

Guía para
Relatos
CORTOS



Dirección Nacional de Adultos en el Movimiento Scout
Asociación de Scouts de Venezuela

Guía para
Relatos
CORTOS

Dirección Nacional de Adultos en el Movimiento Scout
Asociación de Scouts de Venezuela

GUÍA PARA RELATOS CORTOS
Dirección Nacional de Adultos en el Movimiento Scout.
Primera Edición, 2015.

Producido por la Asociación de Scouts de Venezuela.
Todos los derechos reservados.

Prohibida la reproducción total o parcial de ésta obra,
de cualquier forma o modalidad.

Colaboradores:

Ydalmis Zerpa
Guillermo Marconi L.
Ricardo Blanco M.

Diseño y montaje:

Amilcar Soler



Prólogo

Estimado Lector, con placer les presento el siguiente trabajo de la Dirección Nacional de Adultos en el Movimiento Scout, con la intención de que lo disfrute y tenga la oportunidad de ponerlo en práctica en momentos de tertulia, de orientación, de reflexión y para darle mayor calidez a las conversaciones y encuentros con las niñas, niños, adolescentes y jóvenes, pero también en reuniones con otros adultos.

La Guía de Relatos Cortos es un documento didáctico que permitirá al lector conocer más y mejor las potencialidades educativas de los relatos, historietas, canciones, lecturas y conversaciones, que realizamos con otras personas, sean grupos numerosos, o pequeños grupos más íntimos, sean niños, adolescentes, jóvenes o adultos.

Es una ayuda para Dirigentes poco experimentados y un sustento metodológico para los que tienen más experiencia, en el sentido de ayudarlos a aprovechar los beneficios del relato, del cuento, de la historia y poder aumentar el contenido educativo de los programas, con una actividad placentera, envolvente y creativa.

La Guía consta de varias secciones; desde las que hablan del valor educativo del relato, las técnicas a emplear, los tipos de relatos, los momentos más propicios para los relatos, los relatos en función de la edad del auditorio, y algunos ejemplos de relatos que pueden ser utilizados en momentos particulares.



No es una colección de historias para ser utilizados de manera ocasional, es un documento que ayudará al lector a comprender la importancia del relato, la metodología, la estrategia, y el poder que puede tener el relato para ofrecer “los Valores y la Cultura” al público que aprecie el relato (parafraseando a los autores)

Los relatos deben ser parte integral de los programas educativos de niñas, niños adolescentes y jóvenes, pero también para eventos con participación de adultos.

En los Programas de Manada, las Historias, son un componente esencial y que logra captar la máxima atención de Lobeznas y Lobatos. En los Programas de Tropa el momento puede ser cualquiera, pero muy especialmente durante los “5 Minutos del Jefe de Tropa”, tiempo en el cual el Jefe de Tropa pone en términos de historia, lo que los adolescentes han aprendido y practicado durante el programa, con énfasis en los Valores, más que en las técnicas. En los Programas de Clan el Relato permite darle sentido a las reflexiones, a las conversaciones, ambientar los proyectos, entre otras.

Pero los relatos tienen mucho más que ofrecer. Las canciones serán más apreciadas, recordadas y educativas, si son precedidas de un relato que genere el ambiente, las ambientaciones de cualquier programa se sustentan en una historieta, relato o lectura, las ceremonias sí se acompañan con un relato generarán un clima de mayor afectividad y compromiso. Las Fogatas, Lamparadas y Veladas son momentos donde una buena historia puede generar un clima mágico, que propicie la atención y la reflexión.

Este Documento nos permite aprender que el Relato no es sólo una actividad de apoyo al programa, sino que perfectamente puede ser el foco central del programa, desprendiéndose de este, otras actividades, como títeres, pintura, discusiones, etc.

El Aire Libre siempre es un espacio ideal para cualquier actividad y en especial para los relatos, pero en algunas oportunidades es



apropiado preparar muy bien el espacio, sea bajo techo o al aire libre, de modo que se potencia el poder del relato.

Los autores, en su labor de compilación, dedican parte de una sesión a exponer sobre la importancia de un espacio adecuado para los relatos.

El Sr. Guillermo Marconi y el Sr. Ydalmis Zerpa, son dos Dirigentes Scouts con muchos años de experiencia en la Asociación de Scouts de Venezuela (ASV), que aceptaron el reto de producir la Guía de Relatos Cortos, por pedido de la Dirección Nacional de Adultos en el Movimiento Scout de la ASV.

El Sr Marconi es Profesor, Dedicado a la Educación a nivel Básico, Medio y Superior, así como a la Coordinación y Dirección Educativa en la Ciudad de Maracay. Dirigente Scout, Especializado en Actividades Educativas para Adolescentes (IMT) Y Director de eventos formativos para Adultos.

El Sr. Zerpa es Supervisor Técnico en Telecomunicaciones, al servicio la Red NGN y Facilitador del área técnica y de gestión humana en CANTV. Especializado en Actividades Educativas para Adolescentes (IMT) Y Director de eventos formativos para Adultos, Miembro del Consejo Nacional Scout.

Ellos han recibido la colaboración en carácter de equipo de revisión de: Liliam Albornoz, Carlos Iglesias, Carlos Rodríguez, Cesar Romero, Nelson Vásquez y Ricardo Blanco Miranda.

Este equipo Profesional y Scout ha compilado un documento que puede ser aprovechado por cualquier adulto que se dedique a las actividades educativas para jóvenes, en las cuales los valores pueden ser ofrecidos a través de la magia envolvente del relato.

En general cualquier persona que tenga como parte de sus intereses la “Educación Divertida” puede disfrutar del presente trabajo.



El Objetivo de la Dirección Nacional de Adultos en el Movimiento Scout de la Asociación de Scouts de Venezuela, era un documento que pudiera dar una orientación al lector sobre la importancia del relato en las actividades educativas.

El producto es un documento inspirador y formativo, que tiene por objeto, facilitar a los Adultos Scouts que puedan realizar mejores programas educativos para jóvenes, apoyándose en el poder del relato como estrategia educativa.

Ricardo Blanco Miranda

*Director Nacional de Adultos
en el Movimiento Scout*



Autores

Guillermo Marconi Larez, original de Maracay, Estado Aragua, Venezuela. Se promesa como Miembro de la Asociación de Scouts de Venezuela (ASV) el 17 diciembre de 1992.

