



SCOUT

ASOCIACION DE SCOUTS DOMINICANOS, INC.

Calle Restauración No. 161 A

Apartado Postal No. 49 - Tel. 583 0847

Distrito No. 1, Santiago Rep. Dominicana

Equipo Técnico Distrital



MANUAL DE SEGUNDA CLASE

ACTUALIZADO Y CONFORME AL PLAN DE ADELANTO
APROBADO POR LA COMISION NACIONAL SCOUT EN
ENERO DE 1980.

TU CAMINO HACIA LA SEGUNDA CLASE

	Pags.	
1.- PRELIMINAR.....	1	<input checked="" type="checkbox"/>
2.- ESPIRITU SCOUT.....	2	<input checked="" type="checkbox"/>
3.- CONOCIMIENTO DEL ESCULTISMO.....	4	<input type="checkbox"/>
4.- CIVISMO/SERVICIO PUBLICO.....	5	
La Patria y la Historia de la Restauración.....	6 y 9	<input type="checkbox"/>
Los Derechos del Niño.....	12	<input type="checkbox"/>
Historia de Dominicanos Ilustres.....	13	<input type="checkbox"/>
Actividad de Servicio a la Comunidad.....	14	<input checked="" type="checkbox"/>
Vías de comunicación y croquis del barrio.....	15	<input checked="" type="checkbox"/>
5.- OBSERVACION.....	16	
Pista con signos naturales.....	16	<input checked="" type="checkbox"/>
Adiestramiento en observación.....	17	<input checked="" type="checkbox"/>
6.- SEÑALACION.....	18	
Semáforo.....	19	<input type="checkbox"/>
Envío de mensajes.....	21	<input type="checkbox"/>
Código del Radioaficionado.....	22	<input type="checkbox"/>
7.- PIONERISMO.....	23	
Nudos.....	23	<input type="checkbox"/>
Reglas de Seguridad en el uso de Instrumentos Scouts.....	26	<input checked="" type="checkbox"/>
Manera de cortar leña o madera.....	29	<input checked="" type="checkbox"/>
Anclajes.....	30	<input checked="" type="checkbox"/>
8.- SALUD, SEGURIDAD Y EMERGENCIAS.....	31	
Respiración artificial y masaje cardíaco.....	31 y 33	<input checked="" type="checkbox"/>
Tomar el pulso.....	35	<input checked="" type="checkbox"/>
Torceduras y dislocaciones.....	37	<input checked="" type="checkbox"/>
Objetos extraños en los ojos y la garganta.....	38 y 39	<input checked="" type="checkbox"/>
Uso del vendaje triangular.....	40	<input checked="" type="checkbox"/>
Plantas útiles para la salud.....	42	<input type="checkbox"/>
Estilos de natación.....	43	<input type="checkbox"/>
Reglas y señales de tránsito.....	45	<input type="checkbox"/>
9.- EXPLORACION.....	53	
La Rosa de los vientos.....	53	<input checked="" type="checkbox"/>
La brújula y orientación con mapas.....	54 y 56	<input checked="" type="checkbox"/>
Construir y encender una fogata.....	57	<input checked="" type="checkbox"/>
Cocinar al aire libre sin utensilios.....	59	<input checked="" type="checkbox"/>
Diferentes tipos de fuegos y su utilidad.....	62	<input checked="" type="checkbox"/>
Normas sobre excursiones.....	63	<input type="checkbox"/>
10.- CONSERVACION DE RECURSOS NATURALES.....	66	
El Río como recurso natural.....	66	<input type="checkbox"/>
Las Presas.....	69	<input type="checkbox"/>
Las Cordilleras de la República Dominicana.....	70	<input type="checkbox"/>
Los Valles y las Llanuras de República Dominicana.....	73	<input type="checkbox"/>
Recursos agrícolas de la República Dominicana.....	78	<input type="checkbox"/>
Recursos marinos de la República Dominicana.....	80	<input type="checkbox"/>

NOTA: A medida que vayas cumpliendo cada una de tus pruebas, ve marcando con una flecha para seguir tu plan de adelanto hacia la 2da. Clase.

SCOUT DE SEGUNDA CLASE INTRODUCCION:



Ahora ya eres Scout y hermano de millones de muchachos Scouts como tú por todo el mundo. Pero apenas has comenzado a vivir la gran aventura del Escultismo. Sigue recorriendo el camino capacitándote para lograr la Insignia de Segunda Clase, o sea, el siguiente paso que has de dar para llegar a ser un muchacho de carácter.

Habrás comprendido los fines básicos de la Asociación, delineados bajo ciertas normas de conducta que incitan a llevar una vida plenamente humana, digna y fecunda. Acude frecuentemente a excursiones y campamentos, donde alcanzarás el vigor y la destreza que a tu cuerpo conviene dar, y encontrarás la tranquilidad que tu espíritu necesita.

Ascendiendo por los escalones de las Pruebas Scouts, llegarás a ser el hombre que la Asociación desea formar; y así, cuando hayas alcanzado esta Insignia, quedarás en condiciones de entrar al inmenso campo de las Especialidades, donde fortalecerás tus conocimientos que te prepararán para pasar las pruebas de Primera Clase, y un poco después llegar a ser "Scout Enrriquillo".

LA INSIGNIA DE SEGUNDA CLASE: Es el gallardete de la parte inferior de la Insignia, que simboliza la sonrisa amable que debe alegrar tus sentimientos. Lleva escrito el Lema: "SIEMPRE LISTO", y el pequeño nudo que pende de él te recuerda la obligación de seguir practicando tu Buena Acción cotidiana.

Esta insignia se usa cosida a la manga izquierda, dos (2) centímetros por debajo de la caída de las cintas de Patrulla.



1 - PRELIMINAR

- * Estar capacitado para volver a pasar las pruebas de Tercera Clase a satisfacción de su Jefe de Tropa.
- * Poseer la Credencial Scout al día.

El programa de la Tercera Clase se refiere más a la formación individual del carácter. El de Segunda Clase trata sobre todo del servicio a los demás y de tu formación futura como ciudadano de tu país.

Tienes cientos de oportunidades para hacer tu parte en la labor del Escultismo. No esperes días lejanos para hacer cosas grandes y útiles. Principia ahora mismo en tu Patrulla, en casa, en la escuela y en tu Iglesia.

#En tu Patrulla. Toma parte activa en las reuniones, excursiones y campamentos de tu Patrulla. Puedes ser elegido Secretario, Tesorero, Encargado del equipo, etc... Las reuniones de Patrulla pueden celebrarse en tu casa si tienes un lugar

que pueda servir como local.

En el Consejo de Patrulla proporciona ideas para hacer de las reuniones de Patrulla todo un éxito, tales como una nueva ceremonia de apertura o de clausura o un nuevo juego. Puedes pensar en una nueva clase de excursión o campamento o proponer algún nuevo lugar a donde ir. Tu labor es trabajar tesoneramente con los otros Scouts en lo que la Patrulla decide hacer.

En tu Tropa. Toma parte en la misma forma. Llega a tiempo a las reuniones. Sé cuidadoso del equipo y del Local donde se reúne. Paga tus cuotas sin demora. Haz sentir a tu Jefe que eres un Scout en quien él puede siempre confiar cualquier misión.

En tu escuela o colegio. Los profesores y tus compañeros juzgarán al Escultismo de la manera en que tú actúes. Tu trabajo en la Asociación Scout te ayudará muchas veces con el de la escuela. Los profesores necesitan muchachos como los Scouts como auxiliares para muchas actividades como: deportivas, en competencias de atletismo, en organización de fiestas escolares, en demostraciones de salvamento y primeros auxilios, en desfiles con la bandera de la escuela, y los Scouts han servido en estos casos modesta y efectivamente.

En tu Iglesia. Primero trata de conocer bien tu religión. Prácticala con fe y conforma tu vida con sus preceptos, siendo un ejemplo viviente para tus compañeros. Ayuda siempre que puedas en las actividades que se organizan en ella, y nunca te avergüences de profesar tu religión ante tus compañeros.

En tu casa. Además de tus deberes regulares para con tu casa, haz las cosas que sabes se necesitan. Tu adiestramiento Scout te resultará de mucha utilidad. Si sabes hacer los nudos, encontrarás muchas ocasiones de usarlos ayudando a tu mamá, ya sea haciendo algún paquete para guardar cosas, preparando un columpio para tus hermanitos, etc... y otras muchísimas cosas más. Acuérdate que "el deber del Scout comienza en su casa".

"El Scout no olvida lo que aprende". No será de mucho valor, por ejemplo, aprender a hacer el As de Guía y luego olvidar todo lo concerniente al nudo. El Scout que espera llegar a ser Primera Clase debe sentirse como un tonto si no puede hacer las cosas que hace el muchacho que acaba de entrar a la Tropa.

2 - ESPIRITU SCOUT

- Demostrar que haces todo lo posible por vivir de acuerdo con la Promesa y la Ley Scout.
- Entender el objeto del Ahorro y de la Economía. Proporcionar ejemplos prácticos.

Si eres un Scout útil a tu Patrulla, que hace su Buena Acción diariamente, y que trata de vivir la Ley y la Promesa, no encontrarás dificultad en pasar esta prueba.

Jamás olvides tu buena acción cotidiana, en cuya práctica encontrarás la profunda satisfacción del servicio desinteresado a los demás, que conduce a la felicidad.

Cumple contigo mismo no dañando tu organismo, ni turbando la tranquilidad de tu alma. En resumen, recuerda que el Scout se mantiene siempre: físicamente fuerte, moralmente recto y mentalmente dispuesto.

EL AHORRO Y LA ECONOMIA

Uno de los buenos hábitos que el Escultismo está inculcando en ti es el ahorro y la economía.

Artículo 9no. de la Ley Scout: "El Scout es económico, trabajador y cuidadoso del bien ajeno".

El ahorro es la parte que se guarda del dinero que se gana con el esfuerzo propio y en forma honrada. Consiste simplemente en no gastar inmediatamente todo lo que se gana o se obtiene. Pero aún más importante que ahorrar es saber hacer economía; esto es, saber acrecentar y administrar lo que se ha ahorrado; y más aún, saber distribuir inteligentemente lo que se posee, no sólo en dinero, sino en salud, en tiempo, en energía y en todo aquello que puede gastarse inútilmente.



Todo Scout que piensa un poco, se dará cuenta de la importancia que tiene practicar el ahorro y la economía, pues son la base de una vida tranquila, con seguridad y sin sobras, la que no puede existir sin el trabajo, el sacrificio y el ahorro.

En el Escultismo lo que importa es el espíritu. Poco importa que tengas poco o mucho dinero; lo que interesa es el uso que sepas hacer de él.

"La felicidad no está en tener mucho, sino en ser mucho"; por lo tanto no te dejes llevar por la tremenda fuerza de la "sociedad de consumo" que vivimos hoy día y que nos contagia con la fiebre de tener siempre más y de todo, aunque sean cosas realmente innecesarias. Claro está que tampoco debes prescindir de lo que en realidad es necesario o justo.

No aceptarás propinas, porque "El Scout es útil y ayuda a los demás sin pensar en recompensa" (Art. 3 de la Ley Scout), pero sí exigirás una retribución razonable o justa en pago de tus esfuerzos, cuando fuere fijada de antemano. Así, a cambio de tu trabajo aprenderás a ganar dinero justa y equitativamente desde joven para saber gastarlo sabiamente.

También, el ser económico significa tener cuidado de las cosas que valen dinero: tu ropa, tus libros, tu bicicleta, tu casa, tu escuela... En realidad, la economía en sí consiste en cinco cosas diferentes: ganar, ahorrar, gastar sabiamente, compartir y conservar.

Es maravilloso ser capaz de poder pagar tus propias cosas; ganar dinero para comprar tus ropas, tu uniforme Scout y tu equipo de campismo, pagar las cuotas de tu Tropa de tu propio bolsillo. Tus ahorros podrás depositarlos en el departamento de ahorro del banco más próximo a tu casa.

Se necesita, como decíamos, mucha determinación para ganar dinero y ahorrarlo. Algunos muchachos jamás tienen éxito en esto. Les gusta obtener el dinero fácil, y por lo mismo, siempre se les escurre de las manos.

Algunas veces dejan la escuela sin terminar, porque encuentran un trabajo que les dará dinero rápidamente, sin comprender que una persona bien preparada por sus estudios, obtendrá más al fin y al cabo.

Es bueno poder depositar dinero en el banco, pero mientras seas joven, es más importante que lo gastes en obtener una buena educación y que aprendas a compartirlo con los otros que pueden estar en gran necesidad.

No es únicamente en tu vida diaria que puedes probar tu economía. Puedes probarla también, mediante la forma en que protejas y conserves los recursos naturales de tu país, este es el mejor ahorro y economía que puedes hacer de los regalos que Dios nos ha hecho, y lo cual tendrás muy presente en tus excursiones y campamentos.

3 - CONOCIMIENTO DEL ESCULTISMO

- * Saber a grandes rasgos cómo está organizado el Escultismo en el país.
- * Poder identificar el cargo de los Scouters en uniforme y llamar por su nombre y apellido al Comisionado del Distrito, los Scouters del Distrito, tu Jefe de Grupo y los demás Scouters de tu Grupo.
- * Establecer y mantener contacto con otro Scout de una región distinta a la tuya.
- * Conocer la historia y las tradiciones de tu Grupo.

LA ORGANIZACION DEL ESCULTISMO

Para que tú y otros Scouts puedan vivir la aventura del Escultismo, es necesario planear y trabajar mucho en su organización.

Tu Patrulla. Como Scout que eres formas parte de un equipo de amigos, "La Patrulla", que es la unidad que forma el Escultismo. Todos sus componentes tienen unas mismas metas y realizan sus actividades en común, como son: ejercicios, excursiones, campamentos, etc...

Cada Patrulla lleva el nombre de un animal y tiene su banderín y grito propio de reunión. En el banderín de tu Patrulla está el animal emblema. Tu Patrulla tiene una llamada: el grito del animal, que utilizan los patrulleros para reunirse. El valor de tu Patrulla descansa en la unión de todos. Cada Scout de tu Patrulla tiene un trabajo definido:

Tu Guía de Patrulla es un Scout de Primera Clase, o está tratando para serlo pronto, porque parte de su labor es adiestrar a los demás. Conduce y dirige la Patrulla en las reuniones, en las excursiones, en los campamentos y en las demás actividades.

El Guía nombra a uno de sus Scouts como Subguía, quien le ayuda en la dirección de la Patrulla y lo sustituye cuando no está presente.

El Secretario mantiene la tradición redactando el Album de Patrulla con los registros de reuniones, fotografías, reporte de actividades, premios, etc...

El Tesorero recoge las cuotas y lleva las cuentas de la caja de Patrulla.

El Intendente asegura la conservación y el cuidado de todo el equipo (tienda, equipo de cocina, herramientas, faroles, etc...).

El Enfermero es el encargado del botiquín de Patrulla y de aplicar los primeros auxilios a sus compañeros del equipo.

El Histrión es el encargado de planear, organizar y dirigir las actividades artísticas de su Patrulla en las fogatas y demás actos del grupo.

El Mensajero, como el nombre lo indica, es el encargado de la intercomunicación entre los miembros de la Patrulla y con los demás miembros de la Tropa, el Grupo, los Scouters y cualquier otra instancia.

La Patrulla posee su LOCAL o Rincón, donde celebra sus reuniones propias para planear todo su Escultismo.

En el Consejo de Patrulla se discuten los programas de actividades y los asuntos internos de la Patrulla. De ahí salen las propuestas que el Guía lleva a la Corte de Honor.

Tu Tropa. De una a seis Patrullas forman una Tropa de Scouts al mando de su Jefe de Tropa y ayudado y reemplazado por uno o varios Subjefes. Tu Tropa usa una bandera, que los Scouts llevan a todas partes. El color de la Pañoleta de los Scouts de tu Tropa es distinto al de las demás de la localidad.

La Corte de Honor está formada por el Jefe de Tropa y los Guías de Patrullas. En las Tropas con tres Patrullas o menos, también asisten los Subguías. Suele estar presidida por el Primer Guía. Sus reuniones se efectúan generalmente una vez por mes. La Corte de Honor resuelve sobre generalidades del programa de trabajo, campamentos, recompensas, castigos, derecho a pasar las Especialidades y otros asuntos referentes al manejo de la Tropa, salvaguardando el honor y la tradición de la Tropa.



La Corte de Honor discute el programa de actividades de la Tropa y ventila los asuntos que le atañen, salvaguardando el honor y la tradición de la Tropa.

Tu Grupo. Tu Tropa puede constituir por sí sola un Grupo Scout, pero éste se considera completo cuando consta de las siguientes Secciones:

(1) Manada de Lobatos, con su Jefe de Manada y compuesta de dos o cuatro Seisenas, cada una a cargo de un Seisenero que está al frente de 6 Lobatos (niños de 8 a 11 años).

(2) Tropa de Scouts, con su Jefe de Tropa y compuesta de una a seis Patrullas formadas por 6 a 8 muchachos (de 11 a 17 años), al mando de uno de ellos llamado Guía de Patrulla y ayudado por otro que es el Subguía. La Tropa puede ser de Scouts Marinos, o haber en ella una o más Patrullas de Scouts Marinos.

(3) Clan de Rovers, con su Jefe de Clan y dividido o no en Equipos, formados por 4 a 6 Rovers (muchachos de 17 a 24 años). El Clan puede ser de Rovers Marinos.

Tu Jefe de Grupo es el responsable de la dirección y del adiestramiento del mismo. Forma con los Jefes y Subjefes de Manada, Tropa y Clan, el Consejo de Grupo.

Comité de Grupo, que emplea mucho tiempo y energía para que puedas tener un buen programa. Está formado por cinco o más Padres de los miembros del Grupo, nombrados en una reunión general de padres. El Jefe de Grupo es también miembro del Comité.

El Capellán. El también es un Scout con la más elevada de las misiones. Cuando tengas dificultades charla con él y notarás los provechos que obtendrás de sus consejos y conversaciones.

El Distrito y la Asociación Local. La comunidad en la cual se encuentra localizado tu Grupo forma parte de un Distrito Scout. Numerosas Asociaciones Locales cubren al país con el servicio scout; tienen una gran responsabilidad: hacer posible que más y más muchachos tengan un verdadero programa Scout. De vez en cuando podrás ver señales de trabajo del Distrito y de la Asociación Local: el Comisionado de Distrito visita tu Tropa y planea con tu Jefe, o asistirá a fogatas, promesas, campamentos regionales organizados por el Distrito.

La Provincia. Varios Distritos pueden formar una Provincia dirigida por un Comisionado de Provincia, que es ayudado por la Asociación de Provincia.

El Consejo Nacional. La dirección de la Asociación está encomendada al Consejo Nacional. Para la resolución de los asuntos urgentes de la Asociación se tiene el Comité Ejecutivo, integrado por el Presidente de la Asociación, el Jefe Scout y varios miembros más.

La Asamblea Nacional, es la autoridad y poder supremo de la Asociación, que tiene a su cargo la resolución de los más importantes asuntos del Escultismo y que se reúne en la oportunidad señalada por el P.O.R. (Principios, Organización y Reglamentos).

De centenares de modos diferentes comprobarás que el Escultismo es un gran Movimiento, cuidadosamente planeado y conducido por algunos de los mejores hombres de tu pueblo, ciudad o país. Cuando seas mayor tendrás una mejor oportunidad de servir, ya como jefe, o en uno de los muchos puestos donde se necesitan hombres para llevar adelante el Escultismo habiendo vivido la experiencia del mismo.

SCOUTERS EN UNIFORME

Los Scouters en Uniforme del Distrito Scout son:

- El Comisionado de Distrito
- Uno o dos Subcomisionados de Distrito
- El Comisionado Técnico de Clan
- El Comisionado Técnico de Tropa
- El Comisionado Técnico de Manada

Los Scouters en Uniforme del Grupo son:

- El Jefe de Grupo
- El Subjefe de Grupo
- El Jefe de Clan
- Los Subjefes de Clan
- El Jefe de Tropa
- Los Subjefes de Tropa
- El Jefe de Manada
- Los Subjefes de Manada

NOTA: No todos los Distritos y Grupos tienen el mismo número de Scouters en uniforme. esto dependerá del tamaño del Distrito o del número de los componentes del Grupo.

4 - CIVISMO / SERVICIO PUBLICO

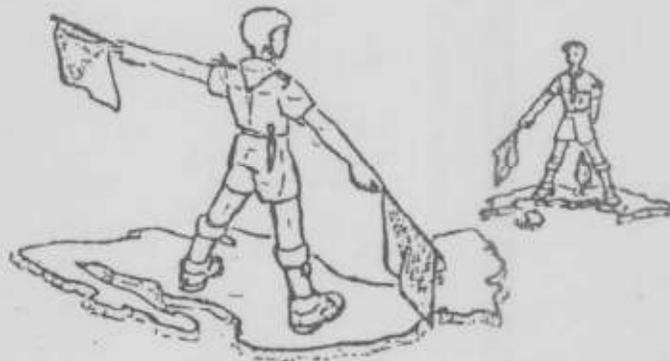
- * *Comprender y explicar qué es La Patria.*
- * *Conocer la Historia de la Restauración, orígenes y consecuencias.*
- * *Conocer los Derechos del Niño.*
- * *Hacer una breve historia de 10 Dominicanos que se hayan destacado en su lucha por la causa de la Patria, en las artes, la literatura y/o las ciencias.*
- * *Realizar una actividad de servicio a la comunidad y presentar un informe de ella.*
- * *Conocer las vías de comunicación más importantes de tu zona o ciudad y los sitios de mayor interés de la región.*
- * *Hacer un croquis de tu barrio, marcando los sitios más importantes.*

LA PATRIA

Se llama Patria a una comunidad de carácter psicosocial, unida por un sentimiento de cierta afinidad, generalmente robustecido por el mismo origen

étnico, un mismo suelo, una tradición histórica y un lenguaje común. Pero ninguno de estos atributos es indispensable, pues numerosos ejemplos prueban que la patria persiste aún cuando algunos falten. Otros elementos suelen sustituir entonces a los desaparecidos. Así por ejemplo, a fines del siglo XVIII, los polacos fueron privados de su independencia y el suelo de su patria repartido entre Rusia, Prusia y Austria. Los polacos, fragmentados entre tres poderosas naciones, durante casi siglo y medio, mantuvieron vivo el espíritu de nacionalidad, su lengua, sus tradiciones y su religión, hasta que, después de la Primera Guerra Mundial, volvieron a recobrar su independencia y reconstituyeron su nación.

La idea de patria ha cambiado mucho con los siglos. Para los griegos la patria era la ciudad; los romanos la identificaban con el culto al hogar y a los dioses, y en la Edad Media adquirió una tendencia limitada y local. El triunfo de la monarquía sobre el feudalismo extendió sus fronteras, y los tiempos modernos vieron el nacimiento de naciones de gran extensión territorial y población numerosa distribuida en distintas regiones, a veces muy alejadas entre sí.



Debido a esa diversidad de factores históricos, geográficos, étnicos y sociológicos que encierra, la patria es el lugar, la ciudad y el país o región, en que hemos nacido, al que suele llamarse **patria chica**, y también la nación a la que pertenece nuestro rincón natal, que es la nación propia nuestra, **la patria grande**, con la suma de cosas materiales e inmateriales, presentes, pasadas y futuras que cautivan nuestra amorosa adhesión.

Los elementos que constituyen una PATRIA son los siguientes:

a).-**La Nación.**-Que es el conjunto de habitantes con los rasgos comunes antes citados y que desean continuar viviendo juntos bajo las mismas instituciones; se encuentran resueltos a trazar su propio destino, con sus propios esfuerzos, y a ocupar dignamente el lugar que les corresponde entre las demás naciones. Comprende a los padres, hermanos, parientes, amigos y compatriotas. El individuo tiene la seguridad de encontrar igual sentimiento de solidaridad en las demás personas que pertenecen a la misma nación. Es la Patria Grande.

b).-**El país.**-Se refiere a la extensión geográfica en donde se asienta la nación. Abarca el hogar, la ciudad, la región, el país entero. Ante la presencia de los valles y las montañas, de las poblaciones y de los ríos, el individuo reconoce como parte de sí las características del suelo en donde nació, en donde habita y en donde encuentra sus afectos.

c).-**Sentimiento de respeto a sus símbolos.**-Significa que ante la presencia de la bandera y el escudo nacional, o al escuchar el himno patrio, el individuo siente un devoto respeto y escucha y contempla con unción los símbolos queridos y respetados por él. Ante el ondear de su bandera, o con las notas vibrantes de su himno, el individuo siente una majestuosa impresión interna que le revela la presencia de su patria.



d).-**La firme voluntad de defender su independencia y su libertad.**-La voluntad es un vigoroso propósito, siempre dispuesto a convertirse en acción, de no permitir ultrajes a la patria, de defenderla contra cualquier peligro y de



evitar, mediante el trabajo, la virtud, el honor y la vida misma, que pierda su independencia y libertad.

Así que la PATRIA conjuga un elemento humano que es la **nación**; un elemento material que es el **país**; un sentimiento, que es el **respeto a los símbolos**, y una voluntad dispuesta siempre a **defenderla**.

Los emblemas patrios: Cada patria tiene emblemas, que son el **escudo**, la **bandera** y el **himno nacional**. Muchos de ellos, han surgido de las leyendas más antiguas y respetadas de cada nación.

Cada individuo, de cada nación, respeta sus emblemas, y también los emblemas de las demás naciones. Son de las cosas más sagradas que puedan existir. De ahí que, cuando aparece la bandera nacional, los individuos se descubren; cuando se escucha el himno nacional, las personas se ponen en pie y guardan respetuoso silencio.

Expresión jurídica de la Patria: Es preciso hacer notar que las patrias tienen leyes, del mismo modo que tienen leyes la familia, la escuela, la iglesia, la ciudad. Las leyes que tiene una Patria, o sea, su expresión jurídica, se llama **Estado**.

La palabra **Estado**, se usa para designar el concepto formado por:

- a).-Las **leyes**, generalmente encabezadas por una Constitución.
- b).-La **población**, que puede ser una nación.
- c).-El **territorio**, llamado también país, y
- d).-El **gobierno**, llamado también Poder Público.

Es conveniente dar una breve explicación de estos elementos, principiando por el concepto **Estado**. Para ello supongamos un ejemplo: Francia. En esa palabra se encuentra contenida una patria. Es evidente que para los franceses, su patria es Francisa. Pero si queremos encontrar la representación de Francia, tendremos que tratar con su Gobierno. A su vez, el gobierno francés no es libre absolutamente. Obedece a leyes, y estas leyes se encuentran en su Constitución. El Presidente de la República Francesa, su gobierno, sus ciudadanos, toda la población francesa obedece a las leyes. Sólo pueden hacer lo que las leyes les permiten hacer. Francia tiene igualmente un territorio, que se distingue porque dentro de ese territorio, sólo se obedecen las leyes francesas. El Gobierno, aún cuando sea integrado por diversas personas, y a pesar de que éstas cambien, representa al Estado Francés.

En forma semejante al ejemplo de Francia, tenemos a los demás Estados de la tierra. Estos tienen una expresión jurídica como Estados, forma dentro de la cual, tienen existencia y responsabilidad. Cuando un Estado firma un convenio, los firmantes son aquellos funcionarios autorizados por las leyes para hacerlo. Una vez firmado, tiene que ser cumplido. Entonces decimos, por ejemplo, que Francia aceptó cumplir determinada cosa.

A).-Las leyes, o Constitución.-Las leyes más altas, soberanas, sobre las cuales no hay otras en un Estado, están contenidas en la Constitución. Todos los Estados que tienen una Constitución ya sean monarquías, o repúblicas, tienen una Constitución o conjunto de "Leyes Fundamentales".

Existe dentro de las leyes una jerarquía. Las provincias, departamentos o Estados, tienen leyes también. Los municipios o condados, tienen leyes. Existen leyes que se expiden para un solo individuo. Sin embargo, las leyes más elevadas, soberanas, son las de la Constitución.

B).-La población.-Se refiere a todas las personas que viven dentro del territorio del Estado. Esa población comprende a todos: mujeres, hombres, jóvenes, niños, naturales y extranjeros.

Esa población puede, o no, ser una nación. Si en su mayoría, hablan el mismo idioma,

tienen la misma religión, las mismas costumbres, reconocen un mismo origen, una misma historia, forman una nación. Sin embargo, puede suceder, como el caso de Suiza, en donde hablan 4 diferentes idiomas y profesan religiones distintas, pero de todos modos, es la población de un solo Estado.

La población compone, forma el Estado y obedece al Estado, porque todos juntos se comprometieron a vivir unidos, cumplir y respetar las leyes.

Dentro de la población del Estado existe una categoría eminente, superior, distinguida: son los **ciudadanos**. Los asuntos más importantes, el gobierno del Estado, las decisiones vitales para el Estado, son resueltas por los ciudadanos.

Llegar a ser un buen ciudadano, es uno de los mayores honores que puede alcanzar una persona, a la vez que significa el cumplimiento de un deber.

C).-**El territorio**.-Comprende una superficie de tierra, las islas adyacentes y una franja de mar, estimada en varias millas marinas; fuera de allí, es mar libre. También es territorio la atmósfera que está arriba de la superficie y el subsuelo territorial.

D).-**El gobierno**.-Es el conjunto de ciudadanos encargados de representar al Estado y de hacer cumplir las leyes y la política del mismo.

Cuando el Estado adquiere la forma democrática, entonces el gobierno tiene tres poderes: **Poder Legislativo**, encargado de redactar las leyes; **Poder Ejecutivo**, cuya misión es la de cumplir y hacer cumplir las leyes; y el **Poder Judicial**, que se encarga de interpretar las leyes, en el momento que es necesario impartir justicia.

Como buen Scout que eres, debes hacer todo lo posible por ser buen ciudadano y conocer la **Historia** que originó la formación de tu PATRIA.

Al Scout de Segunda Clase el Programa de Adelanto le exige conocer por lo menos lo que se refiere a la "Restauración".

LA HISTORIA DE LA "RESTAURACION"

ORIGENES: La causa principal de la Guerra Restauradora fue sin dudas "La Anexión" de nuestra nación a España lograda por Pedro Santana.

A esto se sumaron las medidas opresoras y dominantes que tomó el gobierno colonial español, las cuales hirieron la sensibilidad del pueblo dominicano e incrementaron su rebeldía.

También en 1861 Francisco del Rosario Sánchez dirige el movimiento llamado "**La Regeneración**", opuesto a la Anexión y en 1863 Cayetano Velázquez se levanta en armas contra los españoles en Neiba, pero al igual que Sánchez, fracasa en su intento. Y por último, Santiago Rodríguez encabezó otro movimiento el cual logró aglutinar los pueblos del Cibao y de la Línea Noroeste. La consigna era producir una gran ofensiva el 27 de febrero de 1863, pero la indiscreción de uno de los líderes precipitó los acontecimientos y el 21 de febrero el Coronel Lucas Evangelista de Peña, con sus hombres, tomó la plaza de Guayubín sorprendiendo a la guarnición española. Esta acción de los patriotas dominicanos provocó el levantamiento de Montecristi, Sabaneta y Santiago.

El General español Hungría, Gobernador de Santiago, se enteró de este levantamiento e inmediatamente marchó frente a sus tropas hacia Guayubín, venciendo a los revolucionarios después de dos semanas de combates. Los jefes se dispersaron por los campos y por la frontera hacia Haití.

A causa de estos levantamientos, el gobierno español decretó el estado de sitio en todo el país, envió refuerzos a Santiago al mando de Pedro Santana y ordenó el fusilamiento de numerosos patriotas.



José Cabrera, fuerte opositor a la Anexión y héroe de Capotillo.

Los haitianos le dieron ayuda a los dominicanos por la amenaza que representaban los españoles como vecinos, España era una potencia esclavista.

LA GUERRA RESTAURADORA: El 15 de agosto de 1863, los revolucionarios se reunieron en un lugar de Haití llamado La Visite, para llevar a cabo un nuevo intento de invasión en favor de la República. A esa reunión asistieron el Coronel Santiago Rodríguez, Benito Monción, Eugenio Belliar, Alejandro Bueno, Pablo Reyes y otros, provenientes de grupos sociales diferentes, pero movidos por el ideal común de independencia.

Estos hombres cruzaron la frontera, y en territorio dominicano los esperaban Juan Antonio Polanco y Pedro Ant. Pimentel.

El 16 de agosto de 1863, los patriotas tomaron el Cerro de Capotillo y enarbolaron la bandera dominicana. Así comenzaba en firme la Guerra de la Restauración de la República.

La lucha restauradora produjo efectos notables en el plano social, en el político y en el militar de la vida dominicana. La pequeña clase media se incorporó a la lucha activamente. El método de lucha utilizado fue la guerra de guerrillas, porque tácticamente era el que producía mayor daño a las tropas anexionistas.

Es importante destacar que la causa restauradora contó también con el respaldo de Venezuela. Asimismo, debemos hacer notar que esta guerra patria tuvo una fuerte ubicación regionalista en el área del Cibao y fundamentalmente en la ciudad de Santiago de los Caballeros.

Los enfrentamientos no se hicieron esperar y las primeras acciones se desarrollaron en Sabaneta y en Jácuba, en donde fueron derrotados los españoles.

El 18 de agosto los patriotas atacaron a Guayubín, donde encontraron fuerte resistencia, y los españoles tuvieron que abandonar el lugar.

