



La Creatividad y la Innovación

JUGANDO A SER LEONARDO

Secciones	TODAS LAS SECCIONES
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> · Desarrollar la creatividad de las personas que formamos nuestro grupo. · Aprender a dejar espacio para las diferentes ideas de cara a plantear manualidades. · Innovar en los diferentes usos que podemos dar a objetos cotidianos reconvirtiéndolos en otros que cubran necesidades diferentes.
Duración	1 hora y 30 minutos
Responsables	Scouters de sección
Materiales	

Desarrollo

Os proponemos, en primer lugar, usar una **técnica pedagógica llamada Técnica Da Vinci**. Era la técnica que llevaba a cabo el artista para poner a punto sus pensamientos. Como resumen, se trata de formar un pensamiento a partir de palabras y así visualizar y enriquecer nuestras ideas.

Podéis encontrarla desarrollada en los siguientes enlaces:

- <https://www.neuronilla.com/tecnica-de-da-vinci/>
- <https://blogs.infobae.com/coaching/2014/10/10/cual-era-la-tecnica-creativa-de-leonardo-da-vinci/index.html>
- <https://manuelgross.blogspot.com.es/2017/02/la-tecnica-de-creatividad-da-vinci-las.html>

En estos enlaces os dejamos otras técnicas a modo de ideas:

- <http://www.estafil.com/2017/12/18/las-dos-tecnicas-de-creatividad-de-leonardo-da-vinci/>

DESARROLLO

Proponemos dar a cada sección una necesidad de campamento que se necesitan solventar. Para ello, habrá materiales diversos con los que poder crear algo para solucionarlo. Es importante que estos materiales no tengan sentido lógico, es decir, que no sea el material de la solución que tenemos en mente. Pretendemos dejar espacio a su creatividad, por lo que les damos una oferta aleatoria de materiales para darles ideas, aunque muy posiblemente, se les ocurran nuevos materiales que necesiten. La propuesta es que sea una creación, no comprar algo que lo solucione.

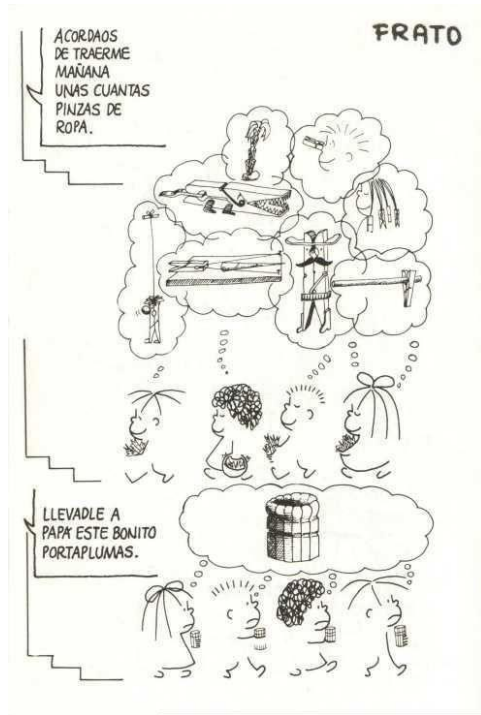
Por ejemplo:

- **Castores:** cada día se pierden 3 cubiertos en el campamento de verano.
- **Manada:** desde que se leyó el primer capítulo de *El libro de las tierras vírgenes* ¡no nos acordamos ya!



- **Tropa:** no hay madera suficiente para crear rincones de patrulla en el campamento.
- **Esculta:** el equipo de intendencia se ha confundido y nos ha traído 200 pinzas en lugar de 200 tizas para el taller de la tarde.
- **Clan:** un gas extraño ha arrasado el campamento y se ha llevado los recuerdos de la historia del grupo.
- **Scouters:** podéis probar a darles un problema o necesidad real del grupo a vuestras secciones y ver qué os proponen de vuelta. Se puede trabajar con una manualidad, un debate, teatro... o lo que les surja.

A modo de reflexión para scouts sobre la creatividad os dejamos esta viñeta de Frato.



También podemos llevar a cabo esta técnica en actividades en nuestro local.

Pongamos una misma actividad a todas las secciones:

- Queremos cambiar el aspecto de los rincones de cada una de las secciones, pero tan solo tenemos un presupuesto de 20 euros por sección. No se puede tirar ninguna de las cosas que existen en los rincones, pero sí cambiar su apariencia y su función.
- Necesitamos buscar una manera diferente de transportar los objetos pesados de intendencia por zonas de difícil acceso, y no podemos usar ruedas.
- Tenemos que realizar el cancionero de grupo

¿Qué ideas se os ocurren?