Es Profesor Coordinador del Instituto Los Próceres. Profesor del Instituto Pablo VI, Profesor de Diplomados del IUTAR, Coach y Facilitador de Procesos Gestalticos. Y Director de Formación Scout.

Cuenta con veintiún años de experiencia profesional en el área de educación primaria, secundaria y universitaria. Posee una Maestría en Orientación, Coach certificado PNL y Terapia Gestalt. Especialización en Educación Virtual con el paradigma constructivista, y Especialización en Derechos Humanos.

Doce años como Jefe de Tropa (Formador Especializado en Adolescentes) Comisionado Regional (Scout) de Aragua (Gerencia y Gestión Scout del Estado Aragua). Con un Triple Certificación Internacional de Habilidades Sociales Y Método Scout, de la Universidad Nacional de Costa Rica, La Universidad de Cuba y la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) de Venezuela.



Ydalmis Enrique Zerpa Martínez original de Caracas, Venezuela. Se prometió como miembro de la Asociación de Scouts de Venezuela (ASV) el 8 de mayo de 1978.

Es supervisor y ofrece soporte técnico en cuanto a control y administración de redes de telecomunicaciones NGN de CANTV

Es facilitador para el área técnica y de gestión humana de CANTV.

Siete años como Jefe de Tropa (Formador Especializado en Adolescentes), Jefe de Grupo (Gestión y Gerencia de Grupo Scout) Comisionado de Distrito, Asistente Regional de Metropolitana del área de Recursos Adultos. Comisionado Regional (Scout) de Metropolitana (Gerencia y Gestión Scout del área Metropolitana de Caracas)

Diecisiete años como Director de Formación Scout. Asesor Nacional de Tropa, Parte de la Comisión Nacional de Recursos Adultos. Organizador de eventos multitudinarios para adolescentes (Tropa) a nivel: Distrital, Regional y Nacional. Jefe y Sub Jefe de Campo De Jamboree Mundial (Encuentro Juvenil Internacional o Nacional para adolescentes Scouts) Miembro del Consejo Nacional Scout.



Tabla de contenido

Prólogo
Autores

1. A manera de preámbulo: Un buen Jefe de Tropa	13
2. Introducción.....	15
3. El relato: Su valor educativo en los programas scouts.....	16
3.1. ¿Qué es un relato?:	16
3.2. Características del relato:.....	17
3.3 Valor educativo del relato.....	17
3.4. Elementos del relato:	18
4. Técnicas de narración de un relato.....	20
4.1. Función del narrador:.....	21
4.2. Estrategias del narrador:.....	21
4.3. Técnicas de narración.....	22
5. Géneros de relato.	25
5.1. Clasificación de los relatos según la unidad scout a atender.....	25
5.2 Criterios de selección del relato.....	25
6. El relato como recurso globalizador	27
6.1. ¿Las actividades generan los relatos? ¿Por qué? ¿Cómo?	28
6.2 Ejemplos.....	30
6.2.1. Ejemplo de relato en la Manada	30
6.2.2. Ejemplo de relato en la Tropa	31
6.2.3. Ejemplo de relato en la Clan.....	32



6.2.4. Ejemplo de relato en la Fogata.....	33
Conclusión.....	35
Bibliografía	37

1.

A manera de preámbulo:

Un buen Jefe de Tropa

En momentos de tranquilidad durante las reuniones de la Tropa, o cuando regresaban a casa de una excursión por un sendero agreste, aquel hombre acostumbraba observar a sus muchachos con los ojos entreabiertos. Y veía, no a Pepín con el cabello pajizo al aire, sino a un joven arquitecto, un constructor de hogares que seguía las huellas de su padre; ni al bullicioso “Pellirrojo”, sino a un joven y activo hombre de negocios; ni a “Riqui”, sino al joven dueño de una lechería; ni a Danielito, sino a un joven profesor, alto y reposado. Y pensaba que todos serían así, sí él cumplía bien con su cometido, hombres rectos, serenos y capaces, buenos ciudadanos y buenos vecinos.

¡Sí él cumplía bien con su cometido! A veces resultaba una responsabilidad de peso, que dependía en gran parte de lo que él fuera como persona. Con frecuencia, al regresar de una excursión de la Tropa por el antiguo sendero de la cabaña, sus ojos se clavaban en las cimas de los pinos oscuros y - murmuraba: “Dios mío, ayúdame a hacer lo mejor que yo pueda” Aquel hombre era un buen Jefe de Tropa. Y habla además de otros factores.

Cuando se hizo cargo de la Tropa se propuso, en primer lugar, adquirir un conocimiento general bastante extenso de las

artes de los bosques y de los scouts tal como aparecen en “Escultismo para Muchachos” de Baden-Powell. En segundo lugar, hacerse experto en cuatro de ellas: (1) Organización de campamentos al aire libre, incluyendo el manejo del hacha, la producción de fuego por fricción, y cocinar. (2) Conocimiento de los árboles del distrito. (3) Habilidad para orientarse en el bosque por distintos métodos, incluso las estrellas. (4) Amarres y nudos. Había logrado sus objetivos; y de paso había disfrutado muchísimo haciéndolo. Aquel hombre era un buen Jefe de Tropa. Parte de su éxito consistía en la impresión que les quedaba a los muchachos después de sus conversaciones al final de las reuniones y junto al fuego en la cabaña, impresión producida no tanto por lo que sí había dicho, sino por la forma en que lo había dicho: las charlas sobre el HONOR por quien era indiscutiblemente veraz, sobre la necesidad humana de orientación divina tal y como él la había experimentado en su propia vida...Aquel hombre era un buen Jefe de Tropa. En sus manos estaba seguro cualquier muchacho.

Tomado de **“Los Cinco Minutos del Jefe de Tropa”** de Frank Coobms.

2. Introducción

El relato provoca y estimula la curiosidad de quien los niños y jóvenes; su imaginación; desarrolla su inteligencia; facilita que identifique sentimientos y emociones; da respuesta a sus necesidades; los pone en contacto con su entorno y le ayuda a relacionarse con él.

Para los niños y jóvenes, escuchar un relato bien contado es fuente de placer y de aprendizaje, disfrutan y muestran interés por expresarse con la ayuda de recursos, comparten emociones, sensaciones provocadas por los relato, por ello, se considera al relato como fuente de aprendizaje que produce placer, experiencia, reflexión, relación e interacción, y adquisición de procedimientos adecuados para superar los objetivos educativos.

