

## Guía para Dirigentes de la Rama Caminantes

**Scouts de Argentina**

## PRESENTACION

*“Estimados Dirigentes de la Rama Caminantes de Scouts de Argentina:*

Esta Guía que hoy tienen en sus manos nació de un mecanismo participativo y vinculante de evaluación, actualización y diseño del Programa de Jóvenes, que contempló la participación de los actores de cada espacio asociativo, desde el Grupo Scout hasta el Nivel Nacional.

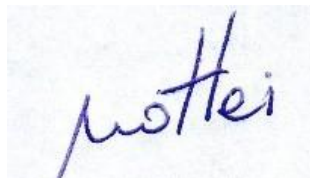
Este mecanismo denominado "INDABAS" planteó una participación progresiva de los distintos niveles, tratando de asegurar la posibilidad de que todos los que conformamos Scouts de Argentina pudiéramos aportar al proceso en forma equitativa y federal.

Las INDABAS se originaron para dar cumplimiento al mandato de la Asamblea Nacional Ordinaria de 1999, ratificado por la Asamblea de 2004. Y es así que, después de la aprobación de la nueva Política de Programa en octubre de 2005 y de acuerdo a lo establecido en ella, se inicia el proceso del cual nació la presente Guía, compaginada con el material surgido de la Indaba Nacional de la Rama Caminantes realizada en Ezeiza los días 13,14 y 15 de octubre de 2007 y posteriormente aprobada por el Consejo Directivo en su sesión del 12 de abril de 2008.

Esta Guía es el fruto del trabajo desinteresado de dirigentes de todos los rincones del país, de distintas edades, de uno y otro sexo, donde cada uno aportó lo mejor de sí a fin de reflejar en ella un programa para la Rama Caminantes fácilmente asimilable y lo suficientemente atrayente para cualquier adolescente de nuestros días sea cual fuere su realidad socio-cultural, aplicando el Método Scout que nos legó B.P..

Este granito de arena intenta ser una herramienta útil en la tarea invaluable que tienen Ustedes, dirigentes, de colaborar con la educación de nuestros adolescentes. Esperamos les sea de provecho para que puedan ofrecerles a los Caminantes un programa que responda a sus necesidades e intereses, que esté de acuerdo a los valores que promueve nuestro Movimiento y que ayude a construir un mundo mejor.

## SIEMPRE LISTO



Gerardo Mattei

Director Ejecutivo



Luis Angel Silvestri

Presidente

## “GUIA PARA DIRIGENTES DE LA RAMA CAMINANTES”

Es una publicación oficial de:

**Scouts de Argentina**

Realizado por:

**Comité Ejecutivo**

**Equipo Nacional de Programa**

©Scouts de Argentina

Libertad 1282 C1012 AAZ

Capital Federal

Los textos e imágenes de este documento

pueden ser reproducidos en todo o en parte con autorización de Scouts de Argentina.



Scouts de Argentina  
es miembro de la  
Organización Mundial  
del Movimiento Scout

## INTRODUCCION

Esta guía para dirigentes de la Rama Caminantes reemplaza los actuales documentos básicos de la rama, apuntes 3 y 6. La misma intenta ser una herramienta de orientación para todos los dirigentes que trabajan en esta etapa abarcando los distintos aspectos relativos al programa de la rama desde sus elementos más esenciales. Sin embargo debemos recomendar especialmente para aquellos dirigentes novatos la lectura de la bibliografía básica del Movimiento Scout, “Escultismo para Muchachos” y “Guía para el Jefe de Tropa” de Baden Powell, y “El Sistema de Patrullas” de Roland Philips ya que los mismos desarrollan conceptos tomadas como punto de partida para el sistema de trabajo en la rama. Así también es necesario complementar esta guía con el Documento Básico de Programa 2 : “Apuntes para el juego scout 2” que desarrolla los conceptos generales del Programa, y los Documentos Básicos 7 : “Ceremonias, Fiestas y Celebraciones” y el 8 “Especialidades”.

Este material nace con el esfuerzo y el trabajo de muchísimos dirigentes que han aportado su experiencia de tantos años de aplicación sobre el terreno con jóvenes de distintas latitudes de nuestro país como también la investigación y profundización de los conocimientos teóricos de nuestro Método, nutriendose con toda la bibliografía existente al respecto. La misma ha logrado conjugar los mejores aportes de las 2 ramas antecesoras a los Caminantes: Los Raiders y Los Scouts Mayores, no podemos dejar de mencionar y reconocer a estas ramas que han dado paso a los Caminantes, sus experiencias y trayectorias convergieron con un cúmulo de bibliografía, tradiciones, actividades y con miles de jóvenes habiendo disfrutado de sus programas, lo cual se encuentra reflejado en los conceptos plasmados en esta Guía, donde se plasma el programa de esta rama heredera de las 2 anteriores, la Rama Caminantes

Teniendo presente estas cuestiones históricas y de bibliografía básica queremos remarcar tal como su título lo indica, que este material es una “Guía”, no es un recetario donde encontrarán 10 pasos infalibles para lograr una Comunidad perfecta, al contrario es un material orientativo donde sugerimos lo que consideramos mejor camino posible que los ayude a ofrecerles a nuestros jóvenes un programa verdaderamente atrayente y formativo a la vez. La misma no supe la formación y capacitación sobre terreno que el dirigente necesita ir adquiriendo donde no puede faltar tampoco el aporte de los viejos Maestros Scouts que han hecho camino antes que nosotros, estos textos son una herramienta más que se debe complementar, como recién dijimos con la práctica, y con la sabiduría de quienes más saben, no por sabios sino por haberlo intentado antes que nosotros.

La guía no agota todos los temas, da un puntapié inicial para cada uno de ellos tratando de dar una idea global de la aplicación del Método para esta edad, y con el tiempo es nuestro anhelo que la dirección de programa pueda ir completandola con otras cartillas afines desarrollando más profundamente los temas que se consideran necesarios, donde seguramente vos como dirigente experimentado podrás realizar tu aporte.

Esperamos que tus Caminantes puedan recibir el provecho que puedas sacarle a este material y poder sentir de esa manera que nuestros adolescentes se sientan más felices y que ellos se contagien del deseo de querer construir un mundo mejor. Buena Suerte.

SIEMPRE LISTO

En nombre de la Indaba Caminante

Comisión de Redacción y Estilo 18 de mayo de 2008

## **CONTENIDO**

1 - LOS JÓVENES DE HOY EN DÍA.....	8
¿POR QUÉ CAMINANTES?.....	8
<b>Caminos de crecimiento y progresión personal...</b> .....	8
<b>Caminos interiores y exteriores que se construyen mutuamente y se resignifican unos a otros...</b> .....	8
<b>Caminos que se transitan actualmente...</b> .....	9
EL DESAFÍO DE SER... EL SER CAMINANTE.....	10
UN PERFIL A GRANDES RASGOS.....	12
CAMINOS QUE OFRECEMOS.....	14
CADA JOVEN ES ÚNICO.....	14
2 - El Método Scout en la Rama Caminantes .....	16
El Método Scout.....	16
Una Promesa y una Ley.....	17
Aprender por la Acción.....	18
Pertenencia a pequeños grupos.....	20
...bajo la guía de adultos... .....	20
Actividades variadas basadas en los intereses de los participantes.....	20
Mayormente al aire libre en contacto con la naturaleza.....	21
3 - EL MARCO SIMBÓLICO EN LA RAMA CAMINANTES.....	22
NUESTRO MARCO SIMBÓLICO: “LA AVENTURA DEL DESCUBRIMIENTO” .....	22
<b>EMPRENDIENDO LA AVENTURA DE DESCUBRIR Y DESCUBRIRSE</b> .....	23
LA AVENTURA DEL DESCUBRIMIENTO, CLIMA MOTIVADOR PARA LA VIDA DE GRUPO DE LOS CAMINANTES. ....	24
<b>La Aventura del Descubrimiento, una forma de aprender en el servicio</b> .....	24
<b>La Comunidad de Caminantes... un lugar de encuentro</b> .....	25
<b>La Comunidad de Caminantes... un nombre</b> .....	25
LOS SÍMBOLOS EN LA COMUNIDAD DE CAMINANTES .....	25
<b>Los símbolos importantes</b> .....	26
Las acciones del marco Simbólico. ....	29
<b>¿Cuáles son los principales momentos fuertes?</b> .....	29
La regionalización de los símbolos.....	32
Las tradiciones de la Comunidad de Caminantes .....	33
4 - EDUCACIÓN EN VALORES EN LA RAMA CAMINANTES .....	35
¿QUÉ SON LOS VALORES?.....	36
EDUCACIÓN EN VALORES EN LOS CAMINANTES .....	36
<b>TRES PUNTOS DE PARTIDA PARA LA EDUCACIÓN EN VALORES</b> .....	36
<b>ELEMENTOS QUE CONTRIBUYEN A DESCUBRIR Y ASUMIR UN ESTILO DE VIDA</b> .....	37
LOS VALORES EN EL MOVIMIENTO SCOUT.....	39

<b>ELEMENTOS ESENCIALES PARA EL DESCUBRIMIENTO DEL ESTILO DE VIDA SCOUT EN LOS CAMINANTES</b> .....	39
HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS PARA LA EDUCACIÓN EN VALORES EN LOS CAMINANTES.....	41
<b>EL ESPÍRITU SCOUT</b> .....	42
<b>LA CARTA DE MARCHA</b> .....	42
<b>LA PROPUESTA CAMINANTE</b> .....	44
<i>La Propuesta Caminante es la Carta de Marcha de todos los caminantes del país, que cada cierto tiempo se renueva y que marca el norte que orienta su marcha.</i> .....	44
<b>LA HOJA DE MARCHA</b> .....	44
<b>LOS RAIDS</b> .....	44
<i>Rol del dirigente en el descubrimiento del estilo de vida del caminante</i> .....	44
5 - Adelanto Progresivo del Caminante.....	45
<i>La Naturaleza de los Objetivos Educativos</i> .....	45
<b>EL MOVIMIENTO SCOUT PROPONE A LOS JÓVENES OBJETIVOS A LOGRAR</b> .....	45
<b>LOS OBJETIVOS CONSTIUYEN UNA PROPUESTA Y NO PRETENDEN FORMAR MODELOS “IDEALES” DE PERSONAS</b> .....	45
<b>LOS OBJETIVOS EDUCATIVOS SE LOGRAN A TRAVÉS DE TODO AQUELLO QUE LOS JÓVENES HACEN, DENTRO Y FUERA DEL MOVIMIENTO SCOUT</b> .....	46
<b>LOS OBJETIVOS NO SE “CONTROLAN” COMO SI FUERAN PRUEBAS O EXÁMENES</b> .....	47
<b>CONSIDERAMOS DOS TIPOS DE OBJETIVOS: TERMINALES Y PROPIOS DE LA EDAD</b> .....	47
<b>LOS OBJETIVOS EDUCATIVOS TIENEN UNA UNIDAD Y UNA SECUENCIA ENTRE ELLOS</b> .....	48
<b>LOS OBJETIVOS EDUCATIVOS SE PRESENTAN EN ESTE CAPITULO</b> .....	49
<i>La Propuesta de Objetivos</i> .....	49
<b>ÁREA CORPorALIDAD</b> .....	49
<b>ÁREA CREATIVIDAD</b> .....	50
<b>ÁREA CARÁCTER</b> .....	51
<b>ÁREA AFECTIVIDAD</b> .....	52
<b>ÁREA SOCIABILIDAD</b> .....	53
<b>ÁREA ESPIRITUALIDAD</b> .....	54
<i>Las Etapas de Progresión</i> .....	55
<b>LA HOJA DE MARCHA - HERRAMIENTA PRINCIPAL PARA LA PROGRESION PERSONAL</b> .....	56
<b>LAS INSIGNIAS DE PROGRESIÓN SON UN ESTÍMULO Y SE ENTREGAN AL COMIENZO DE UNA ETAPA</b> 58	
<i>Las Especialidades</i> .....	59
<b>TODOS PODEMOS SER ESPECIALISTAS</b> .....	59
<b>¿QUÉ ES UNA ESPECIALIDAD?</b> .....	59
<b>¿CÓMO INCENTIVO A LOS CAMINANTES A LA OBTENCIÓN DE ESPECIALIDADES?</b> .....	60
6 – ORGANIZACIÓN Y FUNCIONES EN LA RAMA CAMINANTES.....	62
<b>ESTRUCTURA EN LA RAMA CAMINANTES</b> ... ..	62