La Lfena Noroeste en poco tiempo se unió a los revolucionarios, quienes obtuvieron victoria tras victoria sobre los españoles. También los pueblos del Cibao se adhirieron al movimiento restaurador. La Vega, Moca, Puerto Plata, San Francisco de Macorís y Cotuí, se pronunciaron en favor de la causa restauradora y se integraron a los revolucionarios en el ataque a Santiago.



General José Antonio Salcedo y Ramírez (Pepillo)

Uno de los combates más reñidos fue el de Guayacanes. Allí Benito Monción y Pedro Antonio Pimentel lucharon encarnizadamente contra las tropas españolas que encontraron a su paso. Y el 20 de agosto de 1863, los patriotas atacaron a Puerto Plata, viéndose los españoles forzados a recluirse en la Fortaleza San Felipe. La llegada de unos barcos españoles con tropas de refuerzos, obligó a los

dominicanos a la retirada.

LA BATALLA DE SANTIAGO: En el mes de septiembre los revolucionarios realizaron el ataque a la ciudad de Santiago, gobernada por el Brigadier Buceta.

Los españoles frente al asedio de los patriotas, se refugiaron en la Fortaleza San Luis, el Castillo y la Cárcel Vieja.

El Castillo lo tomó José Antonio Salcedo, quien al mando de sus tropas realizó la más vigorosa acción revolucionaria de los dominicanos contra la Fortaleza San Luis, donde estaba la mayoría de la fuerza española. La batalla fue muy sangrienta. En ella se destacaron: Gaspar Polanco, Benito Monción, Gregorio Luperón y Gregorio de Lora.

De Puerto Plata se acercaban refuerzos para Buceta, al mando del General Suero (General criollo apodado "El Cid Negro" y al servicio de los españoles), y del Coronel Cappa.



Genl. Caspar Polanco y Borbón.

El General Polanco, para detener esos refuerzos españoles, ordenó incendiar a la ciudad de Santiago. Luego se dirigió a cerrarle el paso a Suero, a quien lograron rodear en la iglesia y evitar así que se comunicara con Buceta.

Después de varios días de combate, se concertó un cese de fuego, para que los españoles pudieran abandonar la ciudad.

En su retirada, la cual realizaron por Puerto Plata, los españoles fueron perseguidos y atacados por los dominicanos quienes les ocasionaron muchas bajas.

CONSECUENCIAS: Este gran triunfo hizo posible la formación del Primer Gobierno Provisional Restaurador, ideado por el General José Antonio Salcedo (Pepillo), quien fue elegido como presidente a pesar de la oposición de otros patriotas, y se nombró a Benigno Filomeno Ro-



Dr. Benigno Filomeno Rojas Ramos

jas como vicepresidente. Para ocupar los diferentes ministerios del gobierno fueron elegidos prestigiosos y cultos ciudadanos.

Otra consecuencia fue la redacción del Acta de independencia o de Liberación en la que se "declaraba ante Dios, el mundo y el trono de España", la Restauración de la República Dominicana.

La lucha continuó dos años más. También Juan Pablo Duarte regresó de Venezuela después de 20 años de exilio.

El General Gaspar Polanco, junto con otros jefes militares derroca al gobierno de Salcedo el 10 de octubre de 1864 por llevar la revolución hacia la derrota, y lo hace fusilar en Maimón. A su vez el gobierno de Polanco dura sólo 97 días y es sustituido por una Junta



Genl. Gregorio Luperón.

Provisional cuyo presidente será Benigno Filomeno Rojas y Gregorio Lup, vicepresidente. Esta Junta puso en marcha la Constitución de Moca de 1858 y convocó a una Convención Nacional que nombró al General Pedro Antonio Pimentel como presidente de la República. Entonces fue redactada una nueva constitución de tipo liberal.

El 3 de marzo de 1865, la Reina de España firmó el decreto que derogaba la Anexión y el 10 de junio las tropas españolas comenzaron a abandonar el país.

Como consecuencias negativas podemos citar: La crisis económica en que quedó el país, la producción ganadera disminuyó, y la tabacalera también, ocurriendo igual con la industria maderera. Las entradas por concepto de impuestos a la exportación bajaron y éstas se emplearon para pagar los gastos del ejército.

También surgieron rivalidades regionalistas entre el Cibao y la zona Sur del país, no queriendo aceptar a los cibaños como líderes políticos.

LOS DERECHOS DEL NIÑO



El 20 de noviembre de 1959 fue aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas la Declaración de los Derechos del Niño.

En resumen su contenido es el siguiente:

- 1.-El niño disfrutará de todos los derechos enunciados en esta Declaración y le serán reconocidos sin discriminación alguna.
- 2.-Gozará de una protección especial y dispondrá de oportunidades y servicios, dispensados por todos los medios, para que pueda desarrollarse íntegramente.
- 3.-El niño tiene derecho, desde su nacimiento, a un nombre y una nacionalidad.
- 4.-Tiene derecho a una alimentación, vivienda y atención médica adecuadas para él y su madre, de modo que pueda crecer y desarrollarse en buena salud.
- 5.-El niño impedido mental, física o socialmente, debe recibir tratamiento y educación especial según lo requiera su caso.
- 6.-Para el pleno y armonioso desarrollo de su personalidad, el niño tiene derecho a la comprensión y el amor por parte de sus padres y de la sociedad. Y deberá crecer en un ambiente de afecto y seguridad moral y material.
- 7.-Tiene derecho a recibir educación gratuita y obligatoria, por lo menos en las etapas elementales y a disfrutar de los juegos.
- 8.-Debe, en todas las circunstancias, tener el derecho a ser el primero en recibir ayuda, sobre todo en caso de desastre.
- 9.-Tiene el derecho a ser protegido contra toda forma de abandono, crueldad y explotación.
- 10.-Tiene derecho a formarse en un espíritu de solidaridad, comprensión, amistad y justicia entre los pueblos, y debe ser educado de modo que sepa consagrar sus energías y aptitudes al servicio de sus semejantes.

DOMINICANOS ILUSTRES

- | | |
|---|-------------------------|
| 1.-Juan Pablo Duarte (patricio y poeta) | PNH:40, CDC:17 |
| 2.-Francisco Del Rosario Sánchez (patricio y abogado) | PNH:46, CDC:37 |
| 3.-Ramón Matías Mella (patricio) | PNH:43, CDC:43 |
| 4.-Gregorio Luperón (patriota e historiador) | PNH:54, CDC:50, LPE:63 |
| 5.-José Joaquín Puello (patriota) | CDC:53 |
| 6.-José Núñez de Cáceres (patriota, abogado y escritor) | PNH:34, CDC:81, LPE:145 |
| 7.-Ulises Francisco Espaillat (patriota y periodista) | PNH:59, LPE:189 |
| 8.-Padre Francisco Xavier Billini (patriota y civilista) | CDC:224 |
| 9.-Federico Henríquez y Carvajal (patr. méd. abog. embajador) | CDC:230 |
| 10.-Salomé Ureña (civilista) | PNH:65 |
| 11.-Enriquillo (patriota) | PNH:26 |
| 12.-Emilio Prud'Homme (civilista) | PNH:83 LPE:259 |
| 13.-Ramón Cáceres (político) | PNH:87, CDC:168 |
| 14.-Horacio Vásquez (político) | PNH:89 |
| 15.-Fabio Fiallo Cabral (patriota y poeta) | PNH:92 |
| 16.-Desiderio Arias (patriota y político) | PNH:94, CDC:170 |
| 17.-Américo Lugo (patriota e historiador) | PNH:97 |
| 18.-Pedro Henríquez Ureña (humanista, escritor, poeta y maestro) | PNH:99 |
| 19.-Ercilia Pepín (educadora) | PNH:102 CDC:232 |
| 20.-Cayo Báez (patriota) | PNH:105 |
| 21.-Hermanas Mirabal (patriotas y mártires) | PNH:116 |
| 22.-Domingo Moreno Jimenes (poeta) | PNH:119 |
| Monseñor Fernando Arturo De Meriño (patriota, orador, religioso y político) | CDC:124 |
| 24.-Eugenio Perdomo (patriota y mártir) | CDC:116 LPE:81 |
| 25.-Manuel Rodríguez Objío (patriota y mártir) | CDC:117 PLE:127 |
| 26.-José Gabriel García (historiador) | CDC:246 LPE:171 |
| 27.-Emiliano Tejera (patriota e historiador) | CDC:240 LPE:227 |
| 28.-Pedro Francisco Bonó (patriota, médico y abogado) | CDC:114 |
| 29.-José María Cabral y Báez (patriota y político) | CDC:120 |
| 30.-Benigno Filomeno Rojas (patriota, político y abogado) | CDC:108 |
| 31.-Francisco Antonio Salcedo (patriota, independent. restaurador y mártir) | CDC:110 |
| 32.-Gaspar Polanco y Borbón (patriota y restaurador) | CDC:94 |
| 33.-María Trinidad Sánchez (patriota y mártir) | CDC:80 |
| 34.-Antonio Duvergé (patriota y mártir) | CDC:58 |
| 35.-Dr. Fernando Defilló (médico parasitólogo, director del leprocomio, profesor de la UASD, escritor y filósofo) | CN:54 |
| 36.-Dr. Heriberto Pieter (médico, director del Laboratorio Nacional, fundador del Instituto de Oncología) | CN:60 |



- 37.-Dr. Miguel Canela (botánico, médico cirujano, director del Instituto Anatómico y agrimensor) CN:112
- 38.-Dr. Rafael Moscoso Puello (botánico, maestro, escritor y director del Instituto Botánico de la UASD) CN:113

Nota aclaratoria: Esta lista de "Dominicanos Ilustres" no sigue ningún orden especial. Tampoco está completa, es sólo para ayudarte a escoger los 10 personajes que necesitas para cumplir tu cuarta prueba. A la derecha de los nombres está la bibliografía con la página en que puedes hallar un resumen de la vida del personaje:

- PNH:** es el libro Personajes de Nuestra Historia de Avelino Stanley, Carlos Sánchez y Julio César Martínez, de las Ediciones Dominicanas C x A. "SUSAETA" (1990)
- CDC:** es el libro Cien Dominicanos Célebres de Víctor Fleury, Gustavo Ricart y Padro R. Bisonó. Publicaciones América, Sto. Domingo, R.D. 1973 Colección "Crisol Dominicano" 1ª Edición.
- LPE:** es el libro Los Próceres Escritores de Joaquín Blaguer Segunda Edición - Buenos Aires, Argentina. 1971
- CN:** es el libro Ciencias Naturales de la Lic. Elena Contrecas y la profesora Luisa Rodríguez. Editorial SM- Madrid. 4ta. Edición, 1983.

También puedes encontrar varios de estos personajes en la Enciclopedia Dominicana S.A. Editora Enciclopedia Dominicana, Santo Domingo R.D.

SERVICIO A LA COMUNIDAD



Como Scout te habrás dado cuenta que en nuestro Movimiento existe una permanente inquietud por servir a los demás. En la Promesa Scout esto queda de manifiesto al indicar una Buena Acción diaria y en el tercer artículo de la Ley Scout queda confirmado.

Hay algo más, ahora que estás en una nueva etapa de tu adiestramiento y formación como ciudadano, de lo cual debemos hablar.

Se trata de **Servicios a la Comunidad.**

Si bien la Buena Acción individual que diariamente realizan todos los miembros del Movimiento Scout es algo útil, beneficioso y que te ayudará a formarte como un ciudadano que piensa en los demás, es, sin lugar a dudas, también muy importante el que desde ahora comiences, ya que en corto tiempo serás un ciudadano adulto, a inquietarte por los Servicios a la Comunidad.

El Servicio a la Comunidad no se trata de hacer por ella aquellas cosas que sólo tú creas son necesarias. Es fundamental investigar, de acuerdo con las demás personas e instituciones que forman la comunidad, grupos juveniles, clubes deportivos, etc..., cuáles son, en la opinión de aquellos y por supuesto también contando con la opinión tuya, las necesidades que según tus

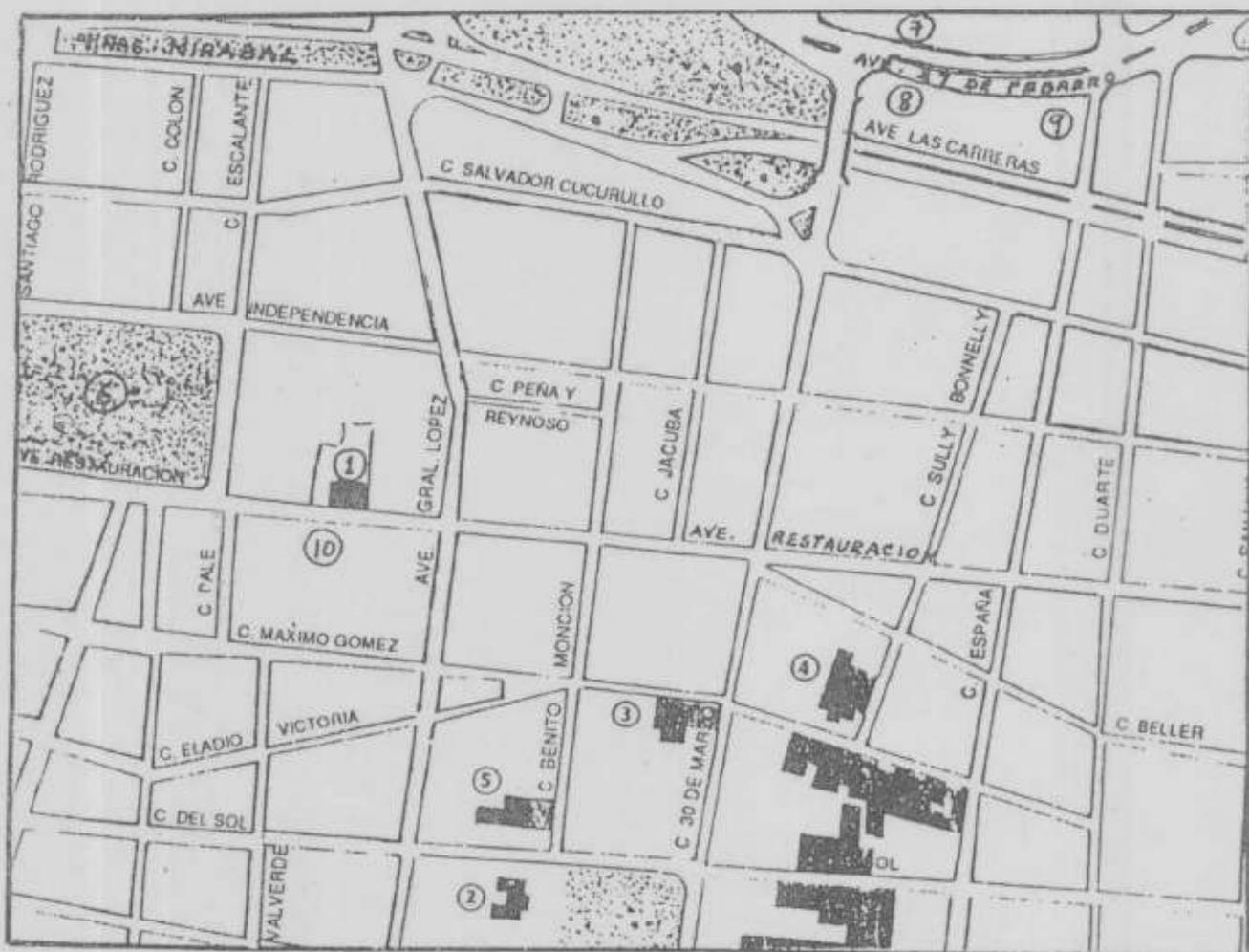
amigos e instituciones más allegadas puedan señalar como una necesidad que ellos sienten. Esa se llama "Necesidad sentida".

Las "Necesidades sentidas" son las que han dado, a través del tiempo, el mejor comienzo para iniciar servicios a la comunidad, los cuales han estado fundamentados, justamente en las necesidades sentidas por dicha comunidad.

Una vez fijada esa necesidad, comenzarán la planificación, estableciendo los objetivos y metas a lograr, y entonces con estos elementos ya establecidos, procederán a preparar un programa de ejecución que te permita alcanzar la meta señalada en el servicio a la comunidad que tú, junto con tu Patrulla y posiblemente otras instituciones de la localidad desean realizar.

Como la Prueba te exige presentar un informe de esta actividad, consulta primero con tu Jefe de Tropa para obtener su aprobación y consejo. Pregúntale cómo quiere que le presentes el informe y fíjate bien en sus indicaciones.

CROQUIS DE UN BARRIO Y VIAS DE COMUNICACION



- | | |
|-------------------------------------|-----------------------------|
| 1).-LOCAL SCOUT DEL DISTRITO # 1 | 6).-Plaza Valerio |
| 2).-Palacio Consistorial | 7).-Cementerio Municipal |
| 3).-Hotel Mercedes | 8).-Cuartel de Bomberos |
| 4).-Edificación Patrimonio Nacional | 9).-Biblioteca |
| 5).-Museo Ercilia Pepín | 10).-Museo Folklórico Morel |

Seguir una pista trazada con signos naturales.

Describir satisfactoriamente el contenido de un escaparate entre cuatro que se hayan observado, o en el Juego de Kim recordar al menos dieciseis de veinticuatro objetos pequeños y surtidos, después de un minuto de observación.

Caminar dos kilómetros al paso Scout en veinte minutos con un margen de error no mayor de un minuto.



PISTA CON SIGNOS NATURALES

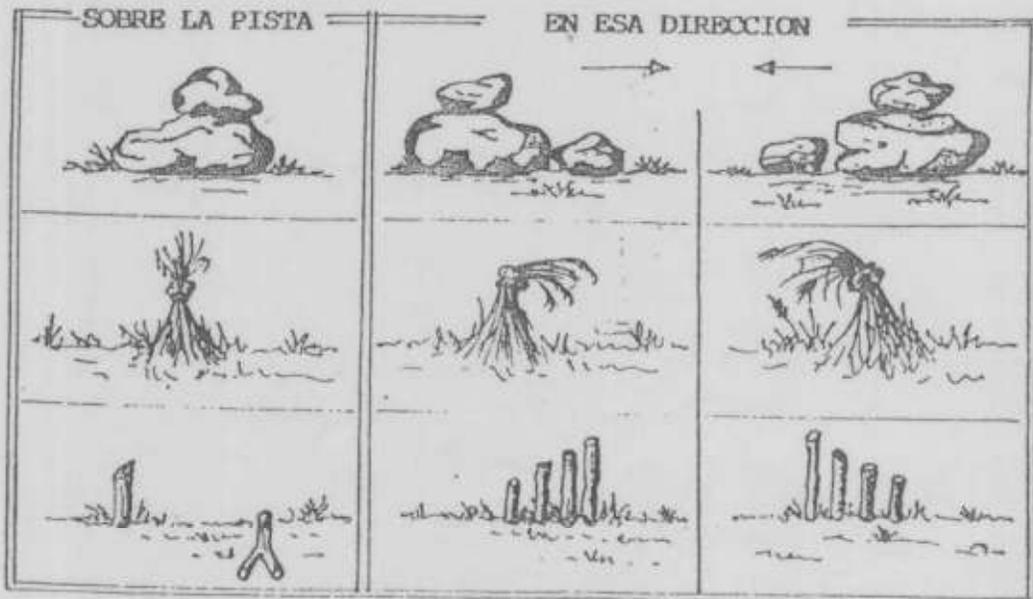
Para adquirir el hábito de observar y razonar debes acostumbrarte desde ahora a que ningún detalle escape a tu atención. Así serás dueño de un método muy fácil e interesante de aprender en cualquier momento de tu vida y de mantenerte alerta contra posibles contingencias o errores.

Por donde quiera que vayas, de día o de noche, observa cuanto esté a tu vista. Pero ejercita también tus otros sentidos, oído, olfato, tacto y gusto.

Es frecuente que en el campo algunos Scout sigan a otros hacia un lugar determinado, y para ese fin se emplean las Señales de Pista. Pero las usadas en Tercera Clase, con el propósito más bien de adquirir práctica para seguir un rastro, son muy evidentes y fáciles de ser alteradas por otras personas. Por esto es que ahora aprenderás nuevas señales, hechas todas con elementos naturales, que combinadas con las que aprendiste para ser Scout, hacen posible trazar una pista que sólo puede ser seguida por un Scout acostumbrado a observar. Así te estás preparando para poder identificar huellas hemanas, para obtener tu Insignia de Primera Clase.

Al seguir una pista de signos naturales considera que:

- 1.-Estas señales se hacen en cualquier parte del camino, con piedras, ramas, hierbas, etc... Por este motivo el Scout que sigue una pista deberá observar absolutamente todo cuanto se muestre a su alrededor.
- 2.-Hay que obtener una significación inmediata y lógica del signo descubierto y recordar su colocación.



3.-Tener en mente que la señal una vez colocada pudo haber sido desplazada independientemente de la voluntad de quien trazó la pista.

4.-Las señales de peligro y socorro se hacen siempre con tres elementos similares colocados en orden, como tres piedras, tres haces de hierbas, tres estacas clavadas en el suelo. Así mismo, se hace también con tres disparos sucesivos o tres humaredas a intervalos regulares. La señal de S.O.S. en Morse son tres y tres ... - - - - -



5.-Si después de ti nadie va a seguir el rastro, destruye todas las señales y recoge los indicios extraños al lugar, cuidando recordar con exactitud el lugar del último signo.

Practica esta prueba con otro Scout, trazando una pista para él, y luego dejándole que trace una para ti.

ADIESTRAMIENTO EN OBSERVACION

Un buen modo de adiestrarte tú mismo es seguir el ejemplo de Kim, el famoso carácter creado por Rudyard Kipling.

Kim era un muchacho de la India que estaba siendo adiestrado para el servicio secreto. Mostraron a Kim una bandeja con piedras preciosas para que las observara por un minuto, las cubrieron, y le preguntaron cuántas piedras había visto y de qué clase eran. Al principio Kim no pudo recordar sino unas cuantas, pero pronto con la práctica era capaz de decir no solamente cuántas eran, sino de describirlas. Luego practicó con otros artículos, y finalmente era capaz de observar toda clase de detalles que condujeran a la localización de un criminal.

Juego de Kim: Tal como lo hizo Kim, sólo te presentarás a pasar la prueba cuando hayas realizado esta práctica repetidas veces con un resultado satisfactorio. Su objetivo es desarrollar la facultad de observación y de memoria.



Procurate por medio de otra persona un lote de 24 piezas diferentes, como por ejemplo, botones, monedas, llaves, lápices, corchos, sellos de correo, etc... y haz que te lo dejen cubierto con una tela, tu pañoleta o cualquier otra cosa. (Los Scouts Marinos practicarán con objetos de mar: conchas, caracoles, cuerdas, accesorios de embarcaciones...) Acércate a la mesa y haz que te retiren la tela que cubre los objetos por un minuto exactamente. Observa los artículos esforzándote por fijar tantos como sea posible en tu memoria y retírate a un rincón a escribir una lista de ellos tan completa como puedas.

Para alcanzar éxito en la prueba debes describir al menos 16 de los objetos y poder repetir satisfactoriamente la prueba por lo menos tres veces. Recuerda que la prueba requiere describir los artículos, no simplemente mencionarlos.

Mientras estés observando los objetos, no dejes dominar tu pensamiento del corto tiempo de que dispones. Da una mirada de conjunto a los artículos que te presentan; luego trata de clasificarlos en categorías, por ejemplo: (1) de acuerdo a la colocación (divide mentalmente el conjunto en cuatro partes y por consiguiente los objetos en cuatro grupos); (2) de acuerdo con la forma (agrupa

los que tienen una forma semejante); (3) de acuerdo con el color; (4) de acuerdo con el material de que están hechos; (5) por su semejanza de uso. Así en esta forma te resultará más fácil recordar los objetos y encontrar los que faltan en tu lista.

Juego de Morgan: Se trata de describir satisfactoriamente el contenido de la vitrina o vidriera de una casa de la vitrina, como ferretería, librería, joyería, después de observar cuatro diferentes durante un minuto cada una.



El Juego de Morgan puede combinarse con el Paso Scout.

Para memorizar, observa las vitrinas o vidrieras tratando de obtener una imagen visual del conjunto, recurriendo al método de clasificación seguido en el juego anterior. Retírate de la vitrina y anota tus observaciones. Para pasar la prueba satisfactoriamente es necesario gastar algún tiempo en practicar.

PASO SCOUT

La prueba consiste en recorrer uniformado y provisto del equipo ordinario de excursión, dos kilómetros en veinte minutos.



El Scout no debe consultar su reloj durante el recorrido.

Los lobos pueden caminar grandes distancias en un solo día para procurarse su alimento, y esto lo hacen alternando el trote con la carrera, a un paso que es como el del Scout. Lo más conveniente es hacer 50 pasos corriendo y 50 andando, pues esta cadencia descansa el cuerpo y la respiración.

No se trata de una prueba de velocidad, sino de recorrer una cierta distancia con rapidez relativa sin sufrir considerable cansancio; así se tiene una medida de tiempo y de distancia, pues si tu reloj indica que han transcurrido veinte minutos a Paso Scout, sabrás que la distancia recorrida es de dos kilómetros. Por otra parte, si los marcadores de la carretera te indican que has recorrido dos kilómetros, habrás empleado veinte minutos. Además de esto, la prueba implica constancia y práctica continua. Es un medio para desarrollar en ti el hábito de ser constante.

Practica en cualquier camino sin esperar un resultado halagador al primer intento. Esto servirá para arreglar tu cadencia en la próxima vez.

6 - SEÑALACION

- Conocer los signos de cada letra del alfabeto y de cada número en Semáforo, así como los signos convencionales en recepción y transmisión de mensajes.
- Ser capaz de enviar un mensaje sencillo en Semáforo.
- Conocer el código del radioaficionado.

En el campo, donde no hay teléfono ni se consiguen mensajeros telegráficos, se hace necesario conocer un método de comunicación por señales que permita mantener contacto con las demás unidades que se encuentran a distancia.

Esta prueba te va a perfeccionar en un método muy práctico y del cual ya tú tienes algún conocimiento.

Este medio de transmisión es de aplicación limitada, empleándose entre cortas distancias, pues su visualidad, siempre que las condiciones de luz sean favorables, no excede de un kilómetro y medio. Sin embargo, se ha desarrollado grandemente debido a su sencillez y rapidez, por lo que debe ser familiar a todo Scout.



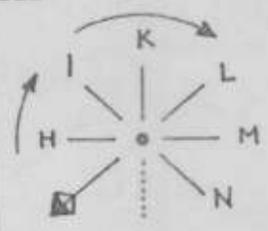
Para aprender el alfabeto del semáforo se agrupan las letras según determinadas características comunes, habiéndose formado siete grupos.

 A	 B	 C	 D	 E	 F	 G
REPITA			ERROR			



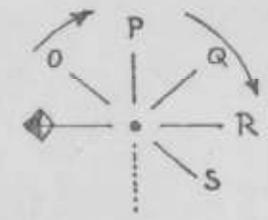
El primer grupo consta de las siete primeras letras, que se forman con uno de los brazos inmóvil y cambiando a partir de la E. El brazo que se va moviendo, va ocupando las posiciones correspondientes al trazo de los diferentes ángulos de 45 grados. Así en la A, el brazo se aparta 45 grados de la línea vertical del tronco; en la B, el brazo derecho queda horizontal; en la C, el brazo derecho se levanta 45 grados sobre la línea horizontal y en la D, el brazo derecho sigue la línea vertical del cuerpo hacia arriba. Al pasar a la E, se cambian los brazos, permaneciendo el derecho inmóvil hacia abajo y el izquierdo se coloca 45 grados sobre la horizontal; en la F, el brazo izquierdo está en la posición horizontal; en la G, el brazo izquierdo se coloca a 45 grados debajo de la horizontal.

 H	 I	 K	 L	 M	 N
LISTO			ANULADO		

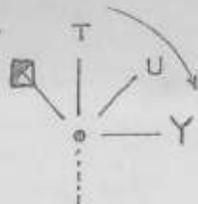
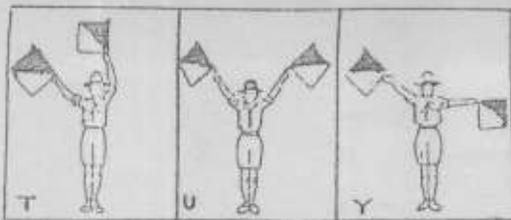


En el segundo grupo se sigue la misma técnica que en el primero, teniendo en cuenta que la posición fija es de 45 grados a la derecha de la vertical y que el cambio de brazos se hace en la K.

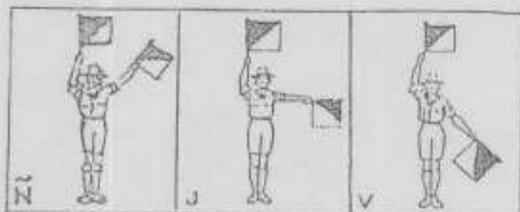
 O	 P	 Q	 R	 S
INTERROXX	AFIRMATIVO	ESPERAR	RECIBIDO	



En el tercer grupo la posición fija está en la horizontal derecha. La técnica a seguir con las posiciones móviles es siempre la misma que en los grupos anteriores.

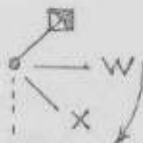
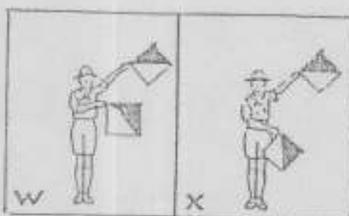


Cuarto grupo.



Quinto grupo

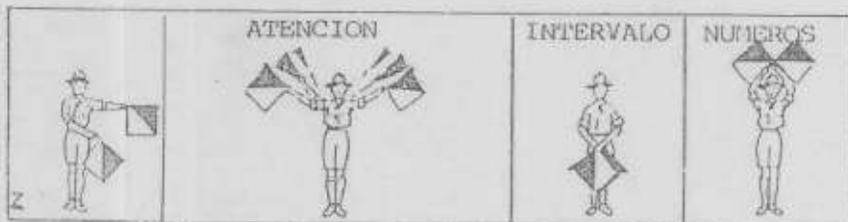
LETRAS



Sexto grupo



Posición correcta



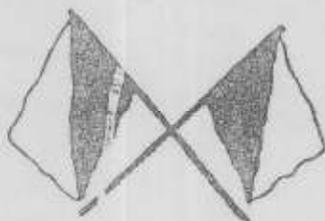
Séptimo grupo

Los números quedan representados cada uno por letras, siguiendo el orden alfabético, a excepción hecha de la J que se usa como signo convencional.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
A	B	C	D	E	F	G	H	I	K

(Ver página 19)

Cómo sostener las banderas. Pon el índice a lo largo del asta, de modo que su extremo quede sujeto con la palma de tu mano. Bajo esta forma el asta de la bandera quedará en línea recta con tu brazo, como si fuese una extensión de él.



Las banderas para semáforo. Las banderas de mano para Semáforo son dos, de forma cuadrangular de 45 centímetros por lado, y divididas diagonalmente en dos partes; una roja y otra blanca; la parte roja va sujeta al asta de la banderola, que es un palo circular de 65 centímetros de longitud.

Manera correcta de transmitir semáforo. Toma siempre la posición correcta para transmitir, parándote con las piernas ligeramente separadas y manteniendo tu vista al frente.

Si estás uniformado, es preferible que trasmitas sin el sombrero, para asegurar mayor exactitud en tus movimientos, a menos que el sol o la lluvia impidan quitártelo.

Tus brazos deben actuar en el mismo plano que el resto del cuerpo, es decir, que no debes colocarlos ni atrás ni hacia

adelante, pues así pierdes corrección en las señales.

Procura que las banderas se muevan desplegado durante el curso de la transmisión.

Señala bien los signos, disponiendo tus manos en las posiciones exactas, pues una ligera desviación traería como consecuencia la interpretación de otra letra.

No marques ninguna letra hasta no poseer la certeza de la posición que deba ocupar; entonces obra con un movimiento decidido. Las letras dobles se hacen presentando dos veces sus posiciones.

Aprendiendo el semáforo. En las figuras que te hemos dado del semáforo las letras aparecen tal como se ven y no como se transmiten. No debes practicar ante un espejo, porque en éste los signos quedarán al revés; únicamente podrás usarlo para graduar los ángulos de elevación.

Al principio no debes tratar de transmitir o recibir a gran velocidad, ya que así sólo conseguirás confusiones. Lo importante es que el mensaje se reciba correcto y completo.

Aprende el primer grupo del alfabeto y transmite y recibe palabras aisladas con esas siete primeras letras solamente, y así continúa con los otros seis grupos restantes. Después aprende los signos convencionales y por último sigue con mensajes sencillos.

Como en el Morse, es preferible que hagas el aprendizaje en compañía de otro Scout, transmitiendo y recibiendo según tus posibilidades. Y al seleccionar el terreno para transmitir semáforo, escoge un sitio que le sea perfectamente visible a la otra persona.

Los signos convencionales. La labor de transmisión se facilita grandemente con el empleo de los signos convencionales, cuyo uso permite el intercambio de mensajes cortos y concisos, asegurándose la precisión con ahorro de tiempo.