Las afirmaciones anteriores apoyan la necesidad de integrar en los programas scouts, los relato; por su valor educativo y por el intenso placer y disfrute que expresan y manifiestan los scouts, con esta actividad. El argumentar estas hipótesis es el objetivo prioritario de este tema, y para lograrlo se comienza el desarrollo del mismo aproximándonos a su significado, esto facilitará la investigación y reflexión sobre el contexto del mismo y sus implicaciones; para concretar actividades educativas que tienen como recurso educativo la “magia” del relato.

3.

El relato: Su valor educativo en los programas scouts

El relato es una actividad primordial en la infancia y la adolescencia porque potencia el desarrollo de todas las capacidades del niño, niña y adolescente facilitando que los jóvenes vivan esta situación con gozo, interés y placer. Este hecho, hace del relato una actividad necesaria y fundamental en los Programas Educativos, tanto en el ámbito de la Educación formal (Sistema Escolarizado) como en el ámbito de la Educación no formal (Actividades con contenido educativo organizadas fuera del Sistema Escolar como el Movimiento Scout). Estos beneficios se mantienen para el ser humano en todas las etapas de su vida.

3.1. ¿Qué es un relato?:

Según Aguiar e Silva: *“El relato es una narración breve, de trama sencilla y lineal, caracterizada por una fuerte concentración de la acción, del tiempo y del espacio.”*

En los scouts podemos aportar que es una herramienta esencial que nos permite apuntalar las ideas, principios y valores que debemos compartir en toda actividad scout.

3.2. Características del relato:

- **Narrativo:** está construido a partir de una sucesión de hechos. Se sostiene por la trama, a diferencia de la poesía.
- **Ficción:** aunque en algunos casos puede basarse en hechos reales o ser una ficción de un marcado realismo, un relato debe, para funcionar, recortarse de la realidad.
- **Argumental:** tiene una estructura de hechos entrelazados (acción - consecuencias) en un formato de: introducción-nudo-desenlace.
- **Única línea argumental:** a diferencia de la novela, en el relato todos los hechos se encadenan en una sola sucesión de hechos.
- **Un sólo personaje principal:** aunque puede haber otros personajes, la historia hablará de uno en particular, que es a quien le ocurren los hechos, esto permite a quien escucha el relato identificarse con el protagonista, reforzando el valor educativo y en ocasiones, aunque no es el tema de este documento, el valor terapéutico.
- **Unidad de efecto:** comparte esta característica con la poesía. Está escrito para ser leído de una vez de principio a fin. Si uno corta la lectura, es muy probable que se pierda el efecto narrativo. La estructura de la novela permite leerla por partes.
- **Brevedad:** por y para cumplir con todas las demás características, el relato debe ser breve, no es por nada que en la unidad tropa se le llama “Los 5 minutos del Jefe de Tropa”, en clara afirmación de lo corto del relato: 5 minutos aproximadamente.

Estas características y las definiciones sobre el relato facilitan apreciar su importancia y considerar que tiene un valor educativo intrínseco, además de contener elementos que facilitan este proceso.

3.3 Valor educativo del relato

Los relatos tienen una gran importancia en el desarrollo psicológico del niño, niña y adolescente, así como en la transmisión de una herencia cultural que perdura a través de las genera-

ciones. El valor educativo que el relato se puede resumir en estos aspectos:

- Se logra un ambiente distendido en la actividad scout.
- Se consigue una corriente de confianza entre narrador y escuchas.
- Busca soluciones simbólicas a situaciones que le inquietan en el mundo real.
- Ayuda a asimilar valores y actitudes a través de los personajes.
- Ayuda a proyectar sus miedos y angustias en los personajes.
- Desarrolla la imaginación y el espíritu crítico.
- Desarrolla el lenguaje, no sólo en su aspecto comunicativo sino también en el simbólico, estético y creativo.
- Favorece el desarrollo social en cuanto que le permite comprender roles y valores, además es un medio de transmisión de ideas, de creencias, de valores.
- Es un vehículo de la creatividad, a través de él podrán inventar nuevos relatos o imaginar y crear personajes.
- Pone en contacto a niños y jóvenes con la realidad.
- Favorece momentos de diálogo y encuentros afectivos entre el scout y el adulto y entre el scout y sus iguales.
- Favorece el proceso de evolución de la personalidad del joven.
- Lo inicia en un código moral: Concepto del bien y el mal.

En el relato, intervienen diferentes elementos que potencian su valor educativo ya que favorecen el desarrollo de todas las capacidades del scout. Un breve análisis de los mismos permite comprobar esta afirmación.

3.4. Elementos del relato:

- a. Lingüísticos
- b. Imaginativos.
- c. Ambientales.
- d. Expresivos.

- e. Psicológicos.
 - f. Conductuales-sociales.
-
- a. **Elementos lingüísticos:** Facilitan que el scout ejercite la escucha, la repetición, la retención y la comprensión, organizando de forma lúdica su pensamiento y la construcción de estructuras lingüísticas.
 - b. **Elementos imaginativos:** Los relatos favorecen el desarrollo de la fantasía. Los deseos de los scouts, se ven reflejados en los personajes con los que se identifica de forma inconsciente.
 - c. **Elementos ambientales:** Los aproxima al conocimiento de entornos diferentes, a través del lugar donde acontecen las situaciones y hechos del relato.
 - d. **Elementos expresivos:** Las ilustraciones, la escritura, las canciones y ritmos que se encuentran en algunos relatos, los recursos lingüísticos..., permiten al scout expresar e interpretar lo que éstos le sugieren.
 - e. **Elementos psicológicos:** La identificación de los personajes facilita que los jóvenes vayan conociendo las distintas naturalezas humanas e identificar como se afrontan y solucionan diferentes conflictos. La dualidad del bien y el mal se evidencia de forma cercana. Estimula el desarrollo socio-afectivo, en la medida que los scouts pueden comprender el significado de los valores sociales y humanos, mediante determinadas acciones de los personajes y sus consecuencias.
 - f. **Elementos conductuales-sociales:** Contribuyen al aprendizaje de hábitos de conducta y/o habilidades sociales.