<i>Naturaleza de la estructura en la Rama Caminantes</i> .....	63
<i>La Vida de Grupo</i> .....	63
<i>La pertenencia a pequeños grupos en la Rama Caminantes</i> .....	64
<i>El equipo caminante... la unidad de acción</i> .....	65
<b><i>Los Equipos Caminantes dan vida a la Comunidad.</i></b> .....	66
<b><i>La cantidad de integrantes en un equipo caminante</i></b> .....	68
<b><i>La organización interna del equipo es flexible</i></b> .....	68
<b><i>Posibles roles y tareas internas del equipo caminante</i></b> .....	68
<i>El Consejo de Equipo</i> .....	69
<b><i>El Guía del Equipo como Líder juvenil</i></b> .....	70
<i>La Comunidad de Caminantes... el espacio de encuentro de los equipos</i> .....	70
<b><i>La Comunidad es más que la suma de los equipos.</i></b> .....	70
<b><i>Composición de la Comunidad de Caminantes</i></b> .....	71
<b><i>El gobierno de los jóvenes y adultos...</i></b> .....	73
<i>La Asamblea</i> .....	73
<i>El Consejo de Marcha</i> .....	74
7 - Las actividades educativas .....	76
<b><i>LOS JÓVENES APRENDEN A TRAVÉS DE LAS EXPERIENCIAS QUE OBTIENEN EN LAS ACTIVIDADES</i></b> .....	76
<b><i>CAMPAMENTOS</i></b> .....	79
<b><i>EL RALLY</i></b> .....	80
<i>El Raid en la Rama Caminantes</i> .....	81
<b><i>LOS RITOS DE PASO EN LA ADOLESCENCIA</i></b> .....	81
<b><i>Lo que es y lo que puede llegar a ser el RAID...</i></b> .....	81
<b><i>Elementos a tener en cuenta</i></b> .....	83
<b><i>El Raid de Encuentro:</i></b> .....	84
<b><i>El Raid de Desafío</i></b> .....	84
<b><i>¿Cuántos y Quiénes lo hacen?</i></b> .....	85
<b><i>¿Como preparar los Raids?</i></b> .....	85
<b><i>LAS DESCUBIERTAS</i></b> .....	90
<b><i>¿Qué es una descubierta?</i></b> .....	90
<b><i>La Descubierta dentro del Sistema de Empresas</i></b> .....	91
<i>La Empresa</i> .....	91
<b><i>La Empresa y el Sistema de Equipos</i></b> .....	92
<b><i>La Empresa Caminante y la Progresión Personal</i></b> .....	92
<b><i>Etapas de la Empresa Caminante</i></b> .....	93
<b><i>RECOMENDACIONES Y CONDICIONES PARA EL ÉXITO DE UNA EMPRESA</i></b> .....	99

<b>Misiones de Equipo</b> .....	100
<b>Comisión Ínter equipo</b> .....	101
<b>Expertos en la Empresa</b> .....	101
<b>EL FOGÓN</b> .....	102
<b>SOBRE EL CONTENIDO DEL FOGÓN RECOMENDAMOS LO SIGUIENTE:</b> .....	102
<b>LAS FICHAS DE ACTIVIDADES AYUDAN A ENCONTRAR Y A IMAGINAR ACTIVIDADES</b> .....	103
<b>8 - LA PLANIFICACIÓN PARTICIPATIVA EN LA RAMA CAMINANTES</b> .....	104
<i>La planificación participativa es una herramienta de planificación donde participan adultos y jóvenes.</i> 104	
<b>PLANIFICANDO LA AVENTURA</b> .....	105
<b>UN AÑO DE GRANDES AVENTURAS</b> .....	105
<b>PLANIFICACIÓN DEL CICLO DE PROGRAMA</b> .....	107
<b>9 – EL ROL DEL ADULTO EN LA RAMA CAMINANTES</b> .....	111
<b>ROL DEL DIRIGENTE CAMINANTE</b> .....	112
<b>EL ADULTO</b> .....	112
<b>EL EQUIPO DE ADULTOS:</b> .....	113
<b>EL ROL DEL ADULTO EN LOS ORGANISMOS DE LA RAMA</b> .....	114
<b>EL CONSEJO DE EQUIPO:</b> .....	114
<b>LA ASAMBLEA:</b> .....	114
<b>EL CONSEJO DE MARCHA:</b> .....	115
<b>EL ADULTO Y EL METODO:</b> .....	115
<b>EL ADULTO Y LA Educación en la Fe:</b> .....	116
<b>EL ADULTO Y LA FAMILIA:</b> .....	116
<b>EL ADULTO EN EL JUEGO:</b> .....	116
<b>EL ADULTO Y LA AYUDA EXTERNA:</b> .....	117
<b>COMPROMISO DEL ADULTO CON LA COMUNIDAD DE CAMINANTES</b> .....	117
<b>Bibliografía consultada</b> .....	118

# 1 - LOS JÓVENES DE HOY EN DÍA

*¿Por Qué Caminantes?*

*El Desafío De Ser... El Ser Caminante*

*Un Perfil A Grandes Rasgos*

*Caminos Que Ofrecemos...*

*Cada Joven Es Único...*

## **¿POR QUÉ CAMINANTES?**

Estas primeras hojas pretenden bosquejar a grandes rasgos cómo son los jóvenes de 14 a 17 años. Si desean profundizar sobre la "adolescencia" les sugerimos consultar algunos autores que mencionamos al final del capítulo.

Esperamos encuentren una primera aproximación al perfil de los jóvenes de hoy en día.

## **CAMINOS DE CRECIMIENTO Y PROGRESIÓN PERSONAL...**

La Adolescencia es un tiempo de cambios, de resignificación y redescubrimiento del propio cuerpo, de nuevas relaciones, tiempo de inquietudes, elección e integración de un sistema personal de valores, una etapa donde se apasiona por ideas, ideales e ideologías, un mundo interior convulsionado. Es un tiempo de revisión de todas las ideas que antes eran incuestionables y estos replanteos lo llevan a cuestionar las tradiciones, los mandatos familiares y las instituciones (como la escuela o las autoridades en general).

El futuro debe construirse y para ello es necesario hacerse responsable del camino que emprende. Otros han dejado sus huellas y estas sirven de guía para construir los propios caminos.

La adolescencia es un período de la vida que tiene su propia naturaleza y que presenta enormes posibilidades de desarrollo. El Movimiento Scout se propone acompañar a los jóvenes en esta etapa a través de su programa educativo considerándolos integralmente (en lo biológico, lo psicológico, lo social, lo cultural y sus valores).

## **CAMINOS INTERIORES Y EXTERIORES QUE SE CONSTRUYEN MUTUAMENTE Y SE RESIGNIFICAN UNOS A OTROS...**

Toda descripción de características que haremos en esta publicación se realiza de modo general y, debemos comprender que puede variar sustancialmente dependiendo de la naturaleza de cada joven, de su historia personal y las características familiares, sociales y culturales de la comunidad en donde vive.

Entender la edad de la adolescencia o lo que les pasa generalmente a los jóvenes entre los 14 y los 17 años es entender que ellos viven dos espacios, dos caminos.

Los caminos interiores y exteriores se construyen mutuamente, reflexión y acción constituyen una continua ida y vuelta, dos momentos distintos del mismo proceso. Proceso que si queda en la interioridad es solo fantasía, si queda en la acción termina siendo puro impulso.

Un camino interior y un camino exterior que se resignifican entre sí. El camino interior consiste en descubrir la relación con uno mismo y los cambios que se producen en esta edad. El camino exterior implica el descubrir a los otros, el relacionarse con el mundo y con Dios.



Esta marcha que emprenden los adolescentes conlleva grandes desafíos...

Adecuarse a las transformaciones de su cuerpo y aprender a manejar los cambios biológicos y sentimientos sexuales que acompañan el crecimiento.

Desarrollar y utilizar habilidades propias del pensamiento formal, capacidad de hipótesis, abstracción etc.

Desarrollar nuevas destrezas para enfrentar dificultades: toma de decisiones, solución de problemas y resolución de conflictos.

Identificar y adherir a valores significativos y adecuar a ellos la conducta.

Comprender las relaciones humanas: tener en cuenta al mismo tiempo sus perspectivas y las de los demás.

Identificar y comunicar emociones más complejas y reflexionar sobre ellas.

Establecer amistades estrechas y enriquecedoras, que evolucionen de intereses y actividades compartidas a ideas y sentimientos compartidos.

Forjar los aspectos claves de la identidad y conectarse con personas y grupos a los que se percibe valiosos.

Lograr una interacción con los adultos y establecer con los padres un equilibrio entre autonomía y dependencia.

Ir adquiriendo habilidades que les permitan insertarse en el mundo socio-laboral e incorporar en la personalidad el compromiso con la familia y la comunidad.

Transitar progresivamente hacia una fe personal (desde una fe recibida o desde una búsqueda).

Frente a un adolescente en búsqueda, el Movimiento Scout invita a los voluntarios adultos a conocerlos, comprenderlos, acompañarlos, alentarlos y contenerlos.

### ***CAMINOS QUE SE TRANSITAN ACTUALMENTE...***

Para entender aquellas cosas que les pasan a los jóvenes es necesario conocer su contexto socio-cultural.

Es decir, comprender a los jóvenes en su contexto, en su situación de vida..., saber como se compone su familia, su grupo de amigos, el estudio ó el trabajo, su condición económica, sus necesidades etc.

Se viven situaciones de desamparo que impulsan a los adolescentes a actuar, ante la dificultad de pensar y pensarse.

Perciben una sociedad fragmentada que no ofrece modelos estables que permitan hacer relevo al modelo familiar, generando angustia y una actitud de queja ante la inconsistencia del otro, con pocas oportunidades de reflexión y de actuar en consecuencia.

Son bombardeados permanentes por imágenes, sonidos y nuevos placeres que tapan o anestesian el surgimiento de uno mismo, y la sociedad les sugiere la búsqueda de nuevas experiencias sensibles.

- La imagen adulta que algunos medios de comunicación presentan oscila entre quienes les prestan una escucha ficticia y devaluada y quienes intentan manejarlos autoritariamente. Esta "devaluación" social del rol del adulto produce desorientación.
- Los grupos de pertenencia y referencia que se ofrecen: Algunas tribus urbanas o movimientos culturales son interesantes si en ellos se juegan roles y se adhiere a valores positivos. También lo son otros grupos como los religiosos y ambientales. Mezclados con ellos, se presentan otros grupos que no ofrecen alternativas que le permitan ordenarse en los valores. En estos últimos, las propuestas más comunes oscilan entre una moralina hipócrita imposible de cumplirla y la fusión a grupos masivos a costa de perder la identidad propia.

El joven necesita relaciones de amistad basadas en la confianza recíproca y la comprensión mutua.

También se hace evidente la necesidad de una vida grupal orientada por valores sostenidos por el grupo y el anhelo de un proyecto común compartiendo diversiones, desafíos y emociones.

## **EL DESAFÍO DE SER... EL SER CAMINANTE**

**Hablar de la adolescencia no es algo sencillo, ya que gran parte de las características que comúnmente le asignamos a los adolescentes tienen relación con un grupo cultural determinado, y no podemos decir que ello se constituye en un conocimiento universal válido para cada uno de los sectores sociales de nuestro país habiendo diferencias económicas y culturales muy importantes.**

**El Movimiento Scout invita a los adultos a adentrarse en el mundo adolescente mediante una escucha honesta y una mirada desprejuiciada.**

La adolescencia comienza en la biología pero el Movimiento Scout pone su mirada integralmente sobre los jóvenes: en lo biológico, lo psicológico, lo social, lo cultural y sus valores. Así las modificaciones del propio cuerpo se ven acompañadas de una comprensión más integral de los hechos, la búsqueda de su propia identidad y la convicción de encarar el desafío de un proyecto de vida.