¿QUIÉN DA MÁS?

Secciones **TODAS LAS SECCIONES**

Objetivos

- Desarrollar la creatividad de las personas que formamos nuestro grupo.
- Aprender a dejar espacio para las diferentes ideas de cara a plantear manualidades.
- Innovar en los diferentes usos que podemos dar a objetos cotidianos reconvirtiéndolos en otros que cubran necesidades diferentes.

Duración 45 minutos

Responsables Scouters de sección

Materiales

Desarrollo

Se les darán diferentes objetos y, por turnos, deberán ir sacando diferentes usos que se le pueden dar. En la medida de lo posible ejemplificándolo.

En dos filas enfrentadas, con el objeto en medio, la primera persona de uno de los equipos dirá un uso, se lo pasa a la primera persona de la fila siguiente y se va al final de su fila. Así, o bien hasta que todo el mundo haya dicho al menos una, o hasta que se acaben las ideas.

Los objetos pueden ser variados, desde un lápiz, el polo del uniforme, una lata, una cuerda...

Para los elegidos como mejores usos, se les puede proponer grabar un corto/anuncio en el que se enseñe cómo utilizarlo de esa manera.

ACTIVIDAD 3

Secciones **TODAS LAS SECCIONES**

Objetivos

- Desarrollar la creatividad de las personas que formamos nuestro grupo.
- Aprender a dejar espacio para las diferentes ideas de cara a plantear manualidades.
- Innovar en los diferentes usos que podemos dar a objetos cotidianos reconvirtiéndolos en otros que cubran necesidades diferentes.

Duración Hasta 2 horas

Responsables Scouters de sección

Materiales

Desarrollo

En esta actividad encontraréis la utilidad y el desarrollo de:

- El lenguaje del semáforo
- Nudos útiles
- Calcular distancias y alturas
- Diferentes recursos que podemos crear con elementos que encontramos en la naturaleza (colchón, tinta invisible, diferentes construcciones...)



SCOUTS
Construir un Mundo Mejor

ASDE
Exploradores de Madrid

c/ Hortaleza, 19 1ª
28004 Madrid
Tel: 91.521.91.58
edm@exploradoresdemadrid.org

www.exploradoresdemadrid.org

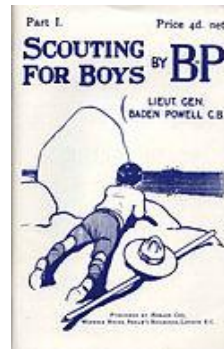
EXPO SCOUT colabora con el área de Pedagogía de Educación Scout en el apoyo documental al DÍA D "CREATIVIDAD E INNOVACIÓN" presentando a los scouters algunos materiales de nuestro patrimonio histórico scout en relación con el tema de la jornada.



Nuestro Fundador, Baden-Powell, nos presenta numerosas muestras de la creatividad y espíritu innovador que ha de poseer todo scout.

Resolver la transmisión de mensajes entre personas es uno de los retos actuales y pasados. Hoy casi todos tenemos un teléfono móvil cerca de nosotros... pero hasta hace no mucho tiempo había que transmitir mensajes por medio de las señales de Morse y semáforo... Y todavía puede seguir siéndonos útil en nuestras actividades y acampadas...

Baden-Powell en su obra *Escultismo para Muchachos* nos presenta el asunto del envío de mensajes de Morse y semáforo (tras hablarnos de las señales de fuego y humo), con estas palabras textuales...



"Todo Scout debería aprender el código Morse de señales. Puede usarse para enviar mensajes a distancia por medio de puntos y rayas, producidas con banderas, o por sonidos de corneta, o por destello con heliógrafo o linterna eléctrica.

Por su parte, las señales de semáforo se transmiten moviendo los brazos a diferentes ángulos y son mucho más fáciles de aprender. Las letras se forman colocando los brazos a distintos ángulos; pero hay que cerciorarse de que éstos están hechos correctamente. El diagrama muestra los signos tal como los ve el "lector". Quizás en el dibujo aparezcan complicados, pero en la práctica se verá que son más sencillos.