4. Técnicas de narración de un relato

Cuando se habla de contar un relato se está refiriendo a dos formas de hacerlo: *La narración oral libre (contar un relato) y la narración leída (leer un relato)*

En general, los scouts escuchan mucho más atentamente un relato contado más que un relato leído. En el *relato leído*, el dirigente es un transmisor mientras que en el *relato contado* es un verdadero emisor, adquiriendo un papel protagonista que permite una comunicación más interactiva con el receptor.

En el *relato leído* el dirigente hace de intermediario entre el relato y el niño. Esta labor es fundamental ya que la voz del dirigente le transmite un clímax íntimo y afectivo.

En el *relato narrado oral y libre*, el dirigente tiene independencia para modificar y utilizar sus propias palabras y se sirve de múltiples recursos para comunicarse con el scout y enriquece el relato con su aportación personal; creando una atmósfera de *relación encantada* entre el que narra y el que recibe la narración.

4.1. Función del narrador:

¿Cuál es las funciones del dirigente para potenciar el valor educativo del relato?

La función del narrador (dirigente), contando o leyendo un relato hace referencia a expresar los sentimientos de sus personajes y comunicar la impresión de los hechos del medio donde se desarrollan las diversas situaciones, al scout que actúa como receptor.

Un relato bien contado crea una complicidad entre narrador, relato y oyentes, es capaz de movilizar sensaciones y emociones, capaz de invitar a los scouts a participar de la cultura, capaz de recrearse en el hecho literario.

(Consuelo Matías Mateos)

4.2. Estrategias del narrador:

De acuerdo con esta afirmación, para contar un relato, el dirigente necesita utilizar diferentes estrategias, como:

a. Conocer las historias que se van a contar.

Conocerlas significa, tener claros los ejes de la estructura de la narración, y dominar los aspectos lingüísticos relevantes de la historia (repeticiones, onomatopeyas, vocabulario específico, formas de decir, etc.)

b. Crear un ambiente necesario

Para lograr ese momento mágico en el que la presencia de los demás afirma y tranquiliza:

- Escoger espacios diferentes al habitual de las otras actividades.

- El espacio debe ser acogedor, que invite a escuchar el relato.
- Confort situacional: Si el espacio lo permite o lo amerita, sillas de bajo respaldo o cojines organizados en semicírculo.
- Crear la atmosfera necesaria que estimulen la concentración y la atención en el dirigente o narrador.
- Mostrar y transmitir tranquilidad y seguridad.
- El ambiente natural siempre es evocador.

c. Narrar con claridad sin afectación

Logrando plena expresividad:

- Entonación: Tonos claros y matices que capten la atención, como los acentos propios de una nacionalidad o regionalismos.
- Timbre: Sonoridad distinta de cada voz del relato.
- Pausa: Intrigar, desconcertar, sorprender.
- Ritmo: Dado por la velocidad (lento, rápido) o la duración.
- Volumen: Bajo o alto, para vivenciar las situaciones narradas.

d. Colocación adecuada para narrar y escuchar el relato.

- Colocarse frente a los scouts, a su mismo nivel, todos tienen que ver al dirigente.
- Es necesario cuidar mucho el tono de voz, con el que hay que invitar a escuchar algo que ha de resultar especialmente emocionante.

4.3. Técnicas de narración.

¿En que se apoya el dirigente para potenciar el interés, la atención, la escucha y la participación de los scouts?

Los dirigentes, seleccionarán diversas técnicas para narrar un determinado relato, de acuerdo con las características de los scouts, la unidad a la que pertenecen y tipo de actividad a los que va dirigido el relato.

- a.** Adaptación del contenido por abreviación: Suprimiendo o acortando fragmentos poco relevantes, suprimiendo personajes secundarios, resumiendo algunas situaciones... Siempre, sin alterar el sentido básico de la narración y respetando la versión original en lo fundamental.
- b.** Adaptación del estilo literario: La edad de los scouts, sirve de orientación al dirigente sobre las adaptaciones a realizar:
 - Simplificación de las construcciones gramaticales y adaptación del vocabulario empleado.
 - Empleo de diálogos y conversaciones frente a excesivas descripciones.
 - Repetición de algunos elementos para volver a introducir la escena o situación.
 - Resaltar las escenas más interesantes.
 - Introducción de preguntas para recuperar la atención de los scouts.
- c.** Utilización de recursos expresivos: Contar un relato requiere el uso de variados recursos expresivos, tanto lingüísticos como extralingüísticos:
 - Introducir elementos que den expresividad al lenguaje: Cambios de entonación, en el volumen, en el tono y en el timbre de voz, según el efecto que se quiera conseguir.
 - Utilización de onomatopeyas (¡Bim!, ¡Pam! ¡Plas!, Shiii, ¡Boom!, Pan, etc.) repeticiones, silencios y pausas para mantener el suspenso, la intriga, la sorpresa...
 - Cuidar el ritmo narrativo evitando un ritmo excesivamente lento o demasiado rápido.
- d.** Utilizar otros recursos expresivos relevantes para contar el relato: Gestos Y movimientos exagerados de cualquier parte del cuerpo para representar expresiones y situaciones.

- e. Utilización de sonidos y ruidos para resaltar determinadas situaciones e identificar a los personajes.
- f. Incorporación de otros recursos: Incorporación de canciones, música, efectos sonoros para que la narración sea más viva y dinámica; Incorporación de objetos simbólicos que estén relacionados con algún personaje u objeto del relato.
- g. Jugar con los relatos: explorar con los scouts las diferentes posibilidades de jugar con los relatos. Algunas de estas posibilidades pueden ser:
 - Acompañar el relato con imágenes, fotos, y/o otros recursos multimedia.
 - Acompañar el relato con marionetas, o títeres
 - Representar el relato.

Las técnicas de narración utilizadas en el tratamiento de un relato tienen como punto de partida determinar a qué grupo de relato pertenece dicho relato; esto implica, definir el significado de géneros de relato para valorar las implicaciones de esta conceptualización.

5. Géneros de relato.

5.1. Clasificación de los relatos según la unidad scout a atender.

- a. Manada: Historietas
- b. Tropa: 5 Minutos del Jefe de Tropa
- c. Clan: El Relato
- d. Generales:
 - Relato en la Fogata
 - Relato antes de la Canción
 - Ambientación para una actividad específica en cualquiera de las unidades.)

