía la bahía de Neiba con el golfo de Leogane en Haití.

Las Edades de Hielo. Los geólogos afirman que en el último millón de años los hielos polares han avanzado cuatro veces hacia el Sur y luego retrocedido hacia el Norte. Cada vez que se ha producido una edad de hielo el nivel de los océanos ha bajado de 90 a 125 metros.

La última edad de hielo fue hace 30 o 40 mil años, perdiendo agua los mares y retirándose la línea costera, con lo cual nuestra Isla resultó agrandada, quedando su plataforma marina al descubierto. Las islas de Sacna y Beata se soldaron a la tierra firme y las actuales playas se secaron.

Cuando cesó esa última glaciación, hace unos 11 o 12 mil años, los hielos polares se descongelaron, el nivel de los océanos aumentó y las aguas avanzaron de nuevo sobre la antigua línea costera inundando nuestros entonces valles costeros y formaron así nuevas bahías y nuevas playas, quedando nuestra Isla más o menos como hoy la conocemos.

NOTA: Este es un resumen sacado del autor Luis N. Núñez Molina.

PRINCIPALES ZONAS MINERAS DEL PAIS

El sector minero ha ocupado un puesto de mucha importancia en la economía dominicana, debido a su incidencia en el Producto Nacional Bruto (PNB), a la creación de empleos directos e indirectos y a los ingresos de divisas que generan las exportaciones de este sector.

1 **ORO Y PLATA:** La Rep. Dominicana está entre los diez principales países productores de oro del mundo y tiene la mina más grande del Hemisferio Occidental.

Explota estos minerales la Rosario Mining S.A. y los yacimientos se encuentran en Pueblo Viejo, Los Cacaos, parte oriental de la Cordillera Central cerca de Cotuí.

2 **FERRONIQUEL:** Este mineral lo explota la Falconbridg Dominicana en varios

MAPA DE LAS PRINCIPALES
ZONAS MINERAS
DE LA REP. DOMINICANA



yacimientos separados que van desde Sierra Prieta hasta las cercanías de La Vega, en la zona de Bonao. Estos yacimientos a cielo abierto son: Loma Fraser, Loma Larga, Loma Peguera, Loma Guardarraya y Loma Taína.

3 BAUXITA: La Bauxita es la que da el "Aluminio". Los principales yacimientos se encuentran en Las Mercedes y en el Aceitillar, por el lado Sur-sureste de la Sierra de Bahoruco. En general toda el área de Pedernales es rica en alúmina. Estos yacimientos los explota la Alcoa Exploration Company en Cabo Rojo.

NO METALES

MARMOLES: Casi todo el territorio nacional es rico en mármoles, explotados por la Marmolera Nacional. Las minas principales son:

4 Hatillo, Cotuí, Provincia de Sánchez Ramírez (mármol gris con diferentes tonalidades).

5 Península de Samaná (mármol negro veteado de blanco, gris, rosado y amarillo).

6 San José de las Matas (mármol marrón y morado).

7 Puerto Plata (mármol verde claro veteado de blanco y morado veteado de blanco).

8 Jarabacoa (mármol gris a varios tonos).

9 Hato Mayor (mármol gris a varios tonos).

10 El Seibo en la zona de Eneas (mármol gris a varios tonos).

11 Canoa y Vicente Noble, provincia de Barahona (travertino, ónice y alabastro).

12 **YESO:** El yacimiento se encuentra en las laderas y cima de la Loma de Sal y Yeso al Sur de Las Salinas, Barahona. Es explotado por CORDE (Corporación de Empresas Estatales).

13 **SAL GEMA:** Los yacimientos están en Las Salinas, Barahona, por el lado Norte-central de la Loma de Sal y Yeso.

14 **AMBAR:** Es un mineral orgánico formado por resinas que se han fosilizado después de millones de años. Los yacimientos principales están en Puerto Plata y en El Seibo.

IDENTIFICACION DE PLANTAS ENDEMICAS DE LA REP. DOMINICANA

Existen en la naturaleza miles de especies diferentes de plantas, algunas se repiten de un país a otro. Pero las hay, también, que son "endémicas", es decir, que son exclusivas o habituales de un país.

Tenemos en nuestro país una gran riqueza forestal que debemos cuidar y defender, a pesar de que ya ha sido grandemente maltratada.



LOS ARBOLES Y PLANTAS DOMINICANOS



Nuestros bosques nos suministran el oxígeno necesario para respirar, dan protección contra las tormentas, alimento y refugio a la vida silvestre; contribuyen a la formación de las nubes, limpian la atmósfera de polvos y gas carbónico; evitan el escurrimiento del agua de lluvias favoreciendo la formación de manantiales y corrientes subterráneas; y nos proporcionan numerosos productos que utilizamos en nuestra vida diaria y para múltiples usos.

Por supuesto que el producto más importante de los árboles es la madera, no sólo como combustible o material de construcción en excursiones y campamentos, sino como material para fabricar muebles, cajas, barriles, postes, cartón, papel y otras muchas cosas más. Los frutos y semillas de muchos árboles son parte de nuestra alimentación. Las cortezas se usan en curtiduría y de las hojas se extraen productos industriales o medicinales.

Identificación: Como Scout debes ser capaz de señalar en el campo, las especies que conoces y decir cómo las identificas, por su forma general, su corteza, sus hojas, flores y frutos.

Muchos árboles tienen un aspecto distintivo, como los robles, pinos y caobas y aprenderás a conocerlos pronto por su forma. La corteza es distinta en las jabillas, en los almendros y en los guayabos. No podrás confundir las hojas de la acacia o del mango, y no tendrás dificultad en reconocer el cafeto por sus flores. También podrás identificar los árboles por sus semillas o frutos, como los tamarindos o los cajules. La localización del árbol es también una buena guía para su identificación.

Colecciones. De gran ayuda para recordar los árboles es una colección de hojas, flores y frutos. Las hojas, las flores y algunos frutos pueden comprimirse entre hojas de papel periódico y guardarse indefinidamente. Los conos y semillas pueden guardarse en cajas pequeñas. Todos los especímenes deben membretarse. Para lograr impresiones de hojas con los detalles de sus nervaduras, embadurna en un vidrio un poco de tinta de imprenta y entinta con un rodillo de goma el envés de la hoja. Coloca el lado entintado de la hoja sobre un papel blanco, cúbrelo con un pedazo de papel periódico, y pasa por encima el rodillo para obtener la impresión.

Durante tus salidas al campo haz un buen acopio de observaciones, anotando y dibujando lo que sea característico de una especie o variedad de planta.