Este camino que se inicia con un crecimiento determinado por la biología y se perfila con la posibilidad de realizar el propio desarrollo tiene su orientación en la construcción de una Identidad posible.

Desde el punto de vista del desarrollo, la gran pregunta del adolescente es ¿Quién soy? ¿Quién quiero ser?

En este camino el adolescente debe encontrar respuestas a tres grandes desafíos para la construcción de su Identidad personal, que tienen que ver con: el modo en el que se va a constituir su sexualidad, cómo enfrentar las pérdidas de la vida, y la asunción de una identificación sociolaboral.

Todos ellos se articulan para dar respuestas a las tres grandes preguntas: ¿Qué es ser hombre o ser mujer?

¿Cómo se enfrentan las pérdidas? ¿Qué es lo que tengo que hacer?

El desafío de ser implica un trabajo personal muy importante, produciéndose momentos de angustia y dolor por todo lo que ello implica. Las ideas, valores y creencias familiares (o del grupo social) suelen ser cuestionados para poder construir las propias ideas, valores y creencias que guíen su actuar y conformen parte de su Identidad.

Generalmente se busca o deposita el problema en determinadas figuras del mundo adulto o del grupo adolescente variando en cada caso la posibilidad de resolución.

Si se deposita el problema lo que ocurrirá es que el adolescente dependerá de la figura de un líder (generalmente autoritario) que le brindará a costa de ahorrarse la angustia y el dolor, una identidad a costa de perder la propia, es mejor ser un "pibe chorro" que no ser nada.

Si no puede encontrar la forma de resolver el problema, los paraísos artificiales vienen como "anillo al dedo" para posponer la resolución del mismo. Así pueden aparecer las dependencias o el consumo de tóxicos como opción.

Cuando existe la posibilidad de resolución puede oscilar entre las dos opciones anteriores, entonces aparece la construcción y deconstrucción de caminos para edificar el propio ser que variará de un adolescente a otro.

La Rama Caminantes a través de su propuesta educativa ofrece una respuesta que ayuda a los jóvenes en el camino de su desarrollo como personas plenas, ofreciéndole la posibilidad de establecer diversas identificaciones constitutivas de la identidad, posibilitando a su vez relaciones de mayor intimidad en el pequeño grupo (equipo) como también relaciones más abiertas con el grupo en general.

Todo ello se hace posible gracias al territorio común que se conforma por medio de la adhesión libre y responsable a la Ley Scout que se convierte en reguladora de las relaciones. La Carta de Marcha construida por la Comunidad de Caminantes asume el papel de "perfil" del grupo adolescente, ordena la convivencia, y genera un lugar en el que se vuelcan los compromisos que cada uno asume consigo mismo y con el grupo.

La Carta de Marcha es una herramienta que permite a los jóvenes definirse cómo son, sus normas de convivencia, cuáles son los desafíos de vivir la Ley Scout en su comunidad y qué significa ser caminante en su barrio, entre otras cuestiones.

El construir y deconstruir caminos e identidades supone la posibilidad de experimentar y experimentarse desde distintos roles, por ello muchas veces cuando distintas personas hablan de un adolescente nos encontramos con distintas versiones, ya que éste se presenta de diversas maneras ante diferentes interlocutores. En este juego el que

se ocupan distintos papeles se pone en marcha la búsqueda del lugar a ocupar en el mundo; es así que caracterizamos la búsqueda como la construcción de caminos que permitan vivir los propios valores, hacer realidad los sueños, comenzar a definir su futura ocupación laboral /profesional y encontrar aquello singular que lo distingue de otros.

Los jóvenes de la Rama Caminantes no son ajenos a esta problemática, y creemos entonces como el decir de Françoise Dolto en su conocido libro **“La causa de los adolescentes”**: **“Un adolescente que tiene proyectos está salvado”**.

El sistema de proyectos – la Empresa caminante- brinda la posibilidad de que chicos y chicas puedan hacer realidad los sueños comunes y vivir los valores que los sostienen como grupo, en algunos casos – en especial en determinados contextos socioculturales. - los proyectos pueden convertirse en posibilidades de iniciarse en una ocupación socio-laboral junto con otros.

La progresión tal como está pensada en esta edad brinda la posibilidad de construirse desde lo más general por medio de los objetivos de las distintas áreas, hasta lo más singular que implica la obtención de especialidades en los Campos en que el joven decide explorar y explorarse.

Los cambios en el propio cuerpo que deja de ser infantil y del rol de niño implica el inicio de un proceso de elaboración de pérdidas que, muchas veces, es de difícil asunción en esa edad. Los límites tienden a desvanecerse y por ello nos encontramos por un lado con la dificultad de orientarse respecto de su edad y por el otro con la vivencia altamente subjetiva del tiempo que provoca entre otras cosas que cuando un padre le pregunta a su hijo “por qué no estás estudiando” éste le conteste “falta mucho para el examen, recién es mañana” o que la quinceañera se encuentre llorando porque la madre le dice que no sabe si le podrá comprar el regalo de los 15 para el cumpleaños de la amiga, 7 meses antes de este cumpleaños.

La cuestión de la posibilidad de asumir las pérdidas y de ordenar los límites que se desvanecen no es una cuestión menor en la Rama Caminantes. “El Principito” de Saint Exúpery decía que “los ritos son necesarios”, y es desde el marco simbólico y las distintas ceremonias, ponemos en escena (y en palabras) aquello que ocurre cuando alguien ingresa a la rama o simplemente lo despedimos recordando lo vivido ya que pasa a formar parte de la rama siguiente.

Por ejemplo, los raids marcan dos cortes temporales y personales sumamente importantes posibilitando el pensarse y proyectarse en momentos distintos de la etapa adolescente.

La duración del Ciclo de Programa depende de la madurez personal y grupal de los jóvenes que integran cada Comunidad de Caminantes. Su implementación permite establecer marcas temporales ni muy cortas ni muy largas. La práctica demuestra que en los ciclos mayores a tres meses puede perderse la motivación por parte de los jóvenes. Los tiempos de espera prolongados para la realización de los sueños -dada la problemática de la temporalidad- generan un efecto negativo.

El “sentimiento de sí” no es un dato menor en el adolescente. Ante la convulsión interna en la que se encuentra uno de los desafíos es construir una autoestima sana que le permita pensarse a sí mismo de forma equilibrada, procurando evitar la oscilación entre la exaltación del “todo lo puedo” y el “no puedo nada”. La complejidad del sentimiento de sí se construye en gran parte dentro del ámbito familiar ya que es en dicho ámbito donde inicialmente se es reconocido en el cumplimiento del ideal familiar y de los distintos logros marcados como importantes. En la adolescencia pasa a ser fundamental para la construcción de una autoestima equilibrada el reconocimiento de la propia singularidad y de los logros personales, esto permite formar una especie de barrera que regule los distintos estados de “puedo todo” y “no puedo nada”

En la Rama Caminantes existe un sistema de reconocimientos muy importante que permite que cada uno de los jóvenes sea reconocido, y a partir de allí colaborar en la construcción de una sana autoestima. Las áreas de crecimiento y la posibilidad de hacer su propio camino a partir de la Hoja de Marcha brinda la posibilidad de ser artífice de sí mismo y de ser reconocido por ello, de aquí se desprende el sistema de insignias de reconocimiento de la progresión personal y las especializaciones.

El Ciclo de Programa implica un reconocimiento de aquello que anda y de lo que no anda culminando con una celebración en la que se reconocen los logros del grupo y de cada uno de los integrantes de la sección.

La asunción de la propia sexualidad es un tema que prácticamente se define en ésta edad ¿qué decimos con esto? Los seres humanos somos seres sexuados, poseemos como el resto de los animales los órganos reproductivos pero a diferencia de ellos no tenemos un programa instintivo que nos indica qué es ser hombre, qué es ser mujer, cómo elegir una pareja. Muchas veces se confunde sexualidad con biología, si bien es importante para los adolescentes el conocer su cuerpo y el del otro sexo, de la misma manera de cómo es la reproducción y las formas de evitar un embarazo, la pregunta de fondo no es biológica sino básicamente humana: ¿Qué soy yo? ¿Hombre o mujer? ¿Cómo se

ama? ¿Podrá alguien amarme? ¿Cómo actúa un hombre? ¿Cómo es una mujer?... preguntas que llevan muchas veces a la inhibición con el otro sexo, la degradación de la vida amorosa, la experimentación, las dudas sobre la propia sexualidad. Se desprende de esto que la problemática de la relación con el otro sexo ocupa una parte importante en la “agenda” del desarrollo de chicos y chicas.

La oferta coeducativa de los caminantes permite en sus diferentes opciones, favorecer la relación entre los distintos sexos, permitiendo mediante el trabajo de Comunidad la interrelación entre chicos y chicas; generando espacios y actividades en los Equipo de acuerdo a las necesidades, gustos y diferencias de género.

## **UN PERFIL A GRANDES RASGOS**

Toda descripción de características a grandes rasgos es relativa por que puede variar en cada joven según su naturaleza, su historia personal y las características de su entorno. Por eso, solo pretendemos describir un perfil general. Siempre y cuando tengamos en cuenta la relatividad de los “conceptos generales”, podemos hacer uso a título de orientación, del conocimiento de algunas características generales de la adolescencia.

### ÁREA CORPORALIDAD:

- ✚ Sobre el final de la adolescencia se va moderando su crecimiento y se armoniza lentamente su figura
- ✚ Paulatinamente se va reorganizando su esquema corporal, en la medida que va tomando conciencia de las variaciones en la dimensión y forma de las distintas partes de su cuerpo.
- ✚ Redimensiona paulatinamente las nociones de su cuerpo en movimiento, en relación con el espacio, el tiempo y los objetos.
- ✚ Se define la sexualidad, en algunos casos la orientación sexual definitiva sufre un leve retraso
- ✚ Su comportamiento pasa por dos momentos, el primero caracterizado por rebeldía y el segundo tiende a la armonización.
- ✚ Oscila entre el cansancio y desgano producto del crecimiento y momentos en que siente el deseo del movimiento y de la actividad física, incluso con gran desgaste, para hacer alarde sus habilidades o de condiciones físicas recientemente adquiridas.