5.2 Criterios de selección del relato.

- a. **Objetivo:** represente el verbo que mueve la acción en un programa de una actividad scout. Ejemplo: Conocer los nudos y amarres de Aventurero
- b. **Tema:** Es el concepto general que gobernara el trabajo del día. Ejemplo: Nudos y amarres.
- c. **Ambientación:** La ambientación de todos los programas y actividades es fundamento esencial del Método Scout. Dotar a todo lo que se haga de una gran carga de ambiente simbólico es lo que hace atractivo el Escultismo, lo que más contribuye a que los Scouts se diviertan con lo que ha-

cen, el gran secreto de su éxito. Toda ambientación Scout tiene una gran carga de simbolismo. Ambientar es crear espacios, escenarios mentales y físicos en los que tenga cabida la simbología y su valor educativo. Ambientar, en su sentido educativo, no consiste solo en decorar o en disfrazarse. El concepto de animación en el tiempo libre desde la óptica Scout conlleva pretensiones pedagógicas, exige misterio, aventura, entretenimiento orientado al servicio del cumplimiento de objetivos educativos. Ejemplo: Piratas y Marineros

- d. Espacio físico:** La naturaleza como espacio primordial, o el local de grupo, la montaña, la playa, el campamento. El espacio define en gran manera la selección del relato, no será lo mismo un cuento para ser narrado al final de una excursión en el Ávila, o en una noche de campamento al 3 día.

6. El relato como recurso globalizador

Las argumentaciones expuestas en este documento valoran al relato como una **actividad** que tiene capacidad educativa por sí misma y se puede deducir que existe una relación muy estrecha entre el relato, y el desarrollo del niño ya que promueve y potencia, en éste, el:

- Descubrimiento de sí mismo.
- Descubrimiento del entorno social
- Descubrimiento y aceptación de otras realidades fuera del marco abarcado por scout

En esta **actividad** *“El niño se encuentra inmerso en una situación que le implica activamente, que le obliga a actualizar conocimientos diversos, a reestructurarlos y enriquecerlos en un proceso que se caracteriza por el gran número de conexiones que establece entre lo que sabe y lo que aprende.”*

Por lo tanto, el relato es un recurso globalizador de la intervención para facilitar por un lado, que los niños o las niñas realicen conexiones entre lo que saben y los nuevos aprendizajes en la narración del cuento, y, por otro, porque a partir de éste, los pequeños pueden realizar **otras actividades**, con diferentes téc-

nicas y recursos, en las que los niños y niñas y los jóvenes se implican y participan de forma activa.

6.1. ¿Las actividades generan los relatos? ¿Por qué? ¿Cómo?

Entre las actividades a desarrollar, a partir del relato, se pueden proponer:

- **El cuadro kilométrico:** Sobre papel continuo se dibujan o pegan los episodios narrados del cuento.
- **Representación de guiño:** Inspirada en el relato.
- **Plástica:** Dibujar el personaje que más les ha gustado para hacer un marca libros
- **Expresión y comunicación:** Adivinar un personaje del relato, expresando sus características. (Expresión oral y/o gestual).
- **Modelado:** Con arcilla, pasta de papel, plastilina u otros materiales construir los personajes del cuento, para inventar otras historias con los mismos personajes.
- **Organización ordenada de las láminas del cuento:** Ordenar en grupos reducidos las láminas que contienen las escenas del relato.

Con esta actividad se pretende:

- Que los scouts relacionen las ilustraciones con los episodios fundamentales del cuento.
- Que interioricen y recuerden el orden en que se suceden los hechos.
- Que tomen la iniciativa y respeten la iniciativa de las demás en la identificación y ordenación de las láminas.
- **Contar el cuento a sus compañeros:** Con esta actividad se pretende que los scouts identifiquen los diferentes personajes y expresen los hechos que han ocurrido, utilizando las fórmulas de comienzo y final de los cuentos.

En las actividades propuestas, los scouts aparecen como protagonistas de sus propios aprendizajes (contando el cuento, señalando e identificando personajes, secuenciando historias...), participando en ellos de forma activa. De este modo se respeta uno de los principios metodológicos propios de la Método: *la individualización de los procesos de aprendizaje*, ya que se proponen diferentes alternativas de trabajo que dan respuesta a las diversas capacidades de niños y jóvenes

Las actividades propuestas, no consisten en hacer cosas a partir del cuento, se desarrollan desde un planteamiento globalizado, porque, como se ha plantado en párrafos anteriores, en estas actividades:

El Scout se encuentra inmerso en una situación que le implica activamente, que le obliga a actualizar conocimientos diversos, a reestructurarlos y enriquecerlos en un proceso que se caracteriza por el gran número de conexiones que establece entre lo que sabe y lo que se le enseña.

En todas estas situaciones, el scout no es consciente de estar aprendiendo vocabulario, a pintar, a modelar... Sus objetivos se relacionan con la resolución de una tarea que exige su participación activa y entusiasta.

6.2 Ejemplos

6.2.1. Ejemplo de relato en la Manada

Unidad	Manada	Tema:	Ley de la Manada
Objetivo general:	Reflexionar con los lobatos que debemos tener la calma suficiente para pensar las cosas y elegir la mejor forma de hacerlas antes de actuar sin sentido	Objetivo específico:	Que el 100% de los lobatos comprendan el significado del artículo: "El Lobato se vence a sí mismo"
Ambientación	La Selva		
Espacio físico:	Zoológico		
<p>El Relato: Hielo en la selva</p> <p>El gran bloque apareció en el centro de la selva una mañana cualquiera. Era un bloque de hielo inmenso, alto como un árbol y grande como cien elefantes, y además, estaba tan frío que nadie se atrevía a acercarse. Pero lo que más intrigó a todos los animales fue el gran tesoro que guardaba en su interior. Tanto, que el propio rey león dijo aquel mismo día que quien fuera capaz de liberarlo, sería su sucesor como rey.</p> <p>No acabó de decir aquello, cuando todos perdieron su miedo al frío y se lanzaron a por el bloque con toda su furia. Bueno, todos menos la comadreja, que se quedó parada un buen rato mirando el bloque, viendo cómo los demás animales montaban un alboroto enorme, todos amontonados. El elefante usaba su trompa como un martillo, hasta que le dio un buen porrazo a un gorila y tuvieron que ir a la enfermería. El tigre clavaba sus garras como una taladradora, pero una vez las clavó tanto, que se enganchó y al sacar la zarpa se le rompieron las uñas. Varias gacelas se dedicaron a chupar el bloque al darse cuenta de que estaba hecho de agua helada, pero con tanto helado les dio un empacho tan grande que ya no querían ni probarlo. Los monos estaban decididos a destrozar el bloque, y lanzaban plátanos y piedras como si fueran ametralladoras, pero dieron tantas pedradas al resto de animales, que tuvieron que suspender sus lanzamientos. Y así siguieron todos, intentando romper el bloque a lo bruto durante todo el día sin ningún resultado. Al paso que iban, y viendo lo lentamente que se deshacía tanto hielo, tardarían más de una semana.</p> <p>Pero justo entonces alguien dijo: - ¡Mirad! ¡Algo se mueve en el bloque!</p> <p>Y era verdad, aunque no se veía bien, algo correteaba en el centro del bloque, junto al tesoro... ¿Estaría vivo el tesoro? ¿Tendría un dueño que vivía allí?</p> <p>¡Nada de eso! Era la comadreja, que al poco apareció junto a los demás con algunas piezas del tesoro. Todos estaban impresionados de ver cómo la comadreja había llegado al tesoro sin destrozar el bloque, y después de felicitarla, les pidiere-</p>			