Todo esto te ayudará a distinguir los árboles y plantas que son de gran utilidad al Scout como alimenticias, maderables para leña y para refugios. Y sobre todo estimularán en tu corazón un verdadero espíritu de amor hacia la Naturaleza y a proteger su conservación.

LISTA DE ARBOLES Y PLANTAS A ESCOGER

De esta lista que te damos a continuación tendrás que escoger los árboles y demás plantas que vas a estudiar para poder obtener tu insignia de Primera Clase. Escoge los que te sean más familiares y siguiendo las indicaciones que ya te señalamos, colecciona los datos necesarios consultando también los libros que se indican en la Bibliografía.

Si no encuentras los libros señalados en la biblioteca de tu escuela o de tu pueblo, pide ayuda a alguna persona entendida o a tu Jefe de Tropa.

I- ARBOLES Y PLANTAS FRUTALES (a escoger 10)

<u>Nombre común</u>	<u>Nombre científico</u>	<u>Indice bibliográfico</u>
1- Aguacate	Persea americana (Mill)	PAM-55, MMD-21, AD#16
2- Cajuil	Anacardium occidentale (L)	PAM-57, MMD-70, AD#56
3- Cereza	Malpighia punicifolia (L)	PAM-61, MMD-259, AD#50
4- Cocotero	Cocos nicífera (L)	PAM-121, MMD-93, AD#10
5- Chinola	Passiflora edulis (Sims)	PAM-65
6- Granadillo (Parcha)	Passiflora quadrangularis (L)	PAM-72, MMD-304
7- Guanábana	Annona muricata (L)	PAM-75, MMD-115, AD#13
8- Guayaba	Psidium guajaba (L)	PAM-78, MMD-118, AD#83
9- Jagua	Genipa americana (L)	PAM-82, MMD-128, AD#100
10- Lechosa	Carica papaya (L)	PAM-85, MMD-132, AD#75
11- Limón agrio	Citrus limonia (Osborne)	PAM-89, MMD-137
12- Limón dulce	Citrus limetta (Risso)	MMD-137
13- Limoncillo o Quenepa	Milicoccus bijugatus (Jacq)	PAM-93, MMD-338, AD#60
14- Mango	Mangifera indica (L)	PAM-96, MMD-148, AD#57
15- Naranja agria	Citrus aurantium (L)	MMD-137 y 369
16- Naranja dulce	Citrus sinensis (L)	PAM-99, MMD-369
17- Níspero	Manilkara zapota (Mill)	PAM-102, MMD-372
18- Pan de fruta	Antocarpus communis (Forst)	PAM-209, AD#8
19- Pera criolla	Casimiroa edulis (Llav.)	PAM-105, AD#37
20- Tamarindo	Tamarindus indica (L)	PAM-110, MMD167, AD#33 MMD440

II- ARBOLES MADERABLES Y ORNAMENTALES (a escoger 10)

<u>Nombre común</u>	<u>Nombre científico</u>	<u>Indice bibliográfico</u>
1- Almendro (Antillas)	Terminalia catappa (L)	MMD-33, AD#81
2- Acacia	Parkinsonia aculeata (L)	MMD-194
3- Aromo	Acacia farnesiana (L)	MMD-46, AD#19
4- Baitoa	Phyllostylon brasiliense (Capa.)	AD#1
5- Cabirma	Guarea gnidonia (L)	AD#45
6- Cambrón o Bayahonda	Prosopis juliflora (SW)	AD#26
7- Caoba	Swietenia mahagoni (L)	PAM-248, MMD249, AD#47
8- Cedro	Cedrela odorata (L)	MMD-84, AD#44
9- Cha - Chá	Albizia lebbek (Benth)	AD#21
10- Eucalipto	Eucalyptus robusta (L)	PAM-34, MMD-284, AD#82
11- Flamboyán	Delonix regia (Bojer)	AD#30
12- Higleró	Crescentia cujete (L)	AD#96
13- Juan Primero	Simarouba glauca (DC)	AD#42
14- Leucaena	Leucaena leucocephala (Lam)	AD#25
15- Palma Cana	Sabal umbraculifera	AD#2
16- Palma Real	Roystonea hispaniolana (Bailey)	AD#2
17- Pino de cordillera	Pinus occidentalis (SW)	MMD-394, AD#1
18- Roble	Catalpa longissima (Sims)	MMD-411, AD#95
19- Samán	Samanea saman (Merrill)	MMD-427, AD#27
20- Trinitaria	Bougainvillea glabra (Choisy)	AD#11

<u>Nombre común</u>	<u>Nombre científico</u>	<u>Indice bibliográfico</u>
1- Apasote	Chenopodium ambrosioides (L)	PAM-236, MMD-43
2- Cabuya	Agave fourcroides	PAM-176
3- Ciruela (semilla)	Spondias purpurea	PAM-67, AD#58
4- Fogarató	Mucuna pruriens (L)	
5- Gratey	Dalechampia scandens (L)	MMD-314
6- Guao	Comocladia dodonaea (L)	MMD-324, AD#53
7- Javilla	Hura crepitans (L)	PAM-206
8- Musú	Luffa acutangula	MMD-382
9- Palo de leche	Tabernaemonta citrifolia (L)	MMD-160, AD#54
10- Piñón	Jatropha curcas (L)	MMD-397
11- Pringamoza	Urera baccifera (L)	MMD-401
12- Quibey	Isotoma longiflora (L)	MMD-410
13- Retama	Cerbera Thevetia (L)	MMD-445
14- Rosa del Perú	Nerium oleander (L)	
15- Túa-Túa	Jatropha gossypifolia (L)	

IV- PLANTAS MEDICINALES (a escoger 5)

<u>Nombre común</u>	<u>Nombre científico</u>	<u>Indice bibliográfico</u>
1- Ajonjolí	Sesamun indicum	PAM-117, MMD-23
2- Algodón	Grossypium barbadense MPM#72,	PAM-172, MMD-28, AD#63
3- Apasote	Chenopodium ambrosioides	PAM-236, MMD-43
4- Berro	Nasturtium officinale MPM#210	PAM-199, MMD-54
5- Cacao	Theobroma cacao MPM#242	PAM-225, MMD-60, AD#70
6- Café	Coffea arabica MPM#240	PAM-229, MMD-61, AD#99
7- Cañafístola	Cassia fistula MPM#267	PAM-245, MMD-76, AD#29
8- Eucalipto	Eucalyptus robusta (L) MPM#444	PAM-34, MMD-284, AD#82
9- Higuera	Ricinus communis	PAM-126, AD#55
10- Ilang-Ilang	Cananga odorata	PAM-37, MMD-321
11- Jengibre	Zingiber officinalis	PAM-39, MMD-111
12- Ozúa (Berrón)	Pimenta racemosa	PAM-43, MMD-378, AD#85
13- Pachulí (Vetiver)	Vetiveria zizanioides MPM#929	PAM-45, MMD-380
14- Romero	Rosmarinus officinalis MPM#816	PAM-49, MMD-412
15- Sábila	Aloe Vera MPM#81	PAM-251
16- Limoncillo (Yerba)	Pectis floribunda (Rich) MPM#628	MMD-340