- Llamada de atención...Posición U agitando las banderas.
- Listo para recibir....Posición K
- Esperar.....Posición Q
- Repita.....Posición C
- Error.....Posición E
- Fin del mensaje.....Posiciones A R
- Anulado (no).....Posición N
- Interrogación o pregunto..Posición O
- Afirmativo (sí).....Posición P
- Recibido.....Posición R
- Números.....Banderas cruzadas arriba.
- Letras.....Posición J
- Intervalo.....Banderas sobrepuestas abajo.

ENVIO DE MENSAJE

He aquí los pasos que debes dar para lograr una comunicación correcta:

- 1.-Haz la llamada de atención y no inicies la transmisión hasta obtener la señal de listo para recibir de la estación receptora. Si envían la señal de esperar,

aguarda a que marque listo para recibir.

Y nunca olvides que el único modo para alcanzar eficiencia como Señalador consiste en practicar constantemente.

- 2.-Al terminar cada palabra baja las banderas y crúzalas por el frente, como en la posición **intervalo**. Espera la señal de **recibido** para proseguir la transmisión; si recibes **error**, repite la última palabra.
- 3.-Usa el signo de **error** siempre que consideres haber fallado en la ejecución de alguna señal, y repite a continuación el último grupo transmitido.
- 4.-Si vas a transmitir cifras en semáforo, haz antes la señal de números y espera **recibido**. Antes de seguir con palabras haz la señal de letras.
- 5.-Los signos de puntuación no se usan en señalación scout, a menos que una frase no tenga sentido sin ellos, en cuyo caso se transmitirán deletreados como una palabra: "p-u-n-t-o", "c-o-m-a", etc...
- 6.-Al terminar la transmisión manda la señal **AR (fin de mensaje)** y espera la contestación de **recibido**, antes de dar por concluida la transmisión.

RECEPCION DE MENSAJES

- 1.-Si estás preparado para tomar el mensaje, marca **listo para recibir** al ver la llamada de atención o solicitud de comunicación. Si algo te impide recibir, marca **esperar**. Cuando empiece la transmisión baja las banderas al frente y crúzalas.
- 2.-Al fin de cada palabra recibida marca **recibido**, y si no entendiste, marca **error**, para que te repitan el último grupo.
- 3.-Cuando recibes números, repite las letras correspondientes, en vez de marcar **recibido**. De esta manera el trasmisor se asegura de que estás recibiendo esos signos como números y no como letras. Supón que el trasmisor te envía en semáforo: 1794. Transmite en seguida: **AGID**. Si esta comprobación es incorrecta, el trasmisor enviará el signo de **error** y repetirá la cifra.
- 4.-Si captaste todo el mensaje, contesta **recibido** cuando la estación transmisora te indique **fin de mensaje**.

CODIGO DEL RADIOAFICIONADO

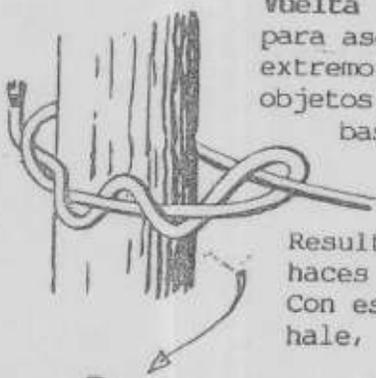
- 1) El Radioaficionado es un Caballero... Nunca, a sabiendas, usa el éter para su propia diversión en forma tal que moleste a los demás. Cooperar por el bien público con las autoridades constituidas.
- 2) El Radioaficionado es Leal... Debe su gusto a la radioafición a las entidades que los agrupan y les ofrece su lealtad incondicional.
- 3) El Radioaficionado es Progresista... Mantiene su radioestación de acuerdo con los progresos de la ciencia; su estación, bien construida, es manipulada con eficiencia y regularidad.
- 4) El Radioaficionado es Cordial... Despaciado y paciente cuando es necesario. Presta su concurso al principiante y evita molestias al oyente de radio-difusión.
- 5) El Radioaficionado es Disciplinado... La radio es su pasatiempo y no permite que ella lo distraiga de sus ocupaciones y deberes contraídos, ya sea en su hogar, en el trabajo, en el estudio o en la comunidad.
- 6) El Radioaficionado es Patriota... Sus conocimientos y su estación están siempre listos al servicio de su patria.

Paúl M. Segal.

Victor
Rosaly 24/9/94.

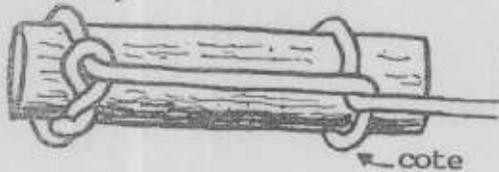
- * Ejecutar con limpieza y protitud y saber las aplicaciones de cada uno de los siguientes nudos: Vuelta de Braza, Presilla de Alondra, Nudo de Eslinga; y los Amarres Diagonal y Redondo.
- * Conocer las reglas de seguridad y cuidado del machete, el hacha de mano, el cuchillo y la cortaplumas. Demostrar sus usos.
- * Demostrar la manera de cortar leña y madera.
- * Conocer por lo menos cuatro tipos diferentes de anclajes.

En la ciudad o en el campo, así como en las embarcaciones, el Scout utiliza los nudos en numerosos quehaceres.



Vuelta de Braza. Se usa para asegurar rápidamente el extremo de una cuerda a objetos como troncos, barras, bastones, postes, etc... cuando va a quedar sujeta a una tensión.

Resulta muy útil para subir haces de leña y materiales sueltos. Con este nudo se comienza el Amarre Diagonal. Mientras más se hale, más firme permanece el nudo. Este nudo es muy útil para arrastrar troncos si se hace un cote adelante en el tronco.

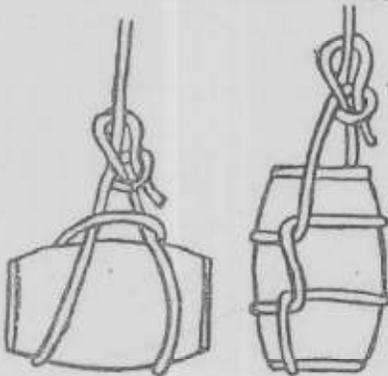


Presilla de Alondra. Se usa para fijar la cincha o las argollas de las monturas, o para

unir una cuerda a un poste, cuando no va a sufrir fuertes sacudidas.



Cómo hacer la Presilla de Alondra aplicada a una argolla.



Cómo aplicar dos eslingas a un barril.

Eslinga. Se utiliza para bajar o subir objetos de forma cilíndrica como barriles, sacos llenos, potes de jardín, etc... Se rematan con un As de Guía.

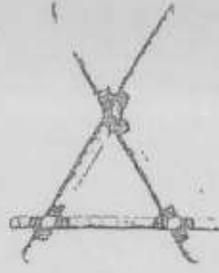
La segunda forma de la ilustración se usa cuando la cabeza de un barril, que contiene algo, no está tapada. Con un barril y una eslinga puede sacarse a una persona accidentada de un pozo o mina.

LOS AMARRES sirven para atar troncos en la construcción de caballetes para puentes, torres de señalación u observación, y en la construcción de las diferentes instalaciones que se hacen en los campamentos, en vez de usar clavos.

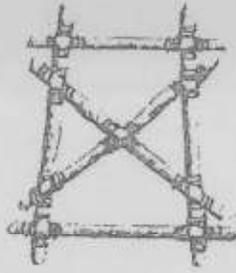
Se hacen empleando cordeles resistentes o cuerdas delgadas con los cabos reforzados. La mena de la cuerda depende de la clase del trabajo requerido. Una longitud adecuada para la mayor parte de las necesidades es de 3 a 5 metros.



Caballete en A



Caballete en X



Caballete en H

Los ángulos en los caballetes. Cualquier proyecto de pionerismo debe ser seguro y resistente. Por eso debe incluir estructuras triangulares en su diseño. Las estructuras rectangulares son poco estables, mientras que las triangulares dan fortaleza.



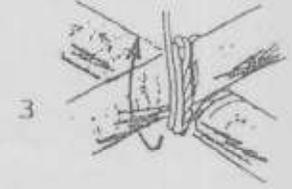
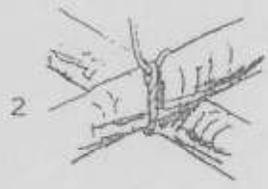
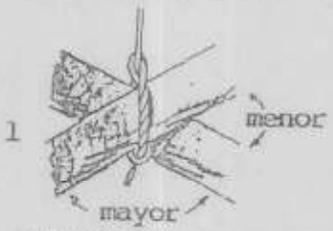
Ejecución del amarre. Hay que tener siempre en consideración que la resistencia de un amarre no depende directamente de la cantidad de cordel que se gasta, sino, más que nada, de la buena o mala ejecución. La prueba de la buena ejecución de un amarre son su elegancia y su resistencia.

Esta prueba requiere demostrar la ejecución de los amarres construyendo un caballete.

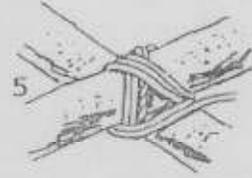
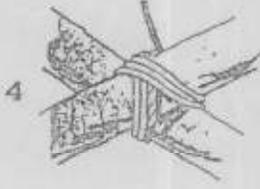
Te puede ayudar mucho en la ejecución, enrollar la cuerda que vas a emplear en un pequeño palito (25 cms.), formando como un carretel o bobina. Esto te facilita pasar la

cuerda o cordel rápidamente al rededor de los palos o bastones y estirar con fuerza para que el amarre quede firme y apretado.

AMARRE DIAGONAL. Se emplea para unir dos troncos o bastones de modo que formen un ángulo muy abierto, o cuando estos troncos están sometidos a una tensión que tiende a separarlos, o que no se tocan cuando se cruzan.



Principia con una Vuelta de Braza aplicada sobre el ángulo "mayor" (1) y abarcando ambos troncos, o con un Nudo de Ballestrinque. Se aprieta el nudo (2) y luego se dan tres o cuatro vueltas en el mismo sentido que indica la figura(3).



Luego se dan otras tres o cuatro vueltas cruzadas sobre las primeras (4) que abarquen los dos troncos. (El número de vueltas en cada ángulo variará según la abertura de estos). Para que el amarre quede firme, da unas dos vueltas entrecruzadas (5), pasando por debajo del tronco superior y encima del inferior. Y finalmente, remata el amarre con un Nudo de Ballestrinque en el tronco donde sea más sencillo hacerlo.

AMARRE REDONDO. Este amarre es más sencillo que el anterior, a la vez que muy útil, empleándose para unir dos troncos que deben permanecer paralelos o también

ligeramente separados del paralelismo. Hay dos variantes que veremos también: el Amarre Redondo de Tijera y el Amarre Redondo de Trípode.



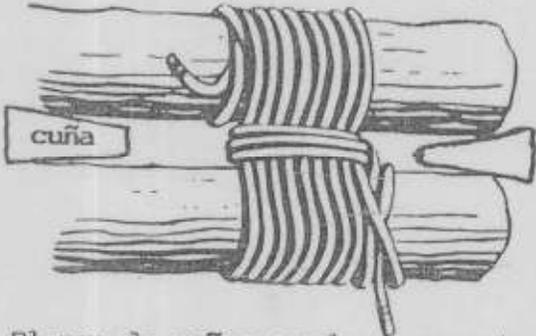
El Amarre Redondo se realiza uniendo los dos postes que se quieren empatar, con un Nudo de Ballestrinque bien apretado, luego se envuelven en siete u ocho vueltas bien apretadas y se termina con otro Nudo de Ballestrinque. Esto se repite en la unión con el extremo del otro poste o vara.

Como puedes ver, se usa cuando las varas no alcanzan por ser muy cortas para el fin que se desea.

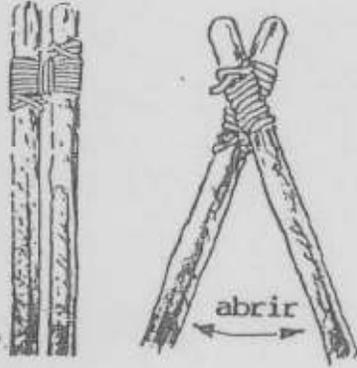
El Amarre Redondo de Tijera es el que se usa para construir la parte superior de un caballete en A. Para ello se toman los extremos de dos varas o palos y se hace un Nudo de Ballestrinque en uno de ellos. Luego se envuelven los dos palos con seis o más vueltas flojas y tres vueltas transversales entre los dos palos. Se termina con otro Ballestrinque en el segundo palo.



Amarre Redondo en un asta de bandera.



El uso de cuñas ayuda en este tipo de amarre.



Tepee

Por último, se separan los palos formando el ángulo deseado.

El Amarre Redondo de Trípode se emplea, entre otras cosas, para construir un lavadero con una ponchera. Para ello, busca tres varas o palos del mismo tamaño; colócalos del modo que se indica en el grabado, de modo que el del centro quede invertido con respecto a los otros dos.



Haz un Nudo de Ballestrinque a uno de los palos que quedan por fuera. Envuelve ahora a los tres palos con cinco a ocho vueltas un poco flojas y luego haz dos vueltas transversales a cada lado del palo central. Termina con un Ballestrinque en el palo del centro.

Termina con un Ballestrinque en el palo del centro.

Aquí ayuda también el intercalar pequeñas cuñas entre los palos para dejar el espacio necesario para las vueltas transversales.



Luego mueve las patas abriendo el trípode hasta la posición deseada. Si al mover los palos el amarre se aprieta demasiado y no cede lo suficiente, habrá que zafar el amarre y hacerlo de nuevo un poco más suelto o menos rígido.

Este amarre lo empleaban los indios de Norteamérica para comenzar la construcción de los "tepee" (tiendas indígenas), pero con varas más largas.

Interroga a un grupo de hombres experimentados en la vida al aire libre: cazadores, leñadores, alcaldes pedáneos, montañistas, guardabosques... que nombren la única pieza del equipo que recogerían si, sufriendo un desastre, se encontraran solos, lejos de la civilización del hombre y limitados a una pieza de su equipo solamente. En una aplastante mayoría te responderán con una de las piezas de este título.

EL MACHETE



Llamado también "Colín", usada en América Latina.

es una herramienta muy

Es muy posible que entre el equipo de tu Patrulla o Tropa exista al igual que hachas, mazos, palas, picos, etc...

La utilización del machete es bastante variable, aunque principalmente sirve para cortar malezas y pedazos de palos y troncos de un tamaño que vaya acorde a la posibilidad de la herramienta misma.

Un machete bien cuidado durará muchos años. De ahí que las reglas de mantenimiento utilizadas para él son las mismas que se aplican al hacha y al cuchillo. Cuando no estás usando el machete, el mismo debe estar en su funda.

EL HACHA



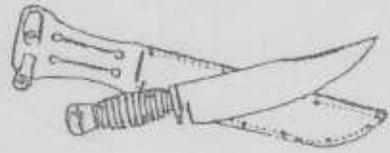
de leñador.
de mano.

La leña y el uso apropiado de un hacha van juntos. Los primeros colonizadores de nuestros países necesitaron de buenas cantidades de leña para sus más imprescindibles necesidades.

Posiblemente en la mayoría de tus excursiones no llevarás hacha, normalmente podrás cortar la leña que necesitas para un pequeño fuego con tus propias manos o quebrándola con tus pies. Pero, si el fuego debe permanecer por algún tiempo como en las fogatas de Campamento o de Promesas, el hacha se necesita para cortar o rajar leña o maderas. En este caso el hacha de mano es suficiente. El hacha de leñador casi no se emplea hoy día entre los Scouts, pues el problema nacional de la "deforestación", nos hace emplearla lo menos posible y sólo por una urgencia muy grande.

Si llevas a las excursiones el hacha de mano, llévala en su funda y dentro de la mochila. Al transportarla en el campamento tómala por el mango cerca de la cabeza con el filo apuntando hacia abajo.

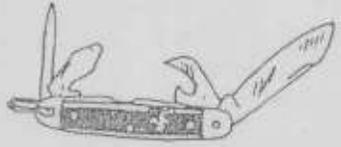
EL CUCHILLO



Para un Scout el cuchillo es un objeto sumamente útil en un campamento, pero debe pasar antes esta prueba para poder adquirir el derecho de usarlo en las actividades de los Scouts, igualmente sucede con los otros instrumentos de que estamos hablando.

LAS CUCHILLAS

O NAVAJAS



Una buena navaja es muy popular y útil para un buen acampador. Tiene una hoja fuerte

y afilada y varias herramientas; abridor de botellas, abrelatas, destornillador, punzón, etc... Tu navaja Scout es una útil herramienta, así que cuidala, manteniéndola limpia, seca y afilada. No la uses en casos que le embote el filo o que la vaya a romper o mellar. Consérvala alejada de la tierra.

27

la humedad y el polvo la dañarán. Consérvala también fuera del fuego, el calor le quita el temple al acero y hace que los filos se pierdan y no se puedan usar.

Limpia bien la hoja después de usarla, luego ciérrala. Acéitala de vez en cuando para asegurarla del óxido y mantenerla suave.

Todos estos instrumentos son utilísimos y cuando sepas usarlos, te ayudarán a construir un refugio para la noche, una balsa, una fogata para cocinar, y siempre te ayudarán a estar más cómodo, esté como esté el tiempo. De aquí la conveniencia de prodigarles todos los cuidados necesarios para obtener el máximo rendimiento de su uso y no ocasionar accidentes a otras personas o a ti mismo.

El filo adecuado. Estos instrumentos sin filo son más bien un estorbo. Por eso el Scout los conserva siempre afilados.

Para asegurar buen corte y larga duración, el filo no debe ser ni demasiado cerrado ni demasiado agudo, sino ligeramente redondeado. Si el filo es cerrado, el corte se hará con dificultad; por el contrario, si queda muy agudo, se gastará rápidamente, y se producirán melladuras.

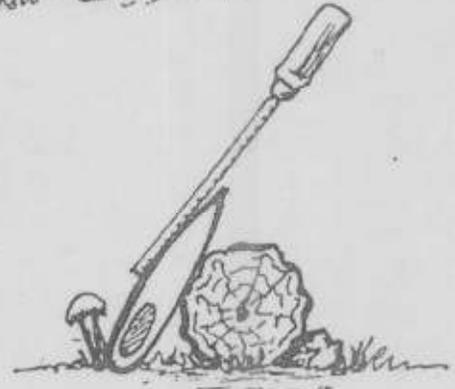


Para afilar provisionalmente el hacha, usa una lima, preferentemente plana. Coloca la cabeza del hacha contra un tronco o una tabla y sujétala firmemente con unas estacas. Afila la parte indicada en la ilustración, y luego voltéala de modo que ambos lados queden iguales.



Termina el filo con una piedra de carborundo, empleando agua o aceite; el movimiento que se imprime a la hoja debe ser hacia adelante; y la inclinación debe ser muy regular a fin de que resulte un filo uniforme.

El cuchillo y la navaja no deben afilarse con lima, sino con piedra especial,



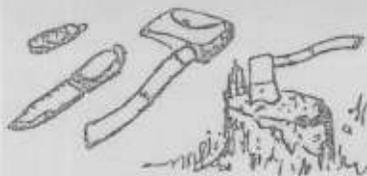
usando agua o mejor aceite. La inclinación entre la hoja y la piedra debe ser de unos veinte grados y con el filo vuelto hacia el centro de la piedra; si la hoja queda demasiado tendida no se dará filo, y si se coloca muy vertical se le quitará el que tenga. Presiona ligeramente la hoja y recorre la longitud de la piedra en la dirección del filo. Cuando hayas llegado al extremo de la piedra, voltea la hoja y deslízala hasta el extremo. Después de varias pasadas en esta forma, coloca la hoja un poco más inclinada y ejerce un poco de presión sobre ella, para que quede asentada.

Reglas de seguridad y de manejo. El machete, el hacha, el cuchillo y la navaja son buenos amigos, aunque pueden convertirse en peligrosos enemigos si no se toman determinadas precauciones.

Fuera de uso estos instrumentos deben mantenerse cubiertos con sus fundas. Para que no se oxiden, lubricarlos con grasa o aceite; para el cuchillo usa siempre aceite comestible, y por supuesto, antes de cortar algún alimento con

el cuchillo, debes primero limpiarlo.

Abandonarlos es muy peligroso.



Haz esto.



Cuando el hacha no se use temporalmente en el campo, podrá clavarse en un tronco muerto o tocón (nunca contra árboles vivos) cuidando de que el filo quede totalmente cubierto y que el mango quede en una posición tal que no haga tropezar a alguna persona.

No juegues con ellos, ya que estos artículos son herramientas y no útiles de recreo.



Imprudencia



Golpes



Fuego

Así acabarás pronto con tu cuchillo.

Al usarse. Cuida que las personas presentes se encuentren a prudente distancia, cuando trabajas con el hacha. Nunca los uses contra objetos que puedan quebrarlos o mellarlos.

"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".

No dejes el hacha sobre el suelo ni la lances como hacían los indios.

Tampoco acerques estos instrumentos al fuego. El calor, como te dije, destempla la hoja de acero y la hace inservible.

Cuando trabajes con el cuchillo o la navaja, dirige su filo hacia afuera de tu cuerpo, teniendo cuidado de que no haya personas delante de ti.

Nunca introduzcas el cuchillo o la navaja en la madera mediante martillazos. Es conveniente no emplearlos tampoco como destornilladores o abrelatas.

Al estar usando un hacha con mango de madera, asegúrate que está bien sujeto. Recuerda que un hacha es un buen amigo pero que puede convertirse al mismo tiempo en un enemigo peligroso.

Transporte. Cuando excursiones, lleva el hacha, el machete o el cuchillo sujetos del cinturón, en su funda correspondiente. El transporte momentáneo del hacha, cuando se trabaja con ella, puede hacerse de diferentes maneras: llevada sobre el hombro con el filo hacia afuera; sujeta al cinturón por la espalda, disposición que ofrece la ventaja de dejar libres las manos; y por último, conducida en la mano, cuidando sostenerla de tal modo que la cabeza del hacha quede dirigida perpendicularmente al costado del cuerpo, con el filo hacia afuera. Se debe procurar que las personas acompañantes marchen siempre del lado opuesto al filo del hacha.



Imprudencias

El cuchillo y el machete jamás deberán transportarse fuera de sus fundas.

Formas muy peligrosas de conducir el hacha.

Cómo entregarlos sin funda.

Cuando pases el cuchillo o el machete a un compañero, debes tomarlo por la hoja, con el filo hacia afuera de tu mano, de modo que él pueda recibirlo por el mango. El hacha se entrega por el mango, cuidando no soltarla hasta que la otra persona la haya tomado.



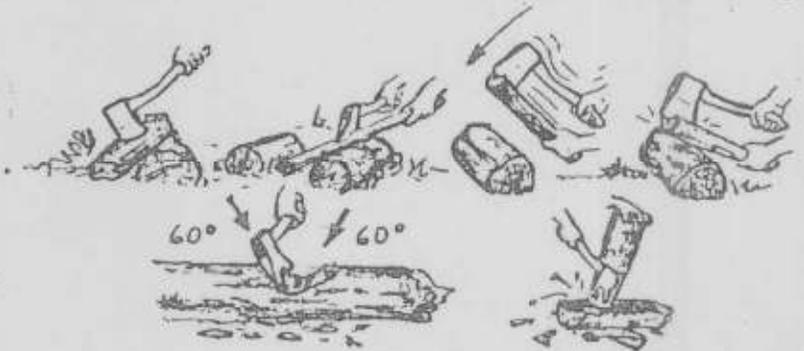
Otra forma de pasar el hacha consiste en tomarla por la cabeza con la mano derecha y el mango con la izquierda en su parte media, de tal modo que pueda recibirse por la empuñadura.

MANERA DE CORTAR LEÑA O MADERA

Generalmente usarás el hacha para cortar leña para la fogata. Algunas veces necesitarás algunos troncos para hacer una instalación de campamento, como un puente, una torre de señales o un refugio. Para esto nunca se emplearán troncos verdes, sino ramas o troncos secos.

Antes de principiar a cortar debes calcular tu radio de acción, cuidando de limpiar el sitio de ramas u objetos que pudieran desviar el curso del golpe y dañar tus pies o tu cuello.

Parte siempre la leña sobre una base firme de madera, como un tocón o tronco caído, nunca sobre tierra floja, al aire o sobre superficies que puedan mellar su filo. Quita los clavos antes de partir madera, porque el hacha puede sufrir melladuras.

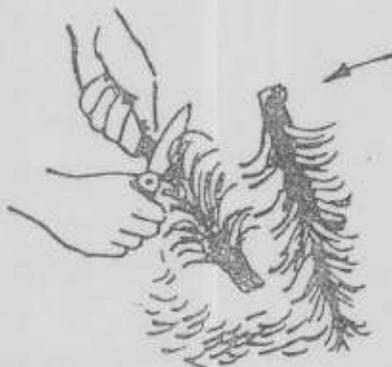


Mueve el hacha con una mano solamente. Elévala con un movimiento del codo, no del hombro. Los golpes con el hacha se dan haciendo el menor esfuerzo muscular; es el peso de la cabeza del hacha, no la fuerza bruta, lo que hace que el filo entre en la madera.

Ejecuta los cortes siguiendo una inclinación aproximada de unos sesenta grados con respecto a las fibras de la madera; es decir, que el corte quedará en forma de "V" abierta. Da los golpes alternativamente de derecha a izquierda. Nunca dirijas los golpes perpendicularmente contra las fibras de la madera.

Descansa siempre que estés fatigado por el trabajo, pues encontrándote cansado el hacha se hace peligrosa.

Esto es lo que no debes hacer al partir leña....

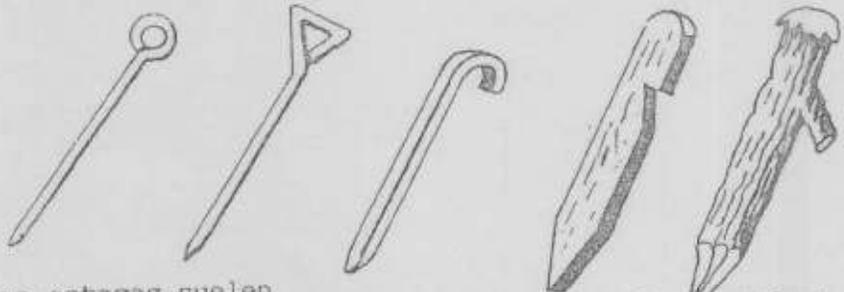


El hacer palitos para el encendido de fogatas es una buena práctica para tu habilidad. Se hace con cortes poco profundos con el machete, cuchillo o navaja, en forma paralela a la superficie de la rama, haciendo los cortes tan largos como sea posible, hasta que la astilla quede casi suelta. Las ramas preparadas en esta forma son excelentes para iniciar un fuego.

"Para ser Scout tienes el deber de sembrar por lo menos diez árboles".

Llámanse "anclajes" los amarres que se emplean para fijar al suelo o sujetar las tiendas de campaña, toldos de lona o cualquier tipo de construcción de campamento, de modo que sea resistente a la tracción y a la fuerza del viento.

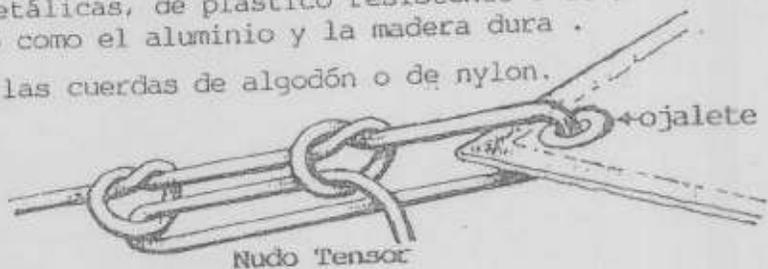
Para los anclajes se emplean estacas y tensores.



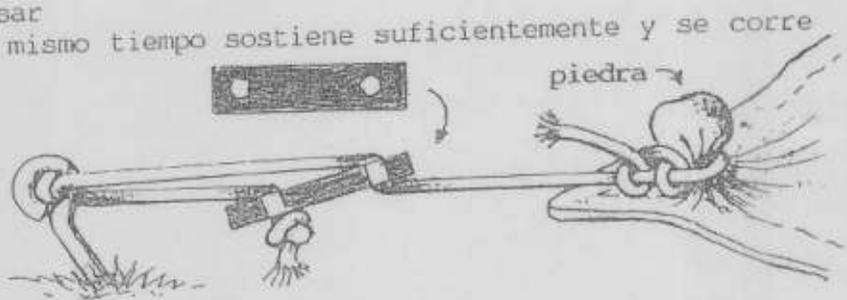
Las estacas suelen ser metálicas, de plástico resistente o de madera. El metal empleado debe ser liviano como el aluminio y la madera dura.

Los tensores más empleados son las cuerdas de algodón o de nylon.

Cuando lo que se ancla es una tienda, el nudo que se emplea es el Nudo Tensor, que se realiza pasando el cabo de la cuerda por dos nudos sencillos, distantes entre sí. Este nudo permite tensar o aflojar según converga y al mismo tiempo sostiene suficientemente y se corre con facilidad.



Otra forma muy práctica de tensor es empleando una tablita con dos agujeros, por uno de ellos se pasa el cabo de la cuerda y se le hace un nudo, y por el otro se trabará el tensor al hacer fuerza. La tablita debe tener el espesor suficiente para trabar la cuerda. También en esta ilustración se muestra la forma de amarrar el extremo de una lona cuando no tiene ojalete. Se emplea una piedra redonda y así se evita rasgar la lona.

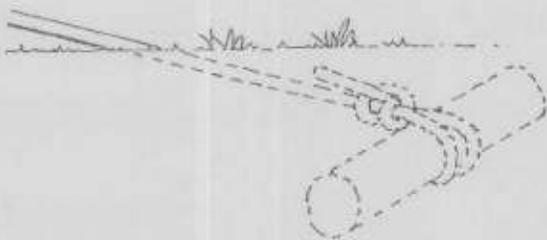


Tipos de anclajes: Hay dos tipos principales de anclajes los simples y los reforzados.

En el anclaje simple se clava una sola estaca, teniendo en cuenta la inclinación, pues entre la estaca y el tensor debe haber un ángulo de 90 grados.

Otra forma de anclaje simple es la que se emplea en terrenos arenosos de poca consistencia. Para ello se abre en el suelo un hoyo en forma de "T", y se amarra el tensor a un pedazo de tronco o palo y se entierra en el hoyo, cubriendo todo con la tierra o arena que se sacó y apisonándola muy bien para que quede lo más firme posible.

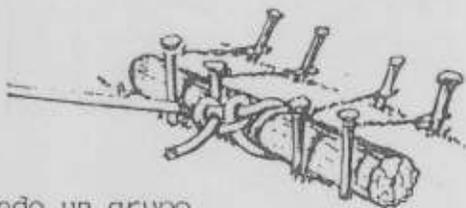
Los anclajes reforzados se emplean sobre todo en algunas construcciones de campamento en que se va a emplear mucha tracción.



Por ejemplo, en la construcción de un puente colgante, que tendrá que soportar el peso de una o varias personas. Igualmente en un teleférico de campamento por el que se deslizará una persona.

Este anclaje reforzado se hace con grupos de estacas: 1, 2 y 3 como se puede ver en la ilustración.

También se puede hacer el anclaje reforzado amarrando el tensor a un tronco y empleando un grupo de estacas combinadas.



8 - SALUD, SEGURIDAD Y EMERGENCIAS

- * Conocer el sistema de respiración artificial de boca a boca, masajes cardíacos y su alternación.
- * Saber tomar el pulso.
- * Saber actuar en casos de torceduras y dislocaciones y cuando hay objetos extraños en los ojos y garganta. Conocer el vendaje triangular con cabestrillo y sus usos para vendar heridas en cabeza, mano, pie y rodilla.
- * Tipificar por lo menos ocho plantas con cualidades de utilidad para la salud.
- * Saber nadar por lo menos con dos estilos.
- * Conocer y saber explicar las reglas y señales de tránsito.

RESPIRACION ARTIFICIAL

La respiración artificial es el conjunto de maniobras por las cuales se procura suplir la respiración natural, bruscamente suspendida por una causa.

En algunos accidentes, cuando la víctima ha sido rescatada del agua, se ha retirado de un cuarto lleno de gas, separado de un alambre eléctrico de alta tensión, o ha recibido un golpe en la base del estómago o atrás del cuello, puede suspenderse la respiración natural, y encontrarse al paciente aparentemente sin vida. Entonces podrás volverlo a la vida, tal como lo han hecho muchos otros Scouts.

Lo primero que hay que hacer es colocar al paciente en una atmósfera pura y abundante; aflojarle la ropa que pueda estorbar la circulación; retirarle rápidamente con tus dedos cualquier objeto extraño de la boca (partículas de comida, sangre, etc...); limpiársela así como la nariz si es el caso.

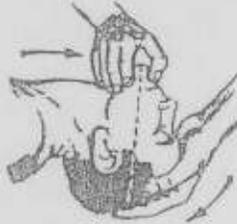
En estos casos es de gran importancia la rapidez con que actúes. No pierdas el tiempo innecesariamente, inicia inmediatamente la respiración artificial, impartiendo la sin interrupción hasta que el accidentado recobre el ritmo

respiratorio, o cuando el médico haya dictaminado que el paciente ha dejado de vivir.