ron que les contase cómo lo había logrado. Entonces la comadreja contó cómo antes de lanzarse a romper el bloque, se había dedicado a pensar y observar: era un bloque demasiado grande para romperlo a golpes, y tardaría mucho en fundirse por el calor del sol, porque el tesoro estaba en el centro y cerca del suelo, donde no daban los rayos. Y entonces se le ocurrió que podría llegar al bloque por debajo, haciendo un túnel; desde allí hizo un pequeño fuego que comenzó a derretir el hielo rápidamente, ¡y sin apenas esfuerzo pudo llegar al tesoro! Y así fue como la comadreja llegó a ser la reina de la selva, al demostrar a todos que se consiguen más cosas pensando que lanzándose a hacerlas a lo loco.

6.2.2. Ejemplo de relato en la Tropa

Unidad	Tropa	Tema:	Ley Scout
Objetivo General:	Reforzar los principios humanizantes de la Ley y Promesa Scout	Objetivo específico:	Que el 100% de los scouts comprendan el significado del artículo: "El scout es amigo de todos y hermano de cualquier otro scout"
Ambientación	Una batalla entre dos antiguos reinos		
Espacio Físico:	Local de Reunión		
<p>El Relato: La Espada Pacifista.</p> <p>Había una vez una espada preciosa. Pertenecía a un gran rey, y desde siempre había estado en palacio, participando en sus entrenamientos y exhibiciones, enormemente orgullosa. Hasta que un día, una gran discusión entre su majestad y el rey del país vecino, terminó con ambos reinos declarándose la guerra. La espada estaba emocionada con su primera participación en una batalla de verdad. Demostraría a todos lo valiente y especial que era, y ganaría una gran fama. Así estuvo imaginándose vencedora de muchos combates mientras iban de camino al frente. Pero cuando llegaron, ya había habido una primera batalla, y la espada pudo ver el resultado de la guerra. Aquello no tenía nada que ver con lo que había imaginado: nada de caballeros limpios, elegantes y triunfadores con sus armas relucientes; allí sólo había armas rotas y melladas, y muchísima gente sufriendo hambre y sed; casi no había comida y todo estaba lleno de suciedad envuelta en el olor más repugnante; muchos estaban medio muertos y tirados por el suelo y todos sangraban por múltiples heridas...</p> <p>Entonces la espada se dio cuenta de que no le gustaban las guerras ni las batallas. Ella prefería estar en paz y dedicarse a participar en torneos y concursos. Así que durante aquella noche previa a la gran batalla final, la espada buscaba la forma de impedirla. Finalmente, empezó a vibrar. Al principio emitía un pequeño zumbido, pero el sonido fue creciendo, hasta convertirse en un molesto sonido metálico. Las espadas y armaduras del resto de soldados preguntaron a la espada del rey qué estaba haciendo, y ésta les dijo:</p>			

- **“No quiero que haya batalla mañana, no me gusta la guerra”.**
- **“A ninguno nos gusta, pero ¿qué podemos hacer?”.**
- **“Vibrad como yo lo hago. Si hacemos suficiente ruido nadie podrá dormir”.**

Entonces las armas empezaron a vibrar, y el ruido fue creciendo hasta hacerse ensordecedor, y se hizo tan grande que llegó hasta el campamento de los enemigos. Cuyas armas, hartas también de la guerra, se unieron a la gran protesta.

A la mañana siguiente, cuando debía comenzar la batalla, ningún soldado estaba preparado. Nadie había conseguido dormir ni un poquito, ni siquiera los reyes y los generales, así que todos pasaron el día entero durmiendo. Cuando comenzaron a despertar al atardecer, decidieron dejar la batalla para el día siguiente.

Pero las armas, lideradas por la espada del rey, volvieron a pasar la noche entonando su canto de paz, y nuevamente ningún soldado pudo descansar, teniendo que aplazar de nuevo la batalla, y lo mismo se repitió durante los siguientes siete días. Al atardecer del séptimo día, los reyes de los dos bandos se reunieron para ver qué podían hacer en aquella situación. Ambos estaban muy enfadados por su anterior discusión, pero al poco de estar juntos, comenzaron a comentar las noches sin sueño que habían tenido, la extrañeza de sus soldados, el desconcierto del día y la noche y las divertidas situaciones que había creado, y poco después ambos reían amistosamente con todas aquellas historietas.

Afortunadamente, olvidaron sus antiguas disputas y pusieron fin a la guerra, volviendo cada uno a su país con la alegría de no haber tenido que luchar y de haber recuperado un amigo. Y de cuando en cuando los reyes se reunían para comentar sus aventuras como reyes, comprendiendo que eran muchas más las cosas que los unían que las que los separaban.