* BIBLIOGRAFIA:

<u>Indice</u>	<u>Título del libro</u>	<u>Nombre del Autor</u>
MPM	"Mil Plantas Medicinales" - 1964	Jean Parker
PAM	"Plantas Alimenticias y Medicinales"	Nelson Rafael Rodríguez Martínez
MMD	"Manual de Medicina Domestica"-1978	Dr. Angel B. Cordero
AD	"Arboles Dominicanos" - 1978	Dr. Alain Henri Liogier

Nota: En el Indice Bibliográfico (#) indica el número correspondiente a la planta, y (-) indica la página del libro. La letra (L) al final del nombre científico indica que la planta fue clasificada por Carlos Linneo (1707-1778).

En caso de que tú conozcas otras plantas que no están en estas listas, y tengas dificultades con las aquí señaladas, acude a tu Jefe de Tropa para acordar con él un arreglo.

AVES DE NUESTRO PAIS

Algo de lo más interesante es acechar a las aves para observarlas en sus costumbres naturales, ya sea con unos prismáticos o a simple vista, anotando en una libreta lo observado. Para esto el mejor momento es temprano por la mañana, poco después de la salida del sol y antes de que caliente demasiado. Debes saber moverte suavemente, sin movimientos bruscos y mantener

bien abiertos los ojos y los oídos. Cuando veas un ave, permanece quieto en el lugar, y obsérvala cuidadosamente; con movimietos lentos anota en tu libreta su tamaño y forma, el color de su plumaje y el lugar donde la viste.



IDENTIFICACION DE LAS AVES POR SUS:

ALAS: 1) Golondrinas, chupa flor, vencejo, etc...

Alas largas y puntiagudas, para vuelo rápido en persecución de insectos.



2) Codornices, guineas, y demás aves que andan por el suelo... Alas cortas y redondeadas para vuelos cortos y rápidos, que permitan la huida cuando hay peligro.



3) Aves de rapaña, guaraguao, cuyaya, guincho, etc... Alas largas, amplias y fuertes, para vuelos altos y de planeo.



PICOS:

1) Pico corto y fuerte, apropiado para descascarar semillas. Ej: Ciguíta de hierba, gallito prieto.



2) Pico pequeño y boca grande apropiada para cazar insectos al vuelo. Ej: golondrinas y vencejos.



3) Pico largo y puntiagudo para comer insectos: ruiseñor, ciguás, pájaro vaquero.



4) Pico largo, afilado, cincelado y fuerte, apropiado para taladrar troncos: pájaro carpintero.



5) Pico muy largo, fino y agudo, apropiado para chupar el néctar de flores: zumbador o pica flor.



6) Pico abultado, ancho y aplastado, para introducir en el lodo y sacar su alimento: patos y yaguazas.



7) Pico puntiagudo y en forma de gancho, propio para desgarrar carnes: guaraguao, cuyaya, lechuza...



8) Pico largo y fuerte para agarrar peces: martinetes y garzas.



PATAS:

1) Patas largas y dedos delgados y largos: garza, coco, gallareta.



2) Patas con tendones que automáticamente cierran los dedos al posarse en una rama o percha: cigua, ruiseñor, etc...



3) Patas con membranas interdigitales para nadar: flamenco, patos, pelícano...



4) Patas con dos dedos hacia delante y dos hacia atrás, con uñas fuertes y curvadas, propias para trepar: carpinteros, cotorras, pericos...



5) Patas poderosas con dedos fuertes y uñas curvadas en forma de garras: cuyaya, guaraguao, lechuza...



6) Patas apropiadas para escarbar con los tres dedos delanteros, el cuarto dedo es pequeño, más alto y hacia atrás: gallinas guineas, pavos...



AVES DOMINICANAS

(a escoger 12)

Nombre común

Nombre científico

Índice



1) Cigua Palmera
(Ave Nacional)

Dulus dominicus

página: 261

2

2) Ruiseñor

Mimus polyglottos

252

3) Pestigre

Tyrannus dominicensis

230

4) Zumbadores o pica
flores

(cualquier variedad)

209 a 214

5) Golondrinas

(cualquier variedad)

240 a 245

4

6) Cigüitas

(cualquier variedad)

269 a 281

7) Cuatro-ojos

Phaenicophilus palmarum

289

8) Carpinteros

(cualquier variedad)

222 a 229

8

9) Chinchilín

Quiscalus niger

297

10) Judío

Crotophaga ani

172

11) Madam Sagá

Ploceus cucullatus

301

12) Pelícano

Pelecanus occidentalis

9

13) Tijereta

Fregata magnificens

18

14) Garza Canadera

Bubulcus ibis

27

15

15) Cuyaya (Cernícalo)

Falco sparverius

75

16) Lechuza

Tyto alba

176

17) Codorniz

Colinus virginianus

77

18) Guinea

Numida meleagris

79

19) Gallaretas

(cualquier variedad)

89 a 94

12

20) Rolita

Columbina passerina

150

21) Paloma coronita

Columba leucocephala

137

22) Tórtola

Zenaida macroura

144

23) Coterra

Amazona ventralis

158

24) Perico

Aratinga chloroptera

161

25) Querebebé

Chordeiles gundlachii

195

10

BIBLIOGRAFIA: Todas las páginas anteriores corresponden al libro:

"Aves de la República Dominicana" de Annabelle Stockton de Dod.
1ra. Edición - 1978 (Museo Nacional de Historia Natural)