### ÁREA DE CREATIVIDAD:

- ✚ En este ciclo se alcanza el máximo desarrollo del pensamiento: el pensamiento abstracto o formal
- ✚ Puede distanciarse totalmente de los objetos concretos y “reflexionar”
- ✚ Puede adquirir conocimientos nuevos, y usarlos con máxima eficacia
- ✚ Puede razonar mediante hipótesis
- ✚ La realidad puede ser secundaria frente a “lo posible”
- ✚ Los objetos adquieren sentido en función de los valores
- ✚ Puede bajar la atención y el rendimiento, por la problemática afectiva de este ciclo
- ✚ Comienza el gusto por teorizar: filosofía, política, moral, ecología, etc.
- ✚ Comienza a construir su propio marco de ideas, valores, creencias; que darán orden y consistencia a sus decisiones y acciones futuras. Sobre el final del período existe mayor preocupación social
- ✚ Técnicamente puede pensar, crear y desarrollar lo que le interesa o se propone
- ✚ Comienza a definir su vocación
- ✚ Suelen ser creadores de sus propias obras
- ✚ Busca proyectarse a través de sus medios y capacidades, busca apoyo en el grupo

## ÁREA DE CARÁCTER:

- ✚ Mayor autonomía
- ✚ Rechazan los marcos de autoridad, si en ellos no existe diálogo
- ✚ Las nociones de bien y mal son más marcadas y profundas
- ✚ Revisa el marco de valores con el que se venía manejando y lo cuestiona
- ✚ Necesita referentes claros por los que guiarse y frente a los cuales oponerse
- ✚ Requiere de explicaciones certeras y poderosas que lo convenzan
- ✚ Rechaza la autoridad, aunque dialoga con ella

## ÁREA DE AFECTIVIDAD:

- ✚ Fuerte problemática afectiva: independenciam y autonomía de los padres, ajuste sexual, ajuste social, relación de igualdad con sus compañeros, descubrimiento de su identidad y vocación, construcción de un cuerpo de normas y valores...
- ✚ Necesidad de lograr independenciam familiar, lo que los lleva a probarse y demostrar que es capaz de manejarse solo
- ✚ Peligro de “difusión del yo” (como contrario a logro de identidad), que supera apoyándose en el grupo de pares, a través de la intolerancia a las diferencias. Búsqueda de respuestas a “¿Quién soy yo?”
- ✚ Necesita poder compartir, ser acogido en sus emociones, sus dudas, sus sueños y soledades
- ✚ Necesita tomar sus propias decisiones como así también necesita límites
- ✚ Se deja llevar con entusiasmo por el amor y la amistad
- ✚ Primeros noviazgos
- ✚ Tiende a deprimirse frente a los fracasos, por intolerancia y poca resistencia a la frustración
- ✚ Necesita ser acogido y comprendido; mayor inestabilidad. Ambivalencia marcada en su modo de ser. No integra sexo y amor. Requiere de modelos

## ÁREA DE SOCIABILIDAD:

- ✚ Busca su independenciam, quiere escoger sus propios fines y hacer lo que le agrada; por ello es común la rebeldía, la oposición.
- ✚ Se identifica mucho con sus pares. El grupo es su mundo y se adecua a él
- ✚ A diferencia de los ciclos anteriores, tienden a agruparse en forma mixta, si bien los mejores amigos se dan entre personas del mismo sexo
- ✚ Muy crítico respecto del mundo adulto
- ✚ Necesita conocerse mejor, explorando en sus aptitudes y habilidades
- ✚ Si bien el grupo le insume mucho tiempo, también necesita de momentos de quietud y soledad para contemplarse a sí mismo
- ✚ El grupo es su eje y el lente por el cual mira al mundo

## ÁREA DE ESPIRITUALIDAD:

- ✚ Momentos de fuertes dudas y replanteos, pues transita el camino en el que conformará su mundo personal de valores y su concepción del mundo

- ✚ Sus creencias se vuelven más abstractas
- ✚ Fiel a sus ideales, se juega por ellos, especialmente por el amor y la lealtad.
- ✚ Se deslumbra frente al adulto que tiene valores firmes, especialmente la franqueza y la lealtad
- ✚ El adolescente necesita de la religión, pero no de la teología (no acepta dogmas autoritarios ni tampoco autoridad dogmática)
- ✚ Aspiran a que su comunidad de fe se pronuncie frente a situaciones concretas. Si no frecuenta ningún culto no se lo puede catalogar de irreligioso, pues está en búsqueda.

(Extractado y adaptado de "Psicología evolutiva" de Correa –Pizarro – Morales, Asociación de Guías y Scouts de Chile)

## **CAMINOS QUE OFRECEMOS...**

Scouts de Argentina les propone a los adolescentes...

... Ante las imágenes que pasan rápidamente, recortes sin sentido que ignoran una realidad injusta, deshonesto, violenta, individualista, egoísta; acompañarlos en la construcción de nuevos caminos hacia un horizonte posible, erigiendo nuevos sentidos y valores que orienten la acción.

... Frente a una sociedad que muestra a los jóvenes caminos de exclusión que no les ofrecen posibilidades de participación; ofrecemos caminos de encuentro, de unidad en la diversidad en el que cada uno y su historia importan

... Ante una comunidad que entrega caminos sin memoria; ofrecemos la posibilidad de pensarse en una historia común como grupo, pueblo, país y a partir de allí descubrir el lugar a ocupar como agentes transformadores de la sociedad.

... Frente al descrédito de las instituciones, y la necesidad de pertenencia; presentamos la posibilidad de la vida en pequeños grupos donde se compartan los mismos gustos, estilos de vida y valores.

... Frente al desdibujamiento de los ritos de pasaje necesarios; ofrecemos una propuesta educativa en la cual los ritos funcionan como hitos que celebran y señalan el crecimiento de cada joven.

... Ante un mundo adulto que no parece disponer de muchos modelos identificatorios adecuados, y que hace culto de la adolescencia eterna; ofrecemos adultos que se hagan presentes en la vida de los jóvenes en forma positiva y significativa, constituyéndose en modelos de ser, estar y convivir con los demás.

El caminante es un joven con esperanza. Es una esperanza utópica e idealizada pero no es inalcanzable, sino un incentivo a seguir ese camino hacia el horizonte.

Es una esperanza en acción. El caminante es un joven esperanzado con poder alcanzar un futuro posible.

Un futuro que se vuelve posible en la medida en que él mismo se compromete a transformar esa realidad.

El caminante es un joven esperanzado con capacidad para creer y soñar.

Un joven esperanzado de alcanzar la meta soñada, eso que Baden-Powell llamaba construir el Reino de Dios en la tierra, o como decía en su mensaje: "*Dejar el mundo un poco mejor de como lo encontramos*".

**En síntesis, les proponemos a los jóvenes construir juntos caminos nuevos de participación, paz y respeto, justicia, solidaridad, cooperación y honestidad intentando encontrar su lugar en el mundo.**

## **CADA JOVEN ES ÚNICO...**

Todos los adolescentes comparten cierto número de experiencias y problemas comunes. Todos experimentan los cambios físicos y fisiológicos, todos se enfrentan a la necesidad de definir su identidad y trazar su propio camino como personas con un proyecto propio.

El cantante y autor catalán Joan Manuel Serrat en su canción "Horizonte" describe ese camino en el estribillo: "Y cuanto más voy pa' allá, más lejos queda, cuanto más de prisa voy, más lejos se va". Otro poeta, el escritor Eduardo

Galeano, en su libro "Las palabras andantes" habla del camino y la utopía: "Ella está en el horizonte. Me acerco dos pasos, ella se aleja dos pasos. Camino diez pasos y el horizonte se corre diez pasos más allá... ¿Para que sirve la utopía? Para eso sirve: para caminar".

Al final del capítulo te sugerimos algunos libros y manuales que pueden ser útiles para profundizar las características generales descriptas.

Es muy difícil dibujar un perfil de "los jóvenes de hoy en día" sin caer en simplificaciones que pueden resultar generalizaciones superficiales o engañosas. Por eso decimos que conocer las generalidades no es suficiente y es necesario conocer a cada joven.

Para conocer a cada joven y, especialmente a aquellos cuyo crecimiento personal acompañas, es necesario hacerse de tiempo para compartir con cada uno, conocerlos y conocer su entorno, compartir charlas y experiencias con ellos, observar sus reacciones, comprender sus limitaciones, escuchar lo que tienen para decirnos, es decir: ser compañeros de marcha de sus caminos.

Si tenés interés en profundizar los contenidos del capítulo, algunos textos que sugerimos son:

- + ABERASTURY, Arminda. **Adolescencia**. Editorial Kargieman.
- + ABERASTURY, Arminda y KNOBEL, Mauricio. **Adolescencia Normal**. Editorial Paidós.
- + ERIKSON, Erik. **Infancia y soledad**. Editorial Paidós.
- + PIAGET, Jean. **Seis estudios de Psicología**. Editorial Seix Barral.

## 2 - EL MÉTODO SCOUT EN LA RAMA CAMINANTES

*El Método Scout*

*Una Promesa y una Ley*

*Mayormente al aire libre en contacto con la naturaleza*

*Pertenencia a pequeños grupos*

*...bajo la guía de adultos...*

*Actividades variadas basadas en los intereses de los participantes*

*Aprender por la Acción*

### **EL MÉTODO SCOUT**

Según la Constitución de la Organización Mundial del Movimiento Scout - Artículo 3

#### Método

El Método Scout es un SISTEMA de AUTO-EDUCACIÓN PROGRESIVA a través de:

UNA PROMESA Y UNA LEY

APRENDER POR LA ACCIÓN

PERTENENCIA A PEQUEÑOS GRUPOS (por ejemplo la patrulla), INVOLUCRANDO, BAJO LA GUÍA DE ADULTOS, EL DESCUBRIMIENTO Y LA ACEPTACIÓN PROGRESIVA DE RESPONSABILIDAD Y ENTRENAMIENTO HACIA AL AUTO-GOBIERNO TENDIENTE AL DESARROLLO DEL CARÁCTER Y LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS, AUTO-CONFIANZA, CONFIABILIDAD Y CAPACIDAD PARA COOPERAR Y LIDERAR.”

Programas progresivos y estimulantes de ACTIVIDADES VARIADAS BASADAS EN LOS INTERESES DE LOS PARTICIPANTES, incluyendo juegos, habilidades útiles y servicios a la comunidad, teniendo lugar MAYORMENTE AL AIRE LIBRE EN CONTACTO CON LA NATURALEZA.

Nos hemos permitido resaltar algunas frases del texto original del Método Scout, no a fin de parafrasearlo, sino más bien con la finalidad de usar estas frases como base para el desarrollo del capítulo y así ser lo más claros posible.

Tomemos la palabra SISTEMA, obviamente nos habla de que los componentes del Método son INTERDEPENDIENTES para el logro del objetivo que es la AUTO-EDUCACIÓN PROGRESIVA, objetivo éste que está mejor definido en el Capítulo 1 de la Constitución Mundial en su Inciso 2:

PROPÓSITO: El propósito del Movimiento Scout es *contribuir* al desarrollo de jóvenes en el *logro de sus potenciales* físicos, intelectuales, sociales y espirituales como individuos, como ciudadanos responsables y como miembros de su comunidad local, nacional e internacional.



Entonces, podemos decir que el Método Scout es “la herramienta” para cumplir el propósito del Movimiento Scout.

Pero, aún nos están faltando algunos ingredientes en esta receta que ha tenido éxito por casi 100 años y estos ingredientes son los Principios Scout, que se encuentran expresados en la Promesa y la Ley Scout. Si leemos el ARTÍCULO 2 – PRINCIPIOS

El Movimiento Scout está basado en los siguientes principios:

✓ DEBERES HACIA DIOS

Adhesión a principios espirituales, lealtad a la religión que los expresa y aceptación de los deberes que resulten de ello.

✓ DEBERES HACIA LOS DEMÁS

Lealtad a su país en armonía con la promoción de la paz, la comprensión y cooperación local, nacional e internacional

Participación en el desarrollo de la sociedad con reconocimiento y respeto por la dignidad del hombre y por la integridad del medio ambiente.

✓ DEBERES HACIA SI MISMO

Responsabilidad por el desarrollo uno mismo

Hecha esta presentación, pasaremos de lleno a analizar cómo los elementos del Método Scout se encuentran reflejados en la propuesta de Scouts de Argentina para los jóvenes entre los 15 y los 17 años de edad.

Auto-Educación a través de...

## **UNA PROMESA Y UNA LEY**

Cómo dijimos antes, tanto la Promesa como la Ley Scout son, ambas, dos maneras de expresar los Principios Scout.

Ahora bien, uno de los Principios nos habla de DEBERES HACIA DIOS, otro nos habla de DEBERES HACIA LOS DEMÁS y el tercero de DEBERES HACIA SI MISMO. En conjunto nos dan las reglas y los límites con las que nos movemos dentro del Movimiento Scout.

Pero cada uno nos dan, además, pautas para el quehacer cotidiano dentro de la Comunidad. Por ejemplo DEBERES HACIA SI MISMO nos habla de la responsabilidad que tenemos para con nuestro propio desarrollo y por lo tanto, no podemos ser simplemente participantes de éste, debemos ser “protagonistas”. Uno de los elementos que nos permiten hacer esto conciente es la “Hoja de Marcha”, es allí donde plasmamos nuestros

pasos hacia ese desarrollo. Por supuesto que no es el único, pero seguramente es el más evidente. En otro momento lo trataremos con más profundidad.

Pero, veamos esto de cumplir mis DEBERES PARA CON LOS DEMÁS, dentro de la Comunidad Caminante podemos ver dos ejemplos de “demás”: los miembros del Equipo y por supuesto los miembros de la Comunidad. Entonces aquí ya se nos empieza a presentar la interdependencia de los elementos del Método, pues obviamente algo que va a permitir el cumplimiento de estos deberes es la PERTENENCIA A PEQUEÑOS GRUPOS, elemento que trataremos luego con más detalle.