Método de boca a boca o de boca nariz. Es el método más efectivo de respiración artificial. En él, soplas tu propio aire dentro de los pulmones de la víctima a través de la boca o de la nariz, o en el caso de los niños pequeños, a través de la boca y la nariz simultáneamente.



La lengua obstruye el conducto respiratorio.



La lengua destapa el conducto respiratorio.

Primeramente inclina la cabeza de la víctima bien hacia atrás, empujando con una mano sobre la frente y hala la barbilla hacia arriba con la otra, hasta que la piel sobre la garganta esté tirante. Esto se hace para obligar a la lengua a destapar el conducto respiratorio.



Boca a boca.

Para aplicar la respiración por la boca, mantenla abierta con una de tus manos. Con la otra cierra bien la nariz de la víctima presionando con tus dedos para que el aire no se escape por ella, e inhalando más que de costumbre en tus pulmones, sopla enérgicamente (sin exagerar) por su boca, colocando tus labios bien apretados alrededor de los suyos.

Si la boca de la víctima está herida, la respiración se puede aplicar por la nariz, para ello tienes que mantener la boca de la víctima bien cerrada presionando tu mano contra la barbilla. Coloca los labios firmemente sobre la nariz y sopla el aire hasta que veas que el pecho de la víctima se levanta.



Boca a nariz

Una vez que hayas soplado en los pulmones del paciente, retira tu boca y deja que escape libremente, mientras tanto, respira hondamente. Sopla nuevamente en los pulmones de la víctima y nuevamente deja escapar el aire. Repite esta misma operación aproximadamente 12 veces por minuto en los adultos y 20 veces en caso de niños.

Cuando la respiración de la víctima se reanuda, procura adaptar tus esfuerzos a la respiración que intenta hacer por sí misma. Mantenlo acostado y consérvalo caliente mediante algún abrigo. Llévelo bajo el cuidado de un doctor al iniciar el proceso de recuperación.

Si hay forma de obtener un balón de oxígeno, debe ser usado tan pronto como se pueda.

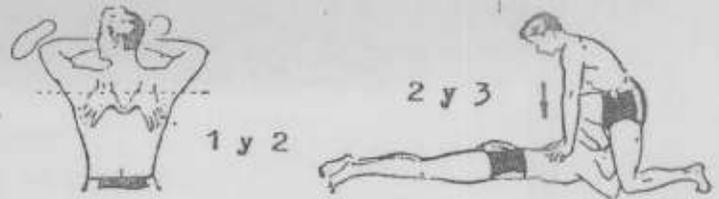
NOTA: Al adiestrarte en la aplicación de este método y para pasar la prueba, no es necesario que realmente apliques la respiración. Sólo aprende y demuestra la forma correcta de inclinar la cabeza de la víctima y cómo colocar la mandíbula hacia arriba. Explica cómo harías para remover objetos extraños de la boca, cómo colocar tu boca y cómo dar la respiración.

Método de Holger Nielsen. Este método de "presión en la espalda y movimiento de los brazos" es fácil de aprender y puede aplicarse fácilmente. No sólo expulsa el aire de los pulmones, sino que hace entrar en ellos aire fresco. En vista de su efectividad y de los problemas modernos de contagio de ciertas enfermedades, ha sido adoptado por las instituciones interesadas en el salvamento de vidas, y entre ellas, por supuesto, las Asociaciones Scouts.

Fue sugerido en 1932 por Holger Nielsen y ha probado ser dos veces más efectivo que otros.

1.- Posición del accidentado.

Coloca al accidentado cara abajo. Dobla su cabeza hacia un lado, colocando su mejilla sobre sus manos, para que quede inclinada.

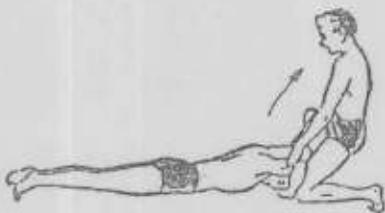


2.- Posición del operador.

Arrodíllate a la cabecera del accidentado, ya sea con la rodilla de la pierna derecha o la izquierda. Sitúa tu rodilla cerca del brazo y precisamente al lado de su cabeza. Sitúa tu pie opuesto cerca de su codo. O si te es más cómodo, arrodíllate con ambas rodillas, una a cada lado de la cabeza de la víctima. Coloca tus manos sobre la espalda del accidentado, de modo que los talones de las palmas queden un poco debajo de una línea imaginaria que pase por las axilas, rozando los pulgares, y extendidos los dedos hacia afuera.

3.- Fase de compresión. Echa despacio el cuerpo hacia adelante, con los codos rígidos, hasta que tus brazos estén casi verticales, permitiendo que el peso de la parte superior de tu cuerpo ejerza presión, lenta y continuamente sobre tus manos. Esto obliga al aire a salir de los pulmones.

4.- Fase de expansión. Disminuye la presión retirando las manos de la espalda sin dar un empujón extra, y echa el cuerpo lentamente hacia atrás.



← Cuando vas hacia atrás, agarra los brazos de la víctima arriba de los codos, álzalos y hálalos hacia ti, hasta que sientas la resistencia y la tensión de los hombros del accidentado. No dobles tus codos. Ahora baja sus brazos al piso. La elevación de brazos expande su pecho.



Repite toda la operación doce veces por minuto, a una cadencia uniforme. Las fases de compresión y de expansión llevan el mismo tiempo, con cortos intervalos de descanso. Cuando el accidentado empiece a respirar por sí mismo, sincroniza tus movimientos con el ritmo de su respiración.

Una vez restablecida la respiración natural, y cuando la víctima ya está consciente, dale algún estimulante (agua tibia, café, té, una cucharadita de amoníaco en medio vaso de agua). Manténlo abrigado. Frota su cuerpo y sus extremidades hacia el corazón para estimular la circulación de la sangre. Ponlo bajo atención médica tan pronto como sea posible.

MASAJE CARDIACO

El paro cardíaco se diagnostica cuando una persona, cuya muerte no se esperaba, presenta uno de estos signos:

- 1.- Ausencia de pulso.
- 2.- Respiración entrecortada o jadeante.
- 3.- Inconsciencia; aparece en seis o doce segundos.

El paro circulatorio es el aviso principal, el cual debe desencadenar las maniobras resucitativas, porque los segundos iniciales pueden ser críticos.

No hay que perder tiempo auscultando ni investigando las causas del cuadro. De inmediato, lo importante es el restablecimiento de la circulación del oxígeno en el cerebro y en el corazón.

Se escuchan los ruidos respiratorios acercando la oreja a la nariz y a la boca



del paciente y observando simultáneamente si hay movimiento del tórax. Generalmente el paro cardíaco precede -menos de un minuto- al paro respiratorio (apnea). Cuando la respiración se detiene primero, en pocos minutos la circulación cesa. Debido a esa interrelación se prefiere el término de paro "cardio-respiratorio".

La muerte clínica sigue al paro cardíaco. El corazón puede estar latiendo aún, pero su acción de bomba es inefectiva. El papel principal de la sangre, el transporte de oxígeno, termina y como consecuencia de esta pérdida gaseosa sufren los órganos más nobles de nuestro cuerpo.

Si transcurren más de tres a seis minutos desde el inicio del paro, el deterioro orgánico se hará irreversible: muerte biológica. En cambio, pueden ser "resucitados" si dentro de ese tiempo crítico se ponen en práctica medidas de circulación y de respiración artificial.

El tamaño de las pupilas es un índice de oxigenación cerebral.

- a.-La dilatación pupilar significa que hace no menos de 30 segundos que el paro se inició.
- b.-La dilatación pupilar completa indica que la duración del paciente es como mínimo de un minuto y medio.
- c.-Dentro de los primeros 60 segundos que siguen al inicio de las medidas resucitativas efectivas, las pupilas comienzan a contraerse.

La resucitación no debe intentarse en todos los casos de paro. Así por ejemplo, cuando podemos afirmar que el paro tiene un tiempo mayor de seis minutos, o que se trata de un paciente moribundo con daño irreparable del corazón, pulmones, cerebro o cualquier otro sistema vital del cuerpo, la resucitación "no tiene justificación médica, ética o moral". Se trata de un paro agónico ya sin remedio.

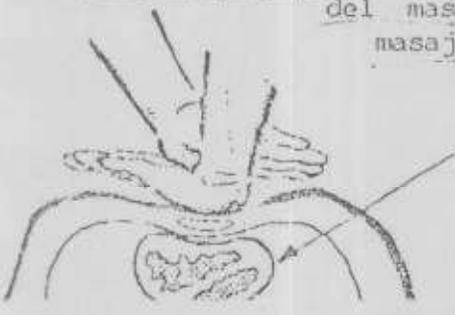
¿Qué hacer? Dos medidas inmediatas: 1) Ventilación con respiración artificial 2) Masaje cardíaco externo.

1) La ventilación con respiración artificial la acabamos de explicar en la página anterior. Es necesaria porque el aire aspirado es un buen gas resucitante. Si el resucitador duplica su ventilación, el aire que puede hacer llegar a los alvéolos pulmonares del paciente es más rico en oxígeno y más pobre el dióxido de carbono que el aire normalmente inspirado.

No tiene ningún objeto intentar la circulación artificial mediante masaje cardíaco externo, si el paciente no ha sido previamente ventilado en tres o cuatro veces. Luego deben intercalarse la respiración artificial y la circulación artificial.

Si es una sola persona que resucita, debe hacer 3 inflaciones al pulmón del paciente y seguir éstas de 15 masajes cardíacos.

Si son dos las personas disponibles, una se ocupa de inflar el pulmón y otra del masaje, debiendo intercalarse una inflación cada cinco masajes cardíacos. (Ver la figura de la próxima página) →



2) El Masaje Cardíaco Externo. El corazón se encuentra ubicado inmediatamente por detrás de la mitad inferior del esternón y por delante de la columna vertebral dorsal.

En un paciente inconsciente, el tórax se deja deprimir con mayor facilidad. Si se empuja así al

método el volumen sanguíneo que circula en un minuto es aproximadamente la mitad del normal y se producen presiones arteriales de hasta unos 100 mm Hg. sistólica y 40 mm Hg. diastólica. Esto permite sostener la vida durante períodos de horas. Para una buena técnica de masaje cardíaco externo deben tenerse en cuenta las siguientes recomendaciones:

a) Mantener las piernas de la víctima un poco elevadas.

b) El tórax del paciente debe estar colocado encima de una superficie dura. Si está sobre una cama, habrá que ponerle debajo de la espalda algo como un tablero de madera, una bandeja grande, o en última instancia, ponerlo en el piso.

c) Localizar el esternón (E en la ilustración), utilizando como fáciles puntos de referencia la horquilla (H) y el apéndice xifoides (AX).

d) Se coloca el talón de la mano y NO LA PALMA sobre la mitad inferior del esternón, a unos 5 cms. por encima del apéndice xifoides, perpendicular al eje longitudinal del cuerpo del paciente.

e) El talón de una mano se coloca encima del otro.

f) El resucitador debe situarse bien por encima del paciente para poder comprimir el tórax utilizando todo el peso de su cuerpo.

g) Los brazos del resucitador se mantienen en posición vertical.

h) El esternón de los adultos debe ser deprimido de una y media a dos pulgadas, o sea, 4 o 5 cms.

i) La depresión debe ser rápida, pero mantenida sólo durante medio segundo, permitiendo inmediatamente que el tórax se expanda.

j) Debe aplicarse el masaje 60 veces por minuto, y en los niños pequeños (lactantes) 80 a 100 veces.

k) No debe aplicarse presión sobre las costillas.

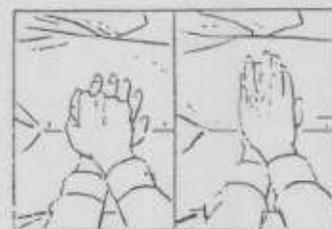
l) En niños pequeños se utiliza sólo una mano y en lactantes sólo dos dedos de una mano.

En este tipo de emergencia que se considera **GRAVE**, hay que llamar siempre por ayuda médica y por eso es bueno tener a mano o saber los números telefónicos más importantes.



EL PULSO

El pulso es la sensación de levantamiento o choque que se percibe cuando se comprime ligeramente una arteria. Corresponde al paso de la onda sanguínea que



Posición de manos



Un solo resucitador



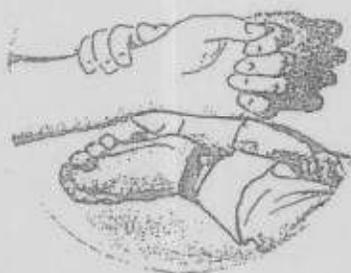
Dos resucitadores.



En la carótida.

produce la contracción del ventrículo izquierdo del corazón.

Lugares donde puede tomarse el pulso. Sirve para tomar el pulso cualquier arteria superficial y que pueda ser comprimida contra un plano óseo: la arteria carótida en el cuello, la arteria temporal por delante de la oreja, la arteria facial sobre el maxilar inferior, la arteria radial en la muñeca (la más empleada), etc...



En la radial.

Cómo se toma el pulso. Es conveniente que el paciente esté en reposo, sea acostado o sentado. La persona que va a tomar el pulso coloca el índice y el dedo medio de su mano derecha sobre la arteria radial y el pulgar sobre el dorso del antebrazo. El lugar donde se halla la parte baja de la arteria radial es una especie de canal que se palpa entre el borde externo del antebrazo (que corresponde al lado del pulgar) y los tendones que se hallan en la cara anterior del antebrazo (que corresponde al lado de la palma de la mano). En esa zona blanda, cerca de la muñeca y a unos 2 cms, aproximadamente, del borde externo del antebrazo, se siente fácilmente al presionar con los dedos el latido de la arteria radial.

Datos que puede dar el pulso. En primer lugar conviene contar el número de pulsaciones, valiéndose, para ello, de cualquier reloj que tenga segundero. Mientras se fija la vista en la aguja que señala los segundos, se cuentan las pulsaciones que se producen durante medio minuto o un minuto. Cuanto mayor sea el tiempo que se toma, menos probable es el error.

El número de pulsaciones normales varía según la edad y el sexo. Es más rápido el pulso en el niño que en el adulto, y a menudo ligeramente más alto en la mujer que en el hombre.

El término medio de pulsaciones del hombre adulto es de 72 por minuto, pudiendo oscilar entre 60 y 80. No es raro sin embargo, observar adultos sanos con un número de pulsaciones algo mayor o menor que esas cifras. En el niño, el término medio es de 100 a 140 en los primeros seis meses de vida, de 105 a 120 en el segundo semestre, de 90 a 110 de los dos a los seis años, de 80 a 100 de los siete a los diez años y de 70 a 90 entre los once y los catorce años. Estas cifras son para un niño dormido. Cuando está despierto, aumenta de 10 a 40 por minuto el número de pulsaciones.

La persona acostumbrada a trabajo o ejercicio físico tiene generalmente un pulso más lento que la que lleva una vida sedentaria. La rapidez excesiva del pulso es llamada taquicardia, y la excesiva lentitud braquicardia.

Cuando hay fiebre el pulso incrementa entre 8 y 10 pulsaciones por minuto por cada grado de temperatura por encima de lo normal. También, luego de realizar esfuerzos la velocidad incrementa pero generalmente vuelve a lo normal a los pocos minutos. Muchos corredores de larga distancia tienen pulso de baja velocidad, a veces de hasta 40 a 65.

El pulso normal es regular, los latidos ocurren a los mismos intervalos. Además del número de pulsaciones conviene observar si hay regularidad de las mismas, vale decir, si el intervalo que separa una pulsación de otra es siempre igual o si hay variaciones. En este último caso se dice que hay arritmia.

Otro dato útil que puede obtenerse al tomar el pulso, es la intensidad de la pulsación (pulso débil y pulso fuerte). El pulso muy débil recibe a veces el nombre de pulso filiforme. La fuerza del pulso puede variar en desórdenes

asociados con un estado físico deprimido y con ciertas enfermedades de los vasos sanguíneos como la arteriosclerosis.

TORCEDURAS Y DISLOCACIONES

*- Las "torceduras o esguinces" son lesiones a los tejidos blandos que se encuentran al rededor de las articulaciones. Ocurren usualmente debido a movimientos bruscos, esfuerzos violentos o movimientos en falso más allá del alcance normal de la articulación. Los ligamentos, tendones musculares y vasos sanguíneos se estiran y ocasionalmente se desgarran.

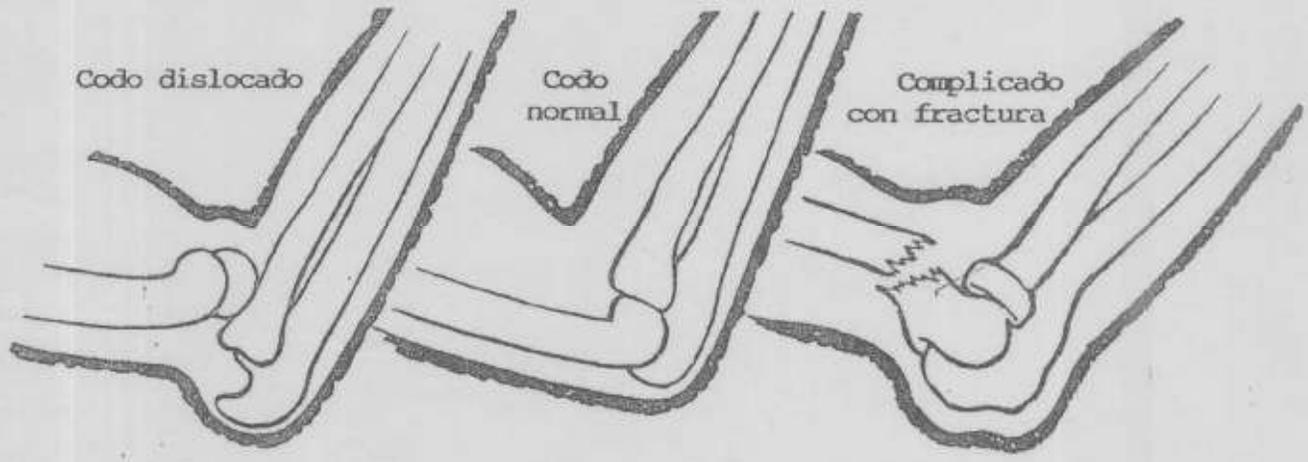
Donde se producen más frecuentemente las torceduras es en los tobillos y la más común es la torcedura del pie hacia adentro, pero también pueden darse en los dedos de las manos, las muñecas y las rodillas. Ordinariamente no hay fractura de hueso, pero puede ocurrir al mismo tiempo que la torcedura.

Síntomas: El principal es el dolor muy intenso en el momento del accidente. Más tarde, se despierta el dolor al menor movimiento o al palpar el punto donde están los ligamentos desgarrados. Pronto aparece marcada hinchazón de las partes blandas que rodean la articulación. Más tarde aparecen moretones extensos.

Tratamiento: Instala al accidentado lo más cómodo posible, colocando el tobillo o articulación torcida sobre una almohada o algo blando, en posición alta. Aplica frío al lugar dolorido, ya sea con bolsa de hielo, compresas o envoltura de hielo machacado o mojando con agua fría. El objeto de mantener la parte elevada y con aplicaciones frías es el de tratar de evitar hemorragia y la hinchazón, aliviando de paso el dolor.

Habrá que asegurarse lo antes posible, por medio de radiografía, de que no hay una fractura de hueso. Por lo cual habrá que trasladar al accidentado a un centro médico y para ello se le dará el mismo tratamiento que aplica para el traslado de alguien con hueso roto. (Ver la página siguiente 38)

*- Las "dislocaciones o luxaciones" son el desplazamiento permanente de dos superficies articulares que han perdido su posición normal. Hay dislocaciones simples y compuestas. Estas últimas se complican con heridas o fracturas.



Causas de las dislocaciones: Las luxaciones se presentan con más frecuencia en los hombres que en las mujeres. En la edad adulta es cuando se ve mayor número de casos. Son menos frecuentes en los niños, debido a la elasticidad de los huesos, de la cápsula de la articulación y de los ligamentos de la misma. En los ancianos, la mayor fragilidad ósea hace más probable una fractura que una luxación. El hombro y el codo son las articulaciones que se dislocan con mayor frecuencia. Habitualmente la causa es una caída, otras veces una embosción.

Síntomas de dislocación: Los principales son el dolor, la deformación y la disminución de la función del miembro dislocado. El dolor es muy intenso, sobre todo en el primer momento. Y la deformación se observa al comparar con otra normal y fijándose si hay alargamiento o acortamiento del miembro afectado.

Tratamiento: El tratamiento de una dislocación es más urgente que el de una fractura, pues cuanto más tiempo pasa desde que se produjo, tanto más difícil es de reducir. En consecuencia hay que inmovilizar y llevar el accidentado cuanto antes al médico o hacerlo venir de inmediato.

Mientras se espera, se pueden colocar paños de agua fría o bolsa de hielo sobre la articulación, e inmovilizarla.

"NADIE QUE NO SEA MEDICO DEBE TRATAR DE REDUCIR UNA DISLOCACION" Las personas no preparadas pueden complicar más el problema produciendo desgarrres o fracturas.



METODO para prestar primeros auxilios en caso de torcedura de tobillo.

- 1) Toma una corbata o venda de unos 5 cms. de ancho y coloca el centro de la misma debajo del zapato, justamente en frente del talón. Da una vuelta con ambas puntas alrededor del pie. Cruza ambas puntas.
- 2) Pasa las dos puntas por los tobillo y por detrás de la pierna.
- 3) Da otra vuelta cruzada a la pierna, y por último, 4) amarra los finales.

Después de haberse inmovilizado el tobillo de esta manera durante media hora, aflója o estira la venda según se necesite. Debe estar tan ceñida y tirante como sea posible, pero sin que el pie se sienta entumecido y sin que los dedos se vuelvan color oscuro por la paralización de la circulación.

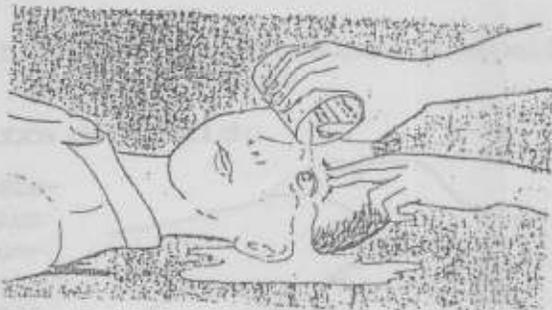
OBJETOS EXTRAÑOS EN LOS OJOS

Es frecuente que el viento haga penetrar una partícula de polvo o paja en el ojo, que penetre un pequeño insecto o una pestaña en el mismo. Nunca fricciones el ojo que tenga algún cuerpo extraño en él, ya que esto podría lesionar la delicada cubierta del globo ocular o incrustar el objeto, haciendo más difícil su remoción.

La irritación que causa el cuerpo extraño produce abundantes lágrimas, que en general arrastran hacia afuera el cuerpo extraño en pocos instantes.

Si el cuerpo extraño no sale, hágase lo siguiente:

1) Lávese cuidadosamente las manos antes de atender al paciente. Provéase de una copita para lavado de ojos o de un vaso limpio y colóque en el mismo agua hervida. Se aplica la copita al ojo o se derrama como en la ilustración. El paciente debe parpadear varias veces y con frecuencia el objeto extraño se desprenderá.



2) Si aún así no sale, dése vuelta al párpado superior en la forma que se ilustra en la página siguiente. Muy a menudo el cuerpo extraño se ve debajo del párpado superior, de donde se sacará con una gasa o con la punta limpia y mojada de un pañuelo.

Para dar vuelta al párpado superior, tome las pestañas entre el índice y el pulgar de la mano izquierda, haga mirar al paciente hacia abajo y apoye sobre la

hasta 8 veces. ¿NO FUNCIONA?

c) Se trata de remover el cuerpo extraño con los dedos. ¿NO SE LOGRA?



d) Se repiten los manotazos sobre la espalda.

El paciente está inconsciente, pero respira todavía:

a) Se coloca en el suelo y se le dan 4 manotazos en secuencia rápida. ¿NO SON EFECTIVOS?

b) Se coloca de espalda (decúbito supino) y el operador a horcajadas sobre su cuerpo, con las dos manos abiertas, colocadas una sobre la otra, de modo que el talón esté ligeramente por encima del ombligo, se aplican al



vientre con fuerte presión, varios movimientos de empuje hacia arriba. ¿EL PACIENTE VOMITA? Rápidamente se lo coloca de lado y se limpia la boca para evitar aspiración.

¿EL CUERPO EXTRAÑO NO ES DESALOJADO? o ¿EL PACIENTE ESTA INCONSCIENTE Y YA NO RESPIRA? Respiración boca a boca o boca nariz, y si no hay pulso, resucitación cardio-pulmonar (masaje cardíaco).



Si se trata de niños pequeños: Dobra su cuerpo agarrándolo con una mano por la cintura y con la otra pégale una palmada fuerte en la espalda, entre las escápulas, así se removerá el material que está obstruyendo el paso del aire a los pulmones.

Si es muy pequeñito, se puede coger por los tobillos con la cabeza hacia abajo y pegarle entre las escápulas.

EL VENDAJE TRIANGULAR

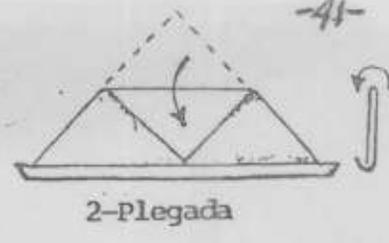
El vendaje triangular es el practicado en primeros auxilios con una venda triangular. Se obtienen dos vendas triangulares al dividir por su diagonal un pedazo cuadrado de tela de un metro por lado. La Pañoleta Scout sirve muy bien y puede usarse doblada en vez de



2.-Plegada. Se forma llevando el vértice de la venda desplegada a la parte media de su base.

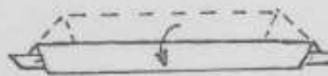


1-Abierta



2-Plegada

3.-Ancha. Se forma tomando la base menor de la venda plegada y llevándola sobre la mayor.



4-Angosta



3-Ancha

4.-Angosta. Se forma tomando la base menor de la venda ancha y llevándola sobre la mayor.

Uso del vendaje triangular.

Este vendaje es el más útil en primeros auxilios por ser su manejo fácil y por su improvisación. Para usar hábilmente una venda de rollo es necesario dedicar muchas horas a la práctica. El vendaje de rollo es lo mejor para sostener en su lugar pequeñas curaciones en pie y manos; pero para heridas mayores o en otras partes del cuerpo, el mejor vendaje es el triangular.



Usa solamente el nudo de rizo.

Los principales usos de la venda triangular son los siguientes: sostener las curaciones, mantener las compresas en su lugar, detener las hemorragias por presión, soportar miembros dislocados, sostener tablillas, etc...

No debes olvidar que las heridas se tratarán hasta cubrir las con gasa esterilizada, y sólo así podrás aplicar sobre ellas la venda triangular para sostener la curación. Emplea el Nudo de Rizo en estos vendajes.

Vendaje de cabeza. Extiende la venda triangular y hazle un dobléz de 4 cms. a lo largo del lado mayor. Coloca este dobléz sobre la frente, cerca de las cejas, mandando el vértice hacia atrás para que cubra la cabeza. Lleva las puntas alrededor del cráneo, pasándolas sobre las orejas y átalas en la frente. Acomoda el vendaje y dobla el vértice hacia arriba para fijarlo con un alfiler, o simplemente enróllalo. Este vendaje es para heridas situadas en la parte alta de la cabeza.



Vendaje de cabeza.

Para heridas situadas en la frente, en los ojos o cerca de ellos y en las mejillas, hay esta otra forma que se indica en la ilustración.



A



B



C

Vendaje Triangular para heridas en la frente.

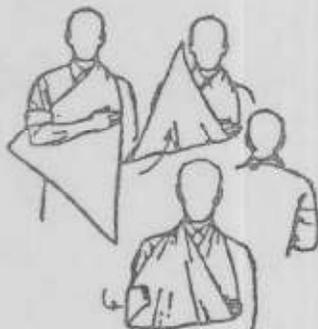
Otra forma de este mismo vendaje es el que se aplica cuando la herida está en la barbilla. Se comienza colocando la parte media del vendaje por debajo de la barbilla. Una de las puntas se pasa sobre la cabeza y a la altura de la oreja se cruza con la otra punta. Luego se envuelve la cabeza horizontalmente y se anudan las puntas del otro lado de la cabeza. (Vea la ilustración de la página siguiente).

Vendaje para heridas en la barbilla.



Cabestrillo grande. Extiende la venda de modo que una punta caiga alrededor del cuello, del hombro del lado sano al otro y la otra punta cuelgue hacia abajo. Coloca el antebrazo con la mano un poco más alta que el codo. Ata las puntas. Dobla el vértice hacia el frente, rodeando el codo, y sujétalo con un alfiler chamba.

Cabestrillo chico. Extiende la venda ancha como para el cabestrillo grande. Coloca al puño del brazo lesionado en el centro de la venda, de modo que la muñeca quede un poco más alta que el codo. Ata las puntas.



Cabestrillo grande.

Los cabestrillos pueden improvisarse sujetando la manga a la ropa con un alfiler o pasando la mano entre los botones de la camisa, a la altura de la cintura.

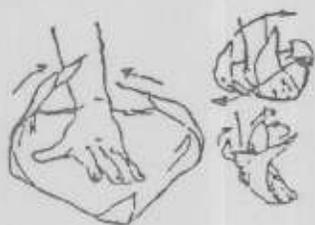
Vendaje de rodilla. Coloca el centro de la venda triangular con un dobléz de 4 cms. por su base, sobre la articulación, de modo que el vértice quede dirigido hacia el muslo. Pasa las puntas cruzándolas por atrás y átalas por delante, arriba de la articulación. Baja el

vértice y sujétalo con un alfiler chamba. También para el codo se puede aplicar un vendaje similar.



Vendaje de pie. Coloca el pie en el centro de la venda abierta, con los dedos dirigidos hacia el vértice. Cubre el pie con el vértice. Envuelve el pie cruzando las puntas por delante y atándolas. Baja el vértice y sujétalo con el alfiler chamba.

El vendaje de la mano se hace en forma similar.



PLANTAS UTILES PARA LA SALUD

En nuestro país existen numerosas plantas con cualidades curativas o útiles para la salud; algunas son originarias de aquí y otras han sido introducidas y aclimatadas.

En esta prueba se te pide que sepas nombrar, reconocer, describir las características y propiedades de por lo menos ocho plantas útiles para la salud.

No podemos hacer aquí un estudio de cada una, pero te vamos a orientar dándote una pequeña bibliografía de libros que puedes encontrar en las bibliotecas de tu escuela, barrio, club o ciudad.



Título del libro	Autor
"Mil Plantas Medicinales"- 1964	Jean Parker
"Plantas Alimenticias y Medicinales" PUCMM - 1987	Ing. Nelson Rafael Rodríguez Martínez
"Manual de Medicina Doméstica" 1978	Dr. Angel B. Codero
"Arboles Dominicanos" - 1978	Dr. Alain Henri Liogier

En el índice de estos libros puedes encontrar plantas que te son conocidas e incluso una clasificación según su utilidad y propiedades beneficiosas para la salud.



ESTILOS DE NATACION

El primer paso para aprender a nadar es sentirte confiado en el agua, confiado de que el agua te sostendrá. Así es que, con alguien que sepa nadar bien métete en el agua hasta que te llegue a la cintura, dóblate hacia adelante, toma tus tobillos con las manos y apoya tu barba sobre el pecho. En lugar de hundirte, encontrarás que flotas en la superficie del agua. Para levantarte a la posición de pie, simplemente suelta tus tobillos y enderézate.



Flotarás sin problemas.

Ahora sigue la respiración. El respirar mientras nadas es diferente a tu respiración normal, tendrás que aspirar por la boca y nariz. Inténtalo. Con el agua a la cintura, aspira profundamente a través de la boca, sumerge la cabeza bajo el agua, y sopla lentamente a través de la boca y la nariz. Repítelo varias veces hasta que te sientas que eres bueno en ello.



Aprende a respirar

Ahora ya puedes intentar tu primera zambullida. Aspira profundamente. Impúlsate en el fondo y lánzate hacia la orilla, las piernas y brazos extendidos, la cara dentro del agua. Te sorprenderá lo lejos que puedes llegar así.



Natación estilo CRAWL. Una buena brazada que se puede usar al principiar a nadar, es el estilo "crawl".