6



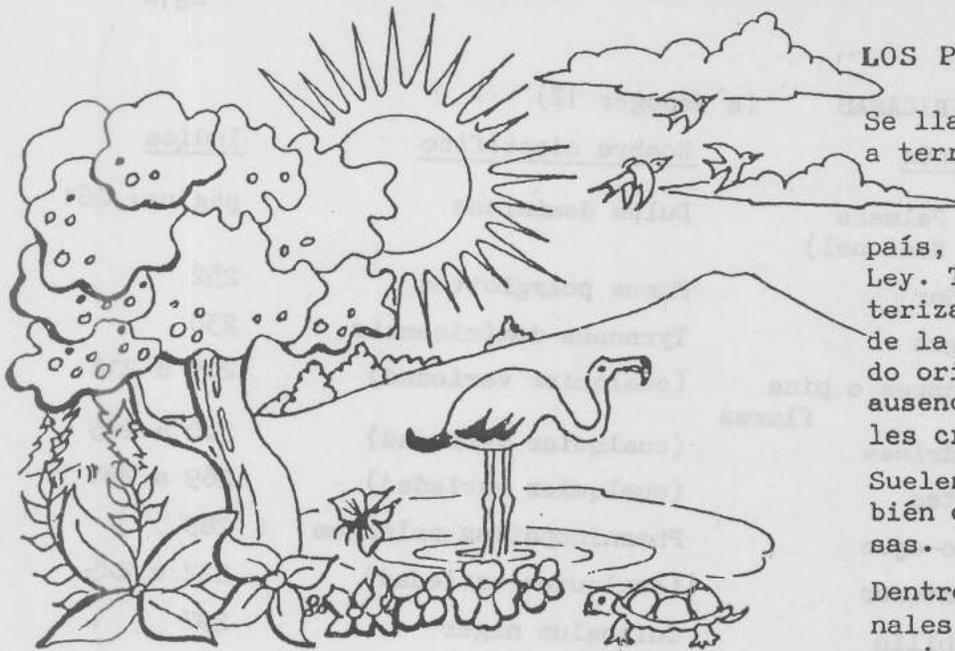
5



19



16



LOS PARQUES NACIONALES

Se llaman Parques Nacionales a territorios con extensión de más de 16,000 tareas, dentro de un país, y preservados por la Ley. Tales sitios se caracterizan por la manifestación de la naturaleza en su estado original, así como por la ausencia de obras artificiales creadas por el hombre.

Suelen estar apartados también de las ciudades populosas.

Dentro de los Parques Nacionales se preservan los escenarios y ambientes muy espe-

ciales de la naturaleza. Por lo tanto, no son simples jardines.

MOTIVOS

El carácter excepcional de un Parque Nacional puede provenir de cualquiera de los siguientes factores, o de la combinación de varios de ellos:

- a) Una configuración del terreno, única en el país, como es el caso de Los Haitises.
- b) Paisajes especialmente hermosos, como los amaneceres contemplados desde las cumbres más altas del Caribe o la escarcha que cubre los pajones del Valle del Bao a la salida del sol.
- c) Aptitud para el descanso y recreación, lejos de las ciudades, como la de las extensas playas del Sur de la Saona.
- d) Refugio de especies nativas en vías de desaparición, como la Isla Cabritos para los cocodrilos e iguanas, o el Parque del Este para la paloma coronita, la tortuga verde y los careyes.
- e) Zonas de vida en estado original, donde los científicos acudan en plan de observación y en busca de materiales para su trabajo. En la Cordillera Central quedan intactas todavía algunos centenares de miles de tareas de bosques.
- f) Restos de ruinas de valor prehistórico o histórico, como el arte rupestre del complejo de cuevas del Parque Nacional del Este.
- g) Capacidad del área protegida para salvaguardar el clima, fuentes de agua y otros recursos de alto interés económico. Tienen esta función, entre otras, los árboles que protegen el nacimiento de los ríos Yaque del Norte y del Sur.

Un mismo Parque Nacional puede poseer varios de estos aspectos ventajosos o todos ellos.

Cuando un territorio tiene algunos de estos valores y el Estado asume la responsabilidad de su protección por Ley, existe entonces un Parque Nacional.

República Dominicana cuenta con cinco áreas que cumplen con los requisitos necesarios para considerarlos Parques Nacionales, como se muestra en el mapa de la página siguiente.

Ellos son:



- 1- Parque Nacional J. Armando Bermúdez
- 2- Parque Nacional J. del Carmen Ramírez
- 3- Parque Nacional Isla Cabritos (Lago Enriquillo)
- 4- Parque Nacional Los Haitises
- 5- Parque Nacional del Este

11 - EXCURSION DE PRIMERA CLASE

* Recorrer a pie, solo o con otro Scout, una distancia no menor de 24 Kilómetros en 24 horas. Durante el curso del viaje deberá el Scout, cocinar sus propios alimentos, y encontrar el lugar para acampar por la noche. Debe llevar a cabo cualquier instrucción dada por el Comisionado de Distrito, dentro de la semana siguiente a su regreso entregará un informe completo acompañado de las mismas notas tomadas durante el viaje. Un Scout marino puede hacer este viaje partiendo por el agua o por tierra, pero al menos 8 de los 24 Kilómetros deben seguirse a pie.



En esta prueba fundamental debes demostrar que eres capaz de: (1) actuar como verdadero Scout [piensa en todo lo que esto significa], (2) escoger tus alimentos y preparar tus comidas, (3) escoger un buen lugar para acampar, (4) usar tu mapa y tu brújula, (5) cumplir instrucciones, y (6) elaborar un informe.

Esto requiere mucho adiestramiento previo, tanto en tus reuniones de Tropa, como en el campo al aire libre. Tratar de hacer el recorrido sin preparación para ello equivale a sufrir una decepción. Acostumbra tu cuerpo a seguir largas jornadas, con la mochila a la espalda, haciendo vida plenamente Scout.



Cuando tomen parte en la prueba dos Scouts al mismo tiempo (lo cual es muy conveniente), deben hacer sus notas de viaje por separado, y escribir sus informes por separado también. No puedes hacerte acompañar de otro Scout que haya pasado anteriormente esta prueba.

Las instrucciones del Comisionado de Distrito. Esta prueba se pasa ante el Comisionado de Distrito o el Scouter que éste nombre, no pudiendo ser del mismo Grupo del Scout. El Jefe de Tropa es el Sinodal de todas las pruebas de Primera Clase excepto de ésta. El Sinodal procurará por medio de sus instrucciones que el recorrido sea una aventura real. El puede modificar la ruta y los requisitos del informe de acuerdo con tus intereses particulares, y darte un asunto especial para su estudio. Por tu parte, debes estudiar detenidamente las instrucciones que te dé el Sinodal.

Equipo. El Scout uniformado, debe además ir provisto del equipo mínimo y más adecuado para campamento, elegido de acuerdo con su criterio, adquirido en la práctica de múltiples campamentos y excursiones. Sólo a manera de guía damos una lista de los artículos más indispensables.