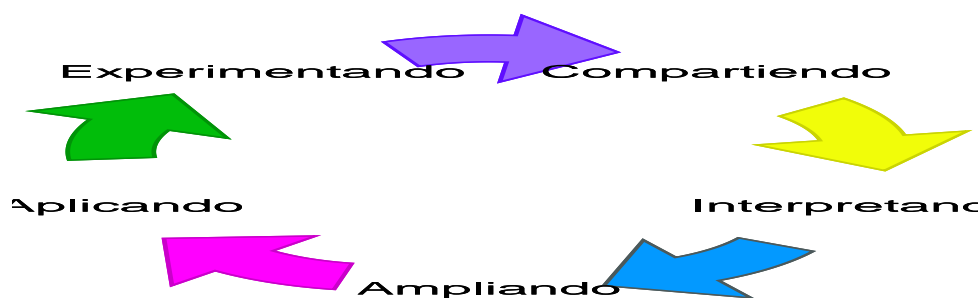
Los anteriores son sólo ejemplos de cómo los Principios están presentes en todo momento de la vida de la Comunidad Caminante.

## **APRENDER POR LA ACCIÓN**

Aprender por la acción no es algo que se refiera solamente al hecho de aprender algo a través de la “práctica”, es algo mucho más profundo y valioso pues se nuevamente tiene que ver con la puesta en práctica de los Principios. Para ayudar en este punto, permítannos referirnos al concepto de *Ciclo de Aprendizaje Vivencial*.

Este concepto se sustenta en cinco etapas que en su conjunto conforman una herramienta educativa.

Estas etapas son:



### EXPERIMENTANDO

Este es el momento del hacer propiamente dicho, es el momento de tomar la arcilla y ver que podemos lograr con ella. Este es el momento donde se genera la información. Es aquí donde se ponen en juego los sentidos, las habilidades y las capacidades. Esta será la “actividad”, el “juego”, la “planificación”, la “discusión”, etc.

### COMPARTIENDO

En esta etapa es tiempo de compartir con otros la información, lo que pasó y lo que sentimos en la etapa anterior. Sí, compartir, pues en el intercambio se obtienen y se brinda información adicional a la ya obtenida por cada uno.

### INTERPRETANDO

Este es el momento de pasar del “qué pasó” al “qué me pasó” y al “qué nos pasó”, esto se refiere a revisar como lo vivido ha afectado la vida de cada uno de los participantes y del grupo como tal. Esta etapa es crítica.

#### AMPLIANDO

En esta etapa, es cuando debe analizarse como se aplica lo vivido, aprendido o experimentado a otros ambientes, situaciones o aspectos de la vida de los participantes. Esta etapa es la que da sentido al Aprender haciendo, pues si no se la trabaja en profundidad, se obtendrán resultados superficiales o poco duraderos.

#### APLICANDO

Esta es la etapa en la que los participantes ponen en juego lo aprendido fuera del ámbito en que lo aprendieron, su vida personal, sus amigos, su familia, su trabajo, etc. Esta etapa es el objetivo del Aprender Haciendo.

Ahora bien, el Aprender por la Acción, tiene algunos prerequisites o condiciones que deben cumplirse previamente para que nos de todo su potencial. Algunos de estas condiciones son:

#### SE DEBE QUERER APRENDER

El individuo debe tener motivos para aprender, y es aquí donde entran conceptos como oportunidad, necesidad, ambiente, etc. Todos estos conceptos se corporizan si el adulto propone situaciones que den incentivo a los participantes. Sin ir más lejos, el campamento realizado en el bosque obliga a agudizar el ingenio para resolver los desafíos que nos propone la naturaleza y esto nos pone en una situación constante de aprendizaje. Nuevamente estamos en presencia de la interdependencia de los elementos del Método Scout, dado que acabamos de mencionar al adulto en su rol de guía y a la naturaleza como ambiente propicio.

#### SE DEBEN VENCER LOS MIEDOS Y LAS DUDAS

Toda situación de aprendizaje genera estos sentimientos, por lo tanto las actividades que se propongan deben ser lo suficientemente desafiantes para crearlos, pero lo suficientemente realizables para permitir vencerlos dentro de la misma.

#### SENTIDO Y PERTINENCIA INMEDIATOS

Toda experiencia de aprendizaje, si se quiere que sea perdurable, debe tener la posibilidad de aplicación inmediata y debe responder a una necesidad sentida y actual.

#### SE DEBE ESTAR EMOCIONALMENTE PREPARADO

Para que una actividad de frutos en plenitud, los participantes deben estar emocionalmente preparados o dicho de otra manera, debe existir un clima de confianza suficiente que permita el error o incluso el fracaso sin humillación. De esta manera los participantes se brindarán plenamente en la actividad y el ambiente será de libertad.

## **PERTENENCIA A PEQUEÑOS GRUPOS**

*“Pertenenencia a pequeños grupos (por ejemplo la patrulla), involucrando, bajo la guía de adultos, el descubrimiento y la aceptación progresiva de responsabilidad y entrenamiento hacia el auto-gobierno tendiente al desarrollo del carácter y la adquisición de competencias, auto-confianza, confiabilidad y capacidad para cooperar y liderar.”*

Otra pieza clave de este mecanismo es la “pertenencia” a pequeños grupos y entiéndase bien, no se habla de simplemente trabajar juntos. Se habla de “pertenecer” a un grupo y por lo tanto tener lazos afectivos con sus miembros, conocer y reconocer sus capacidades, ocuparse y preocuparse por los demás miembros, ser responsable por ellos y ante ellos, etc. Pero, esto no es mágico, no ocurre solamente por que el conjunto de individuos se llame a sí mismos Equipo tal o cual, esto requiere de esfuerzo, momentos convividos, diferencias expresadas, valores compartidos, conocimiento mutuo, aprecio y preocupación. Recién cuando se dan estas características estamos en presencia de la “pertenencia”.

El proceso que conlleva la formación y desarrollo de un grupo hace que todas estas condiciones vayan apareciendo a su tiempo, pero lo que no puede faltar, lo que sin duda son condiciones imprescindibles son “horas compartidas”, “intimidad” y “objetivos comunes”. Si no hay “vida de equipo” no puede haber “pertenencia a pequeños grupos” y por lo tanto todo lo demás expresado en este punto del Método Scout no ocurrirá, pues en su totalidad son sub-productos y frutos de la “pertenencia a pequeños grupos”.<sup>1</sup>

## **...BAJO LA GUÍA DE ADULTOS...**

Otro ingrediente del método y que aunque parezca mencionado a la pasada, es fundamental en el funcionamiento del método. El adulto, no es un convidado de piedra, es que quien guía el proceso. Entiéndase bien, el adulto no es quien guía a los jóvenes, es quien “guía el proceso que permita a los jóvenes encontrar su propio camino”. Es quien colabora con los jóvenes proponiendo actividades que les permitan reconocer el valor de las cosas y por sobre todo los Valores. Es quien se asegura con sus intervenciones de que los jóvenes no pasen por alto alguna de las reglas del juego. No es un árbitro que sanciona la falta, es más bien un consejero que sugiere la búsqueda de la reparación y el aprendizaje del error. Es el adulto el que debe asegurar que los límites correctos sean puestos. Toda esta magia, es el resultado del uso de una galera de la que hace surgir actividades, propuestas adecuadas y pertinentes, señalamientos y oportunidades para que el proceso avance.

El adulto es un actor imprescindible.

## **ACTIVIDADES VARIADAS BASADAS EN LOS INTERESES DE LOS PARTICIPANTES**

A lo largo de esta guía encontrará diversas maneras usadas para lograr esto, pero simplemente a título de ejemplo mencionaremos el Sistema de Empresas.

---

<sup>1</sup> Ver Documento Modelo de Desarrollo Grupal del Modulo de formación 2 - “Liderazgo”

Más allá de la forma o el mecanismo, queremos hacer hincapié en este capítulo en la importancia de:

- 1) **Actividades variadas.** Cuanto más variadas sean las actividades más amplio será el horizonte que los jóvenes puedan percibir y por lo tanto mayor será el campo en el cual puedan desenvolverse. Es responsabilidad de los adultos mostrar aquellas cosas que están más allá del horizonte actual de los jóvenes. Los jóvenes no estarán interesados en actividades que desconocen. Hacérselas conocer es responsabilidad del adulto, cultivarlas será responsabilidad de los jóvenes de acuerdo a sus intereses.
- 2) **Intereses de los participantes.** Todos los jóvenes tienen necesidades y estas, en general, son expresadas a través de sus intereses, algunas veces en forma directa y en otras por contraposición. Entonces, las propuestas de actividades nacerán de estos intereses, pero el adulto deberá asegurarse que todas las necesidades estén cubiertas por las actividades.

El Método no dice que sólo se pueden hacer actividades propuestas por los jóvenes, dice que deben estar basadas en sus intereses, por lo tanto nos habilita y nos invita a completar lo que falte con propuestas del adulto. Aquí la función del adulto es enriquecer la propuesta de los jóvenes.

## **MAYORMENTE AL AIRE LIBRE EN CONTACTO CON LA NATURALEZA**

Aquí el método nos habla del ambiente en el que primordialmente deberían desarrollarse las actividades. Si bien el aire puro es importante para la salud, no es esta la principal razón para esta propuesta.

La naturaleza tiene tres componentes imprescindibles para que el Método Scout funcione:

- ✚ **El desafío.** Como dijéramos en párrafos anteriores, la naturaleza representa el ambiente propicio para el aprendizaje y la creatividad. Continuamente nos presenta desafíos a superar, acertijos que resolver, problemas que solucionar, preguntas para responder. Nos da la oportunidad para ver cuánto hemos crecido, tanto por fuera como por dentro.
- ✚ **La medida.** En la interrelación con la naturaleza podemos saltar de momentos en que nos sentimos poderosos y omnipotentes a momentos en que nos sentimos pequeños e indefensos. Esto ayuda al joven a encontrar su verdadera medida respecto del mundo, de sí mismo y de los demás.
- ✚ **La pregunta.** Sí, la pregunta que más tarde o más temprano surge. Esa pregunta que todos nos hacemos al mirar un firmamento pleno de estrellas por la noche, la fuerza de una cascada, la belleza del arco iris, la sencillez de las flores, la complejidad del ser humano. Tan simple como ¿Cómo llegó todo esto hasta aquí? ¿Quién creó todo esto? ¿Soy yo parte de esto? Entonces... ¿Quién es mi creador? Y a partir de estas u otras preguntas ingresar o adentrarnos en el mundo de lo espiritual, y sin duda de lo religioso.

Pero nuevamente, estas cosas van a ocurrir queramos o no, la verdadera pregunta es ¿la podemos aprovechar? Podemos irnos a dormir rápidamente después de cenar o tomarnos un rato para mirar el cielo acostados sobre el pasto. Podemos apurarnos para llegar temprano o tomarnos el tiempo para apreciar la belleza de un insecto danzando con una flor.

Cuando se habla de la...bajo la guía de adultos..., se habla de el papel que tiene el adulto para hacer que todas estas herramientas se usen correctamente y en el momento oportuno.