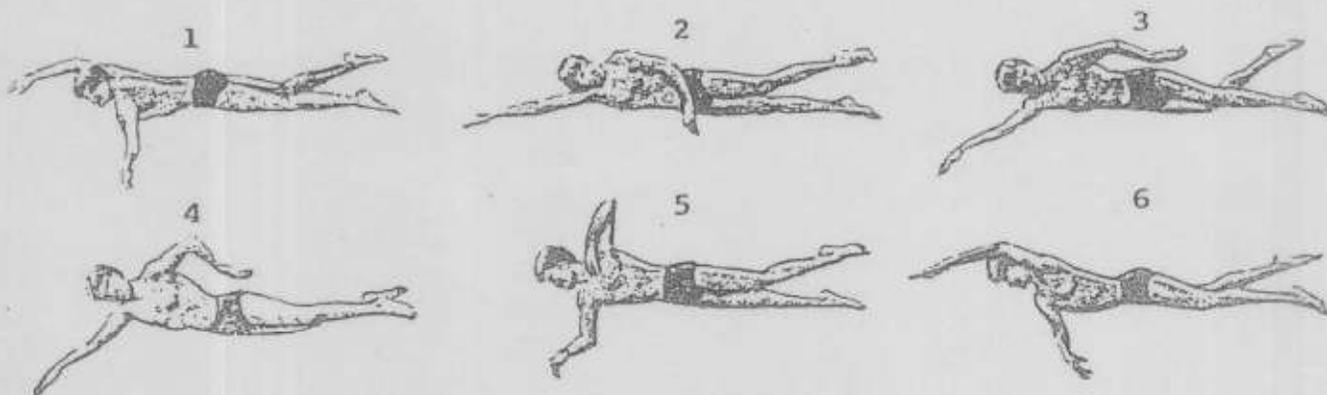
Principia por aprender a mover tus pies hacia arriba y hacia abajo. Colócate en una profundidad en que puedas apoyar tus manos en el fondo al acostarte en el agua con las piernas extendidas o si es en una piscina,



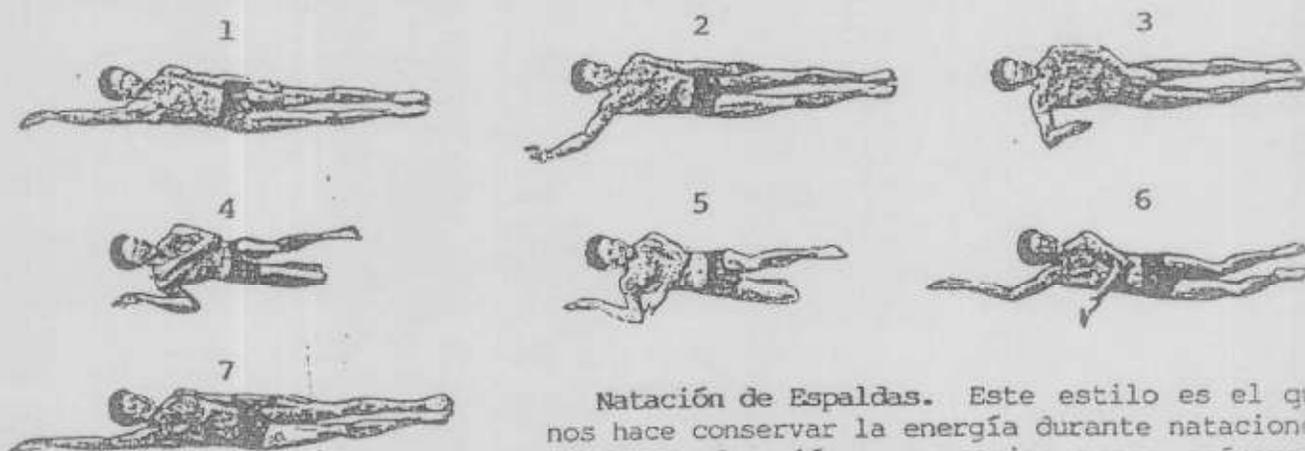
La mejor manera de aprender la brazada de crawl es principian-

afuera. Aumenta la velocidad. Ahora cámbiate a una profundidad de la cintura. Lánzate flotando hacia la orilla y mueve las piernas lentamente pero con fuerza, hasta que llegues a tierra. Practica el movimiento de los brazos en tierra firme (fuera del agua) antes de intentarlo en el agua. Extiende tu brazo derecho al frente siguiendo al dirección de tu hombro. Gira el brazo hacia abajo hasta llegar a tu cadera. Ahora levanta el antebrazo hacia arriba y extiende tu mano recta hacia el frente. Haz lo mismo con tu brazo izquierdo y luego ambos brazos alternadamente. Colócate en una profundidad en que te llegue el agua hasta el pecho, lánzate a la orilla, y usa los brazos únicamente.

¡Ahora los brazos y las piernas juntos! Lánzate hacia adelante. Pon las piernas en acción, ahora los brazos. Efectúa movimientos suaves y cómodos, sácale el mayor provecho a cada movimiento. Procura dar unos 6 golpes de tus piernas por cada movimiento completo de tus brazos, y haz que tu respiración se acomode a tu golpe. Gira la cabeza hacia un lado para aspirar, y hacia abajo (sumergida) para espirar.



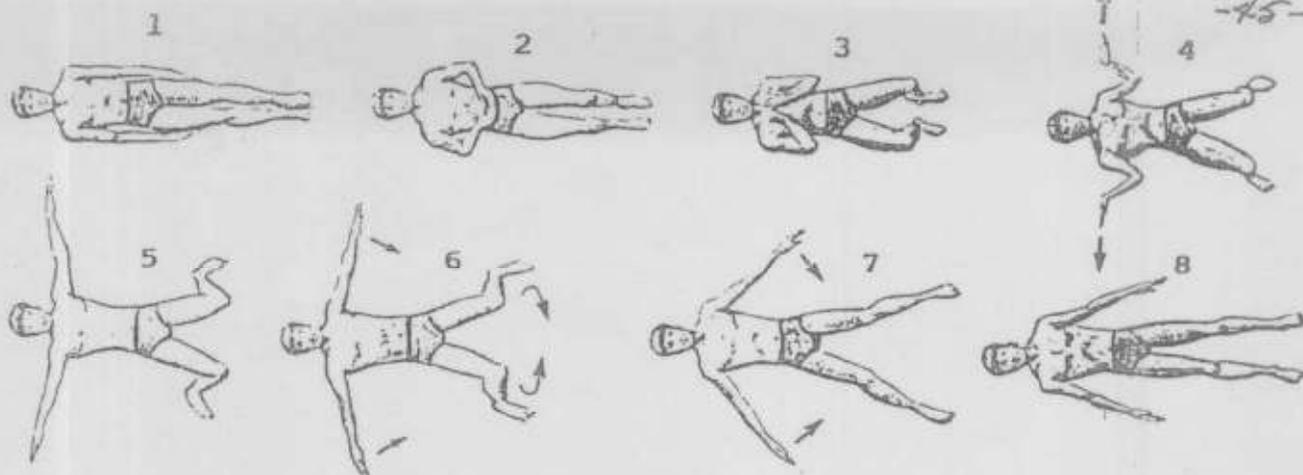
Natación estilo Lateral. La patada tipo tijera es la clave de este estilo de natación. La cara permanece siempre fuera del agua, lo que facilita grandemente la respiración. Se comienza impulsando y deslizando todo el cuerpo lateralmente. Luego se flexionan las rodillas hacia el pecho y se extienden las piernas súbitamente imitando con ellas el movimiento de unas tijeras que se cierran. Al mismo tiempo, uno de los brazos se extiende hacia adelante y con el otro se empuja el agua hacia atrás ahuecando la mano.



Natación de Espaldas. Este estilo es el que nos hace conservar la energía durante nataciones de larga duración, pues exige menos esfuerzo.

El movimiento de piernas se hace encogiéndolas separadas y estirándolas hasta unir las de nuevo. Al mismo tiempo de cada movimiento de piernas, se extienden los brazos lateralmente y se empujan hacia abajo, rígidos como remos, hasta que se juntan a lo largo del cuerpo. Después de terminado este movimiento, uno se deja deslizar en el agua.

(La ilustración está en la página siguiente)



Natación estilo Pecho. Este estilo se parece mucho al de espaldas, pero boca abajo (de panza). El movimiento de piernas es el mismo, pero en el de brazos se extienden éstos completamente hacia adelante como cuando uno se impulsa para deslizarse en el agua. En cada movimiento de piernas, se emplean las manos como remos, impulsando el agua hacia atrás y levantando la cabeza hasta sacarla del agua, lo que permite aspirar y mirar hacia adelante. Luego se extienden de nuevo los brazos hacia el frente y se desliza uno antes de comenzar de nuevo el primer movimiento.



Prueba de Natación. Tan pronto como aprendas alguno de estos estilos de nadar, puedes intentar pasar la prueba de natación.

Sin embargo, la prueba de natación apenas es el comienzo. Para llegar a ser un buen nadador, necesitas practicar y practicar una y otra vez. Y desde luego no te detengas en aprender solamente una o dos formas de nadar, aprende a nadar en todos los estilos que puedas, pues cada uno tiene su utilidad y al variar los estilos tu cuerpo se cansará menos, pues varían los músculos que trabajan. Cuando tengas práctica en estas formas que te hemos explicado, estarás iniciando el camino para obtener la Especialidad de Natación.

REGLAS Y SEÑALES DE TRANSITO

Las reglas y señales de tránsito se han ideado para facilitar a todos el poder transitar con fluidez y seguridad, evitando los posibles accidentes.

Muchas de las reglas de tránsito son deducidas de la razón lógica. Vamos a señalar las más importantes, ya que aquí no podemos detallarlas todas.

PEATON: Es toda persona que camina.

REGLAS: Cuando tenemos que salir de nuestra casa para ir a la escuela, el cine, la casa de un amigo o cualquier otro lugar, buscaremos el camino más seguro, es decir, un camino que ofrezca poco riesgo.



Es mejor caminar una distancia un poco más larga, que tomar un camino corto pero lleno de peligros.

Es preferible, siempre que sea posible, emplear las calles de poco tráfico de vehículos. No usar atajos que atraviesan terrenos desocupados, barrios o callejones peligrosos.

Antes de cruzar una calle, cerciórate de que el paso esté libre.

Atraviesa la calle a la señal permitida para el paso de peatones. La precipitación al andar, frecuentemente es tan peligrosa como la velocidad excesiva de un carro.

Cruza las calles por las esquinas y por la zona de seguridad, que está marcada con líneas blancas. Las estadísticas indican que es cinco veces más peligroso atravesar las calles en el centro, que por las esquinas.



Si no existen zonas de seguridad, debemos ser más precavidos y extremadamente cuidadosos, mirando a ambos lados antes de cruzar. Debe tenerse mucho cuidado con los vehículos estacionados que retroceden para salir a la vía principal.

Si en la esquina que vamos a cruzar hay semáforo, debe esperarse que aparezca la luz roja que detiene los carros, y nunca cruzar estando la luz del semáforo en amarillo o verde.

Si caminamos por una carretera que no tiene aceras, debemos hacerlo en sentido contrario al tránsito de vehículos. En esta forma podremos vigilar los carros que se acercan y en caso necesario echarnos a un lado. Al oscurecer, es aconsejable llevar una linterna o un farol, o por lo menos ropa blanca o clara. Si tu ropa es de color oscuro, lleva suelto en la mano un pañuelo blanco.

Nunca debes jugar en aceras o calles con tráfico. Siempre debemos ser corteses y guardar la consideración a otras personas, pero siempre manteniéndonos alerta al peligro. Por eso no es bueno aceptar paseos o regalos de personas desconocidas.

CONDUCTOR: Es toda persona que conduzca un vehículo, incluso una bicicleta.

REGLAS PARA CICLISTAS: La bicicleta puede parecer inofensiva a cualquiera; sin embargo, anualmente mueren miles de personas y muchas más resultan lesionadas a causa de colisiones entre bicicletas y vehículos de motor.

Obedece los avisos, reglas y señales de tránsito.

Recuerda que la calle no es de tu uso exclusivo.

Camina a pie cuando el tránsito es muy intenso.

No llesves objetos estorbosos que te impidan ver claramente, o entorpezcan tus movimientos para el buen manejo. Los paquetes o bultos se llevan en canastas o parrillas apropiadas.

No te sujetes a remolque de otros vehículos.

No hagas suertes de equilibrista; sujeta el manubrio con las manos y no con los pies.

No llesves a pasajeros, ni remolques a niños sobre patines.

Abandona el camino para hacer reparaciones o saludar amigos.

Mantén tu bicicleta en buen estado, prestándole la atención

que requiere.



REGLAS PARA AUTOMOVILISTAS: Dentro del área formada por el cruce de calles no se puede parar, detener o estacionar ningún vehículo.

En una calle con tránsito en las dos direcciones, se debe estacionar el

47

vehículo del lado correspondiente a su derecha a menos que una señal indique otra cosa. Teniendo siempre en cuenta no estacionarse paralelo a otro vehículo que se encuentre ya estacionado.

Está prohibido el estacionamiento en la zona donde el contén de la acera está pintado de amarillo.

La distancia correcta de estacionamiento es de no más de 30 cms. del contén.

La distancia mínima para estacionarse, respecto de cualquier otro vehículo estacionado, es de un (1) metro. Y respecto a una boca de incendio o hidrante es de 5 metros.

Todo conductor que estaciona su vehículo en una pendiente en bajada, deberá poner el freno de emergencia y colocar las ruedas delanteras diagonalmente hacia el contén de la acera.

Si la pendiente está en subida, además del freno de emergencia, se colocarán las ruedas delanteras diagonalmente hacia el centro de la calle.



En todo caso, cuando se estaciona un vehículo, se debe apagar el motor, sacar la llave de ignición y poner el freno de emergencia.

Los pasajeros de un vehículo de motor deberán entrar y salir por la derecha excepto cuando el estacionamiento sea del lado izquierdo.

Nunca se debe estacionar un vehículo frente a la entrada de un garaje, exceptuando cuando éste sea el de su propia residencia.



A la derecha.

La señal de mano para doblar a la derecha se hace extendiendo el brazo en ángulo recto, con la palma de la mano hacia el frente y los dedos unidos.

La señal de mano para doblar a la izquierda se hace extendiendo el brazo hacia afuera en posición horizontal, con la palma de la mano hacia el frente y con los dedos unidos.

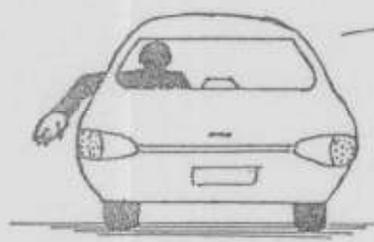


A la izquierda.

Si va a doblar a la izquierda debe comenzar a hacer la señal correspondiente 30 metros antes de doblar.

Si la calle tiene una sola dirección y se va a doblar a la izquierda, hay colocar el vehículo en el carril extremo izquierdo.

Para doblar tanto a la izquierda como a la derecha, se podrán usar más de un carril, si existen marcas en el pavimento o señales que lo autoricen.



Para detenerse.

La señal de mano para detenerse se hace extendiendo el brazo hacia afuera ligeramente inclinado hacia abajo, con la palma de la mano hacia atrás y los dedos unidos.

Si uno se acerca a una intersección y encuentra a otro vehículo que viene en dirección opuesta ya dentro de la intersección y haciendo la señal para doblar a la izquierda, este vehículo que va a doblar tiene la preferencia.

Dentro de la ciudad y en las calles de mucho tránsito, la velocidad debe ajustarse a la de los vehículos que transitan por delante del nuestro o a la indicada por la ley. (Máxima 35 K/H)

En una carretera principal, la velocidad máxima se indica en las señales de tránsito y nunca excederá los 80 K/H.

La velocidad máxima en zona rural para omnibus o guaguas escolares es de 50 K/H.

Transitando dentro de los límites de velocidad, nunca se deberá guiar a mayor velocidad de la que permita ejercer el pleno dominio del vehículo en todo momento ante cualquier obstáculo que pudiera presentarse.

Todo conductor que observe una luz amarilla intermitente, debe reducir la velocidad y tomar las debidas precauciones.

Cuando se va por una carretera y aparece una curva, se debe disminuir la velocidad al entrar en ella, y luego mantener esa velocidad al desplazarse.

Al anochecer las luces deben encenderse temprano y nunca se debe conducir con las luces de estacionamiento. A la salida del sol se apagarán las luces.

Si es de noche y se va a rebasar otro vehículo, se le pide el paso encendiendo intermitentemente las luces altas.

Estando estacionados a la derecha, para avisar a los que vengan por detrás que vamos a iniciar la salida, utilizaremos la luz intermitente izquierda.

Si transitamos de noche por una carretera y nos aproximamos a una curva fuerte, antes de entrar en ella, debemos avisar nuestra presencia cambiando de luz alta a baja.

El conductor deslumbrado de noche por otro carro que se acerca de frente, deberá poner la luz baja y reducir la velocidad hasta parar, si es necesario, colocándose bien a su derecha.

Durante la noche, los vehículos deberán llevar encendidas en la parte posterior dos luces rojas y una blanca en la placa.

Si transitamos detrás de otro vehículo y vemos encenderse en su parte posterior dos luces rojas destellantes, debemos reducir la velocidad, pues el conductor está aplicando los frenos.

Cuando un vehículo se hallare detenido dando paso a peatones, otro vehículo que se acerque en la misma dirección, en ninguna forma deberá rebasarlo.

A una distancia de 30 metros de una intersección, no se podrá empezar a rebasar a otro vehículo.

Se puede rebasar a otro vehículo por la derecha cuando la carretera tiene dos o más carriles en la misma dirección.

Los vehículos que transitan en caravanas por carreteras, deben mantener entre sí una distancia que les permita rebasar, para que de hacerlo puedan entrar sin peligro dentro de esa distancia.

Cuando dos vehículos conducidos en direcciones opuestas por una cuesta se encuentran en un sitio donde el ancho de la carretera sólo permite el paso de un vehículo, el que va bajando debe ceder el paso al que va subiendo.

Todo conductor al verse alcanzado en una vía pública por otro vehículo que intenta rebasarlo, deberá facilitar la maniobra y moverse a su derecha lo más posible sin aumentar ni disminuir su velocidad.

Se puede cruzar una línea blanca continua pintada en el centro de la calle, solamente para pasar a otro vehículo o hacer un viraje.

No debe cruzarse nunca una doble línea amarilla en el centro de una calle.

Aun estando prohibido tocar bocina, se puede hacer cuando existe peligro de atropellar un peatón o chocar con otro vehículo.

En las zonas urbanas sólo se permite el uso de la bocina cuando sea para evitar un accidente.

La prolongación imaginaria de la acera a través de la vía pública es la zona de paso de peatones.



Si vamos a salir de una propiedad privada a una vía pública, debemos ceder el paso a los vehículos y peatones que se encuentren cruzando frente a la salida.

En calles o carreteras de dos o más carriles para tránsito en una misma dirección, se puede cambiar de un carril a otro cuando no se acerque ningún vehículo y se tomen las debidas precauciones.

Se podrá transitar por la mitad izquierda de una vía pública, solamente cuando el tránsito circula en una sola dirección.

Si uno desea devolverse y se aproxima un vehículo de frente, puede hacerse si el vehículo que se acerca está a más de 150 metros.

En una intersección se debe ceder el paso a todo vehículo que se acerque por otra vía pública, cuando éste ya haya entrado en la intersección.

Si dos vehículos procedentes de vías diferentes se acercan o entran a una intersección al mismo tiempo, le corresponde el paso al vehículo que a uno le quede a la derecha.

Si se acerca una ambulancia, un carro de bomberos o un vehículo policia/ tocando la sirena, todo conductor deberá dejarle libre el paso, colocándose bien a la derecha y parando, si es necesario.

Solamente se podrá llevar la cantidad de pasajeros que autorice la matrícula del vehículo.

Si el vehículo patina cuando está lloviendo, debe girarse el guía para el lado que patine la cola del vehículo.

SEÑALES DEL POLICIA DE TRANSITO:

El policía visto de lado le ordena paso al que lo ve de lado y parar al que viene de frente o por su espalda.



El policía ordena parar a los que vienen por su derecha y pasar a los que vienen por su izquierda y van a doblar a la izquierda.



Este policía de tránsito le está ordenando detenerse a todos los que vienen por su derecha, por su frente y por su espalda.



Este policía está indicando a los que vienen por su derecha que se prevengan, pues les va a ordenar detenerse o pasar.



SEÑALES DE SEMAFORO: Hay diferentes tipos de semáforos, los más sencillos tienen una sola luz, como:

El amarillo (intermitente)



Indica que se debe reducir la velocidad y pasar con precaución.

El rojo (intermitente)



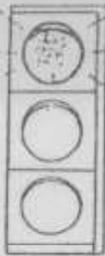
Indica que el vehículo debe detenerse por completo en su marcha y luego continuar con precaución.

Los demás semáforos suelen tener tres colores: rojo, amarillo y verde, pero los hay con cuatro, siendo este último verde con flechas indicadoras. También las luces pueden estar en orden vertical, con la roja arriba y la verde abajo o en posición horizontal.



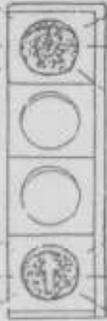
Verde; Todos los vehículos pueden continuar en la misma dirección, doblar a la izquierda o a la derecha.

Luego la luz amarilla indicará que se terminó el tiempo de pasar.



Roja; todos los vehículos deben detener su marcha y esperar preparados la luz verde.

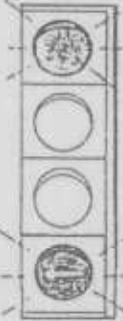
La luz cambiará directamente sin la amarilla.



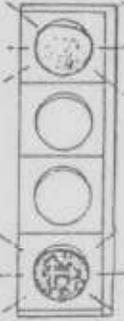
1



2



3



4

En los semáforos con cuatro luces se pueden dar varios casos: (encendidos rojo y verde)

- 1.-Solamente se puede seguir derecho.
- 2.-Solamente se puede doblar a la derecha.
- 3.-Solamente se puede doblar a la izquierda.
- 4.-Se puede continuar derecho y a la derecha.

SEÑALES DE TRANSITO PREVENTIVAS: Tienen por objeto advertir de la existencia de un peligro y de la naturaleza del mismo. Estas señales tienen el fondo color amarillo y las indicaciones en color negro. Su forma es rombóidea.



Curva cerrada en el sentido indicado, reduzca la velocidad.



Curva suave en el sentido indicado, tomar precauciones necesarias.



Dos curvas cerradas consecutivas, en el sentido indicado.



Se acerca a un tramo de vía con el pavimento en mal estado.



Se acerca a tramo con franja separadora que divide el camino.



Termina la franja que divide la carretera.



Se aproxima a una zona escolar con límite de velocidad máxima en 25K/H



Zona donde puede haber niños jugando o cruzando la vía.



Zona donde puede haber animales en la vía, reduzca la velocidad.



Se aproxima un puente estrecho, tener precaución.



Se aproxima un tramo con pavimento en escalerilla.



Se aproxima un badén (depresión) debe reducir la velocidad.



Se aproxima un policía acostado, reducir la velocidad.



Hombres trabajando en la vía, tener precaución.



Tramo resbaladizo cuando está mojado, tener precaución.



Dos curvas suaves consecutivas, en el sentido indicado.



Se aproximan varias curvas suaves y fuertes consecutivas.



Se aproxima un cruce de carreteras, tener precaución.



Subida o bajada peligrosa, debe cambiarse a una velocidad inferior.



Zona cercana a un aeropuerto, aviones a baja altura.



Se acerca a un estrechamiento de la vía.



Se aproxima una intersección que está controlada por semáforo.



Se acerca zona muy peligrosa, debe reducir la velocidad.



Se acerca a una rotonda, hay que reducir la velocidad.



Se aproxima un cruce de peatones, reduzca velocidad.



Tramo con circulación en ambos sentidos. Tenga precaución.



Tramo donde se está pintando el pavimento, no pise las marcas.



Se aproxima una estructura que permite solamente vehículos de la altura señalada.



Indica que termina la doble vía provisional.



Paso de nivel de ferrocarril sin barreras, tener cuidado.



Se acerca una estructura en la vía cuyo ancho libre es el indicado.



Tramo con posibilidad de que haya derrumbes.



Paso a nivel de ferrocarril. (Cruce de San Andrés)



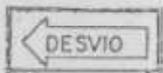
Se aproxima un paso a nivel de ferrocarril donde existen barreras.



Tramo con hundimientos en el pavimento.



Se aproxima a un puente en el que se hacen reparaciones. Reduzca la velocidad.



Se acerca a un tramo cerrado de carretera y tendrá que desviarse por esa dirección.



Se acerca a una condición peligrosa, debe transitar más despacio.

SEÑALES DE TRANSITO RESTRICTIVAS: Tienen por objeto notificar las limitaciones, las prohibiciones o restricciones que gobiernan el uso de las vías públicas. La mayoría son de forma rectangular, pero hay algunas circulares, triangulares u octogonales. Las rectangulares son con fondo blanco, con orla y símbolos negros y círculo rojo; las circulares y triangulares son con fondo blanco, símbolos negros y orla roja.



Hay que detenerse por completo y luego continuar con precaución.



Está prohibido continuar por esa vía, por lo tanto debe desviarse.



No podrá rebasar a otro vehículo que marche en la misma dirección.



Reducir la velocidad y si no hay vehículo acercándose, puede seguir.



Se prohíbe doblar en la forma que indica la señal.



Está prohibido a los peatones cruzar o caminar por esa vía.



Está prohibida la circulación de los vehículos que se indican.



Está prohibido tocar la bocina.



Está prohibido tomar pasajeros.



Se prohíbe el paso de todo vehículo que tenga ancho mayor al indicado.



Se prohíbe el paso a todo vehículo que tenga una altura mayor a ésta.



Debe disminuirse la velocidad, hasta la indicada en la señal.



Los vehículos pesados deben transitar por el carril derecho.



Los vehículos pesados deben desviarse.



Debe transitar a la velocidad que se indica.



Debe transitar en un tramo de doble circulación, donde normalmente es de un solo sentido.



Termina la zona de doble circulación.



Parada obligatoria por Oficina de Aduana.



Prohibido el paso a todo vehículo cuyo peso, con o sin carga sea mayor al indicado en la señal.



Debe conducir a la velocidad indicada por la razón que se expresa.



Se permite estacionar el tiempo indicado en la señal.



Está prohibido el estacionamiento.



Debe mantenerse a la derecha al transitar por esta vía.



La vía transversal tiene doble sentido.



Un solo sentido hacia la derecha.

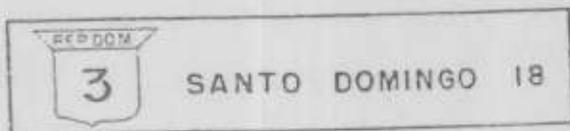


Un solo sentido hacia la izquierda.

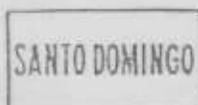
SEÑALES DE TRANSITO INFORMATIVAS: Tienen por objeto identificar las vías y guiar al usuario proporcionándole la información que pueda necesitar. Tienen forma rectangular en posición horizontal, exceptuando los indicadores de ruta que podrán tener una forma especial. Algunas de estas señales tienen fondo azul.



Señal de cruce de decisión: indica las poblaciones, dirección, tipo y número de las carreteras.



Señal confirmativa o de distancia: indica el tipo y número de la carretera, el nombre de la próxima población y la distancia en kms. a que se encuentra la misma.



Señal informativa de población: indica el nombre de la población a la cual se llega.



Señal de numeración de carreteras troncales: indica la numeración correspondiente.



Informa la proximidad de un establecimiento médico, por lo que se debe evitar el ruido.



A la distancia indicada hay un servicio mecánico.



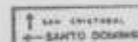
Numeración de una carretera local.



A la distancia señalada hay un puesto de primeros auxilios.



A la distancia indicada hay una bomba de gasolina.



Sentido de la ruta indicada.



A la distancia indicada hay un teléfono.



Número de una carretera secundaria.



Se aproxima zona o recinto militar.



Zona donde está permitido el estacionamiento.

9 - EXPLORACION

- * Conocer los 16 puntos principales de la Rosa de los Vientos.
- * Demostrar el uso práctico de la brújula y orientar un mapa con ella.
- * Construir y encender una fogata al aire libre en cualquier tiempo y lugar, sin emplear más de dos fósforos.
- * Cocinar al aire libre en una fogata: carne, vegetales y un pan cazador, sin emplear utensilios de cocina y un plato típico (arroz, habichuelas, etc...) empleando utensilios de cocina.
- * Conocer los diferentes tipos de fuegos y su utilidad.
- * Conocer las normas sobre excursiones (seguridad, recorrido, equipo, etc...).

LA ROSA DE LOS VIENTOS

La Rosa de los Vientos, llamada también Rosa Náutica, es una estrella de 32 puntas que reciben los nombres de puntos o cuartas. De estos puntos sólo debes saber 16, que se clasifican en: cardinales, laterales y colaterales.



El Scout debe saber decir sin titubear los nombres de los 16 puntos principales de la Rosa de los Vientos, repitiéndolos ordenadamente según el sentido que siguen las manecillas del reloj, la sucesión de ellos en cualquier sentido, las distancias en cuartas de uno a otro, los que son opuestos entre sí, perpendiculares, etc... A esto se le llama Cuarteo de la aguja.



Puntos Cardinales. Son cuatro rumbos fijos del horizonte, dispuestos de tal modo que dividirían en cuadrantes un círculo. Son Norte (N), Sur (S), Este (E) y Oeste (O). El rumbo por donde sale el sol se llama Este, Oriente o Levante. Si pones los brazos en cruz y señalas el sitio por donde sale el sol con tu mano derecha, al frente tendrás el Norte o Septentrión, a tus espaldas el Sur o Meridiano, a la derecha el Este y a la izquierda el Oeste, Occidente o Poniente.



Puntos Laterales. Como la orientación sería poco precisa sólo con los cuatro rumbos cardinales, imaginamos otros cuatro puntos, colocados entre estos. Así el punto intermedio entre el N y el E se llama Noreste (NE). Estos nombres se forman de la combinación de los nombres de los puntos cardinales, llevando la supremacía el N y el S sobre el E y el O. Los cuatro puntos laterales son: Noreste (NE), Sureste (SE), Suroeste (SO) y Noroeste (NO). Es correcto escribir también: Nordeste, Sudeste y Sudoeste.

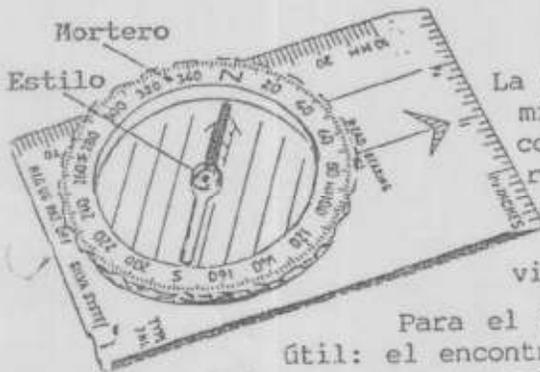


Puntos Colaterales. Son ocho rumbos que se encuentran entre los cardinales y laterales. Sus nombres se forman con el del cardinal más próximo, seguido del nombre del lateral más cercano. Por ejemplo: entre el N y el NE se encuentra el Nornoreste (NNE). Los puntos colaterales son: Nornoreste (NNE), Estenoreste (ENE), Estesureste (ESE), Sursureste (SSE), Sursuroeste (SSO), Oestesuroeste (OSO), Oestenoroeste (ONO) y Nornoroeste (NNO).



Así, hemos señalado cuatro rumbos cardinales, cuatro laterales y ocho colaterales, obteniendo un total de 16 puntos que son los que debes saber.

LA BRUJULA



La brújula es un instrumento precioso y su descubrimiento permitió a los navegantes alejarse de las costas e hizo posible multitud de viajes de exploración, entre otros, el que culminó con el descubrimiento de América. En nuestros días, la brújula continúa prestando inestimables servicios a los viajeros de tierra, mar y aire.

Para el Scout, el conocimiento de la brújula es siempre útil: el encontrar su camino en un territorio desconocido, en la lectura o construcción de mapas, o al regresar al punto de partida después de una excursión.

¿Qué es la brújula? La brújula, llamada más propiamente, "compás marino", es un instrumento por medio del cual se determinan las direcciones horizontales o rumbos, fundándose en la propiedad conocida y notable de la aguja magnética. La aguja magnética es una pequeña barra de acero imantado, ordinariamente de forma romboidal y de reducido espesor.

Si la aguja magnética se halla suspendida y equilibrada de modo que pueda moverse libremente en un plano horizontal, se orienta espontáneamente en cada punto de la Tierra, según una dirección determinada, que prácticamente, es la de Norte-Sur. La aguja de la brújula tiene una mitad pintada de color (rojo, azul, negro, gris metálico, etc...), siendo ésta la mitad que señala al Norte.

La aguja descansa sobre un eje, llamado estilo, el cual va atornillado en el centro de una caja cilíndrica, llamada mortero, que está cerrada con un vidrio, para impedir que los movimientos del aire la desvíen.

Generalmente, en el fondo mismo de la caja (limbo) o en su borde, se halla

marcado un círculo con especial indicación de los cuatro puntos cardinales, o casi siempre lleva dibujada la Rosa de los Vientos, dividido el círculo en 360 grados, correspondiendo el N a cero grados, el E a 90 grados, el S a 180 grados, el O a 270 grados, etc... En la brújula que aparece en el grabado de la página anterior, el borde del mortero está dividido en 360 grados y el espacio entre las rallitas de las divisiones corresponde a 2 grados.

Declinación Magnética. La aguja imantada de la brújula señala el polo magnético norte y no el polo geográfico terrestre o polo verdadero, que es el punto por donde pasa el eje imaginario de la Tierra y donde convergen todos los meridianos en el Norte. Como estos polos se encuentran separados (por una distancia aproximada de 2,250 Kms.), en cada lugar de la Tierra habrá que tener en cuenta cierto ángulo de desviación, que se mide en grados y se llama **declinación magnética**; el término usado por los navegantes es "variación magnética", que significa lo mismo, o sea el ángulo que forma la aguja de la brújula con respecto a la línea que señala el norte verdadero. Por lo tanto, para encontrar el norte verdadero con la brújula, que es al que generalmente se refiere la orientación, debemos tener presente este ángulo.