- Uniforme Scout completo.
- Brújula, reloj, papel para notas y lápiz.
- Mochila; debe ser cómoda cuando se cargue con el equipo, y de correas anchas para evitar que te lastimen los hombros.
- Una frazada o un saco de dormir (sleeping bag)
- Un plástico o impermeable que sirva para aislar del suelo o de la lluvia
- Útiles de campaña: tienda individual, hacha de mano, linterna, cuerda, fósforos (aislados de la humedad), etc...
- Útiles de cocina: jarro o taza, plato de aluminio, cubiertos de campamento, cuchillo Scout, sartén, cantimplora con agua de beber.
- Útiles de higiene: jabón, cepillo, dentífrico, peine, botiquín personal de primeros auxilios.
- Calzado: lleva zapatos cómodos (los que hayas probado y no te molesten)
- Ropa: toalla más bien pequeña, un par de medias de respuesto, (preferiblemente sin remiendos), una chaqueta o abrigo.
- Alimentos suficientes y algo de dinero.

Prepara tus cosas sobre una mesa y empácalas colocando las ropas abajo y a la espalda de la mochila; los objetos duros irán por enfrente. Lo que puedas necesitar urgentemente, déjalo arriba, como el plástico impermeable, a fin de tenerlo listo en caso de lluvia. Ahora coloca la mochila a tu espalda, como si fueses a emprender el viaje, y arrégla hasta que la sientas cómoda. Asegúrate de que las cosas no produzcan ruido ni se muevan mucho. No lles nada que cuelgue de la mochila.

El Informe. No es recomendable hacer el mapa mientras marchas, ya que distraes tu atención sobre muchos detalles importantes, sino que conviene hacerlo por fracciones en momentos de descanso. El mapa rudimentario de la región, además de ofrecer la ruta seguida, debe indicar los accidentes topográficos más salientes y todo lo importante que hayas observado durante el trayecto del viaje, como edificios de interés, carreteras y caminos, vías férreas, puentes, bosques, plantaciones, límites, etc... En el mapa deben aparecer especialmente los puestos de servicios públicos, como: correos, telégrafos, estaciones de radio o TV, hospitales, iglesias, casetas de policía, etc...

Narración detallada. Viene a ser el complemento escrito del mapa topográfico, hecho a manera de relato explicativo. Debe comprender diversas partes, a saber:

- 1-Título: acerca de la región explorada.
- 2-Itinerario: fecha y hora de salida y llegada a cada punto importante.
- 3-Topografía general: cordilleras, valles, ríos, arroyos, puentes, caminos, si son transitables por vehículos, aspectos del terreno...
- 4-Estudio de la Naturaleza: árboles, plantas (comunes y raros); animales

comunes de la comarca, sus huellas; clases de cultivo; pájaros y demás aves, emigrantes y residentes; pescados de las lagunas y ríos. Estado del tiempo, temperatura, nubes y vientos, con sus características.

5-Sobre campismo: lugares apropiados para acampar; bosques, corrientes de agua o fuentes potables, sitios de baño, etc...

6-Motivos históricos: monumentos, restos de culturas indígenas, de leyendas o de folklore.

7-Firma Scout.

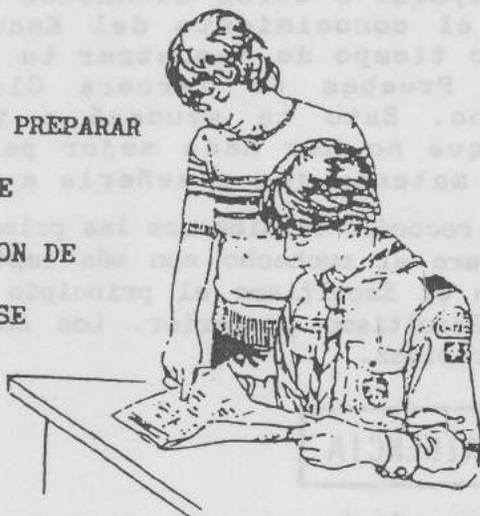
Objetos de prueba. Conviene acompañar el informe de ciertos objetos recogidos durante la excursión, que serán mudos testimonios de nuestra observación empeñada en lograr la finalidad de la Prueba, como: hojas de árboles y plantas, minerales, plumas de aves. También puedes presentar fotografías tomadas durante tu viaje.

IDEAS DE COMO PREPARAR

UN INFORME

DE LA EXCURSION DE

PRIMERA CLASE



INFORME DE LA EXCURSION DE PRIMERA CLASE
 de Ernesto Robles Pérez,
 4º scout de la Patrulla Aguila
 al Jefe de Tropa del Grupo 5

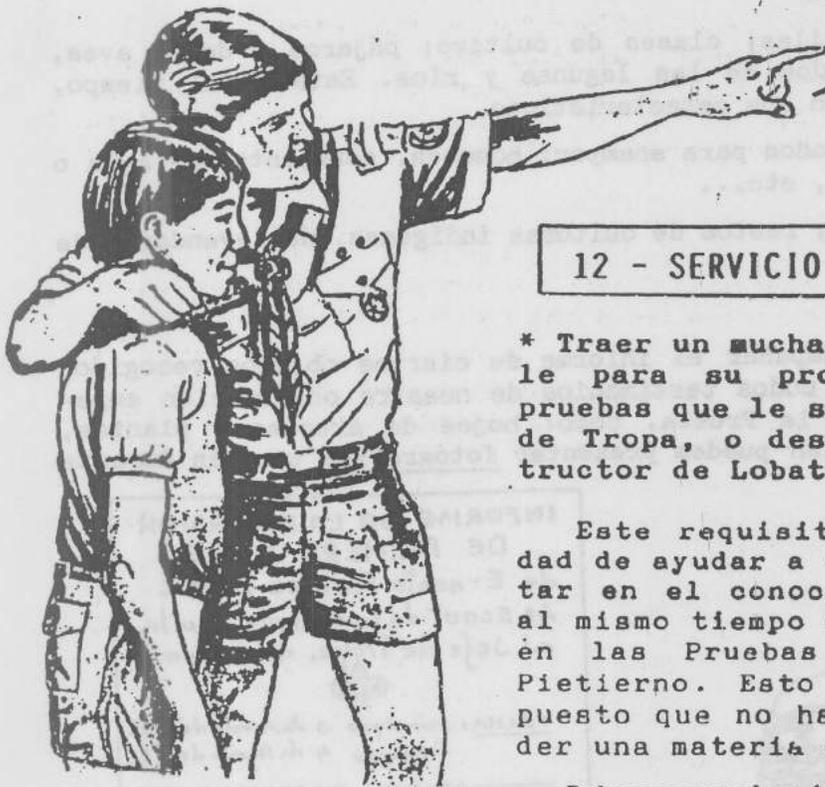
FECHA: principio 3 de Agosto de 1992
 término 4 de Agosto de 1992

ASUNTO ESPECIAL:
 Estudio de hojas de árboles y
 huellas de animales.