## 3 - EL MARCO SIMBÓLICO EN LA RAMA CAMINANTES

*Nuestro Marco Simbólico: “La Aventura Del Descubrimiento”*

*La Aventura Del Descubrimiento, Clima Motivador Para La Vida De Grupo De Los Caminantes.*

*Los Símbolos En La Comunidad De Caminantes*

*Las Acciones Del Marco Simbolico*

*Las Tradiciones De La Comunidad De Caminantes*

*En el Movimiento Scout un marco simbólico es un conjunto de elementos que representan conceptos educativos que promueven los valores del Movimiento Scout, expresados en los Principios, la Ley y la Promesa.*

*Este marco, define un conjunto de símbolos e imágenes que resaltan estos conceptos. En él, se expresa un tema central que orienta un estilo de vida que caracteriza al grupo de edad con el cual estamos trabajando.*

*El marco simbólico abre un espacio en el cual el joven puede sentirse identificado y proyectarse, convirtiéndose de este modo en un estímulo para su crecimiento individual y el de su comunidad.*

### **NUESTRO MARCO SIMBÓLICO: “LA AVENTURA DEL DESCUBRIMIENTO”**

Generalmente resulta difícil explicar el paso existente entre la niñez y la adultez, por eso las distintas culturas construyeron los rituales de pasaje que habitualmente se iniciaban con una marcha, un caminar durante un tiempo mirando el mundo con nuevos ojos, reinventando respuestas a partir de las marcas que cada uno de los iniciados poseía, aceptando los desafíos creando nuevas respuestas y posibilidades. El pasaje de la niñez a la adultez finalizaba en el momento en que la comunidad los consideraba hombres.

Desde la literatura y en este caso llevada a la cinematografía, si han leído “El Sr. De los anillos” o han tenido la posibilidad de ver las películas, podrán ubicar en la figura de Frodo Bolsón a un hobbit como cualquier otro que vivía en la Comarca y que, en un momento de su vida por la emergencia de distintas circunstancias se ve impulsado a iniciar la marcha, en la que recorrerá caminos transitados por otros, que hasta ese momento sólo conocía por medio de los relatos. El camino a transitar se funde con Frodo, quien no inicia su marcha solo sino con amigos con los que había crecido; ellos irán descubriendo y descubriéndose mutuamente.

Desafíos y peligros acechan durante la marcha, aparecen nuevos amigos que forman una Comunidad que está dispuesta a compartir y a enriquecerse mutuamente a partir de las circunstancias que el camino les propone. En un

momento cada uno descubre su propia misión y se aboca a ella para reencontrarse finalmente y emprender cada uno su viaje personal.

En todo caminante, sea este aborigen, una persona de la historia, una creación literaria, podemos decir que el camino y el caminante se funden en un nuevo espacio en el que lo interior y lo exterior entran en profundo diálogo produciendo transformaciones el uno sobre el otro, en un proceso que nos gusta designar como “la aventura del descubrimiento”.

La historia de Frodo y sus amigos; es la historia de cada uno de los caminantes y de cada una de las comunidades caminantes de nuestro país. En la búsqueda y emprendiendo la aventura, el camino se transforma y ellos son transformados... nunca más serán los mismos.

### **EMPRENDIENDO LA AVENTURA DE DESCUBRIR Y DESCUBRIRSE.**

La etapa caminante marca la edad del replanteo y de los comienzos de la construcción responsable de la Identidad y del futuro. Construcción responsable de los Ideales que marcarán de aquí en más la vida del sujeto, construcción responsable del cuerpo con la emergencia de una sexualidad a ser asumida, construcción de la capacidad no sólo de decidir, sino de hacerse cargo de las consecuencias de las decisiones.

Transitar el camino no es lanzarse al vacío, ya que cada caminante es consciente de que existe un inicio y un final, y que entre estos los dos existen distintas referencias que continuamente pondrán en tensión la marcha: La propia historia personal, los peligros del camino, las que son brindadas por la comunidad caminante a partir de los distintos elementos que la constituyen, Dios.

Dentro de la propia historia, al recorrer el camino el caminante se encuentra con las referencias de aquellas cosas que lo han ayudado a crecer y aquellas que no lo han hecho; historias felices que brindan aliento durante la marcha; otras poco felices, de abandonos sufridos de distinta forma que hacen necesario afrontarlas para alivianar el peso que tendrán en la construcción del presente y del futuro.

Los peligros del camino son innumerables, ellos apuntan a evitar el proceso de crecimiento y desarrollo de la propia identidad; algunos se ofrecen como soluciones paradisíacas para evitar el dolor y la responsabilidad que implica hacerse cargo de uno mismo, siendo mucho más peligrosos cuando las marcas de la historia personal son profundas y dolorosas. Dentro de los peligros que encontramos en el camino poca importancia tiene la afiliación a grupos liderados por personalidades fuertes que brindan una Identidad grupal a costa de renunciar a la posibilidad de construir una identidad personal; este tipo de grupos se caracteriza por un marcado fracaso en la adaptación a la convivencia social a través de las normas y de la legalidad lo que lleva a que los miembros asuman conductas delictivas; impulsividad, imposibilidad de planificar un futuro posible, irresponsabilidad persistente, falta de remordimientos e indiferencia ante el daño provocado a los demás, poco cuidado de si mismos y de los demás, son el sello que marcará un destino al margen de las demás personas que conforman la sociedad. Otros peligros que encontramos serán los paraísos artificiales que prometen las drogas y el alcohol, la vivencia de una sexualidad degradada, de los corte del lazo social que implica la “conexión” continua a una PC con la participación en un falso-lazo social que tiene como condición la ausencia del cuerpo del otro, la inserción en el vacío que brinda la catarata de imágenes impulsadas por distintas modas sean mediáticas o no.

En este camino de descubrir y descubrirse, la Comunidad Caminante brinda referencias claras para poder iniciar y concluir la marcha, invitando a los adolescentes a sumarse al desafío de la aventura.

El marco simbólico está constituido por todos aquellos detalles que conforman un ambiente de referencia: el tema central y los símbolos, acciones, imágenes y nomenclaturas de la propuesta educativa para esta edad adolescente, que se inspiran en él. A su vez contribuye a crear una identidad particular para la Rama.

El **marco simbólico** en el cual se inspira la propuesta educativa de la Rama Caminantes es la **aventura del descubrimiento**, en el sentido del descubrimiento **de un camino interior** (el de uno mismo) **y un camino exterior** (el del mundo, de las otras personas) **que se resignifican entre sí**.

Este descubrimiento del camino interior y del exterior tiene varios elementos que lo componen:

- ✚ el ser testimonio (el intento de vivir de acuerdo con la Ley)
- ✚ la marcha hacia una meta y
- ✚ la aventura de ir viviendo junto a sus compañeros de la Comunidad de Caminantes ese descubrimiento de los caminos.

La aventura del descubrimiento" es la que mejor representa el sentimiento de los caminantes. Aquellos que viven la aventura de crecer y desarrollarse en un camino por hacer y en el cual, como todo caminante, viven su raid por la vida como algo único; un raid en donde deben hacer altos en la construcción del camino para descansar y apoyarse en sus compañeros de marcha – jóvenes y adultos - para no aflojar cuando surgen problemas.

Caminantes es aventura. La aventura de descubrirse como artesano de sus propios caminos, la aventura de reconocer, también, los cambios que se dan en nuestros compañeros de marcha, la aventura de ver al mundo con nuevos ojos, la aventura de abrir caminos nuevos: nuevos amigos, una nueva relación con la familia, con Dios...

... En fin, la aventura de vivir con un espíritu aventurero, para llegar a ser hombres y mujeres de bien, buenos ciudadanos como decía Baden-Powell.

- ✚ **Ser Caminantes es vivir la aventura de descubrir:** a sí mismo, al mundo y a Dios, con nuevos ojos.
- ✚ **Ser Caminantes es emprender un viaje por nuestros caminos interiores** en busca de emociones, sentimientos, ideas, creencias. Un camino hacia nuestra espiritualidad, hacia nuestros afectos...
- ✚ **Ser Caminantes es, también, salir al encuentro del otro**, de realidades, de personas diferentes, de lo trascendente.
- ✚ **Ser Caminantes es buscar, descubrir y construir un lugar en el mundo**, integrarse al mundo de forma creativa y liberadora. Sentirse útil en la construcción de una sociedad más auténtica, más justa.
- ✚ **Ser Caminante es también ser compañero de marcha.** El caminante no camina solo. El caminante sueña, proyecta, actúa y crece junto a otros jóvenes y adultos, y junto a Dios, sus compañeros de marcha.
- ✚ **Ser Caminante es comprometerse**, poner el cuerpo y el alma en la marcha. El itinerario de la marcha está orientado por la Ley, la Carta de Marcha y la Propuesta de los Caminantes. Cada joven decide el momento formal en el cual hará pública su intención de vivir el camino con el estilo de vida que le propone el Movimiento Scout.

Los símbolos y las acciones del marco simbólico deben reflejar en la vida de grupo de cada Comunidad de Caminantes esta forma de Ser Caminantes

### **LA AVENTURA DEL DESCUBRIMIENTO, CLIMA MOTIVADOR PARA LA VIDA DE GRUPO DE LOS CAMINANTES.**

***El marco simbólico es parte de la vida de grupo, pero no es toda la vida de grupo. Por lo tanto, debe operar en armonía con todos los otros elementos del Programa. El marco simbólico es un telón de fondo, un referente que enriquece la vida de grupo y apoya la tarea educativa***

### **LA AVENTURA DEL DESCUBRIMIENTO, UNA FORMA DE APRENDER EN EL SERVICIO**

La "Aventura del Descubrimiento" es el medio por el que buscamos lograr un aprendizaje del hábito de servicio a los demás, de amor al prójimo, que es lo que distingue a un caminante de cualquier otro joven.

Para ello el Caminante inicia su marcha como una descubierta que lo interroga en forma continua; impulsado por los valores a los que adhiere libremente acepta el desafío de encontrarse y comprometerse de otra manera con los compañeros de marcha, con su barrio y la comunidad en general.



Nosotros los Scouts, nos acercamos al hermano y compartimos nuestra vida con él de una manera especial, a través del sistema de equipos que se transforma en el medio por el que se comparten las alegrías y tristezas, y a través de él los sueños compartidos se convierten en los proyectos a realizar o impulsar.

La Empresa de Servicio Caminante es la forma que elegimos para dar respuesta a la conmoción interior que provoca mirar el mundo desde los valores Scouts. Tomar conciencia de las necesidades e injusticias que nos rodean genera angustia e impotencia. Se nos hace necesario compartir, crear, construir caminos; y por ello la Empresa Caminante se convierte en una de las posibilidades de elegir en comunidad la forma de “dejar el mundo en mejores condiciones de lo que lo encontramos”, realizando un aprendizaje a través del servicio acorde con las posibilidades de los caminantes, sin apurar los procesos de crecimiento que generalmente por descuido de los adultos tienen como correlato el abandono de los valores por ser vividos como una carga demasiado pesada para ser asumida en esa edad.

### **LA COMUNIDAD DE CAMINANTES... UN LUGAR DE ENCUENTRO**

La Comunidad de Caminantes es un espacio para la comunicación, en ella se escucha y se es escuchado.

Se valoran las opiniones, los deseos y los sueños de cada uno, se establecen relaciones con uno mismo, con los demás y con Dios.

Es un lugar donde los jóvenes aprenden a ser generadores de sus propios sueños, transformándolos en proyectos y actividades para ser vividas, y no consumidores pasivos de ilusiones. Es el lugar donde las cosas que valen la pena ocurren cerca, junto a sus amigos.

Saber convivir implica además de saber escuchar y escucharse, saber acompañar, aceptarse, saber compartir todo, lo agradable y lo desagradable, y saber ayudar a los demás. Todos los conocimientos técnicos que brinda el Movimiento Scout son herramientas para su crecimiento personal cuya finalidad es la ayuda a los demás.

### **LA COMUNIDAD DE CAMINANTES... UN NOMBRE**

La sección, el grupo que todos forman, recibe el nombre de Comunidad de Caminantes.

Lugar privilegiado donde los caminantes inician su aventura de descubrirse con nuevos ojos como artesanos de caminos a construir.

Lugar donde conocer a otros compañeros de marcha en un clima de amistad y camaradería que se logra no por la evasión o ignorancia del conflicto sino por el aprendizaje de cómo enfrentarlo y resolverlo.

La fuerza de la Comunidad de Caminantes radica en que sus equipos no compiten entre sí, sino que buscan superarse a sí mismos y cooperar con los otros buscando el bien común.

Esta educación en la cooperación se vuelve un elemento fundamental del método scout en esta etapa e intenta resistir las tendencias individualistas que la sociedad propone a diario.