6.2.3. Ejemplo de relato en la Clan

Unidad	Clan	Tema:	Ley Scout
Objetivo general:	Sensibilizar al clan ante el servicio con niños especiales	Objetivo específico:	Que el 100% de los Rovers sean sensibilizados antes de iniciar un servicio en una casa hogar de niños especiales
Ambientación	Un pueblo en fiestas. Antes de iniciar un servicio a una casa hogar de niños especiales		
Espacio físico:	Local de reunión antes de ir al servicio		
El Relato: El Día del Silencio			
Regal no podía oír nada. Era un niño normal en todo, pero había nacido sordo. Era muy famoso en el pueblo, y todos le trataban con mucho cariño, pero a la hora de la verdad, no le tenían muy en cuenta para muchas cosas. Los niños pensaban que podría hacerse daño, o que no reaccionaría rápido durante un juego sin oír la pelota, y los adultos actuaban como si no fuera capaz de entenderles, casi como			

si hablaran con un bebé. A Regal no le gustaba mucho esto, pero mucho menos aún a su amigo Manuel, que un día decidió que aquello tenía que cambiar. Y como Manuel era el hijo del alcalde, convenció a su padre para que aquel año, en honor de Regal, dedicaran un día de las fiestas a quienes no pueden oír, y durante 24 horas todos llevaran unos tapones en los oídos con los que no se pudiera oír nada.

La idea fue muy bien recibida, porque todos querían mucho a Regal, que durante las semanas previas a las fiestas tuvo que aguantar bastantes miradas de lástima y sonrisas compasivas. Y el Día del Silencio, como así lo llamaron, todos fueron a ponerse sus tapones con gran fiesta y alegría. La mañana estuvo llena de chistes, bromas y risas, pero según fueron pasando las horas, todos comenzaron a ser conscientes de las dificultades que tenían al no poder oír. Pero todo lo que aprendieron sobre lo difícil que era vivir así, no fue nada comparado con el gran descubrimiento del día: ¡Regal era un fenómeno! Como resultaba que ya nadie se fijaba en su sordera, aquel día Regal pudo jugar a todo como cualquier niño, y resultó que era buenísimo a casi todo. Y no sólo eso; Regal tenía una mente clara y ágil y aquel día como nadie tenía la prisa habitual todos pudieron atender a Regal, que era quien mejor se expresaba por gestos. Y todos quedaron sorprendidos de su inteligencia y creatividad, y su facilidad para inventar soluciones a casi cualquier problema. Y se dieron cuenta de que siempre había sido así, y que lo único que necesitaba Regal era un poco más de tiempo para expresarse bien.

Así que el Día del Silencio fue el del gran descubrimiento de Regal, y de que había que dar a todos la oportunidad de demostrar lo que valían. Y para que otros aprendieran la misma lección, desde aquel día, cada vez que alguien visitaba el pueblo le recibían con gran alegría, poniéndole un gran gorro con el que no se podía oír nada.

6.2.4. Ejemplo de relato en la Fogata

Unidad	Tropa	Tema:	Ley Scout
Objetivo general:	Sensibilizar a la tropa con el Principio de Dios	Objetivo específico:	Que el 100% de los scouts hagan contacto con el principio Dios
Ambientación	Noche de Campamento		
Espacio:	Campamento Scout		
<p>El Relato: Huellas en la Arena Al llegar a la fogata (toda esta a oscuras) se comienza a entonar “La Buena Acción”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • CANCIÓN: “Las Estrellas” (La noche llena de estrellas...) • Al terminar la historia y mientras se canta prende el velón que ilumina la señal que dice DIOS. <p>HISTORIA: Una noche soñé que iba caminando con DIOS por la playa, y a medida que caminaba, en el cielo se proyectaban todas escenas de mi vida, las alegrías, las penas, los triunfos y los fracasos</p>			

Al voltear note dos grupos de huellas en la arena que acompañaban a las escenas, una que pertenecían a ÉL y otras a mí.

A medida que caminaba vi, que a las escenas más tristes, a los periodos más bajos de mi vida los acompañaba un solo grupo de huellas.

Molesto cuestioné al SEÑOR:

SEÑOR, dijiste que recorrerías todo el camino conmigo, pero vi que en los tiempos más difíciles de mi vida había un solo grupo de huellas. Cuando más te necesitaba me dejaste solo.

Y el SEÑOR me respondió:

Mi querido hijo, te amo y nunca te abandonarías. Durante esos periodos difíciles en los que había un solo grupo de huellas, precisamente, yo te llevaba cargado...

Conclusión

Ya enrumbándonos al final de la guía hemos querido dejarle dos relatos a modo de conclusión, esperamos que los disfruten

El Maestro Sufí.

El Maestro sufí contaba siempre una parábola al finalizar cada clase, pero los alumnos no siempre entendían el sentido de la misma...

- Maestro - lo encaró uno de ellos una tarde -Tú nos cuentas los cuentos pero no nos explicas su significado-

- Pido perdón por eso - Se disculpó el maestro - Permíteme que en señal de reparación te convide con un rico durazno-

- Gracias maestro- respondió halagado el discípulo.

- Quisiera, para agasajarte, pelarte tu durazno yo mismo. ¿Me permites?-

- Sí. Muchas gracias - dijo el discípulo.

- ¿Te gustaría que, ya que tengo en mi mano un cuchillo, te lo corte en trozos para que te sea más cómodo?-

- Me encantaría... Pero no quisiera abusar de tu hospitalidad, maestro-

- No es un abuso si yo te lo ofrezco. Solo deseo complacerte-

- Permíteme que te lo mastique antes de dártelo-

- No maestro. ¡No me gustaría que hicieras eso!- Se quejó, sorprendido el discípulo.

El maestro hizo una pausa y dijo:

- Si yo les explicara el sentido de cada cuento... sería como darles a comer una fruta masticada-

El Hombre del “Do”

Existe una historia que refleja el sentido del karate. Es una parábola acerca del “Do” (camino) y un hombre insignificante.

Un karateka preguntaba a su Sensei: ¿Cuál es la diferencia entre un hombre del “Do” y un hombre insignificante?

El Sensei respondió: “Cuando el hombre insignificante recibe el primer Dan, corre rápidamente a su casa gritando a todos el hecho. Después de recibir su segundo Dan, escala el techo de su casa, y lo grita a todos”.

Al obtener el tercer Dan, recorrerá la ciudad contándose a cuantas personas encuentre.”

El Sensei continuó: “Un hombre del “Do” que recibe su primer Dan, inclinará su cabeza en señal de gratitud; después de recibir su segundo Dan, inclinará su cabeza y sus hombros; y al llegar al tercer Dan, se inclinará hasta la cintura, y en la calle, caminará junto a la pared, para pasar desapercibido.

Cuanto más grande sea la experiencia, habilidad y potencia, mayor será también su prudencia y humildad”.