Una vez que sepáis el alfabeto Morse o de semáforo, todo lo que necesitáis es práctica. A un Scout no se le pide que transmita frases largas, o a través de distancias largas o a grandes velocidades; todo lo que se espera de él es que conozca bien el alfabeto, y leer y transmitir correctamente frases o palabras sencillas. Haced cuanto podáis para que cuando tengáis que mandar un mensaje a través de un campo extenso, o de un cerro a otro, vuestro mensaje pueda ser leído con facilidad.



A	H	O	V
B	I	P	W
C	J	Q	X
D	K	R	Y
E	L	S	Z
F	M	T	COMIENZAN NUMEROS
G	N	U	COMIENZAN LETRAS

Las letras del semáforo se forman sosteniendo las banderas y formando ángulos diferentes.

Si deseáis escribir un mensaje cuya lectura intrigue a la mayoría de las personas, escribidlo con caracteres de Morse o semáforo, en sustitución de las letras del alfabeto ordinario. Este mensaje será, sin embargo, fácil de leer a vuestros amigos que entienden de señalización.

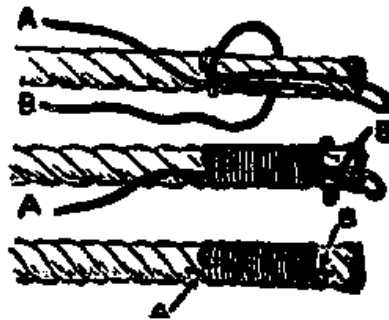
Todos los Guías llevan un silbato, sujeto con un cordón. Deben saber perfectamente las órdenes siguientes y enseñarles a la patrulla de modo que puedan dirigirla con ellas”.

Otros muchos ejemplos de creatividad e innovación nos presentan B-P en Esculismo para Muchachos, que se muestran puntualmente...

“Nudos útiles”

Todo Scout debe saber hacer nudos. Hacer un nudo parece cosa sencilla y, sin embargo, se puede hacer bien mal, por lo que los Scouts deben conocer la forma correcta de hacerlos. Una vida puede depender de un nudo bien hecho.

Un nudo bien hecho es aquel capaz de resistir cualquier tirón y que, sin embargo, pueda deshacerse con facilidad. Un nudo mal hecho es aquel que, cuando tiene que resistir a una fuerza que tire de él, se deshace y cuando se trata de deshacerlo, se liga tan fuertemente que no hay manera de desbaratarlo...



Para evitar que una cuerda se deshilache en su cabo, hay que hacer un amarre especial. Colóquese un cáñamo con una lazada a lo largo del cabo de la cuerda. Después dé vuelta a la punta más larga B, una y otra vez alrededor de la cuerda, hasta llegar medio centímetro del extremo, estirando A con fuerza, pero sin dar tirones, para que no se reviente. Este lleva a B contra las vueltas anteriores y debajo de ellas, hasta hacer desaparecer, por lo menos, la mitad de esta punta del cáñamo.

Finalmente, córtese el sobrante de ambas puntas.

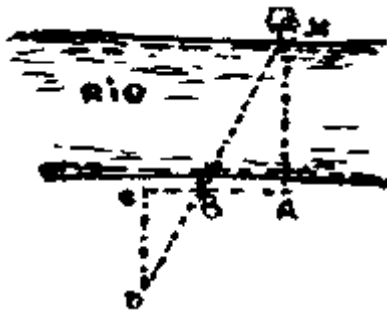
Juzgar distancias

Todo Scout debe ser capaz de calcular distancias, desde un centímetro hasta un kilómetro y más.

Si recordáis vuestras propias medidas con precisión, esto os ayudará a medir otras cosas. También es útil hacer ranuras en el bordón, a intervalos de un centímetro y diez centímetros, hasta un metro.

En una excursión, las distancias se juzgan por el tiempo durante el cual se ha caminado y la velocidad a que se ha hecho. Por ejemplo, si se ha caminado durante hora y media, se puede calcular que se han recorrido unos nueve kilómetros...

... Los objetos parecen más cerca de lo que en realidad están: cuando les da la luz de lleno; cuando se ven a través de la lluvia o de la nieve; cuando se les ve cuesta abajo, o cuesta arriba en un cerro. Los objetos parecen estar más lejos: cuando están en la sombra; cuando se les ve a través de un valle; cuando el fondo es del mismo color; cuando el que los observa está acostado o de rodillas; cuando hay espejismo.



Trazando dos triángulos, como aparece en el diagrama, se puede determinar el ancho de un río.