Para la Rep. Dominicana la declinación magnética es de 4 grados Oeste, por lo que el Norte Geográfico estará 4 grados a la derecha de la dirección que marca la aguja magnética.

Cuidados de la Brújula. La brújula es un instrumento algo sensible y requiere ciertos cuidados especiales:

Siempre que no la manejes, mantén inmovilizada su aguja mediante el seguro que las brújulas poseen para este fin.

Nunca la lledes en los bolsillos cerca de objetos metálicos, que obren sobre la aguja.

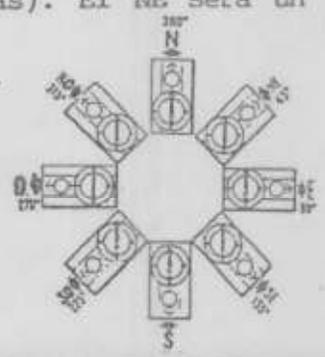
Manejo de la Brújula. Al manejar la brújula también debes tener precauciones:

Para hacer lecturas, colócala sobre una superficie plana, como la palma de la mano o una tabla, en posición horizontal, lo que permitirá a la aguja moverse libremente. Al mismo tiempo orienta también tu cuerpo. Y cuando se haya detenido la aguja, haz que la N del mortero coincida con la punta de la aguja que está coloreada. Toma ahora en cuenta el ángulo de declinación magnética del lugar, y así podrás orientarte en cualquier dirección.

No manejes la brújula cerca de cables o motores eléctricos, o en sitios donde exista abundante hierro o acero, como depósitos de estos materiales, vías férreas o grandes masas de rocas con mineral de hierro, que atraen la aguja y desvían su dirección.

Encontrar una dirección. Hemos visto que el limbo de la brújula está dividido en los 360 grados de un círculo. Estos grados se usan para indicar las direcciones. Una dirección de este modo, en grados, se llama **azimut magnético**, del árabe al, el y zimut, camino: "el camino". El Norte corresponde a un azimut de 000 o de 360 grados (un azimut se representa siempre con tres cifras). El NE será un azimut de 045 y el NO uno de 315.

Si deseas encontrar la dirección exacta de un objeto, colócate de frente a él, sosteniendo la brújula en tu mano o descansándola en algo plano. Cuando la aguja haya alcanzado una posición normal, mira a lo largo de ella. Lee el número de grados que separa la línea de la aguja con una línea imaginaria que vaya del eje de la brújula al objeto, cuya dirección deseas encontrar.

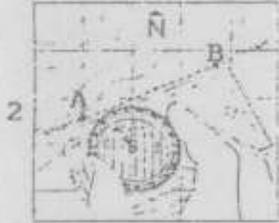
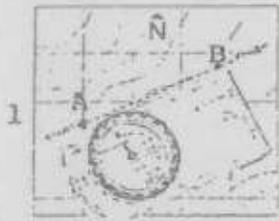


Por otro lado, si deseas encontrar una dirección de 80 grados por ejemplo, sostén la brújula en posición horizontal enfrente de tu cara, y vuelve tu cuerpo hasta que una visual que parte del estilo (eje) de la brújula recorra la marca de 80 grados en el limbo. Busca a lo largo de esta línea un objeto que te señale la dirección que te has propuesto recorrer, como postes, árboles, cumbres de cerros, etc. Este objeto estará a un azimut de 80 grados.

Localizar en tierra un punto de un mapa. 1) Coloca la brújula sobre el mapa, de modo que el borde de la base plástica coincida con la dirección de la línea que une el punto de partida (A) de tu camino, con el punto de llegada (B). Calcula la distancia aplicando las medidas de la escala del mapa.

2) Sin mover de su posición la base plástica de la brújula, gira el mortero hasta que la "N" que está en el círculo graduado apunte al Norte del mapa. Tu dirección en grados o azimut del punto B, se podrá leer mirando la flecha de dirección de ruta en la base plástica de la brújula.

3) Quita la brújula del mapa, ponla en la palma de tu mano de modo que la aguja pueda girar libremente. Gira sobre tus pies, de modo que la aguja de la brújula marque con su punta coloreada la N del círculo graduado. En esta posición la flecha indicadora de dirección de ruta que está en la base plástica, te apuntará hacia la dirección del punto de llegada. Si tú estás parado en el punto A la flecha te señalará el punto B. Este punto se encontrará a la distancia que te indicó la escala del mapa.



Flecha de dirección de ruta.

Flecha de orientación.

Aguja imantada.

Mortero con círculo graduado.

Líneas meridianas.

Como orientar un mapa con la brújula.

Orientar un mapa significa alinear todas las direcciones o lugares en él, con las mismas direcciones o lugares del terreno.

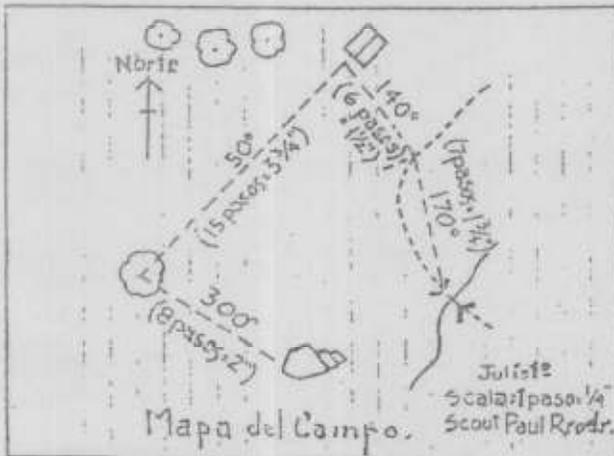
Para hacer esto, primero busca en el mapa la flecha que indica la dirección del norte magnético. Ahora coloca tu brújula próxima a esta flecha, con la línea norte-sur de tu brújula tan paralela como te sea posible. Gira el mapa sin mover la brújula sobre el papel, hasta que la punta de la aguja coincida con la letra N del mortero. Así tu mapa estará ya orientado.

Como dibujar un mapa con la brújula.

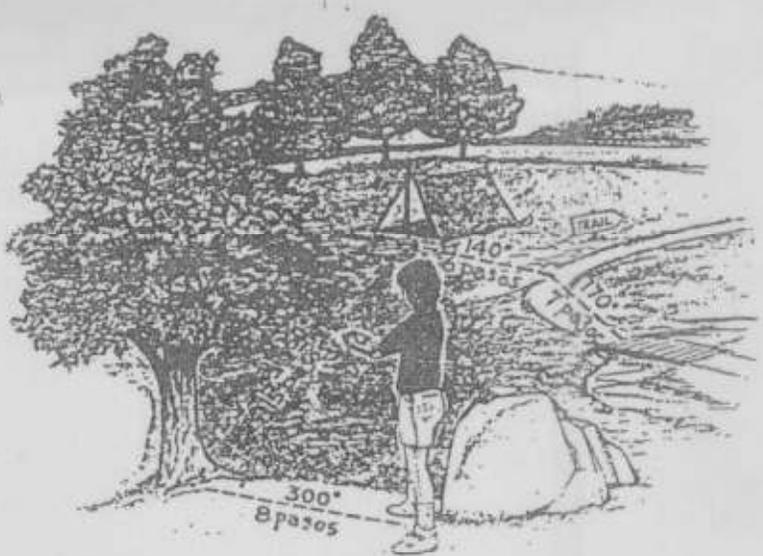
Dibujar un pequeño mapa de un área es una buena forma de practicar el manejo de la brújula y aprender a observar los detalles del terreno. Sólo se necesita la brújula, un lápiz y un hoja de papel rayado.

Se comienza escogiendo un área pequeña de terreno, como por ejemplo el sitio de campamento. Luego se hace una lista de los detalles que se quieren recalcar en el mapa, como: rocas, árboles, tiendas, caminos, etc...

Da vuelta a la hoja de papel de modo que las rayas queden en posición vertical, o sea norte-sur. En el centro del papel dibuja

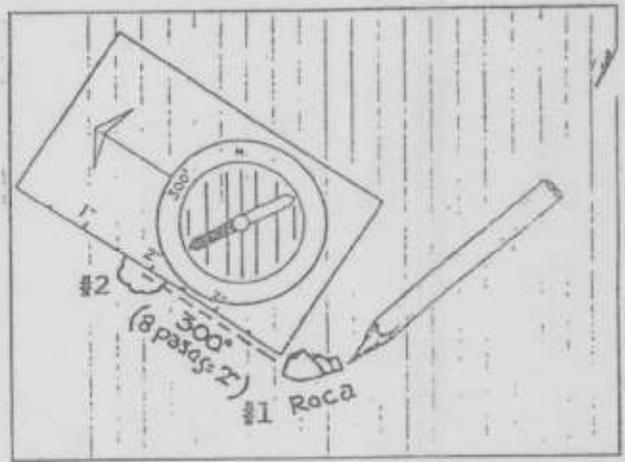


un símbolo pequeño que represente el detalle que se encuentra en el medio del área. Ese será el punto #1. Luego párate en ese punto y toma la brújula en tus manos. Apunta con la flecha de dirección de ruta hacia el segundo detalle (punto #2) y mide el azimut de esa dirección.

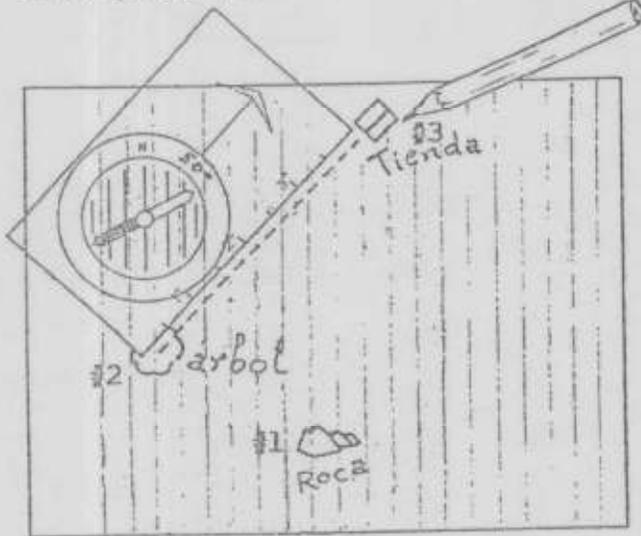


Coloca ahora la brújula sobre la hoja de papel sin mover de nuevo el mortero, pero de modo que una esquina de la base plástica de la brújula coincida con punto #1 marcado en la hoja y ve girando, como si este punto fuera un eje, toda la brújula hasta que las líneas meridianas de la brújula queden paralelas a las líneas norte-sur de la hoja. La N del mortero deberá señalar hacia la parte superior de la hoja. Dibuja ahora una línea a todo lo largo del borde de la base plástica.

Así se comienza.



Cuenta ahora los pasos que hay desde el punto #1 al punto #2, y usando la escala que está en el borde de la base plástica, marca en el papel el punto #2. Un cuarto de pulgada puede representar un paso. Esta es una buena escala. Si contaste 8 pasos, te dará 2 pulgadas y en ese punto dibuja el símbolo del detalle que hay en el terreno en el punto #2.



Párate ahora en el punto #2 y toma la brújula, busca el azimut del punto #3. Usa de nuevo las líneas meridianas para orientar la brújula sobre el papel y dibuja la línea del rumbo del punto #3. Sobre ella mide y marca 1/4 de pulgada por cada paso de la distancia desde el punto #2 al #3. Dibuja ahora el símbolo del detalle #3. Y haz lo mismo para los puntos que quedan.

El mapa se completa poniendo la dirección norte, la fecha, la escala empleada, el nombre o título y el autor.

CONSTRUIR Y ENCENDER UNA FOGATA

Como Scout, el fuego será tu constante compañero en las aventuras al aire libre: el fuego te da calor, cocina tus alimentos, te proporciona luz y funde su voz mágica contigo y tus mejores amigos reunidos por la noche en torno a un fuego de campamento.

Para pasar esta prueba únicamente puedes utilizar los materiales que se encuentran en el campo y un poco de papel. Es una tontería tratar de encender la fogata con sustancias inflamables, que son de manejo peligroso.

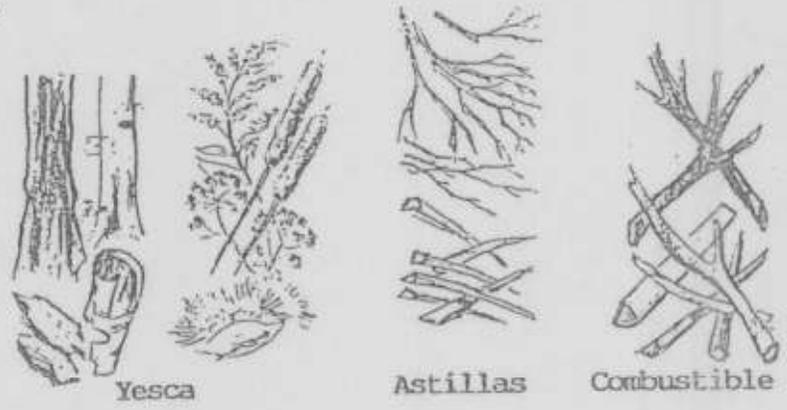
Selección y acondicionamiento del lugar. El lugar para construir el fuego depende de dónde te encuentres, del tipo de fogata que necesites y del tiempo. La cercanía del combustible es muy importante. Si el tiempo está claro y con poco viento, cualquier lugar puede servirte. Si hay lluvia o fuerte viento, trata de encontrar algún refugio natural como una roca grande, un farallón, una cueva natural o el lado resguardado de una hondonada. Cuida de que no haya árboles o maleza muy cercanos, para no dañarlos o para que el fuego no se extienda con facilidad y provoque un incendio. Si ha llovido y el suelo está muy mojado, escoge una roca para construirlo.

Cuando hayas escogido el lugar, retira del suelo la hojarasca, las ramas, la hierba seca o cualquier otro material combustible.

También conviene que sepas, que no se puede hacer fuego en terrenos particulares sin permiso del propietario.

Recolección y preparación del material. La yesca (material bien seco y triturado) es el mejor material, que

se pone en ignición fácilmente y produce una llama caliente y ayuda a encender la leña delgada. Como por ejemplo: virutas de madera, hojas de pino, hierba seca, tiras de corteza secas y pelusas de algunos tipos de semillas. También astillas o ramitas secas y finas no más que un lápiz o palitos de coaba combustible.



Las hojas secas generalmente humean más bien que arden y por eso no se deben usar.

Si no puedes disponer de alguna yesca natural, haz rajas de madera, largas y no más gruesas que un fósforo. Asegúrate una buena provisión de ellas para encender la leña gruesa.



Tal vez algún día tengas necesidad de encender un fuego después de un aguacero torrencial: en este caso busca por un escondrijo un trozo de leña seco, o parte un tronco muerto, en cuyo interior encontrarás la madera casi sin mojar.

Recolecta después pequeñas ramas muertas de los árboles, que esta madera es más seca que las de las ramas tiradas en el suelo. Las ramas desprovistas de corteza arden mejor que las que la tienen.

Apila la leña en un lugar algo retirado de la fogata. Si el fuego va a usarse para cocinar o dar luz y calor, será necesaria madera más gruesa.

Construcción y encendido de la fogata. Claramente salta a la vista la dificultad de aprender a encender una fogata en un libro. Recuerda bien estas instrucciones y ponlas en práctica repetidas veces, en excursiones y campamentos, antes de pasar esta prueba.

Primero clava una horqueta en el sitio en que vas a encender tu fogata, y al lado de ella coloca el combustible más pequeño (ramitas, virutas, astillas, coaba, etc.); construye una especie de pirámide o cono con los trozos de madera más

delgados de que dispongas, dejando una parte sin cubrir, por la que iniciarás el fuego. Enseguida coloca ramas ligeramente de mayor grosor. Puedes utilizar un trozo de papel, que colocarás adentro.

Al encender el cerillo considera la dirección en que sopla el aire; colócate de espaldas al viento y enciende el fósforo protegiendo la llama con ambas manos colocadas a manera de pantalla, o con un cono de papel; espera a que arda bien, y enciende el papel por varios puntos.



Ahora conviene propagar la llama colocando por todos lados varitas astilladas y encendidas en el mismo fuego. A continuación podrás agregar leños cada vez más gruesos y finalmente troncos.

Al principio debes tener especial cuidado con el viento, pues una fuerte corriente o una falta de aire podrán apagar el fuego.

Después, procura que quede orientado de suerte que el viento avive la combustión. La dirección en que sopla el viento puedes determinarla lanzando un puñado de hojas secas o papelitos al aire, que irán por la dirección en que sopla el viento. Otra forma de averiguar esto consiste en mojarle ligeramente un dedo y ponerlo al aire; el viento sopla por el lado en que se siente más fresco.

Por último, al terminar de utilizar la fogata hay que apagarla muy bien, cosa que muchos olvidan y que puede ser causa de desgracias. Para ello, separa los leños grandes que aún están ardiendo y rocía todo con agua hasta que esté apagado por



completo.

Finalmente, cubre el lugar con tierra o entierra las cenizas mojadas. Haz que el lugar parezca como si nadie hubiera estado ahí.

Un buen Scout nunca deja señas de sus fogatas y siempre lo deja todo bien limpio.



COCINAR AL AIRE LIBRE SIN UTENSILIOS

Normalmente en tus campamentos y excursiones emplearás útiles de cocina en tus comidas, pero cocinar tus alimentos en la forma como lo hacen los verdaderos hombres de bosque, sin usar sartenes, ollas y otros útiles,

representa una habilidad que puede servir en casos de emergencia. Para pasar esta prueba no sólo necesitas cocinar lo indicado, sino demostrar que sabes hacerlo bien.

Agua y limpieza. Debes tener agua potable en cantidad suficiente. La limpieza debe ser absoluta, tanto en tu persona como en los utensilios que uses, aunque sean naturales o silvestres. El Scout que no cocine con limpieza no puede pasar esta prueba. El Jefe de Tropa le dará una nueva oportunidad, para que demuestre que sabe cocinar limpiamente. No arrojes los desperdicios en cualquier sitio, porque las moscas invadirán el lugar, sino que debes depositarlos en un agujero que te sirva a manera de basurero, el cual deberás dejar perfectamente tapado con tierra antes de retirarte del lugar.

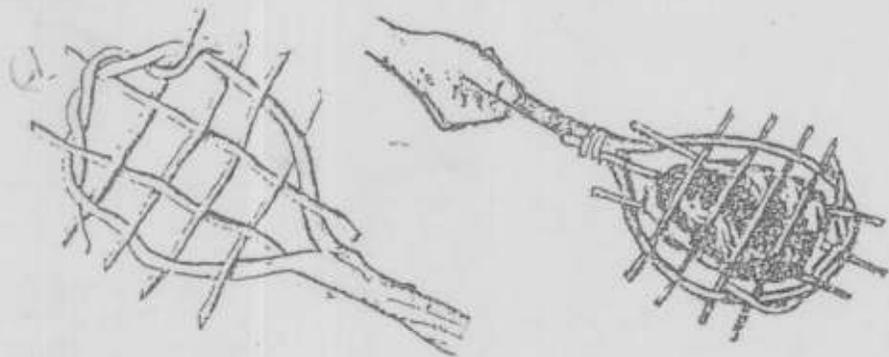


Papas horneadas. Cuando llegue la hora de comer, cava un agujero en el suelo, un poco más profundo que el espesor de las papas. Si es posible, hazlo un poco más profundo y recubre el fondo con piedras. Enciende un fuego en el agujero y déjalo ardiendo por media hora. Remueve las brasas con un palo o unas tenazas rústicas, coloca las papas enteras y sin pelar en el agujero y déjalas cubiertas con una capa de ceniza. Pon más leña y mantén ardiendo el fuego como por una hora más. Para saber si las papas ya pueden comerse, introduce en ellas un palito afilado por un extremo; si las atraviesa suavemente,

es que ya están horneadas o asadas. Retíralas del fuego y córtalas por su mitad para dejar escapar el vapor. Sazónalas con un poco de sal y, ¡a comerlas! porque toman un sabor amargo si se dejan por algún tiempo.

Carne asada. Mientras se asan las papas, puedes cocer la carne por cualquiera de los medios ilustrados a continuación. Aproximadamente bastan ocho minutos por cada lado.

- Para una ración: $\frac{1}{2}$ libra de carne (o 200 grms.) Ten fabricada una parrilla rústica con una vara verde de algún árbol dulce como se ve en la ilustración, y que tenga una horquilla larga. Une los extremos entrelazándolos para formar una especie de raqueta, colocando pequeños trozos de madera verde para mantener la carne en su lugar. Asa la carne en este asador por unos 8 minutos de cada



lado. También se puede utilizar una horquilla con las puntas afiladas, clavando la carne con las puntas y sujetando el otro extremo enterrado en la tierra o agarrado por medio de piedras.



La mejor madera es la de guayabo, que es fuerte y no da mal sabor a la carne.

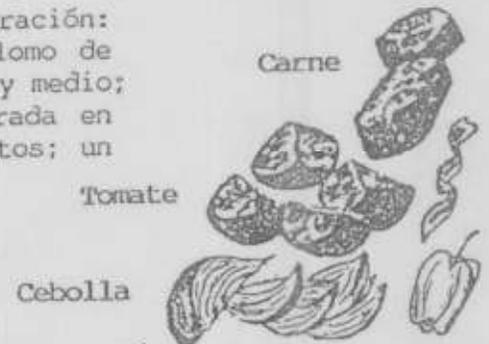
Carne a la cavernícola. Para una ración: $\frac{1}{2}$ libra de carne (o 200 grms.); y dos mazorcas de maíz; un poco de sal. Abre las hojas de las mazorcas, quitando las interiores pero dejando unas cuantas de las exteriores, vuelve a cerrar las hojas sobre las mazorcas.

Empapa las mazorcas en agua por algunos minutos. Cuando el fuego se ha consumido, dejando solamente brasas, sopla las cenizas y coloca la carne directamente en las brasas. Coloca las mazorcas junto a la carne. Voltea la carne y las mazorcas una vez después de 8 minutos y cocínalas ahora durante otros 8 minutos por el otro lado. Sazónalo todo con un poco de sal, y a comer con buen apetito.



Carne al pincho, Kabob o Shish Kebab. Para una ración: $\frac{1}{2}$ de libra de carne de res (100 grms.) o de lomo de cordero o cerdo en cubitos de unos dos centímetros y medio; una cebolla, pelada y cortada a lo largo y separada en varias lonjas; un tomate pequeño cortado en cuartos; un poco de sal, tocineta y pimienta o ají.

Prepara una rama verde lo más recta posible, y como del largo de tu brazo y no más gruesa que un lápiz. Agúzale el extremo más delgado hasta sacarle punta.



Ensártale la carne, la cebolla, la tocineta, el pimienta y tomate, repitiendo la operación varias veces. Coloca la varita sobre las brasas en dos horquetas pequeñas o sobre dos rocas. Cocínalo por unos 10 a 15 minutos. Sazónalo con sal. Esta es una de las comidas más fáciles de hacer en una excursión.

Nota: La vara debe estar descortezada, recta y aguzada por un extremo. Si la vara ofrece un sabor desagradable, se lo comunicará a la carne, por lo que conviene conocer de antemano el sabor de su madera. Trata de obtener una rama de guayaba, álamo o uva de playa, que son ligeramente dulces u otra parecida.

Pan cazador o pan torcido. Mezcla en una fundita plástica, una buena manotada de harina blanca, una pizca de levadura (Royal) en polvo, una pizca de azúcar, una pizca de sal; luego, con las manos bien limpias, une



la mezcla con un poco de mantequilla y agrega agua poco a poco. Amasa bien hasta hacer desaparecer los terrones. Prepara un palo verde del grueso de tu dedo pulgar, descortezado y aguzado por ambos extremos. Fíjate en la nota anterior para escoger la madera de modo que no amargue el pan o le comunique un sabor extraño. Con un poco de harina en las manos forma con la masa preparada una cinta como de un centímetro de espesor y unos cinco de ancho. Calienta el palo, restriégalo con harina en polvo y colócale la masa formando una espiral. Para cocer el pan, clava un extremo en el suelo, cerca del fuego, o coloca la rama sobre dos horquetas, arriba de las ascuas. Da vueltas continuamente a la rama hasta que se hinche la masa y adquiera una costra delgada. Después bastará que se encuentre a unos diez centímetros de las brasas, hasta que el pan obtenga un

color dorado oscuro, agradable a la vista. Retira entonces el palo y desprende la rosca de pan listo para comer.

COCINA CON UTENSILIOS

En casa no tienes que preocuparte demasiado acerca de lo que hay que cocinar, normalmente tu madre se encarga de tener la comida lista cuando tienes hambre. Pero en campamento dependes de ti mismo. Es necesario saber y tener las cantidades correctas de los alimentos apropiados, los implementos de cocina a mano, el conocimiento de cómo encender fuego y mantenerlo adecuadamente para cocinar lo que has planeado y lo que es más, ser capaz de cocinar bien, no únicamente para ti, sino para tus compañeros de Patrulla.

¿Qué hacer y emplear? Aquí en este manual no vamos a gastar papel enseñando teóricamente lo que todas las mamás saben hacer. Por tal razón, para pasar esta prueba ponte de acuerdo con tu mamá o alguna otra persona que sepa cocinar para una familia. Pídele asesoramiento y consejo; y sobre todo, practica cocinando tú, que es la única forma de aprender de verdad.

También puedes ponerte de acuerdo con tus compañeros de Patrulla y hacer las prácticas juntos y por turno. No se pide que aprendas platos difíciles, sino lo normal que come un dominicano común.

DIFERENTES TIPOS DE FUEGO Y SU UTILIDAD

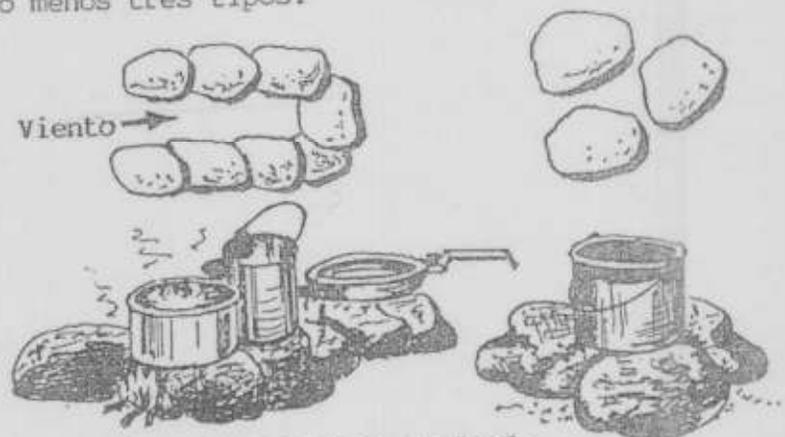
Un poco más adelante, en este mismo manual, has aprendido a preparar una fogata, sólo ahora nos referiremos a los "tipos de fuego" que se emplean para diferentes fines.

Para cocinar

Los buenos acampadores tienen un lema para referirse al tipo de fuego que necesitan para cocinar: "Llamas para hervir, brasas para asar", pero también en algunos casos se prefieren flamas y brasas al mismo tiempo.

Cuando el fuego es para cocinar para una Patrulla, será necesario que construyas un fogón para el fuego. Hay por lo menos tres tipos:

Fogón de rocas. Si acampas en un lugar donde abundan las piedras, puedes construir un fogón con ellas. Escoge unas rocas de similar tamaño y tan aplastadas como puedas en la base y el tope. Después de limpiar el lugar perfectamente dejando la tierra descubierta, arregla las rocas en dos hileras, lo suficientemente cerca para asentar los utensilios de cocina. Luego prepara el fuego como ya aprendiste.



Fogón de trinchera. En un lugar abierto, lo mejor es usar un fogón de trinchera. Escarba un agujero lo suficientemente ancho para que tus ollas y sartenes se sostengan sin caer dentro; de unos 12 cms. de profundidad por 60 cms. de largo. Ensancha el lado por donde sopla el aire para que éste penetre y tenga tiro. El fogón de trinchera consume poco combustible y es más seguro en los días de mucho viento.

Fogón de Cazador. En el bosque puedes hacer un fogón de cazador o trampero. Para ello, necesitas dos troncos de madera dura de unos 60 cms. de largo por unos 20 cms. de grueso. Colócalos a ambos lados de tu fuego, separados unos 15 cms.

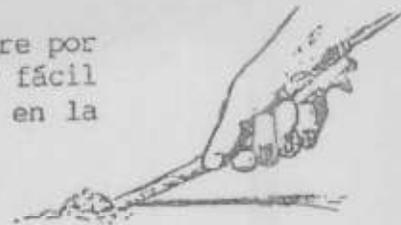


Dado que este fogón está hecho de madera, el fuego irá destruyendo poco a poco los troncos desde su parte interior. Tendrás que

reemplazar los troncos de vez en cuando.

Fuego de pirámide. El fuego de pirámide toma su nombre por la semejanza que tiene con esta figura. Es un fuego muy fácil de construir en una excursión y ya te hablamos de él en la página 58. Es especialmente bueno para hervir y freír.

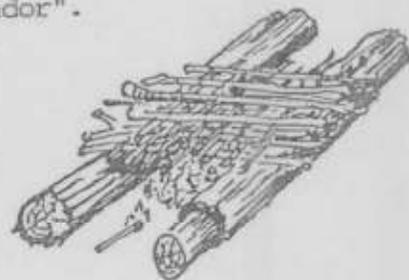
Coloca un buen puñado de yesca en el suelo, al centro del lugar que has preparado. Clava una pequeña estaca en el suelo, un poco inclinada sobre la yesca. Luego coloca un círculo de ramitas apoyadas en la estaca inclinada, haciendo que sus puntas se toquen en la parte superior; deja una "puerta" orientada hacia el viento dominante.



Para encender el fuego, agáchate frente a la pirámide con tu espalda hacia el viento y enciende el fósforo. Lo demás hazlo como se te indica en las páginas 58 y 59.

Fuego de consejo. Es el mejor fuego cuando necesitas una buena carga de brasas para asar o para hornear. Es la base del "Fogón de Cazador".

Coloca dos troncos de madera de aproximadamente el grueso de tus muñecas y unos 30 centímetros de largo, colócalos paralelos uno al otro unos 20 cms. de distancia. Coloca un buen puñado de yesca en medio de los dos. Luego apoya sobre los troncos una buena cantidad de ramitas muy delgadas dejando un espacio como de un centímetro entre una y otra; Luego continúa poniendo más ramitas pero ahora cruzadas con las primeras aumentando el grueso de éstas cada vez. Siempre deja un espacio de un centímetro entre unas y otras. Unas ocho capas serán suficientes.



Enciende la yesca cerca del suelo por el lado donde sopla el viento. Cuando se colocan las capas correctamente, este fuego alzará una buena llama, reduciéndose luego a una buena cama de brasas.

El fuego más seguro es el que se hace directamente sobre grava o roca sólida.

En lugares boscosos, remueve todo el material que sea combustible en un círculo de 3 metros. En lugares de mucha hierba o grama, cúbrelo con tierra y luego quítala después de terminar. Y no olvides que el Scout no deja rastro de sus fogatas.

NORMAS SOBRE EXCURSIONES

Con el tiempo las cosas cambian y hoy día, al salir de excursión, tenemos que guardar ciertas precauciones. He aquí algunas de ellas:

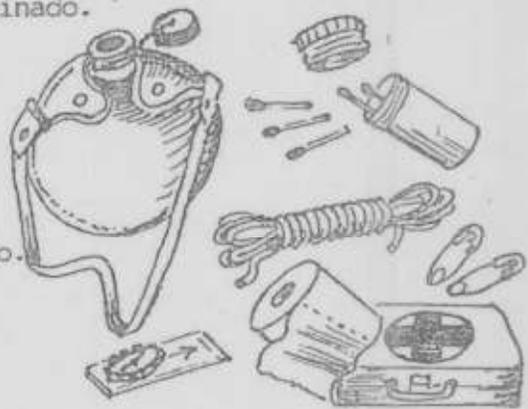
- 1) Los arroyos que cruzan nuestros campos, ya no son tan puros como antaño, hoy existe mucha contaminación, por eso es conveniente hacer dos cosas; primero, llevar tu propia agua en una cantimplora; o segundo, llevar pastillas de cloro para purificarla.
- 2) Hasta que adquieras un buen entrenamiento y conozcas bien los lugares, lleva un mapa de la región que vas a explorar y una brújula para orientarte y encontrar el camino, tanto de ida como de vuelta.
- 3) A menos que tus pies se encuentren ya acostumbrados a largas caminatas, lleva zapatos o tenis cómodos y fuertes, si es posible dos pares de medias para proteger mejor los pies y un par de curitas (banditas adhesivas) por si es necesario cubrir las ampollas.
- 4) Para ir de excursión por una carretera, camina siempre en contra o de frente

al tránsito, como ya se te explicó, y si es de noche en la oscuridad, necesitarás ser perfectamente visible para los motoristas. Para lograr esto, ata un pañuelo de tela blanca alrededor de tu pierna derecha.

Planea tus excursiones. Toda excursión debe ser bien preparada, por eso deberás poder contestar estas preguntas: ¿Cuándo iniciarás la caminata? ¿Cuál será tu destino? ¿Qué ruta seguirás para llegar ahí? ¿Qué harás en el camino y una vez que hayas llegado a tu destino? ¿Qué llevarás de comer? ¿Cuándo y cómo esperas llegar a casa? ¿Quiénes irán contigo?...