Así, por la aplicación del Sistema de Equipos, la Comunidad de Caminantes tiene líderes que conducen a su pequeño grupo al éxito, a través de la cooperación con los otros pequeños grupos.

### **LOS SÍMBOLOS EN LA COMUNIDAD DE CAMINANTES**

En la Comunidad de Caminantes pasan muchas cosas que merecen ser vividas, son cosas que enriquecen nuestra vida y nos ayudan a crecer, a ser mejores personas.

Desde que cada joven asume el Juego que le propone el Movimiento y se suma a cualquier sección del Grupo Scout, cada vivencia que se vive en él se relaciona con algún símbolo, desde la ceremonia de promesa hasta una tarde lluviosa de campamento, compartida con el equipo, con una taza de mate cocido y unas deliciosas tortas fritas.

Para los Scouts, los símbolos representan desafíos aceptados, es decir, representan la vida y el crecimiento.

Así, si bien la insignia mundial representa los lazos de fraternidad que nos unen con la Hermandad Mundial, el nombre del equipo nos recuerda nuestra pertenencia al pequeño grupo.

Los símbolos también pueden representar momentos. La insignia de un campamento le recuerda y le dice a los demás que el que la lleva en su uniforme vivió esa aventura junto a otros, descubrió a otras personas, dio testimonio de su compromiso, le pasaron cosas, se puso a prueba. En resumen, creció.

Los símbolos dan la posibilidad de ser creados continuamente. Así, cuando una Comunidad de Caminantes diseña su insignia o su bandera, elige los colores, los dibujos, los materiales, son los propios jóvenes quienes otorgan identidad a esos símbolos.

En síntesis, es importante que los dirigentes entendamos que los símbolos no son más que representaciones que brindan la oportunidad de demostrar una meta alcanzada, la pertenencia a un grupo, las formas que asumen los afectos.

Debemos aprender a aprovecharlos para desarrollar nuestra creatividad, como otra valiosa herramienta educativa más para el desarrollo de los jóvenes.

### **LOS SÍMBOLOS IMPORTANTES**

Son los que conforman la imagen de la Rama Caminantes a nivel nacional. Son aquellos que, más allá de las adaptaciones de cada región cultural, permanecen, dando un sentido de unidad en la regionalización de nuestra propuesta educativa.

#### **Los símbolos importantes son:**

- ↳ El nombre de la rama
- ↳ Las insignias de la rama y de progresión personal
- ↳ La Propuesta de los Caminantes
- ↳ La Carta de Marcha de la Comunidad de Caminantes
- ↳ La Hoja de Marcha
- ↳ El Libro de la Comunidad de Caminantes
- ↳ El nombre de la Comunidad de Caminantes
- ↳ La base, lugar de encuentro y trabajo de los caminantes
- ↳ Un color y un lema para la rama

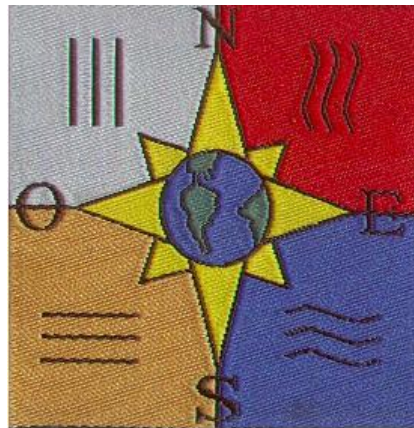
### **EL NOMBRE DE LA RAMA: CAMINANTES**

El nombre de la rama es Caminantes.

Los jóvenes que pertenecen a la Rama Caminantes son llamados caminantes.

Entendemos por caminantes a gente que vivió su vida como un camino permanente en la construcción de un mundo mejor. Gente que luchó por cambiar las injusticias de la sociedad en la que vivía, gente que construyó caminos en su vida, en definitiva, gente que hizo camino, que dejó una huella, que dejó un testimonio de vida.

### **LA INSIGNIA DE LOS CAMINANTES**



**La insignia representa la aventura del descubrimiento de los caminos interiores y los caminos exteriores, que se relacionan entre sí.**

Los caminantes viven la Aventura del Descubrimiento, el apasionante desafío de internarse en un nuevo descubrimiento de sí mismos (caminos interiores), de su entorno -el mundo, comprometiéndose a cuidarlo y respetarlo- y de Dios (caminos exteriores).

La insignia de los caminantes esta representada por el mundo con sus cuatro elementos, estos símbolos tienen una relación y representación directa con los elementos necesarios para la vida, ellos son:

**Aire** este es el elemento del aliento, de la palabra y; es el elemento que contiene los pensamientos, las ideas y la creatividad; en él está la fuerza de la razón. Representado por el color celeste.

**Agua** este es el elemento del que surge la vida, que lava y refresca, que hace crecer y da vitalidad; Por el agua se transforma y se cambian los paisajes, todo ser que entra en contacto con el agua queda limpio, ella regenera y pone vida en toda la creación. Representada por el color azul.

**Tierra** este es el elemento de lo interior, de lo misterioso y lo secreto, de lo que muere para nacer; en ella las formas se han hecho materia, y contiene en sí la belleza del cambio y de lo dinámico como parte de la vida. Representada por el color marrón.

**Fuego** este es el elemento de la iluminación y el esclarecimiento, de la purificación y de la fuerza de la vida, de la salud; él es el que contiene el poder de la fuerza espiritual, es la energía, la pasión y la acción. Representado por el color rojo.

Además, la insignia refleja esa constante búsqueda de sí mismo, y a la vez el salir al encuentro de los otros y de Dios. Esta búsqueda de un rumbo está representada por la rosa de los vientos donde:

- El SUR, es la dirección que marca el crecimiento y la fructificación.
- El NORTE, es la dirección de la renovación, del conocimiento y la sabiduría.
- El ESTE, es la dirección de lo nuevo, de los comienzos, del nacimiento.
- El OESTE, es la dirección de la madurez, de la cosecha y de las recompensas.

También, encontramos el mundo como lugar al cual debemos integrarnos de forma creativa y liberadora. No todos vemos el mundo igual que los demás, y de allí que el mundo representa en la insignia, la diversidad, cómo nuestro crecimiento siempre va de la mano del crecimiento de los otros, representa también, el aporte que, desde cada uno, hace de nuestro mundo un lugar mejor para todos.

## **LA PROPUESTA DE LOS CAMINANTES**

Es un pacto que hacen los jóvenes de todo el país de tirar todos juntos para el mismo lado, es decir, la forma en que traducen el espíritu de la Ley Scout y la Promesa a la edad de los Caminantes.

Es la Carta de Marcha de todos los caminantes del país, que continuamente se renueva y que marca el norte que orienta su marcha.

## **LA CARTA DE MARCHA DE LA COMUNIDAD DE CAMINANTES**

La Carta de Marcha de la Comunidad de Caminantes es una especie de constitución, donde a la luz de la Ley, la Promesa, la Propuesta de los Caminantes y la Fe que cada uno profesa, los jóvenes asumen uno o varios compromisos que guiarán la vida de la sección de año en año. Se convierte en un mapa con el sendero a seguir tal como si fuera una carta geográfica.

## **LA HOJA DE MARCHA DE CADA CAMINANTE... UN PLANTEO DE METAS Y ACCIONES**

La Hoja de Marcha es la forma en que cada caminante expresa las metas que se propone alcanzar.

La Hoja de Marcha refleja el interés del caminante por tomar en sus propias manos su progresión personal, convirtiéndose en artesano de su propio camino.

## **EL LIBRO DE LA COMUNIDAD DE CAMINANTES**

Es el registro histórico que refleja el sentir de la Comunidad de Caminantes su historia y su espíritu.

El Libro de la Comunidad de Caminantes es la memoria viva de la sección como núcleo humano, por eso, no es una simple lista de fechas y lugares.

Es el lugar desde donde se transmite el sentir de la sección y su espíritu a los nuevos que se suman.

Puede ser un libro, un cuaderno o similar, donde la Comunidad de Caminantes registre toda su historia, incluyendo las fotos, los relatos, los recuerdos. También se pueden incluir como anexos: videos, diapositivas, grabaciones de voces, canciones.

## **EL NOMBRE DE CADA EQUIPO Y DE LA COMUNIDAD DE CAMINANTES**

Los adultos deben motivar a los jóvenes para elegir el nombre que más los identifique, pero a la vez, deben orientar esa elección conforme a los principios del Movimiento Scout y a los valores contenidos en la Ley y la Promesa.

El nombre de cada Equipo de Caminantes puede inspirarse en gente que luchó por cambiar las injusticias de la sociedad en la que vivía, gente que construyó caminos en su vida, gente que hizo camino, en lo posible nacionales o latinoamericanos.

También puede ser un lugar al que la marcha del caminante lo lleva o que intenta alcanzar, como la cima de los Andes, por ejemplo.

Todas estas amplias opciones buscan rescatar raíces y revalorizar esos ejemplos de vida que la sociedad individualista olvida a diario.

Al considerar el nombre de la Comunidad de Caminantes deberán observarse las mismas cuestiones

## **LA BASE DE LOS CAMINANTES... LUGAR DE ENCUENTRO Y DE TRABAJO**

Al local de la Comunidad de Caminantes la denominamos la Base, porque es el sitio de donde partirán muchas de las travesías que emprenderán en la aventura del descubrimiento sean los caminos internos o externos, sea como lugar preferencial de encuentro concebido por los jóvenes como el lugar donde se preparan para salir al mundo a dejar las cosas mejor de como las encontraron, o como el lugar donde cada uno desarrolla sus habilidades, donde aplica los conocimientos que fue cargando en su mochila y donde comparte con sus compañeros de marcha los mejores momentos y también los bajones.

Los adultos deben dar especial importancia a las actividades de la Comunidad de Caminantes en la Base, sin caer en el extremo de vivir encerrados entre cuatro paredes.

## EL COLOR DE LA RAMA

Es azul - celeste. Color del cielo y del aire nos remite a los ideales que guían a los caminantes en su andar y a los sueños que los motiva en su crecimiento. Es un símbolo de pertenencia a la rama. Es usado tanto para remarcar todo aquello que le es propio, como para identificar a la rama en el conjunto de la Asociación.

## EL LEMA

El lema es una expresión que resume y recuerda la Promesa y que los jóvenes asumen como compromiso y norma de conducta.

El lema de la Rama Caminantes es **Siempre Listo**.

Es estar preparado para emprender los caminos interiores (deberes para con uno mismo), los caminos exteriores (deberes para con los demás, y el mundo) y los deberes para con Dios que encontramos en ambos caminos a través de lo trascendente que está presente en ellos.

Es estar dispuesto a emprender caminos nuevos, particularmente cuando implican dificultad o un desafío.

Para los caminantes, estar Siempre Listos es asumir el reto de construir caminos nuevos para alcanzar los sueños, de asumir la búsqueda de su propia identidad, es marchar hacia el compromiso solidario a través de la Empresa Caminante.

Para los caminantes el estar Siempre Listo se expresa en una evolución desde la forma de entender la buena acción en la Rama Scouts hacia entender el servicio como participación en la comunidad propia de la Rama Rovers.

Es una actitud permanente de los caminantes es estar dispuestos y preparados a colaborar solidariamente en favor de los demás. Es estar preparado para enfrentar las diversas circunstancias de la vida.

En resumen, es estar Siempre Listo a emprender la marcha.

## **LAS ACCIONES DEL MARCO SIMBÓLICO.**

Son actividades fijas, propias de la rama que tienen un gran valor simbólico, por medio de las cuales manifestamos nuestro compromiso con los valores de la Ley Scout y la Promesa.

Algunos de estas actividades tienen características básicas que son iguales para toda la asociación, otros son propios de cada Comunidad de Caminantes, de cada Grupo Scout y hasta de cada distrito.