Distancia a través de un río

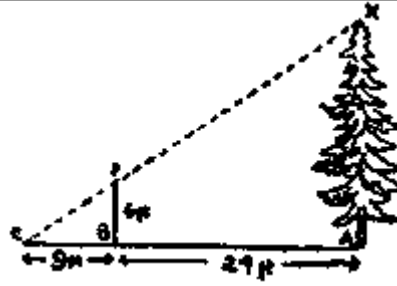
La manera de apreciar distancias a través de un río consiste en fijar un objeto X, tal como un árbol, una roca, etc., en la ribera opuesta a aquella en que se encuentra A (véase el diagrama). Camínese en ángulo recto con respecto a la línea AX unos noventa metros; al llegar a los sesenta, clávese una estaca o colóquese una piedra, B. Al terminar de recorrer la distancia, es decir, treinta metros más adelante de B, en C, dóblese a la derecha y en ángulo recto, camínese tierra adentro, contando los pasos hasta que la estaca y el árbol queden en la misma línea. El número de pasos será igual a la mitad de la distancia entre A y X.

Calculando alturas

Un Scout debe, también, saber calcular alturas, desde centímetros hasta ciertos metros. Debería ser capaz de estimar la altura de una cerca, la profundidad de una zanja, la altura de un terraplén, de una casa, un árbol, una torre, un carro, o una montaña. Esto es fácil cuando se ha adquirido práctica ensayando varias veces, pero es muy difícil enseñarlo en un libro.

Para determinar la altura de un objeto, tal como una casa o un árbol, camínese una distancia de 9 metros y ahí clávese el bordón, dejando en el lugar a otro Scout para que lo sostenga en posición vertical; camínese enseguida un metro más, hasta completar 10. Colóquese el ojo al nivel del suelo en este lugar, y diríjase la vista hacia la copa del árbol mientras el otro Scout mueve la mano a lo largo del bordón, hacia arriba y hacia abajo, hasta que vuestro ojo, su mano y la copa del árbol queden en una misma línea. Mídase sobre el bordón, en decímetros, la distancia del suelo a la mano, y ésta, en metros, será la altura del árbol".



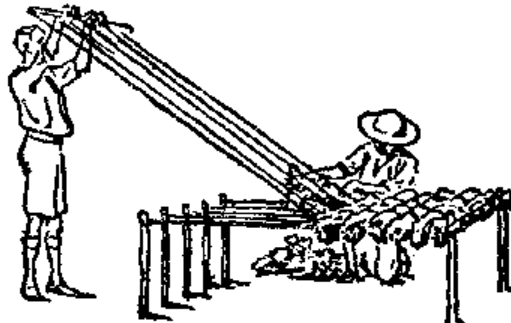


Podéis obtener la altura de un árbol con la ayuda del bordón Scout, marcado en centímetros.

En el libro Escultismo para Muchachos tenemos muchas más propuestas de creatividad e innovación, en su contexto histórico...



Háganse unos cortes en la mitad de la vara, antes de doblarla, para formar las tenazas.



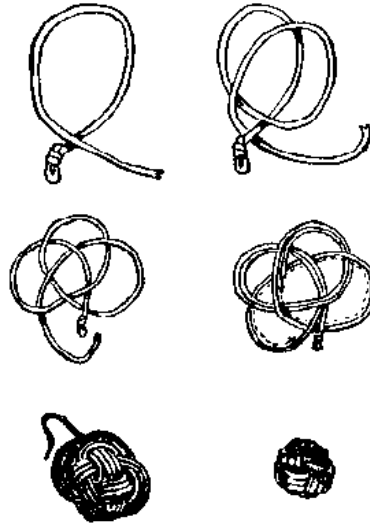
En un telar de campamento es fácil construir un buen colchón de helechos, brezo, paja o juncos.



Se puede hacer pan sin necesidad de horno.
Enrédese la masa alrededor de un palo y cuézase sobre las ascuas.



El bosquimano fabrica un cepillo de dientes sencillo,
desfibrando la punta de una vara seca de quince centímetros de largo.