Bibliografía

Referencial

1. Literatura Infantil y Juvenil. Minerva Sarabia Jiménez, Revista Digital: Innovación y Experiencia Educativa, N° 14 diciembre 2009. http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/MINERVA_SARABIA_1.pdf (2014)
2. Tema 53: Intervención Socio-comunitaria, Consuelo Matías Mateos, Preparadores de Oposiciones para la Enseñanza 2009 <http://www.preparadores.eu/temamuestra/Secundaria/ISC.pdf> 2014
3. Bravo-Villasante, Carmen. 1959. Historia de la literatura infantil española. Madrid.
4. Bravo-Villasante, Carmen. 1971. Antología de la literatura infantil universal. Madrid.
5. Garralón, Ana. 2001. Historia portátil de la literatura infantil. Madrid
6. Los Cinco Minutos del Jefe de Tropa. Frank Coombs,
7. Teoría de la Literatura” de Aguiar e Silva.

Sugerida:

1. The Prayer of the Frog volumen I y II (la Oración de la Rana): Anthony de Mello (Libro de relatos cortos ideal para auditorios con jóvenes de tropa, clan y adultos, para ser usado por personas con poca experiencia en relatos)
2. El Canto del Pájaro: Anthony de Mello (Libro de relatos cortos, ideal para auditorios con jóvenes en el clan y personas adultas, para ser usado por personas con experiencia en los relatos)
3. Cuentos Sufies: recopilación de relatos y cuentos cortos enmarcados dentro de la cultural del Islam, usados para el desarrollo espiritual (Ideal para auditorio con jóvenes de Manada, Tropa, Clan y adultos, para ser usados por personas con experiencia media en los relatos)
4. Historias y Relatos Zen: son cuentos breves que se caracterizan por su simplicidad y se han utilizado desde tiempos inmemoriales para transmitir conocimientos y sabiduría (Ideal para auditorios de cualquier edad, para ser usados por persona con poca experiencia en relatos)

5. Cuentos para Pensar, Jorge Bucay (Ideal para auditorios con jóvenes en edad de Clan y personas adultas, para ser usados por personas con experiencias en relatos)
6. El Libro de las Tierras Vírgenes: Rudyard Kipling Es una colección de historias que se basan en cuentos de animales de la selva india, que de forma antropomórficas plantea lecciones morales (un narrador con experiencia puede extraer y construir relatos de cada una de esas historias, ideal para niños en edad de manada)
7. Escultismo para Muchachos: Robert Baden-Powell. Un manual de instrucción de buena ciudadanía haciendo vida al aire libre (un narrador con experiencia puede extraer y construir relatos de cada una de esas historias, ideal para jóvenes en edad de tropa)
8. Roverismo hacia el Éxito: Robert Baden-Powell Tiene su inspiración histórica original en los viajes de Odiseo y rescata el espíritu de la caballerosidad de los caballeros de la mesa redonda, busca motivar la permanencia en el movimiento scout de los scouts mayores y promover que el joven encuentre su "Opción" y sea protagonista de su proyecto personal de vida, (un narrador con experiencia puede extraer y construir relatos de cada una de esas historias, ideal para jóvenes en edad de Clan)
9. Dos años de Vacaciones: Julio Verne. Trata sobre un grupo de niños abandonados en una isla desierta que se organizan para sobrevivir. Quince niños sufren un accidente marítimo que los arroja a una isla desierta, donde con inteligencia y valor lograrán afrontar una situación adversa y derrotar a peligrosos malhechores. (Un narrador con experiencia puede extraer y construir relatos de cada una de los capítulos de esta historia, ideal para jóvenes en edad de Tropa)
10. Cartas para Claudia. Jorge Bucay (Ideal para auditorios con jóvenes en edad de Clan y personas adultas, para ser usados por personas con experiencias en relatos)
11. Recuentos para Demián. Jorge Bucay (Ideal para auditorios con jóvenes en edad de Clan y personas adultas, para ser usados por personas con experiencias en relatos)
12. 20 Pasos Hacia Adelante. Jorge Bucay (Ideal para auditorios con jóvenes en edad de Tropa, Clan y personas adultas, para ser usados por personas con experiencias en relatos)
13. Déjame que te Cuento. Jorge Bucay (Ideal para auditorios con jóvenes en edad de Clan y personas adultas, para ser usados por personas con experiencias en relatos)
14. Cuenta Conmigo. Jorge Bucay (Ideal para auditorios con jóvenes en edad de Tropa, Clan y personas adultas, para ser usados por personas con experiencias en relatos)
15. El libro de las virtudes de William J. Bennett. Un tesoro de relatos y

poemas que exaltan los valores que nos hacen mejores personas. En este libro, que alcanzó un éxito extraordinario en todo el mundo, William J. Bennett reunió cientos de textos para hablarnos de las virtudes esenciales: la responsabilidad, el coraje, la compasión, la lealtad, la honestidad, la amistad, la perseverancia, el trabajo, la autodisciplina y la fe. A través de aleccionadoras historias de la Biblia, fábulas, poemas y cuentos de autores célebres como Aristóteles, Robert Louis Stevenson, Sor Juana Inés de la Cruz, León Tolstói, William Shakespeare, Charles Dickens, Walt Whitman, Miguel de Unamuno, Francis Bacon y Oscar Wilde, los lectores descubrirán un tesoro de valores morales, fortaleza y sabiduría que los ayudará a tomar decisiones con generosidad y sentido ético, los impulsará a superar obstáculos y los acompañará en el camino de la vida. Un libro para todas las edades, que servirá de inspiración a los jóvenes y hará reflexionar a los adultos, a quienes les recordará que, a pesar de los impresionantes cambios que han marcado nuestra época, existen virtudes cuyo valor permanece inalterable y que debemos cultivar y transmitir si queremos crecer como personas y contribuir a hacer del mundo un lugar mejor. Un tesoro de relatos y poemas que exaltan los valores que nos hacen mejores personas. En este libro, que alcanzó un éxito extraordinario en todo el mundo, William J. Bennett reunió cientos de textos para hablarnos de las virtudes esenciales: la responsabilidad, el coraje, la compasión, la lealtad, la honestidad, la amistad, la perseverancia, el trabajo, la autodisciplina y la fe. Ideal para Tropa y Clan.

16. El Arte de Combinar el "Si con el No". Ricardo Bulmez
17. La Vida es un Paseo. Ricardo Bulmez
18. Rema tu Propia Canoa. Baden-Powell
19. Me lo Contaron Alrededor del Fuego. ASV, 2005.