TIEMPO Y VISIBILIDAD:
 1º día: Al principio nublado y caluroso
 Noche lluviosa. 2º día: Amaneció
 con cirrus-estratos, pero luego se
 despejó con cielo muy azul.

MAPA USADO:
 El croquis que acompaña las instruc-
 ciones para hacer el
 recorrido.

FECHA	HORA	INFORME	Km.	CROQUIS DE RUTA	DIBUJOS
Agosto 3 1992	A.M. 8:15	Local del Grupo 5, recibo las instrucciones de manos de mi J.T. Me acompaña con mi compañero Francisco hasta el camino a Loma Chica.	0		
	10:30	Loma Chica. Tiempo nublado y caluroso. Abí el sobre de las instrucciones, comencé a caminar en la dirección indicada.	1 1/2		Hoja de Eucalipto
	10:50	Al pasar por una arboleda recogí hojas de eucalipto y comencé una travesía lenta hacia el Este. Después en un pequeño valle encontramos un estanque con una presa y nos detuvimos a descansar. Luego pasamos frente a una casería y una iglesia.	4		Huella de perro.
	12	Al bajar del otro lado de la montaña contemplamos un hermoso paisaje y nos detuvimos.	6 1/2		
	12:30				
	P.M.	aprovechamos que estaba nublado, con cúmulos, para comer. Hicimos una cocina con piedras y leña. Pudimos ver y oír varias aves silvestres y un perro que...			



SCOUT
ASOCIACION DE SCOUTS DOMINICANOS, INC.

12 - SERVICIO SCOUT

* Traer un muchacho a la Tropa y prepararle para su promesa Scout en aquellas pruebas que le sean asignadas por su Jefe de Tropa, o desempeñar el Cargo de Instructor de Lobatos.

Este requisito te ofrece la oportunidad de ayudar a otros muchachos a adelantar en el conocimiento del Escultismo y al mismo tiempo de demostrar tu habilidad en las Pruebas de Tercera Clase o de Pietierno. Esto te ayudará a ti mismo, puesto que no hay nada mejor para aprender una materia que enseñarla a otros.

Debes recordar también que las primeras impresiones para el muchacho son más importantes, y que el modo en que aprenda y ejecute el Escultismo al principio de su vida Scout, influirá y dará forma a su Escultismo posterior. Los conocimientos aprendidos fácilmente, se olvidan con rapidez.

13 - DIRIGENCIA

- * Explicar qué es dirigencia, objetivos y método.
- * Saber dar charlas.
- * Conocer el método de discusión por participación.
- * Saber cómo planear y evaluar eventos.
- * Demostrar cómo guiar una patrulla en sus diferentes aspectos, durante un tiempo determinado.

La Dirigencia. Se llama dirigencia o liderazgo a la forma de acción por medio de la cual una persona ayuda a un grupo a hacer las cosas que ellos desean.

El dirigente o líder ayuda al grupo a determinar qué es lo que quiere, cómo lo va a hacer y ayuda a hacerlo.

Un grupo será tanto mejor organizado, cuanto mejor sea su líder o dirigente. Y también la composición de un grupo ayudará o dificultará la dirigencia o liderazgo del mismo.

Entre las numerosas cualidades que debería tener un buen dirigente, nombraremos las siguientes: inteligencia, iniciativa, prudencia, previsión y buena disposición para ejercer la dirección.

La dirigencia o liderazgo puede ser: impuesta o designada, como sucede con los Scouters, que son designados por el Comité de Grupo o por el Comisionado de

- 7 -

Distrito. Su labor es ayudar a tu Patrulla a disfrutar de las mejores actividades del Escultismo. Para hacer ésto él dará instrucciones, aconsejará, dirigirá, asesorará y demostrará sus capacidades y sus conocimientos a los muchachos de la Tropa. El trabajará tanto con los dirigentes elegidos como con otros miembros que lo ayudarán a dar una buena dirección o liderazgo en las actividades de las Patrullas.

El dirigente puede ser elegido, como ocurre en los sindicatos, es elegido por los trabajadores que lo integran o por los delegados o representantes en una Asamblea. Ellos son elegidos generalmente por sus conocimientos en la materia y por su trayectoria en defensa de los intereses de los trabajadores.

Y también el liderazgo o dirigencia puede ser asumido libremente, como la persona que forma una compañía y debido a sus conocimientos, habilidades e inversiones, podrá llegar a ser Presidente de la misma. El ha asumido o tomado el liderazgo. Cualquier miembro de tu Patrulla puede tomar o asumir libremente el liderazgo o dirección. Si tiene el conocimiento y las habilidades necesarias entonces será aceptado por todos. Tal acción no está en conflicto con el papel de los dirigentes elegidos o asignados.

Objetivos y Metas. La mayoría de los grupos tienen un objetivo o trabajan para conseguir una meta que satisfaga una necesidad o anhelo. Las metas y objetivos se pueden establecer para cada reunión o para un período más largo de tiempo. De acuerdo a los objetivos establecidos se pueden establecer las metas ya sea por el grupo y/o para el grupo. Si se establecen por alguien fuera del grupo, no forman parte de la meta del grupo hasta que éste lo acepte.

Las metas para tu Patrulla podrían ser las de lograr ganar alguna Insignia o Especialidad, o por ejemplo, hacer un viaje o excursión. Si cada miembro de la Patrulla toma parte en la selección de la meta, debe de estar preparado para colaborar en su consecución. Quizá no sea posible planear un viaje a través del país, pero quizá sea más factible dentro de los límites de la Provincia. Los aspectos que afectarán a este viaje serán los de tiempo, costo y transporte. Al verificar estos datos, la Patrulla puede establecer una meta alcanzable. ¿Cuáles son las metas de tu Patrulla? ¿Cada miembro comprende las metas? ¿Están éstas dentro de los recursos posibles? ¿cómo fue que tu Patrulla llegó a establecer estas metas?

Método. Cuando cada miembro de tu Patrulla tenga la oportunidad de dirigirla en algún aspecto, tu Patrulla estará utilizando lo que se denomina "liderazgo compartido". En éste, a los diferentes miembros se les da la dirección en tal forma que la Patrulla se beneficia de la mejor utilización de las habilidades de todos sus miembros. Hay un número enorme de ventajas en este método del liderazgo compartido:

- Mayor comprensión por parte de todos los miembros debido a la experiencia de cada uno.
- Mayor apoyo para la toma de decisiones debido a que todos los miembros la comparten.
- Mayores posibilidades para que el grupo continúe, ya que se podrá hacer una rotación de



sus miembros.

-Mayor oportunidad para que todos practiquen las habilidades del liderazgo.

-Un grupo más satisfecho, porque todos son involucrados.