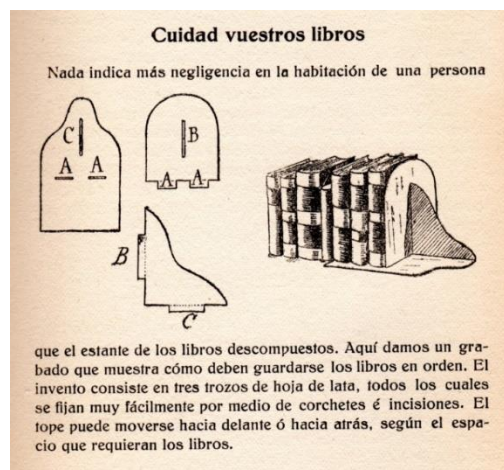
Cómo hacer botones con cordones para zapatos o con correas de cuero. Después de completar 2 ó 3 vueltas, apriétese el nudo tirando de la punta hasta que todas las lazadas estén bien apretadas y córtese la punta sobrante.



La pañoleta Scout puede emplearse para formar un cabestrillo y un vendaje. Haced un vendaje pulcro, metiendo bien la punta, como se ve en el grabado.

*** En 1914 se tradujo del inglés una obra que se popularizó notablemente: LO QUE DEBE SABER EL EXPLORADOR. RECURSO: Este libro se encuentra a disposición para su consulta en EXPO SCOUT.**

En el texto se hacen decenas de propuestas creativas. Extraemos algunas como ejemplo...



No cortar los taponos de corcho

Después de sacar un corcho de una botella, el primero se dilata rápidamente, y cuando se desea colocarlo ocurre que es ya demasiado ancho para ello.

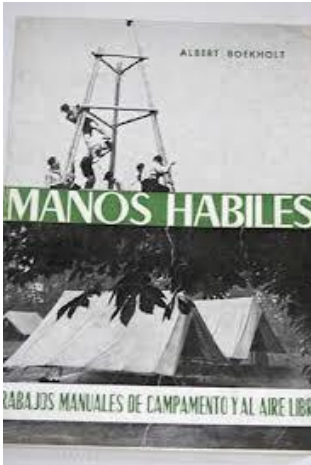


El remedio usual en tales casos es adelgazarlo, recortándole de los lados.

Pero esto rara vez da un resultado satisfactorio, pues el corcho en este caso no ajusta, y no suele tapar bien. Un sistema mejor es colocarlo en el suelo y con el pie encima, rodarlo hacia delante y hacia atrás, ejerciendo sobre él cierta presión. Después de algunos minutos de este persuasivo tratamiento, quedará blando y podrá introducirse sin dificultad en la botella.

Tinta para mensajes

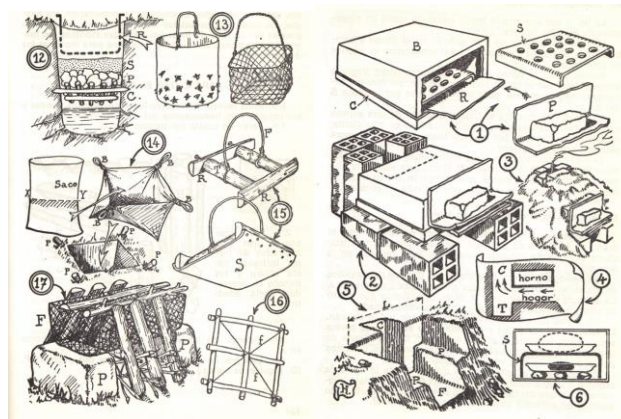
Un explorador ha descubierto otro medio de enviar con seguridad un despacho expuesto á que caiga en manos del enemigo. El mensaje será invisible para todo el que no esté impues-to en el secreto del líquido con que se ha escrito y del modo de revelarlo. Clavad una pluma en una cebolla y apretarla hasia que salga el jugo, y entonces, con la pluma bien mojada en ese jugo, escribid el mensaje. Si el despacho da en manos del enemigo, aparecerá sólo un papel en blanco, pero cuando llega á manos del destinatario, éste, para leerlo no tiene que hacer más que calentarlo al fuego y aparecerá la escritura.



* En 1987 se tradujo del escultismo francés la obra MANOS HÁBILES... Un magnífico manual de creatividad e innovación donde se nos presentan innumerables posibilidades manuales para hacer con madera, a pequeña y gran escala...

RECURSO: MANOS HÁBILES está a disposición para el préstamo en EXPO SCOUT. También se puede descargar en <http://scouts-siv.weebly.com/teacutecnica-scout.html>

Presentamos algunas de las propuestas de este manual que en su momento "hizo furor" en todos los Grupos Scouts españoles...





* Finalmente presentamos una foto de la construcción en madera de Don Quijote y su caballo Rocinante, muestra de creatividad de la delegación española en el 14º Jamboree Scout Mundial, NORDJAMB 75, celebrado en Noruega.