Anota todos los detalles. Formarán tu "plan de excursión" y te ayudarán a escribir el diario de la caminata cuando ésta haya terminado.

Equipo de excursión. Para cada excursión hay cosas específicas que desearás tener en tus bolsillos para estar "siempre listo": fósforos en un estuche impermeable al agua, un pedazo de cordel, alfileres de seguridad, cuadernillo de notas y lápiz, cuchillo o navaja scout, pañuelo, papel higiénico, curitas... la cantimplora con agua potable y las pastillas de cloro.



Para tipos especiales de excursiones necesitarás equipo especial. Si intentas hacer fuego, es posible que quieras tener un hacha de mano para preparar la leña, aunque en la mayoría de las excursiones podrás arreglártelas sin ella. Para algunas excursiones no necesitarás ningún tipo de sartén u olla, cocinarás sin utensilios. Pero para una excursión de Patrulla podrás necesitar un equipo de cocina y utensilios de comer.

Para una excursión de exploración necesitarás un mapa y una brújula; para una excursión de observación serán recomendables unos binoculares. Para una excursión de pionerismo necesitarás llevar diferentes cuerdas y si quieres ir de excursión para tomar fotografías, tendrás que llevar una cámara y película.

Si se va a explorar cuevas hará falta un buen foco, lámpara o linterna. Y para cualquiera que sea el tipo de excursión que tu Patrulla desarrolle, alguien deberá llevar un botiquín para estar preparados en caso de accidente.

Alimentos para la excursión. Napoleón decía: "Un ejército marcha sobre su estómago". Esto es muy cierto cuando se trata de un grupo de muchachos activos y saludables. Así que además del equipo necesario, deberán tener provisiones. Estas podrán ser, alimentos para cocinar en el lugar donde se detengan, o algo ya preparado en casa.

En una excursión de Patrulla, podrán poner todo el equipo y alimentos en un solo saco y turnarse para cargarlo o bien dividirlo entre todos los participantes equitativamente. Siempre lleva todo tu equipo y alimentos dentro de la mochila. Solamente un "Pietierno" nuevo, lleva todo su equipo en las manos.

En el recorrido. Lo primero y más importante en una excursión es llegar al destino y regresar a casa sin ningún contratiempo. Podrás estar seguro de lograrlo si sigues adecuadamente los procedimientos de excursión. ¿Cuáles son éstos?

Incluyen lo siguiente: **Caminar correctamente,** a una velocidad conveniente, que puedan disfrutar del camino y del aire fresco. Acopla tu paso al propósito de la excursión y a la distancia que intenten recorrer. Si la distancia es larga, se podrá marchar cantando una canción, para que no se haga tan largo el camino. Si llevas una mochila, mantén el peso en tu espalda lo más alto posible e inclinándote ligeramente hacia adelante.

Descansar lo necesario, más o menos cada media hora. Hacerlo corto: 3 a 5 minutos, raramente más de eso. Si descansan por más tiempo, los músculos de las piernas se entumescen y tendrán dificultad para ponerse en buen estado nuevamente. Para obtener un descanso real, acuéstate en tierra con tus piernas apoyadas en alto en un tocón, roca o algo parecido, para obligar a la sangre a que corra hacia abajo. Cuando el tiempo haya pasado, levántate y continúa con tu

marcha.

Mientras camines no tomes dulces o refrescos. Solamente lograrás tener más sed. Lo mismo te sucederá si tomas continuos tragos de agua de tu cantimplora. Si te sientes sediento, coloca una pequeña piedrita en tu boca. Deberá ser lo suficientemente grande como para que no te la tragues por accidente. Te sorprenderá lo que esto logra para ahuyentar la sensación de sed.

Seguridad a campo traviesa. Las excursiones Scout son hechas a campo traviesa o por veredas, que pueden ser el cauce de un arroyo, la orilla de un río, la orilla de una laguna, la playa del océano, la ladera de una colina, un camino cubierto de arbustos, o aún, una lectura de la brújula que te lleva derecho a través del campo o bosque.

Quando cruzas a campo traviesa, la regla principal será ¡cuidado donde pisas! Puede que sea divertido brincar de roca en roca y sobre troncos caídos en el suelo y probablemente no te suceda nada. Pero alguna vez una roca puede rodarse y un tronco estar podrido. ¿Entonces qué? Un tobillo torcido no es agradable cuando se camina. Así es que coloca tus pies en terreno sólido. No pises sobre un tronco, bríncalo. No coloques tu pie en una roca suelta, te puedes tropezar. Ten cuidado cuando al subir o bajar una pendiente utilices los árboles o arbustos como sostén, el árbol deberá estar firme y el arbusto bien enraizado.

Seguridad en carreteras. Ya hablamos de esto, pero cuando van en Patrulla, deberán caminar en fila india pegados tan a la izquierda del camino como puedan, o aún mejor, totalmente fuera. El Guía de Patrulla camina unos cuantos pasos al frente del primer Scout, el Sub-Guía de Patrulla unos cuantos pasos atrás del último.

Las Reglas de nuestra cortesía. Obedece a todos los avisos de "Privado", "Se prohíbe el paso", "No entrar"... Cruza la propiedad privada únicamente con el permiso del dueño. Deja las puertas en la misma forma como las encontraste y recuerda que las vallas o cercas se ponen para impedir el paso a alguien, o para evitar que se salgan los animales, no para subirse en ellas.

Nada en el mundo da derecho a nadie para cruzar una plantación antes de que se recoja la cosecha. El hacer esto es dañar la cosecha del propietario. Tú tienes interés en conservar la propiedad no en destruirla o arruinarla. Recuerda el artículo 9 de la Ley Scout: "El Scout es cuidadoso del bien ajeno".

Los animales domésticos son propiedad de alguien. Las vacas dan más leche cuando se las deja en paz. Los caballos están en el potrero para que descansen. Los Scouts no deben molestarlos.

El caminar sobre las vías del ferrocarril, no es únicamente contrario a la ley, sino además peligroso, ¡Mantente alejado!

El "auto-stop" (pedir bola) no está permitido. ¡Eso no es de Scouts! ¡No es en ninguna forma ir de excursión! Y es muy peligroso hoy día, pues nunca sabrás cómo es ese chofer desconocido.

Si te detienes en algún lugar para cocinar, asegúrate primero que no está prohibido encender fuego. Después de comer, revisa el terreno cuidadosamente. Déjalo en tal forma que nadie pueda decir si estuviste ahí o no.

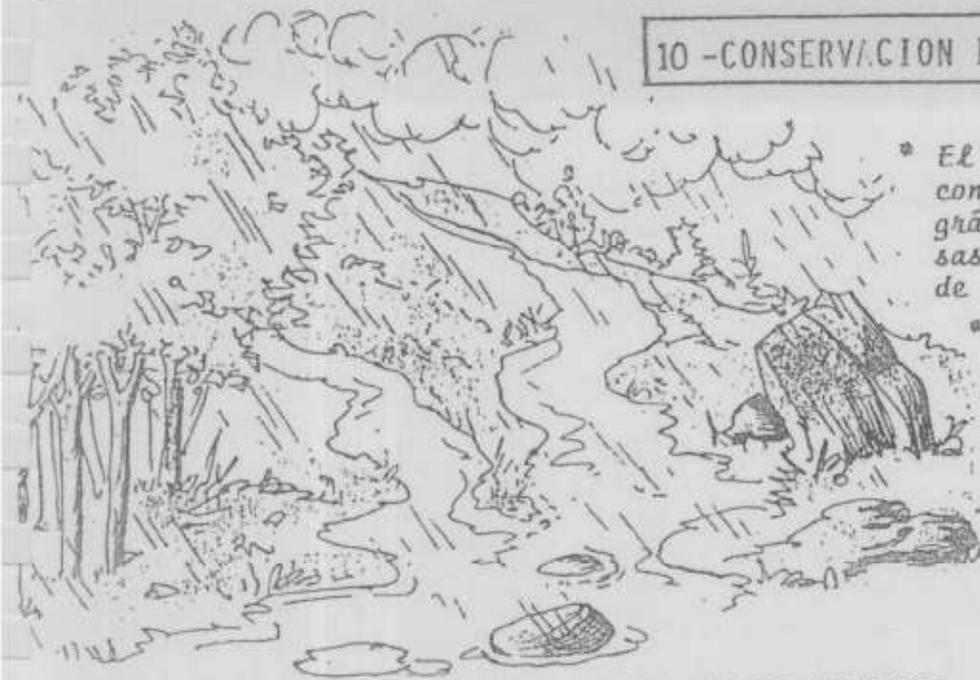
Quando vayas a beber agua, acuérdate de las reglas que ya te dimos.

Limpieza Personal. Si necesitas ir al baño durante una excursión prepara una letrina individual (hoyo de gato), escarbando en la tierra con el talón del zapato. Después de usarla, cubre todo con la tierra que sacaste del agujero.

"El hombre que es ciego a las bellezas de la Naturaleza pierde la mitad del placer de la vida".

(Sir Robert S. Baden Powell)

10 - CONSERVACION DE RECURSOS NATURALES



* El río como recurso natural, conocer las cuencas hidrográficas del país, las presas, cordilleras y valles de la Rep. Dominicana.

* Conocer los principales recursos agrícolas, mineros y marinos.

* Realizar una composición de 100 palabras (a lo menos) sobre la contaminación de nuestro país.

EL RIO COMO RECURSO NATURAL

Entre los numerosos recursos naturales de que puede contar un país, los ríos están entre los más necesarios. Son ellos los que aportan el agua potable a todos los habitantes de las ciudades ribereñas, suministran energía eléctrica a bajo costo, agua para riego de cultivos, transporte para cargas pesadas, suavizan el clima, proporcionan pesca, etc...

La República Dominicana tiene una relativa riqueza hidrográfica (aguas de la superficie de la tierra). 108 cuencas o redes fluviales independientes han sido identificadas en el país, siendo agrupadas en 54 zonas hidrográficas por el Instituto Dominicano de Recursos Hidráulicos (INDRHI) y en 14 subdivisiones hidrográficas por la Organización de los Estados Americanos (OEA).

CUENCA. Llámase cuenca a toda la región cuyas aguas afluyen a un mismo río. Los especialistas de la OEA han clasificado las siguientes Cuencas y Zonas Hidrográficas:

- | | |
|--|------------------------------------|
| 1.-Zona de la Sierra de Baoruco | 8.-Zona de la Costa Norte |
| 2.-Zona de Azua, Baní y S. Cristóbal | 9.-Cuenca del Río Yuna |
| 3.-Cuenca del Río Ozama | 10.-Cuenca del Río Yaque del Norte |
| 4.-Zona de S. Pedro de Macorís y La Romana | 11.-Cuenca del Río Dajabón |
| 5.-Zona de Higüey | 12.-Cuenca del río Yaque del Sur |
| 6.-Zona de Miches y Sabana de la Mar | 13.-Hoya del Lago Enriquillo |
| 7.-Zona de la Península de Samaná | 14.-Cuenca del Río Artibonito |

Los principales ríos del país son: el Yaque del Norte, el Yuna, el Nizao, el Yaque del Sur y el Artibonito, que tienen su origen en la Cordillera Central. Otro río de importancia es el Ozama, que nace en la loma Siete Cabezas y desemboca en el Puerto de Sto. Domingo. En la Cordillera Central se alimentan los principales ríos dominicanos. En su parte Norte crece el Yaque del Norte y el Yuna, que son los dos ríos de mayor caudal, cuenca y longitud del país. Esos ríos aprovechan todas las corrientes de agua que vienen de la Cordillera Central en la parte occidental y oriental del Cibao.

En el lado Sur de la Cordillera Central crece el Artibonito, el río de mayor longitud (321 Km) y de mayor cuenca (9,013 Km²) de la isla. También corre por esa ladera el Yaque del Sur, el río dominicano que nace a mayor altura y que es fortalecido por afluentes largos y caudalosos.

La Cordillera Septentrional tiene muy pocos ríos en su ladera sur, mientras que en el norte cuenta con algunos importantes.



La península de Samaná tiene solamente arroyos, siendo los de su parte norte los más caudalosos. La parte Norte de la Cordillera Oriental sólo tiene arroyos, mientras que la sur cuenta con ríos de cierta importancia, como El Chavón, Soco y Duey. La sierra del Bahoruco tiene más arroyos que ríos. Algunos de los ríos desaparecen bajo el lecho, como sucede con el río Las Damas, para convertirse en corrientes subterráneas.

La sierra de Neiba, tiene corrientes torrenciales en su vertiente sur, las cuales van al Bajo Yaque del Sur y al lago Enriquillo. En su parte norte cuenta con el río Los Baos.

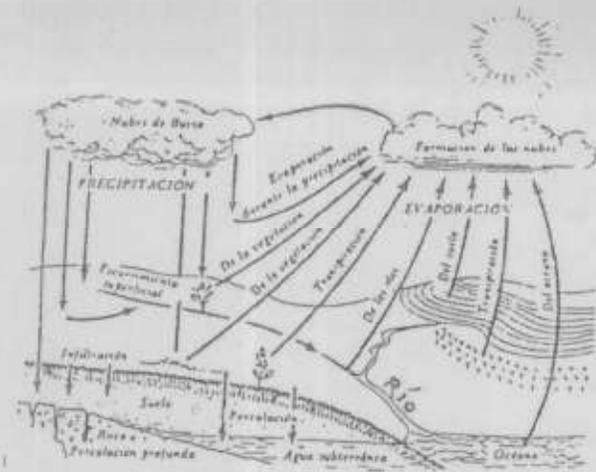
Los ríos del país dirigen sus aguas a varias vertientes. Las tres vertientes marítimas son: la del Atlántico, que recoge los ríos de la parte norte y este; la del mar Caribe, que recibe los del sur, y la del golfo de Gonaive (Haití), para la cuenca del Artibonito.

Problema de los ríos dominicanos. Dado nuestro clima irregular, la deforestación galopante y al correspondiente reparto desigual de las lluvias en las estaciones, los ríos del país son de régimen irregular. En época lluviosa tienden a salirse de su cauce creciendo su capacidad erosiva y de arrastre de sedimentos. En los períodos de sequía, reducen considerablemente su caudal y muchos se secan por completo.

Sabemos que el agua llovida al entrar en contacto con el suelo toma inmediatamente tres caminos diferentes: una porción de ella se evapora enseguida y vuelve a la atmósfera para convertirse nuevamente en nubes; otra porción corre por la superficie de la tierra formando los torrentes y cañadas, que inmediatamente forman con sus aguas las crecientes y avenidas de los ríos; y la otra porción es absorbida por los suelos y retenida en su interior y al acumularse, forma en el seno de las montañas los depósitos de agua telúrica o subterránea, que alimentan con sus recursos a los manantiales y fuentes de agua permanente. Los manantiales y arroyos que nacen en los puntos en donde la capa de agua telúrica aflora en la

superficie del suelo, se juntan luego, afluyendo unos en otros hasta formar los ríos, y estos, corriendo por el fondo de los valles llegan hasta el mar, en donde vierten finalmente sus aguas, las cuales se evaporan de nuevo y vuelven a llover.

Como hemos visto el caudal de estiaje (época de sequía) está suministrado exclusivamente por los depósitos de agua acumulados en el corazón de las montañas, notándose inmediatamente que si las laderas y terrenos de la cuenca de un río son duras, impermeables, peladas y muy inclinadas, las aguas de lluvia correrán rápidamente y serán perjudiciales o de Régimen Torrencial; mien-



Ciclo del agua.

tras que si por el contrario, el terreno es poco inclinado, permeable, flojo y densamente arbolado, las aguas de lluvia encontrarán dificultades para correr y moviéndose con lentitud por entre los troncos y raíces se producirá en el terreno una mayor absorción de las mismas, y como consecuencia inmediata de esta absorción, se producirá una disminución de los torrentes y un aumento considerable en los depósitos subterráneos que sostienen a los manantiales y arroyos, los cuales por esta causa conservarán relativamente fijo el nivel medio normal del río, que hará entonces sus crecidas lentas y de larga duración, tomando el carácter llamado Régimen de Aguas Tranquilas.

Según esto, la cantidad de agua que corre normalmente por un río puede decirse que está relacionada principalmente: 1ro. con la cantidad de lluvia que afecta la región; 2do. con el tamaño de la cuenca; 3ro. con la cantidad de agua absorbida por el suelo, y 4to. con la cantidad evaporada. De estos cuatro elementos pensamos que los dos primeros están completamente fuera de nuestro control. Pero podemos asegurar que los otros dos elementos: la cantidad de agua absorbida por el suelo y la cantidad evaporada, caen directamente bajo nuestro dominio, porque ambas dependen principalmente de la "vegetación de la cuenca" y esta vegetación podemos crearla, defenderla y mantenerla con nuestro trabajo.

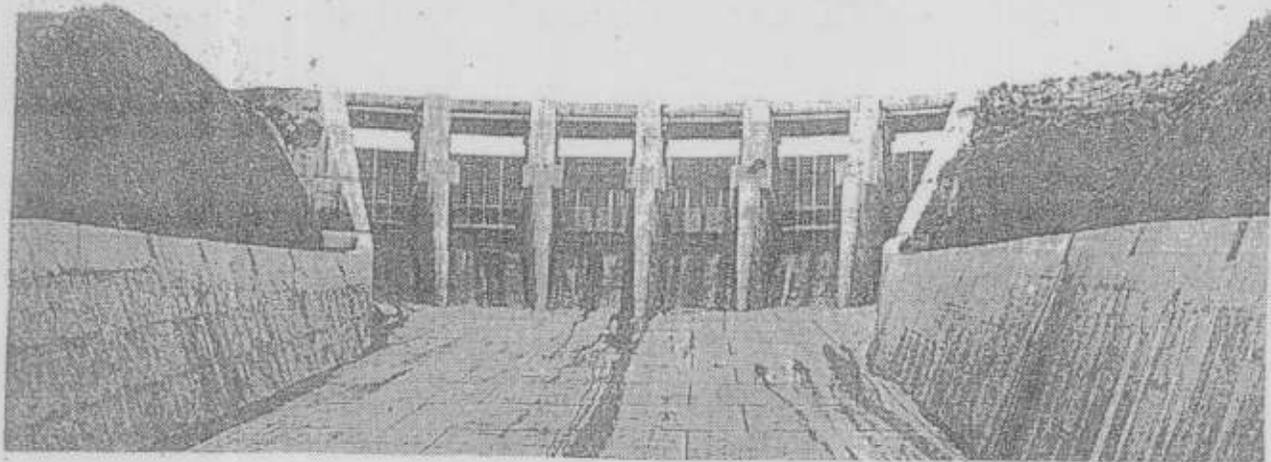
Según explica Mr. Toselli, una montaña densamente arbolada puede retener hasta los 4/5 del agua de lluvia caída en ella, mientras que si está desmontada sólo retendría 1/5 de dicha cantidad. Como se comprende inmediatamente, gran parte del agua retenida de este modo se filtra en el terreno y queda destinada a la alimentación del caudal de agua de los ríos en tiempo seco.

Desgraciadamente, en los últimos años, no solamente las crecientes de los ríos dominicanos se han hecho más devastadoras, sino que el caudal de estiaje ha ido disminuyendo más y más, hasta el punto de que gran número de ríos que tenían antes corrientes permanentes se secan ahora completamente todos los años, durante un tiempo más o menos largo.

La importancia hidrológica de la cuenca a la que pertenece una montaña hace a su vez más o menos necesaria la repoblación forestal por su influencia en el régimen de los grandes ríos; son estos las fuentes de riqueza de las comarcas que atraviesan, y un régimen fijo y regular de su corriente es la garantía de un aprovechamiento seguro de las aguas para irrigaciones, energía eléctrica, etc. Los ríos cuyas cuencas están vestidas de arbolado, producen rara vez inundaciones, y sus estiajes son cortos y sin disminución de caudal capaz de trastornar aquellos aprovechamientos; si en cambio, las cabeceras de las cuencas están desnudas, pueden llegarse a gastos de estiaje veinte veces menores y ocurrir avenidas de fatales consecuencias. Puede, pues concluirse que la repoblación forestal de las montañas tiene en general carácter de urgente utilidad pública, independiente de su aspecto económico.

Las Presas. Se ha calculado que el 32.2% de la energía eléctrica que produce el país proviene de recursos hidráulicos, los cuales podrían proporcionar mucho más si se aprovecharan a plenitud. Las cuencas de captación más importantes se localizan en la Cordillera Central, en la Sierra de Neiba y en la Cordillera Septentrional, según los estudios de la OEA.

* LA PRESA DE TAVERA. Fue inaugurada en 1973 con dos generadores capaces de producir 40,000 kilovatios/hora. Su caudal promedio es de 17.1 metros cúbicos/segundo para generar energía hidroeléctrica y el resto (1.93 mcs) sirve para completar el caudal del río Bao, que es el que mantiene tierras bajo riego. Tavera es un proyecto múltiple, persigue ofrecer energía hidroeléctrica, riego y agua potable. Sus instalaciones incluyen presa, túneles de conducción, presión e irrigación, vertederos, plantas hidroeléctricas y sistema de riegos.



Este es el vertedero que tiene una altura total de 66 mts. Cada compuerta tiene 9.20 mts. de ancho y 12 mts. de alto y el total de descarga puede llegar a 6,000 mts. cúbicos por segundo. El canal de descarga tiene 200 mts. de largo.

Entre los beneficios de esta presa se tiene la regulación de los caudales de agua del río Yague del Norte, una producción de 112 GWH anuales de energía pico, el riego de 20,000 hectáreas y la contribución a la limpieza del agua de riego. El costo total de construcción fue de unos US\$ 40 millones.

* LA PRESA DE BAO. Su embalse está interconectado al de Tavera aumentando en 40,000 hectáreas netas las tierras que pueden ser irrigadas por ésta. Esta presa también abastece de agua al acueducto del Cibao Central, y aumenta la capacidad de producción de energía eléctrica utilizando las unidades de Tavera.

* LA PRESA DE VALDESIA. Inaugurada en 1976 a un costo de unos US\$ 50 millones, tiene una pared de contención de 76 mts. de altura y un embalse de ocho kms. cuadrados con capacidad para 180 millones de mts. cúbicos de agua. Puede irrigar 304,000 tareas de tierra. Valdesia tiene igualmente una central hidroeléctrica con capacidad instalada de 60,000 KW y genera 110,000 KW/H al año.

El contraembalse de Las Barías, que forma parte del complejo, abastece de agua potable a poblaciones aledañas. La presa de Valdesia se construyó sobre el río Nizao. Está ubicada en la provincia de Peravia (Baní).

* LA PRESA DE RINCON. Recoge las aguas del río Jima y garantiza el riego de 11,004 hectáreas de arroz, al tiempo que produce 35.8 GWH de energía hidroeléctrica. También permite ofrecer agua potable a San Francisco de Macorís y otros poblados. Constituye la primera etapa de un programa de aprovechamiento de la cuenca del Yuna. La segunda etapa incluye la construcción de las presas de Hatillo y Alto Yuna. (GWH = Millones de Kilovatios/Hora)

* LA PRESA DE SABANETA. Contruida sobre el río San Juan, cerca del poblado de Sabaneta, en la región Sur del país. Riega unas 16,900 hectáreas y produce 20 GWH de energía hidroeléctrica. Su costo aproximó los US\$ 35 millones.

* LA PRESA DE SABANA YEGUA. Está situada en el río Yaque del Sur, en su confluencia con el río del Medio (Grande) y las Cuevas. Su embalse es el mayor del país. Puede regar 43,250 hectáreas en la llanura de Azua y el valle de Neiba. Se calcula una generación de 110 GWh de energía base en el caudal máximo. Su costo superó los US\$ 75 millones. El lago de la presa cubre un área de 21 Km².

* LA PRESA JIGÜEY-AGUACATE. Forma parte del complejo "Rancho Arriba-Jigüey-Aguacate" del cual forma parte la presa de Valdesia. Actualmente (año 1993) se encuentra en construcción. Recoge las aguas de los ríos Mahoma y Mahomita, los dos afluentes del Nizao.

* LA PRESA DE HATILLO. Forma parte del complejo de aprovechamiento múltiple del río Yuna y está a 3 kms. del poblado de Los Ranchos, al suroeste de Cotuí. Asegura un riego de 325,000 tareas cultivables. El fin principal de la presa de Hatillo es la alimentación del embalse de la presa de Rincón, para aumentar la producción de energía hidroeléctrica de la misma.

* LA PRESA DE MAGUACA. Sobre el río del mismo nombre en la provincia de Dajabón. Además de regar 20,000 tareas, ha sido muy útil porque controla las avenidas del río Maguaca.

* LA PRESA DE CHACUEY. Construida sobre el río Chacuey, provincia de Dajabón. Riega unas 1,050 tareas. Es pequeña.

* EN CONSTRUCCION: además de la presa Jigüey-Aguacate, están las de Monción en el río Mao y la presa de Río Blanco.

CORDILLERAS DE LA REPUBLICA DOMINICANA



La isla de Santo Domingo formada por Haití y Rep. Dominicana forma parte de una unidad geológica. Es el arco antillano, que parte de América del Norte y llega a América del Sur.

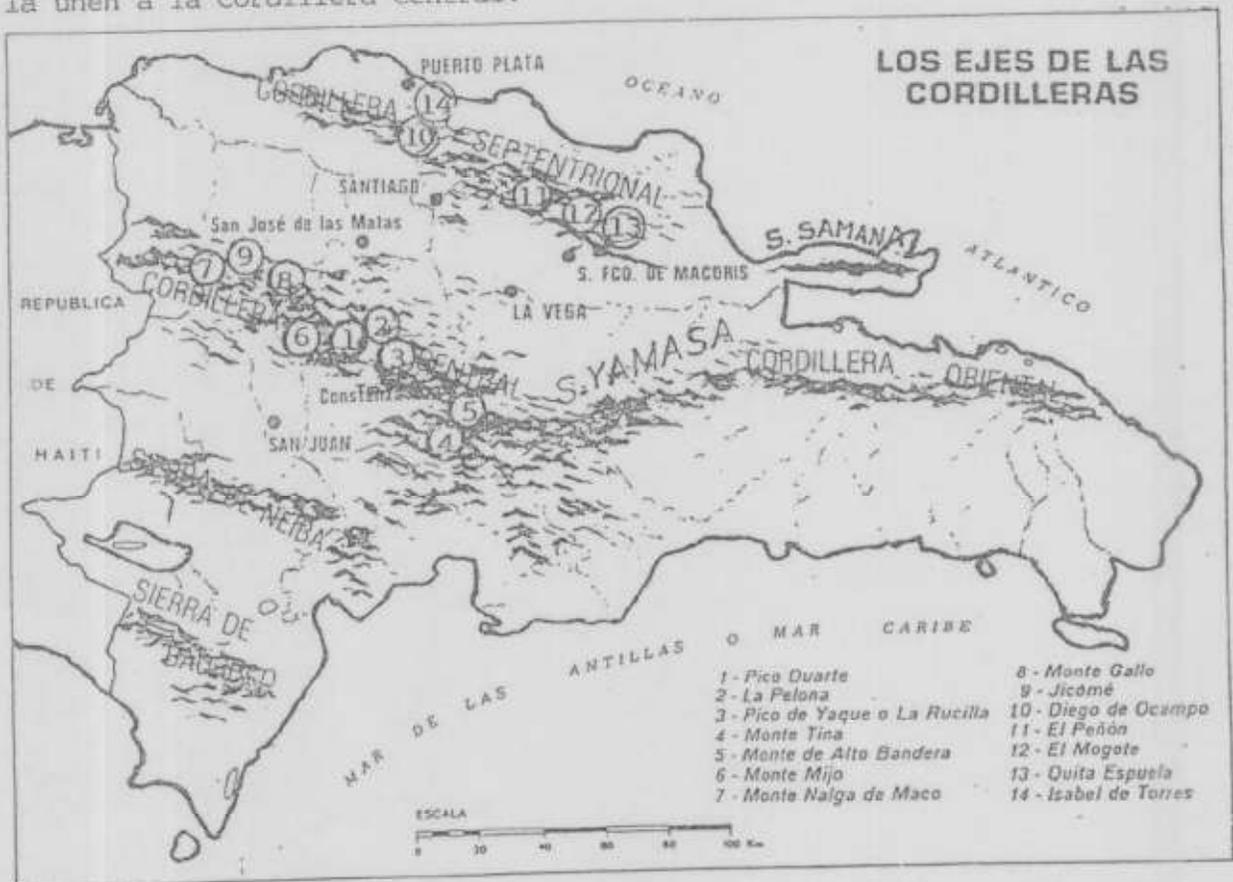
En edades remotas Santo Domingo se integraba con varias cadenas de montañas que partían de América del Norte y América Central, para buscar conexiones con América del Sur a través de Puerto Rico y las Antillas Menores y de la cordillera sumergida de la Beata.

Del continente parten tres hileras de montañas, ahora sumergidas. Estas cruzan por debajo del Canal de Yucatán y el Canal de los Vientos y llegan a Santo Domingo.

- ① La primera, parte de la península de Yucatán y alcanza Cuba.
- ② La segunda, parte un poco más al sur de Yucatán, o sea de Honduras Británica, corre paralela a la isla de Cuba y culmina en la Sierra Maestra al juntarse con la primera.
- ③ La tercera, parte de Nicaragua, pasa por Jamaica, Haití y llega a la Rep.Dom.

Como puede notarse en el mapa anterior, las tres cadenas de montañas sumergidas que parten de América Central se reducen a dos, antes de llegar a nuestra isla. La que va más al norte emerge al llegar a Haití y penetra por la península del Noroeste en la Sierra de San Nicolás, no continúa hacia el este franco, sino que tuerce al sureste y forma nuestra Cordillera Central.

La otra cadena montañosa que viene de América Central pasa por Jamaica y penetra en la isla de Santo Domingo, emerge en la península de Tiburón y culmina en las montañas la Hotte y la Selle, que son las más elevadas montañas de Haití. Esta cordillera también se desvía un poco hacia el Sur al llegar a la Rep. Dominicana. Aquí la conoceremos como la Sierra de Baoruco, que llega hasta la misma costa en la provincia de Barahona. La Sierra de Neiba no parece integrarse con este sistema montañoso que penetra por la península de Tiburón. La Sierra de Neiba parece un sistema montañoso más bien aislado. Tiene, sin embargo, ramificaciones que la unen a la Cordillera Central.



LA CORDILLERA CENTRAL es una tierra muy antigua. Es del período Cretácea, o sea, de hace unos 60 millones de años. En su origen fue una cadena volcánica. En el mapa se puede ver en dirección Noroeste-Sureste. Partiendo de la península de San Nicolás en Haití, se extiende en territorio dominicano desde Restauración y Loma de Cabrera hasta las inmediaciones de Baní y San Cristóbal.

La Cordillera Central alcanza su punto más alto en el Pico Duarte, con 3,175 metros. Le siguen en orden de menor categoría La Pelona, con 3,150m.; La Rucilla con 3,029m.; Monte Bandera con 2,380m.; Monte Mijo con 2,200m.; Culo de Maco con 2,190m.; Monte Tina con 2,059m.; Nalga de Maco con 1,960m. y Monte Gallo 1,840m.

LA SIERRA DE YAMASA aparece en una bifurcación de la Cordillera Central hacia el Este y que culmina en la loma de Siete Picos o Siete Cabezas, con 853 m. Aquí también está Mariana Chica, con unos 802 m. Si uno viaja de Sto. Domingo hacia el Cibao, al mirar al Norte verá estas lomas.

La Sierra de Yamasá es tan antigua como la Central, pero debido a las lluvias intensas que caen en esta región, así como las elevadas temperaturas, las rocas se han desintegrado y se han convertido en tierra roja como resultado de una fuerte oxidación.

LA CORDILLERA ORIENTAL O DEL SEIBO corre en la dirección Oeste-Este, desde Cotuf hasta más allá de Higüey. En su extremo occidental tiene la región de "Los Haitises", zona escabrosa, poco habitada, de lluvias muy abundantes, pero sin ríos, ya que sus aguas se filtran al subsuelo por ser terreno calizo muy erosionado. La región de Los Haitises es menos antigua que el resto de la Sierra. En la Sierra del Seibo hay bastante ocupación humana. El terreno está dedicado principalmente a la crianza de ganado vacuno, sobre todo en las vertientes del Sur y del Este.

LA SIERRA DE SAMANA es también tan antigua como la Central. Casi todas sus rocas son metamórficas como el "marmol", que prácticamente forma toda la península y el cual se industrializa.

La península es escabrosa y difícil de poblar. Sus principales alturas no son muy elevadas: Pan de Azúcar, con 493 m. y Monte Mesa con 606 m. También la proximidad de Samaná a la fosa de Milwaukee hace que en esta región se sientan frecuentes temblores.

LA CORDILLERA SEPTENTRIONAL, conocida también como Sierra de Montecristi, se extiende en dirección Noroeste-Sureste, desde Montecristi hasta un poco más al Este de Arenoso y Rincón Molenillos, en Villa Riva. La separa de Samaná una franja pantanosa de unos 12 kms., los Pantanos de Gran Estero.