SABER DAR CHARLAS

Muchas veces te encontrarás en situación donde debes pasar por la experiencia de hablar en público (en tu escuela, ante un equipo deportivo, en una reunión de amigos, etc...). Es bueno que conozcas las técnicas para hablar en público, ya que es una característica de todo buen líder.

Preparación. Hay que conocer el tema de que se va a hablar profundamente. Para ello define primero exactamente el objetivo que quieres lograr.

Después examina quiénes formarán tu público para adaptar tu charla al nivel de los oyentes.

Orienta el material hacia el conocimiento e interés del auditorio.

Coloca el material agrupándolo por ideas. Redacta una pequeña guía incluyendo solamente los puntos o ideas más importantes y colocándolas en un orden lógico. Luego en tarjetas o en hojas separadas anotas estas ideas con letras grandes y claras, que te servirán de recordatorio y ocasionalmente podrás dar un vistazo para refrescar tu memoria. No leas la charla, sé personal. Mucho menos aprenderla de memoria.

Limita tu material a lo que puede ser entendible. También usa varios ejemplos para ilustrar cada punto, esto hace más amena la charla y sirve para fijar las ideas en tus oyentes.

Aunque reunas el mejor material y lo prepares con esmero, no podrás tener éxito en tu charla a no ser que tu voz, tu cuerpo, y toda tu personalidad transmita claramente tus ideas a los otros. El efecto de tu charla depende de cómo la desarrolles.

Desarrollo de la charla. Tu actitud o interés en el tema se mostrará por medio de los movimientos de tu cuerpo, tu voz o tu mirada. El público capta rápidamente la carencia de pensamientos o de sentimientos en una charla aburrida. Pero también responde rápidamente a una charla entusiasta, interesante y dicha con sinceridad.

Movimientos del cuerpo. Aquí se incluyen los gestos, es decir, toda la acción de tu cuerpo. Cualquier persona que esté comunicando ideas y sentimientos, sinceramente,

tiene que usar alguna clase de acción. Fíjate cuando le vas a decir a un amigo de qué tamaño era el pez que se te escapó cuando estabas pescando. ¿No mueves las manos para indicar el tamaño del pez?



Tu voz. Tu voz es lo que va a escuchar el público. Puedes mejorar tu dicción. Observa si el tono de tu voz es alto o bajo, la velocidad de tus palabras, el volumen y la articulación o claridad de tu pronunciación.

No todas las voces tienen el mismo tono. Una buena

voz tiene un tono agradable y variado. Si el volumen se mantiene permanentemente muy alto o muy bajo, cansará e irritará al auditorio y no se estará utilizando el poder de la voz con ventajas. Una voz monótona no consigue transmitir sinceridad, animación o sentimiento, sino astío y aburrimiento.

La velocidad al hablar se establece por el tiempo que lleva pronunciar cada palabra, y la duración de las pausas entre palabra y palabra. Ajusta tu velocidad en la mejor forma posible para que te entiendan todos. La clave está en variar. Para evitar la monotonía o el atropello cambia tu velocidad y observa las reacciones del público.

El volumen de tu voz debe variar según las condiciones en las que estás hablando. Te deben escuchar sin esfuerzo. Si tienes algo que decir que valga la pena, tu público tiene derecho a oírte. Por otro lado, no trates tampoco de romperles el tímpano.

La dicción es la claridad para pronunciar las partes de cada palabra. El mayor problema quizá sea la flojera o vaguedad. Abre bien la boca cuando hables, pronuncia con claridad y no permitas que las palabras mueran en tu garganta. Todo el público debe entenderte perfectamente.

Tu mirada. Dejar de mirar al público a los ojos es frecuentemente una señal de temor. Igualmente, si no encaras al público no podrás ver las señales de aprobación, aburrimiento, duda o de discrepancia que demuestren.

Por último, la clave para mejorar tus charlas está en la práctica, seguida por el consejo y crítica amistosa de tus compañeros y jefes. Prepáralas bien, practica durante tu presentación relájate y disfruta de tu propia exposición.

Ayuda también mucho grabar tu charla en audio o en video, y luego escucharte y verte tú mismo para darte cuenta de tus defectos y corregirlos, mejorando cada vez más.

METODO DE DISCUSION POR PARTICIPACION

La discusión por participación es el método para transmitir la información en el que el instructor desarrolla la sesión, paso a paso, (normalmente con un gráfico o con una pizarra) haciéndole preguntas al grupo. Hay una comunicación de dos vías, pero este método está más controlado que una discusión normal. Este método se puede utilizar para parte o para toda la sesión.

Como utilizar el método.

- 1- Conoce totalmente el tema.
- 2- Prepara tu material de acuerdo con la gente que participa.
- 3- Prepara un plan con una lista de los objetivos que deseas alcanzar por parte del grupo.

Introduce el tema. Establece la finalidad, razones, guías y tiempo disponible.

Presentación.

1. Hazle preguntas al grupo para que los componentes de él descubran aspectos por sí mismos.
2. Escribe los puntos claves en un pizarrón o en un block gigante (cartulina).
3. Explícale a los participantes los puntos que realmente no se puedan resolver.
4. No insistas haciéndole preguntas a algunos miembros del grupo que, obviamente, no conocen las respuestas.
5. No permitas que se respondan preguntas de afuera.

¿Cuándo debe de utilizarse la discusión por participación? Se debe utilizar cuando el grupo tiene suficiente conocimiento del tema, para permitir que los componentes descubran puntos adicionales y por ellos mismos.

Conclusión. La discusión por participación es un buen método, porque permite que

todos los miembros tomen parte. El progreso está en relación directa a tu habilidad para utilizarlo. Cuando los miembros, por sí mismos, razonan sobre los diferentes puntos, la información queda bien grabada.

PLANEACION Y EVALUACION DE EVENTOS

Coloca un pedazo de hielo en un vaso de agua. ¿Cuánto puedes ver del pedazo de hielo que está en la parte de arriba de la superficie? La mayor parte del hielo está debajo de la superficie. Eso también es verdad en relación con una actividad. Si no logramos analizar y saber lo que sucedió antes y después de muchas actividades, realmente no podremos evaluar bien.

El planear no es solamente decidir y verificar detalles como tiempo, lugar y fecha en que ocurrirán las cosas. Se trata de estudiar los deseos de la Patrulla, seleccionar la mejor actividad que llene a sus deseos y hacer los arreglos necesarios.