Esta Cordillera es relativamente joven, casi todas sus formaciones geológicas datan del Terciario, o sea, de 1 a 60 millones de años. Sus elevaciones van siendo mayores a medida que se aleja de Montecristi. Frente a Esperanza está el pico Murazo o Jicomé, con 1020 m. Frente a Santiago está su altura mayor, el Pico Diego de Ocampo con 1,250 m. Luego sigue El Peñón con 1,100 m. frente a Tamboril. Más al Este, frente a Moca está El Mogote, con 970 m. y por último, frente a San Francisco de Macorís está la loma de Quita Espuelas con 943 m. Ya de aquí comienza a descender hasta desaparecer en los pantanos del Gran Estero.

En conexión con esta cordillera está el pico Isabel de Torres, con 800 m. frente a Puerto Plata, pero alejado del eje principal de la misma. También falta decir que en algunos sitios de esta Cordillera Septentrional se encuentra émbar, una resina fósil de pinos que existieron en el Mioceno, o sea, hace 20 millones de años. Se emplea para fabricar prendas: anillos, collares, pendientes, etc...

LA SIERRA DE BAORUCO es el extremo Este de la cordillera sumergida que parte de Nicaragua, pasando por Jamaica y cruzando el canal de Los Vientos emerge en Haití. Corre a todo lo largo de la península de Tiburón y llega a Rep. Dominicana, donde toma el nombre de Baoruco. Esta sierra es abrupta y difícil de poblar. Su elevación mayor es el pico El Aguacate, con 2,000 m. en la misma línea fronteriza.

Es una sierra rica en minerales. En la ladera Norte hay grandes depósitos de sal y yeso. En la Sur hay profundas capas de tierras rojas, ricas en alúmina, de donde se extrae la "bauxita".

de unos 100 kms. y su orientación Noroeste-Sureste, pero en su extremo oriental hace un viraje hacia el Sur y forma la pequeña Sierra de Martín García, que se hunde en el Mar Caribe.

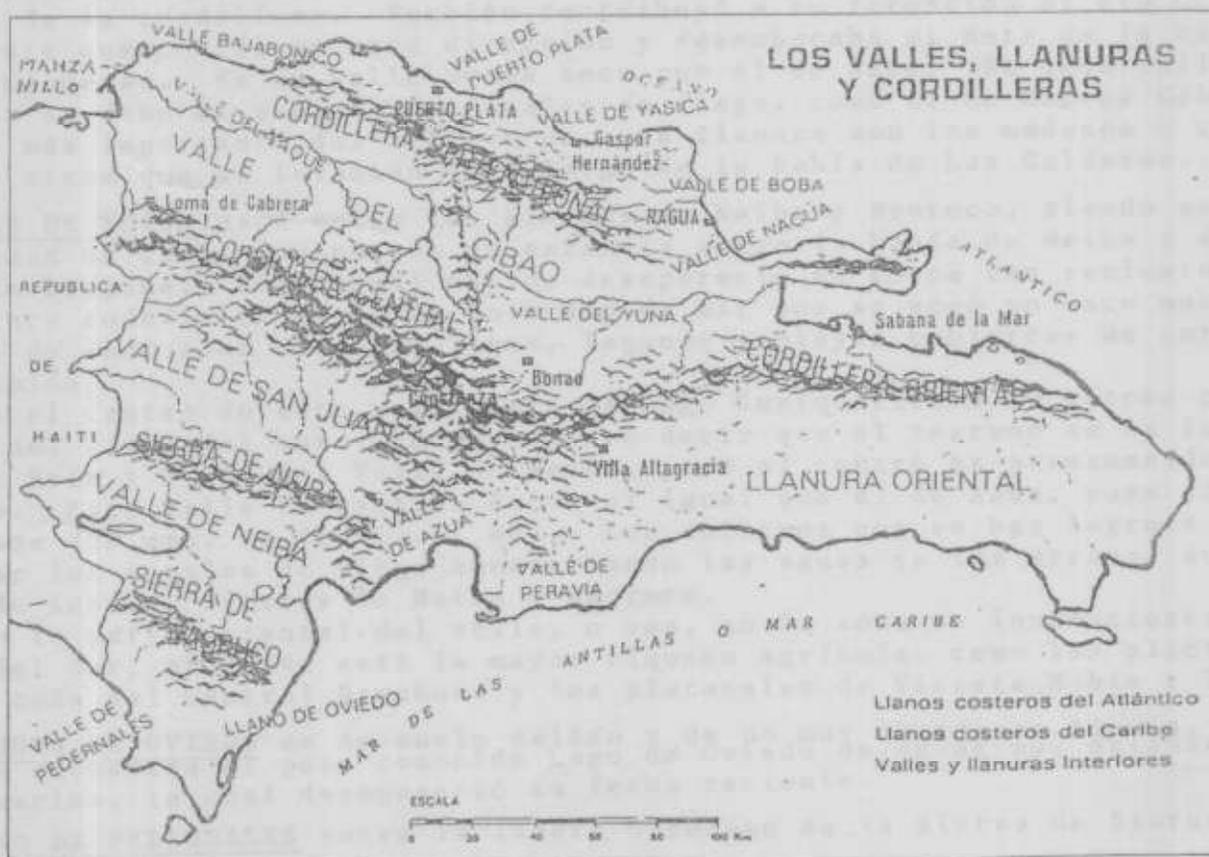
La Sierra de Neiba, debido a su relieve y sequedad está más despoblada que la del Baoruco. Su mayor altura es el Monte Neiba, con 2,260 m., que se localiza en el mismo punto de división de las provincias Independencia, Baoruco, San Rafael y San Juan. También en esta sierra pasa lo mismo que en los Haitises, el terreno es cársico, lo que origina un drenaje subterráneo.

VALLES Y LLANURAS DE REP. DOMINICANA

LOS LLANOS COSTEROS DEL ATLANTICO son tierras llanas que se extienden desde la vecindad de Punta Rucia hasta las tierras pantanosas del Gran Estero, más allá de la ciudad de Nagua. No están en sucesión continua, sino que están separados por cerros y promontorios que vienen a ser ramificaciones de la Cordillera Septentrional. Ellos son: El Valle de Bajabonico, de Puerto Plata, de Yásica, de Boba y de Nagua.

EL VALLE DEL CIBAO, llamado así por los indígenas y al cual Cristóbal Colón bautizó Vega Real. En su origen fue un canal marino de 225 kms. de largo, que iba de la bahía de Samaná a la de Manzanillo. Este canal desapareció por levantamientos de terrenos que datan de la edad Miocena y por los aluviones arrastrados por los ríos Yaque del Norte y Yuna con sus afluentes, durante el período Cuaternario. Un levantamiento del terreno cerca y al Este de Santiago establece una división formando dos partes de clima e hidrología diferentes, que toman los nombres de Valle del Yaque y Valle del Yuna. En el primero las lluvias son escasas y las temperaturas altas, mientras que en segundo abundan las lluvias y las temperaturas son moderadas.

En ambos valles el cultivo principal es el arroz, empleándose el riego por canales en el Yaque. En el Valle del Yuna abundan también el cacao, plátano, pastos y frutos menores; siendo un valle sumamente fértil.



Es muy antiguo, con suelos que datan del Oligoceno. Sus tierras ricas en alúmina permiten la extracción de la bauxita, principalmente en Cabo Rojo y Las Mercedes. Es un llano árido y despoblado, con lluvias muy escasas debido a su posición. En Pedernales hay una franja de tierra fértil con un canal que aprovecha las aguas del río Pedernales. En este valle abundaban las iguanas.

LA LLANURA ORIENTAL es la más importante de los llanos costeros del Caribe. Tiene 180 kms. de largo por 40 de ancho. Se extiende desde Haina hasta Cabo Engaño y la bahía de Yuma.

Esta llanura era, al iniciarse el Pleistoceno, último millón de años, un llano sumergido, con aguas de poca profundidad. Está formada por sedimentos marinos. Tiene zonas más fértiles de origen lagunario.

Los ríos que la riegan: Haina, Ozama, Macorís o Iguamo, Soco, Chavón y Yuma, corren encajonados y casi no tienen zonas de inundación.

Los terrenos de este llano son de caliza costera y se emplea para construcción de edificios. La capa de tierra vegetal es mínima, por lo que hay poca fertilidad. Sin embargo, la caña de azúcar se da bien en estas tierras, así como los pastos para el ganado. En este llano se encuentran la gran mayoría de los centrales azucareros del país, y lo mismo puede decirse de la riqueza ganadera. Esas riquezas han hecho de esta llanura la más habitada del país con poblaciones como: Santo Domingo, La Romana, San Pedro, Hato Mayor, Higüey, etc...

Al ser zona caliza, abundan en ella las cavernas y corrientes subterráneas.

RECURSOS AGRICOLAS DE REP. DOMINICANA

Todavía la agricultura en Rep. Dominicana tiene una gran incidencia en el desarrollo económico. El 40% de la población vive aún en los campos, la agricultura proporciona empleo a más de un 35% de la fuerza laboral, y genera divisas aportando al Producto Interno Bruto (PIB) un 15% anual.

Hasta 1981 el sector agrícola produjo la mayoría de los ingresos de divisas del país. En ese año el azúcar generó US\$513.2 millones, el café US\$62.2 millones y el cacao US\$44.8 millones. Sin embargo, para 1992 disminuyó el azúcar a US\$120.9 millones, el cacao a US\$32 millones y el café a US\$22.3 millones. A partir de 1985, que se devalúa el peso dominicano, el turismo y las zonas francas industriales, más los dominicanos ausentes, se vuelven la fuente número uno de las divisas, generando US\$1,800 millones. Ya hoy día la agricultura no ocupa el primer lugar, pero no deja de ser importante por las razones dichas al principio.

La capacidad productiva de la tierra dominicana es en un 13% de suelos excelentes, equivalentes a 10 millones de tareas. Adicionalmente existen 11 millones de tareas con limitaciones para la agricultura y en pasto hay 19 millones de tareas. El resto de las tierras del país son de vocación boscosa.

El área total del país es de 77 millones de tareas (una tarea es igual a 628.86 m²), de las cuales se destinaban en 1991 a la agricultura 20.9 millones de tareas y a la ganadería 19.1 millones.

Nuestro país tiene un potencial en tierras para irrigación de 8.5 millones de tareas. Actualmente hay 3.8 millones bajo irrigación, lo que representa un 45%. Del área total de 3.8 millones de tareas, se destinan al cultivo de arroz 1.3 millones.

LA CAÑA DE AZÚCAR es de la familia de las gramíneas, es originaria de la India. Fue conocida en Europa en el siglo VIII, y Colón la trajo a esta isla en su segundo viaje, en el año 1493. Su nombre científico es *Saccharon Officinarum*.



primeros ensayos para cristalizar el azúcar. El primer ingenio que produjo azúcar en escala comercial se instaló en Nigua, San Cristóbal y en 1517 ya exportaba azúcar a España. De ahí en adelante esta industria fue ampliándose hasta alcanzar su mayor desarrollo en 1970, pero hoy día se halla en receso por los precios bajos del azúcar, lo que ha obligado a destinar parte de las tierras a otros cultivos más productivos y a cerrar algunos centrales azucareros. Los que trabajan actualmente por orden de importancia son:

- 1.-Central Romana, en La Romana, empresa privada. Es el de mayor producción.
- 2.-Central Río Haina, en San Cristóbal, el mayor entre los estatales.
- 3.-Central Barahona, en Barahona, empresa del Estado.
- 4.-Central Consuelo, en San Pedro Macorís, empresa del Estado.
- 5.-Central Santa Fe, en San Pedro Macorís, empresa del Estado.
- 6.-Central Porvenir, en San Pedro Macorís, empresa del Estado.
- 7.-Central Quisqueya, en San Pedro Macorís, empresa del Estado.
- 8.-Central Caei, en San Cristóbal, empresa privada.
- 9.-Central Cristóbal Colón, en San Pedro Macorís, empresa privada.
- 10.-Central Boca Chica, en el Distrito Nacional, empresa del Estado.
- 11.-Central Monte Llano, en Puerto Plata, empresa del Estado.
- 12.-Central Amistad, en Puerto Plata, empresa del Estado.

Como se puede ver la zona de mayor producción cañera es la Llanura Oriental y los puertos de exportación son: Santo Domingo, Haina, Boca Chica, San Pedro Macorís, La Romana, Puerto Plata y Barahona.



EL CAFE es originario de Africa. Su nombre científico es *Coffea Arábica*. Se conoció primero en Abisinia en forma silvestre y los árabes fueron los primeros en cultivarlo en el siglo XIV. De Arabia pasó a Egipto y de ahí a Turquía, donde se inauguró el primer expendio público de café en 1554. En Londres se conoció la bebida en el 1662, fecha en que se abrió el primer café de esa gran ciudad.

El cultivo del café se introdujo en nuestras tierras durante el período colonial, allá por el año 1768, comenzando por la zona de Moca.

El café requiere tierras fértiles, una precipitación no menor de 1,500 mm. y una altura óptima mayor de 500 metros. Aunque puede crecer en tierras bajas, su ambiente natural para la Rep. Dom. son las montañas no mayores de 1,500 m.

El café se produce en las provincias Espaillat, San Cristóbal, Peravia y Barahona.



EL CACAO es de la familia de las malváceas, es americana, originaria de las selvas del río Amazonas. Los españoles de la Conquista la conocieron primeramente en México, de donde la llevaron a otros países de América y la dieron a conocer en Europa, Africa y Asia. Su nombre científico, *Theobroma-cacao*, quiere decir alimento de los dioses.

Los indígenas de México preparaban un chocolate sin azúcar y especias, y así era más bien una bebida desagradable. Los españoles de la Conquista no se interesaron mucho al principio por el cacao. La industrialización moderna de la semilla del cacao ocupa a millones de personas en todo el mundo, y los dulces y bebidas que ahora se preparan son la delicia de los pueblos civilizados.

El árbol del cacao crece hasta unos 8 a 10 metros de altura. Para su desarrollo prefiere las tierras bajas, húmedas y cálidas. Las plantaciones de cacao en Rep. Dom. están ubicadas en un 60% en la provincia Duarte, un 30% en el Seibo y el resto en todo el país. Los puertos exportadores de cacao son: Santo Domingo, Puerto Plata y Sánchez.

El problema actual del cacao es la baja productividad por superficie y los bajos precios en el mercado mundial.



EL TABACO tiene por nombre técnico *cotina Tabacum*. Es originaria de las Antillas. Los españoles la conocieron en Cuba y Santo Domingo, donde los indígenas inhalaban el humo por la nariz y por la boca, de hojas secas envueltas, que así preparaban ellos el túbano o cigarro. La industrialización moderna del tabaco para fabricar cigarros, cigarrillos y picaduras, es pues una herencia que nos viene de la raza aborigen. Los españoles y los ingleses fueron los que propagaron el uso del tabaco en Europa y el mundo.

En 1771 el tabaco de Licey, en la provincia de Santiago, era considerado con superioridad a todos los demás de la clase.

El tabaco es un arbusto de tallo herbáceo, que puede alcanzar de 1.5 a 2.7 metros de altura. Está clasificado entre las solanáceas. Para su mejor desarrollo requiere tierras fértiles, bajas, con buen drenaje y escasas lluvias. La excesiva humedad no favorece la calidad de la cosecha. El cultivo puede hacerse en las montañas, pero ese tabaco de altura tiene poca acogida en la industria. En nuestro país es cultivo de invierno y la recolección de la hoja se hace en primavera.

Los mayores cultivos están en el Valle del Cibao, desde la Vega hasta Montecristi, área donde las precipitaciones son menores que en la parte oriental del mismo valle. El tabaco en realidad crece en todas las provincias del país, pero se distinguen las siguientes: Santiago, La Vega, Puerto Plata, Espaillat y San Juan.

Casi todo el tabaco dominicano se exporta por Puerto Plata.



EL ARROZ es originario de Asia, y se cree que al principio se cultivó en Indonesia. Su nombre científico es *Oryza sativa*. Esta gramínea crece en las tierras húmedas y cálidas, y también en lugares de clima seco, mediante riego artificial.

El arroz es el principal alimento del pueblo dominicano, pero a pesar de ello esta planta no se cultivó en gran escala antes de 1930, no obstante poseer nuestro país excelentes terrenos con clima favorable para su desarrollo. Después de esta fecha se propagó su cultivo y diez años después ya se exportaba a otros países vecinos. Las provincias que más arroz producen por orden de importancia son: Santiago, Valverde, Montecristi, La vega, Sanchez Ramírez, María Trinidad Sánchez, San Cristóbal, San Juan, Duarte y El Seibo.



EL MANI es una leguminosa de origen americano, probablemente del Brasil, con el nombre científico de *Arachis hypogaea*.

A partir de 1938 la cosecha del maní ha venido tomando importancia, a tal punto que ya casi todo el aceite de consumo se puede elaborar en el país. Este cultivo ocupa ahora a millares de personas en todas las regiones, y asimismo el comercio y la industrialización de esta oleaginosa ha dado lugar a un negocio floreciente.

Las localidades de producción más importantes son: Santiago Rodríguez, Higüey, Las Matas de Farfán, Elías Piña, San Juan de la Maguana, San José de Ocoa, La Entrada, Partido, Imbert, Bánica, San José de las Matas, Loma de Cabrera, Tábara Arriba, Cotuí, La Vega, El Seibo, Licey al Medio, etc...



EL GUINEO Y EL PLATANO son originarios de la India. Sus nombres científicos, *Musa sapientum* y *Musa paradisiaca*, se derivan de la familia a que ambas plantas pertenecen: las musáceas.

Estas plantas fueron traídas por los españoles de la Conquista y desde entonces las consume el pueblo.

Tanto el plátano como el guineo son plantas de tallo herbáceo

y hojas anchas y por eso su transpiración es excesiva. Su cultivo está localizado en regiones semi-húmedas, pero también se cosecha en suelos áridos, si se dispone de riego artificial.

El plátano, que nunca falta en la mesa dominicana, del pobre o del rico, se cultiva en toda la República, pero hay cuatro provincias que se destacan por su gran producción: La Vega, Barahona, Duarte y Espaillat. Otras seis provincias en este cultivo se distinguen también pero en menor escala: Salcedo, María Trinidad Sánchez, Azua, La Altagracia, Baoruco y Santiago.

El plátano, al igual que el guineo, son frutos de consumo nacional. Pequeñas cantidades se exportan a Estados Unidos, Puerto Rico y Antillas Menores. Ahora se abre un nuevo mercado que es el de la Comunidad Europea.

RECURSOS MINEROS DE LA REP. DOMINICANA

Es sabido que después del descubrimiento de América, nuestro oro fue una de las motivaciones económicas que impulsó a España a establecer aquí la colonia.

Muchos de nuestros indígenas, maltratados y obligados por los colonizadores, dejaron sus vidas en los rudos trabajos de las minas.

Ya para el año 1505 estaban en explotación rudimentaria las minas de Pueblo Viejo y Buenaventura y más tarde La Vega y Esmeralda. Hubo un gran aumento en la producción en esos años, pero a partir de 1520 los colonizadores se fueron desinteresando de la misma, tanto por las dificultades en obtener el metal, como por las de la mano de obra, todo esto como consecuencia de la desaparición de los nativos.

Esto nos lleva a la conclusión de que nuestra producción minera data de muchos años. Pero en la actualidad, de nuestros recursos naturales en explotación, la minería está un poco estancada en su progreso por varias razones, entre las cuales está la dificultad de que el sector privado obtenga, salvo contadas excepciones, concesiones de exploración y explotación de minerales metálicos. El Estado es el que explora y explota por su cuenta y riesgo, el que permite a organismos internacionales o gobiernos extranjeros ayudar a la prospección minera. Tampoco hay una forma coherente y clara de actuar y cada caso particular de exploración o explotación se ha regido por condiciones especiales muy cambiantes, lo que aleja a las compañías realmente interesadas en explotar nuestros recursos.

A pesar de lo anterior, nuestro potencial minero ofrece un futuro próspero y brillante si se corrigen estos problemas. En nuestras cordilleras existen grandes depósitos de oro, plata, cobre, hierro, níquel, bauxita, mármol, yeso, ámbar, sal gema, lignito, etc... Muchos de estos depósitos están en explotación, la gran minería por empresas extranjeras radicadas en nuestro país y por el Estado y la pequeña minería por empresas nacionales.

EL ORO Y LA PLATA tienen su mina principal en "Pueblo Viejo", que está ubicada en la parte oriental de la Cordillera Central, en la sección de Cotuí, provincia de Sánchez Ramírez. Está clasificada como una de las minas de oro a cielo abierto más grandes del mundo y la más grande en el hemisferio occidental. Hasta el año 1979 fue propiedad de la Rosario Mining S.A. habiendo adquirido el Estado Dominicano los derechos de propiedad por un valor de US\$70 millones.

Cerca de los yacimientos de Pueblo Viejo se han detectado los yacimientos de oro y plata de los Cacaos.

Hasta ahora Pueblo Viejo explota los óxidos, con una producción que llegó a 8,000 toneladas cortas de mineral, 1,000 onzas de oro y 4,000 de plata por día, pero ya está agotándose y en tres o cuatro años (1998) se habrá acabado. Por eso

proceso, muy útil para la fabricación de fertilizantes también para exportación.

LA BAUXITA se localiza en el lado sur-sureste de la Sierra de Baoruco en el Aceitillar y Las Mercedes.

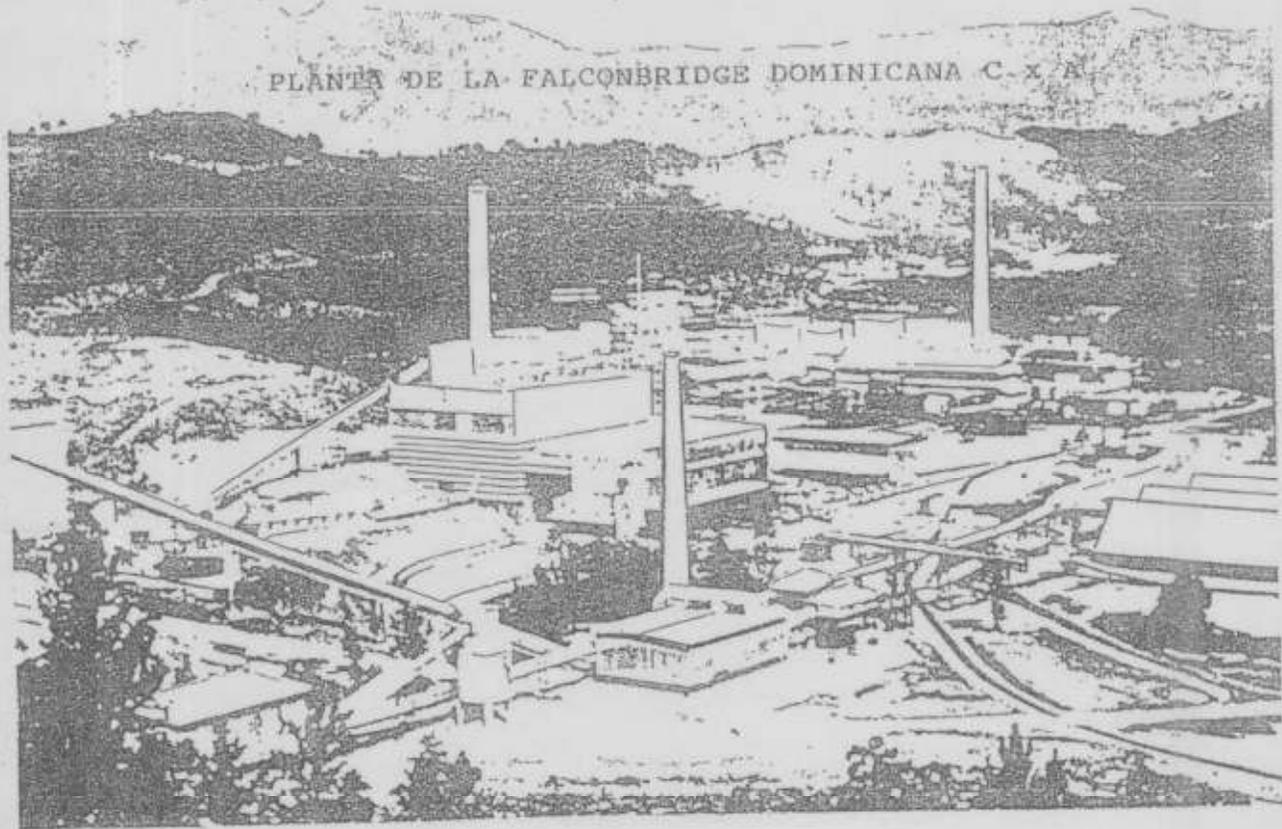
En general toda el área de Pedraltales es rica en alúmina, pero hasta ahora el depósito mayor que se conoce es el de Las Mercedes. Se estima en 16 millones de toneladas métricas en una extensión de 300 metros.

El aluminio es el metal más común sobre la corteza terrestre y aún cuando puede extraerse de distintos minerales que lo contienen, casi todo el aluminio que se utiliza a nivel mundial se extrae de la bauxita, porque el sistema de procesamiento para su obtención resulta el más económico.

En nuestro país la explotación de este mineral está a cargo de la Alcoa Exploration Company, empresa extranjera que tiene sus instalaciones en Cabo Rojo, a 18 kms del Aceitillar y 36 de Las Mercedes.



PLANTA DE LA FALCONBRIDGE DOMINICANA C. x A.



EL FERRONIQUEL tiene depósitos que se extienden desde Sierra Prieta hasta cercanías de La Vega, en la Zona de Bonao. Específicamente no se puede decir que es una mina, sino varios yacimientos mineros separados.

La explotación de estos yacimientos está a cargo de la Falconbridge Dominicana C x A. que lleva a cabo la Explotación a "cielo abierto" de cinco depósitos diferentes que son: Loma Fraser, Loma Larga, Loma Peguera, Loma Guardarraya y Loma Taína. La planta de procesamiento está localizada a 10.6 kms. al sureste de Bonao, en el valle del río Yuna.

EL MARMOL se encuentra en muchos sitios del territorio nacional. Pero son ocho la minas principales. Estos yacimientos son explotados por la Marmolería Nacional, empresa estatal, que opera en forma algo primitiva en comparación con los métodos usados en otros países, lo que hace que nuestro mármol no haya alcanzado lugar de preferencia en el mercado exterior. Las ocho minas en explotación son:

- 1.-Hatillo, Cotuí, Prov. Sánchez Ramírez (mármol gris con varias tonalidades).
- 2.-Península de Samaná (mármol negro vetado de blanco, gris, rosado y amarillo)
- 3.-San José de las Matas (mármol marrón y morado).
- 4.-Puerto Plata (mármol verde claro vetado de blanco y morado vetado de blanco)
- 5.-Jarabacoa (mármol gris a varios tonos).
- 6.-Hato Mayor (mármol gris a varios tonos).
- 7.-El Seybo en la zona de Eneas (mármol gris de varios tonos).
- 8.-Canoa y Vicente Noble, Prov. de Barahona (mármol travertino, Onice y Alabastro). Siendo Rep. Dominicana el único país del área del Caribe que posee minas de éstas.

EL YESO tiene sus yacimientos en las laderas y cima de la Loma de Sal y Yeso, al sur de Las Salinas, Barahona.

La explotación de estos depósitos está a cargo de la CORDE (Corporación de Empresas Estatales).

LA SAL GEMA se localiza en Las Salinas, Barahona, en el lado norte-central de la Loma de Sal y Yeso. Las reservas de este mineral son de centenas de millones de toneladas cortas.

EL ANBAR, resinas fosilizadas que alcanzan a tener millones de años. Estos yacimientos orgánicos se localizan en las provincias de El Seibo y Puerto Plata, sin saberse hasta hoy el valor ni el alcance de las reservas existentes.

En general, el verdadero aporte económico en cuanto a minería se refiere, lo representan hasta ahora las exportaciones de minerales metálicos, es decir, oro, plata, bauxita y ferroníquel.

Los no metálicos, mármol, yeso, sal, ámbar, etc... tienen escasa influencia en el sector económico.

EL LIGNITO es un mineral combustible que se encuentra en Imbert, Bánica y Samaná. El principal yacimiento está en la loma de Catanamatías al norte de las Matas de Farfán, extendiéndose al suroeste y siguiendo el curso de los ríos Yacahueque y Tocino. Hasta ahora, al igual que el cobre y otros minerales, no se encuentra en explotación.

RECURSOS MARINOS DE LA REP. DOMINICANA

Al ser Rep. Dominicana parte de una isla, la pesca debería ser una de las actividades nacionales de más rendimiento. A pesar de que esta actividad data de épocas anteriores a la conquista, hoy día es aprovechada mínimamente y en forma muy

respaldo. El volumen de pesca anual que se extrae de nuestras aguas es irrisorio. Mientras crece la población, la pesca no prospera, por lo que la relación va en disminución progresiva.

La actividad pesquera puede dividirse en dos tipos; una que se realiza en la costa sur, que es en base a embarcaciones frágiles y de un radio de acción no mayor de 10 millas, con un peso de piezas capturadas tan sólo de 2 o 3 quintales por embarcación, y la que se realiza en la costa norte, donde existen pequeños balandros o goletas con reducidos frigoríficos, con un radio de acción de hasta 50 millas y con redes pequeñas que no permiten capturar gran volumen.

La producción biológica del ambiente marino dominicano no es fabulosa, pero sí de abundancia suficiente para proporcionar una cantidad considerable de productos, sin llegar al agotamiento, explotándolos dentro de las normas técnicas. Las zonas principales de este ambiente marino son:



1) Bahía de Samaná hasta Punta Nisibón; 2) Bancos de Montecristi, desde Punta Rucia hasta los Cayos Siete Hermanos; 3) Desde Punta Espada a Cabo Engaño, y desde ésta hasta 23 millas hacia el Este; 4) Toda el área comprendida entre Cabo Beata, Cabo Falso, Isla Beata e Isla Alto Vela; 5) Toda la plataforma de la Bahía de Ocoa, además, toda la plataforma desde Punta Palenque a Punta Salinas; 6) Toda la plataforma de las vecindades de la Isla Saona; y por último, aunque no están dentro de la plataforma submarina insular, se consideran zonas de pesca 7) Los bancos de La Plata y La Navidad.

La zona 1) de la Bahía de Samaná, posee la plataforma más abundante en nutrientes que le aporta el río Yuna, por la naturaleza de sus sedimentos y porque, en una gran parte de su extensión, posee una profundidad media de 50 pies, se le ha llamado "El Criadero Nacional".

Los peces de mayor demanda comercial, por la calidad de su carne son: Carite, mero, colorado, jurel, salmonete, doctor, picúa, cojinuda, etc...

Para el consumo del pescado el pueblo hasta ahora tiene que depender principalmente de la importación. Sería muy beneficioso que se tomara en serio

este recurso natural de la pesca y que el pueblo, sobre todo la clase de modestos recursos, adquiriese pescado a más bajo costo, más fresco y con mayor abundancia, mejorando así su dieta de proteínas.

Desde 1955 se comenzó a fomentar la crianza de especies importadas (carpas, tilapias, truchas...), las cuales se han liberado en ríos, lagunas y presas. Actualmente se hacen estudios y pruebas de crianza en estanques especiales de diferentes especies de peces y camarones, con asesoría de técnicos extranjeros.

Otros mariscos como: el lambí, las ostras, cangrejos, y langostas, también se comercializan en forma arbitraria, lo que está provocando la desaparición de numerosas especies.

Queda mucho que hacer en este sentido. Todo dominicano debe sentirse interpelado para hacer avanzar su país y brindar protección a los recursos naturales.

BIBLIOGRAFÍA

ESCULTISMO Y VIDA. *Manual Scout*. Ediciones S. Pio X, Ave. La Salle # 64, Salamanca, España.

MANUAL SCOUT 2da. CLASE. *Asociación de Scouts Dominicanos Inc.*, Texto de César Macazaga.

MANUAL PARA SCOUT - UNA GUIA PARA LA DIVERSION, LA AVENTURA Y EL SERVICIO A LA COMUNIDAD. *Décima Edición 1988* - Editorial Scout Interamericana - San José, Costa Rica.

PARA TI GUIA DE PATRULLA. *Mario Valverde Garcés, Asociación Scout de México A.C.*, 5ta. Edición - Junio 1986 - Editorial Scout Interamericana, S. José. C.R.

ENCICLOPEDIA ILUSTRADA CUMBRE. *Tomo 2do. pág.10* - Editorial Cumbre S.A. 1982.

ENCICLOPEDIA DOMINICANA. *Tomo 4to. Santo Domingo.*

ENCICLOPEDIA MEDICA MODERNA. *Tomos 1ro. y 2do.*, Ediciones Interamericanas. Dr. Marcelo A. Hammerly.

ESTUDIO SOCIALES 8vo. *Lic. Rafael A. González, Dra. Cristina Q. de Mota* - Editora Disesa, 1987. pág: 150 a 160.

LOS DERECHOS DEL NIÑO. *Edit. Everest. S.A.* - 2da. Edición - León, España.

GUIA DE RADIOAFICIONADOS DE LA REP. DOMINICANA. 1977. *Recopilado por Eduardo J. Hued (H18-EJH)*

MANUAL DE URGENCIAS MEDICAS DE LA ASOCIACION NACIONAL DE AYUDA A LOS CUERPOS DE BOMBEROS Inc. *Edición de 1984.*

PLANTAS ALIMENTICIAS Y MEDICINALES. *Ing. Nelson Rafael Rodríguez Martínez, 1987* PUCHM.

MANUAL DEL CONDUCTOR. *Dirección General de Tránsito Terrestre.*