Al desarrollar los programas de tu Patrulla y los eventos especiales tendrás que planearlos bien y organizar tu tiempo. Planear quiere decir mirar hacia adelante, asegurar que todos los detalles han sido considerados y que cada uno de tu Patrulla está atento a esos detalles. ¿Sabes lo que significaría llegar a tu destino, para comenzar un campamento o un viaje en canoa y encontrar que has dejado parte importante de tu equipo en casa? Es bastante molesto ¿verdad? El planear no deja nada a la suerte, permite que dejemos espacio para las cosas inesperadas y también permite improvisar, cuando realmente es necesario. El planear asegura que tus eventos salgan bien, en forma fluida y logra que los disfrutes junto con los miembros de tu Patrulla. Así todos los que participen sacarán mayor beneficio del evento.

El planeamiento incluye muchos aspectos. No es necesario que tú lo hagas todo. Uno o más Scouts pueden encargarse de manejar los siguientes asuntos:

Publicidad:

Si el evento implica que participen más Scouts, además de tu Tropa, es importante informar a quienes tú quieres que vengan. Para esto se pueden utilizar muchos métodos, incluyendo llamadas telefónicas, invitaciones escritas, carteles, avisos públicos, en radio, televisión, etc. Avisos en el boletín de la Iglesia, escuela, sindicato, club, etc. Tú encontrarás la mejor forma de hacerlo.

Facilidades:

¿Cuántos piensan asistir? ¿El local tendrá tamaño suficiente para todos? Considera también los diferentes aspectos: sillas, mesas, cocina, espacio para estacionamiento, baños, etc. Aunque hay muchos salones que se pueden conseguir gratis, es necesario verificar si hay algún pago que hacer al guardián o a la persona encargada. Eso también nos llevará al punto de decidir cuántos necesitaremos trabajar en el montaje.

Programa:

Esto es responsabilidad de los que están involucrados en aquellas actividades que incluyen al Maestro de Ceremonias, al Orador y a los líderes de los grupos de discusión. Deberán tener su programa por escrito y asegurarse de que todos los que están principiando tengan una copia.

Decoración:

Esto puede variar desde unos pocos carteles o rótulos hasta exhibiciones desplegadas a tamaño natural. Hay que permitir que el grupo encargado de las instalaciones y facilidades conozca el equipo que se utilizará.

Refrescos:

¿Se van a repartir o cada quien se sirve? Si cada quien se va a

servir, un grupo debe estar encargado de prepararlos sabiendo de antemano para cuántos y a qué hora son necesarios. Si se van a repartir, debe haber una persona encargada de este reparto y ultimar los detalles.

Limpieza:

Cuando se haya terminado el evento no basta con decir: "qué bien estuvo, me voy para casa". Las cosas que se recibieron prestadas hay que devolverlas y colocarlas en lugar seguro. Si el salón se va a utilizar al día siguiente, es necesario limpiarlo y ordenarlo.

El evento en sí:

Si el planeamiento se ha hecho apropiadamente, será posible, excepto en labores especiales, sentarse, relajarse y disfrutar. La planeación cuidadosa trae como resultado buenos programas.

Evaluación:

Evaluación es la exposición y definición de aquellos aspectos en los cuales el programa fue más exitoso y aquellos en que falló, así como los medios para mejorarlo en un futuro.

Al evaluar un evento observa estos puntos de vista:

- ¿Lo disfrutaron todos los que estaban involucrados?
- ¿Realmente logramos lo que estaba planeado?

Hay que hacer la "evaluación" inmediatamente a continuación de los eventos para así aprovechar que todavía están frescas las imágenes en nuestra memoria.

Iniciativa:

Esta es la habilidad de actuar sin que a uno le digan lo que tiene que hacer.

Muestra iniciativa en tu Patrulla y en tu Tropa, ofreciendo sugerencias para las actividades. Acepta la responsabilidad que te corresponda en los programas de tu Patrulla o de tu Tropa. Cuando hay que hacer una labor, ya sea en Campamento o en un Proyecto de servicio, ¡lánzate a la acción y haz tu parte!

No se puede lograr nada en este mundo sin que alguien haya tenido la iniciativa de abrir el camino. Liderar al grupo. No hay ninguna garantía de que la persona que muestre iniciativa no cometa también errores. ¡Todo el mundo los comete! No te preocupes por los errores pasados; aprende de ellos para que no los vuelvas a hacer. Asegúrate de que tú estás en lo cierto y entonces, ¡sigue adelante!

Concentración:

Está compuesta del deseo de ayudar y del autocontrol. Es la habilidad para apegarse al trabajo física y mentalmente, hasta que esté hecho.

Aquellos que son capaces de concentrarse en la labor que están haciendo son capaces de terminarla más rápidamente y tienen más tiempo para otras cosas. La concentración se aplica en muchas cosas. Consideremos estos pocos ejemplos. ¿Cómo evaluarías tu concentración?

- Tu Jefe Scout está hablando sobre un proyecto de servicio.
- Tu Patrulla está votando sobre si deben de ir o no a un campamento.
- Tus padres te han dicho que completes tus tareas de la escuela justamente en la noche que existe un gran evento deportivo al que deseas concurrir.
- ¿Comprendes de que hay diferencias en tus preferencias? La mayoría de las personas se concentran en aquellas cosas que disfrutaban más y en las que tienen más intereses. Lo ideal es ser capaz de poder concentrarse con la tarea asignada, ya sea que la disfrutes o no.

Si tú puedes concentrarte en las tareas, aunque no te gusten, tendrás más tiempo para hacer aquello que sí te gusta. Aplica este pensamiento a la reunión de Patrulla en donde se incluyen diversos asuntos y actividades.

GUIAR UNA PATRULLA EN SUS DIFERENTES ASPECTOS

En esta prueba el Scout debe demostrar cómo guiar una patrulla en sus diferentes aspectos, durante un tiempo determinado.

Le corresponde al Jefe de Tropa fijar la tarea práctica y el tiempo de la misma.

Las tareas prácticas pueden ser:

- 1-Presidir una Reunión de Patrulla
- 2-Presidir un Consejo de Patrulla
- 3-Preparar una Salida de Patrulla (Excur-sión o Campamento)

Después de completar las pruebas mencionadas arriba, deberás reunirte con tu Jefe de Tropa en una charla personal. En esta reunión, completarás a su entera satisfacción lo siguiente:

A-Discutir tus propias ideas acerca del significado de la Promesa y la Ley Scout, el Lema, la Divisa, y dar ejemplos que demuestren que haces lo posible por vivir de acuerdo con los ideales en tu vida.

B-Discutir las posibilidades de aventura y orientación vocacional que existe en el Programa de Especialidades. Revisar los requisitos necesarios para obtener el CORDON SCOUT.

C-Planear los pasos siguientes para llegar a ser SCOUT ENRIQUILLO.



EL ESFUERZO RECOMPENSADO