## **¿CUÁLES SON LOS PRINCIPALES MOMENTOS FUERTES?**

- ↳ Las Celebraciones de pases (bienvenida y partida)
- ↳ La Promesa y su Tiempo de Meditación
- ↳ Los Raids

- ↳ El Tiempo de Compromiso
- ↳ Las entregas de las insignias de la progresión personal
- ↳ Los momentos de Oración
- ↳ El gesto solidario

## CELEBRACIONES DE PASES

Las fiestas de bienvenida y de partida son actividades donde el joven comparte ese momento tan especial con la Comunidad de Caminantes y con la Unidad Scout o la Comunidad Rover. Lo más importante es que sea una celebración sentida, que se adapte en cada caso a las necesidades del protagonista, las tradiciones del grupo, los recursos con que cuentan, en definitiva, con el contexto particular que hace de cada una un momento único e irrepetible.

## EL TIEMPO DE MEDITACIÓN Y LA PROMESA

El Tiempo de Meditación es el momento previo a la formulación de la Promesa; es un espacio para reflexionar sobre el paso que el caminante dará y los valores que asumirá al formular su compromiso.

Este momento fuerte culmina con la adhesión voluntaria a los deberes para con Dios, la Patria, los demás y consigo mismo.

## LOS RAIDS

Si uno buscara el significado de esta palabra se encontraría con que se refiere a una incursión, un recorrido, un vuelo.

Sin embargo, para nosotros ha ido tomando otro significado caracterizado por dos palabras: Marcha y Reflexión.

Es Marcha en el mismo sentido en que toda nuestra vida es una marcha, con metas y obstáculos, con descansos y desvíos. El Raid simboliza ese avanzar constante con una meta bien clara, que es el compromiso.

Es Reflexión, ya que el joven va a dar un paso, va a tomar una decisión especial, va a asumir un compromiso con su Comunidad de Caminantes y con su vida.

El Raid se presenta como un trayecto a recorrer en clima de reflexión, donde el caminante se encuentra consigo mismo, con los demás, con Dios y con otro compañero en su misma situación.

El Raid es un momento especial, único e irrepetible, como también lo es el caminante que lo realiza, por eso debe prepararse a la medida del joven que lo va a realizar.

La existencia de estos espacios de reflexión se da en la progresión personal del joven desde las ramas anteriores, aumentando en la profundidad y madurez de su alcance de acuerdo al crecimiento del scout, llegando a su plenitud en el Campamento de Soledad en la Rama Rovers.

## EL TIEMPO DE COMPROMISO

El Tiempo de Compromiso es la instancia luego del periodo de descubierta y reflexión sobre los alcances y perspectivas personales, traducidas en acciones concretas, que lleva a cabo cada caminante. Una vez vivido este tiempo de descubrimiento interior y exterior se cierra con un momento fuerte, el tiempo de compromiso, donde cada Caminante asume de una manera formal el compromiso que estará reflejado en su Hoja de Marcha.

## LAS ENTREGAS DE LAS INSIGNIAS DE LA PROGRESIÓN PERSONAL

Estas celebraciones pueden ser compartidas con quien la Comunidad de Caminantes desee. Son momentos fuertes que deben expresar la alegría de la Comunidad de Caminantes por el nuevo paso que da uno de sus miembros en la marcha que caminan juntos hacia su desarrollo y realización como personas.

## LOS MOMENTOS DE ORACIÓN Y REFLEXIÓN

### LA ORACIÓN

Es difícil alcanzar lo que nos proponemos si no contamos con la ayuda de los demás. Mucho mejor aún si es Dios quien nos ayuda.

La oración es una conversación de amigos y, tal como pasa con los amigos, es agradable tener tiempo para conversar y compartir con Dios.

No sólo conversamos para pedir, sino también para ofrecer, dar gracias y alabar.

El caminante, en su aventura de construir caminos nuevos, debe descubrir que puede conversar con Dios cada vez que desee hacerlo, en forma personal o junto a sus hermanos que integran su equipo y su Comunidad de Caminantes y que hay muchas maneras de entablar esta conversación.

Puede hacerlo con palabras o en silencio, cantando y hasta bailando, o contemplando la obra que nos confió Dios en la naturaleza.

Hay algunos momentos en los cuales existe la costumbre de realizar oraciones, como por ejemplo cuando se despierta, cuando se va a dormir, al compartir alimentos, cuando formula su Promesa, cuando empezamos o terminamos una actividad y, en muchos otros momentos más.

Hay otros momentos en los cuales como equipo o como Comunidad, los caminantes oran, donde la oración individual se enriquece como expresión de una comunidad orante, estos momentos son los más fuertes del Marco Simbólico, ya que allí se conjuga la interacción de las tres dimensiones de los principios Scouts: relación conmigo mismo, los demás y nuestra relación con Dios.

Cuando los miembros de la sección oran en común, lo hacen conforme a las pautas de su respectiva confesión y a la Política Religiosa de Scouts de Argentina. En caso de que sean de distintas confesiones la forma de oración interreligiosa debe permitir que cada integrante ofrezca a los demás su forma de expresar su fe, conforme a las pautas de su propia confesión. (Ver Documento: La Animación de la Dimensión Espiritual en Grupos Scouts Heterogéneos en lo Religioso, Enero de 2003, Equipo Nacional de Encuentro Religioso - Scouts de Argentina).

### LA REFLEXIÓN

El Método Scout nos propone una pedagogía basada en el aprender haciendo. La actividad entonces, es un medio para el aprendizaje de competencias tales como actitudes, conocimientos y habilidades útiles para la vida. Pero la actividad se convierte en "activismo" cuando no ofrece oportunidades de reflexión.

"Activismo" es usar la actividad por la actividad misma, es también creer que acción es "correr de aquí para allá", es ignorar que pensar, reflexionar, criticar, evaluar, adorar y orar, también son formas de la acción como medio educativo.

Y es la acción, precisamente, la que nos otorga posibilidades ricas para la reflexión. Reflexionar en

Comunidad, en equipo es una actividad que debiera ocupar parte importante en nuestro cronograma de actividades.

Acción y reflexión son entonces distintos momentos de un mismo proceso educativo. Es educativo porque nos permite ir tomando conciencia progresivamente de nuestro ser y hacer en el mundo, en una situación dada, a la luz de unos valores compartidos.

La reflexión siempre debe estar fundada en la acción y viceversa. Pero esta reflexión debe estar sometida a la jerarquía de valores que propone el Movimiento Scout.

Por ello, una actividad solamente puede llamarse Actividad Scout cuando se compone de estas dos realidades: la acción y la reflexión.

Si la Actividad Scout es una oportunidad de reflexión también es ocasión de expresión de sueños, sentimientos, alegrías, tristezas. Es oportunidad de orar, un espacio donde uno se encuentra y Lo encuentra.

La reflexión y la oración son una actividad importante en la vida de grupo de la Comunidad Caminante.

## **LA ANIMACIÓN DEL EQUIPO DE DIRIGENTES**

El Equipo de Dirigentes debe diseñar y facilitar espacios y actividades creativos y atrayentes relacionados con la dimensión espiritual.

Las experiencias cotidianas de la vida de grupo, las vivencias en el seno de cada Equipo y de la Comunidad de Caminante, el intercambio con jóvenes de personas de otras organizaciones son generadoras de momentos de reflexión y de oración. El Equipo de Dirigentes debe identificar estos momentos y animarlos de manera tal que resulte una experiencia rica y trascendente.

Las ceremonias, los consejos, la empresa, el tiempo de compromiso, una noche pasada en vivacs, el comienzo y final de las actividades, las comidas, son momentos propicios para la reflexión y la oración comunitaria.

Las canciones también nos ofrecen una rica posibilidad para el encuentro y la comunicación con Dios.

Hay muchas oraciones y canciones que se pueden usar para el encuentro con Dios. Además las Comunidades Caminantes pueden tener oraciones propias, escritas a partir de sus vivencias, tradiciones y emociones compartidas.

Nuestra asociación cuenta con Asesores Religiosos y Comisiones y Equipos Confesionales de Formación Religiosa con las que podés contactarte para capacitarte a fin de desarrollar la dimensión espiritual y la relación con Dios; seguramente en tu Distrito o Zona hay responsables que te asistirán, o en su defecto puedes contactarte con la Asesoría Nacional de Formación Religiosa.

## **EL GESTO SOLIDARIO**

El Movimiento Scout se caracteriza por proponer a los jóvenes el estar Siempre Listos. Esta predisposición constante a la solidaridad hacia el prójimo va creciendo desde la Manada y a través de la propuesta de cada una de las ramas.

En la Rama Caminantes, le proponemos a los jóvenes el paso desde la buena acción propia de la Rama Scouts hacia llegar a entender el servicio como participación en la comunidad en su paso a la Comunidad Rover.

El Gesto solidario es una actitud permanente de los caminantes, es estar dispuestos y preparados a colaborar solidariamente en favor de los demás.

Esta actitud se expresa en las Empresas y en todas las actividades que la Comunidad de Caminantes y sus equipos realizan.

## **LA REGIONALIZACIÓN DE LOS SÍMBOLOS**

Dijimos que a nivel nacional la rama posee símbolos generales, para todo el país, a los que llamamos “símbolos importantes”, que dan un criterio de unidad en la diversidad a la propuesta educativa para este grupo de edad, y hay aspectos del programa que pueden “regionalizarse”.

Un programa regionalizado es un programa factible de recrearse en las realidades y particularidades culturales de las distintas regiones del país.



Al regionalizar el programa nos referimos a la realización de actividades que se adapten a las características culturales de cada región.

También el movimiento nos propone “símbolos particulares”, propios de cada Grupo Scout, de la Comunidad de Caminantes o de sus equipos. Los Símbolos Locales son aquellos que conforman la imagen de cada Comunidad de Caminantes o de uno de sus equipos.

Los Símbolos particulares buscan expresar de un modo más cercano el sentido de pertenencia a la Comunidad de Caminantes o al Equipo.

Algunos Símbolos particulares que pueden llegar a definir la Comunidad de Caminantes o alguno de sus Equipos son:

- ↳ la bandera de la Comunidad de Caminantes
- ↳ el símbolo de la Comunidad de Caminantes (para ser usada en poncho, remeras).
- ↳ algunas costumbres de los equipos o de la Comunidad de Caminantes (una oración en particular, una canción de la Comunidad de Caminantes)
- ↳ otros símbolos que identifiquen a la Comunidad de Caminantes o los equipos.

En todos los casos, los símbolos particulares actúan como representaciones

## **LAS TRADICIONES DE LA COMUNIDAD DE CAMINANTES**

Las tradiciones en la Comunidad de Caminantes son hechos que alguna vez otros también realizaron y que llegaron a nosotros por transmisión oral. En las tradiciones está presente el pasado, los que estuvieron antes que nosotros, personas que construyeron con su esfuerzo esta comunidad (que puede ser mi barrio, mi equipo, mi país, mi Grupo Scout).

En parte están presentes nuestros orígenes. La tradición como historia nos ayuda a entender mejor el presente y nos alienta para afrontar el futuro.

En las tradiciones compartimos sentimientos y emociones. En la propuesta educativa del Movimiento Scout, las tradiciones son un elemento del marco simbólico, por lo tanto fuertemente ligadas a la transmisión de valores, la expresión de sentimientos, de emociones, desarrollo de la creatividad, la imaginación...

El Equipo de Dirigentes disfruta junto con los chicos de las tradiciones que la sección posee. Pero mientras para los jóvenes las tradiciones son una oportunidad más para vivir la aventura con amigos, de emocionarse, de festejar, para los adultos son una valiosa herramienta educativa.

El Equipo de Dirigentes las rescata y alienta siempre y cuando sean útiles para el crecimiento de los chicos y chicas, les brinden referencias de conducta, acentúen su sentido de arraigo, reconozcan sus orígenes, recuerden hechos ejemplares, rescaten testimonios. Caso contrario, es preferible desecharlas.

Cuanto más conscientes y críticos seamos de nuestras prácticas educativas, y entre ellas las tradiciones, más creceremos como personas y como educadores de tiempo libre.

Solemos escuchar: las tradiciones se van perdiendo, pero, ¿qué queremos decir cuando decimos esto?

¿Cuáles son las tradiciones que se pierden? ¿Dónde se pierden? Las tradiciones en la sección pueden tener un siglo o un año, pero lo realmente importante es que son enriquecidas por el aporte del grupo humano y recreadas por cada chica o chico. No se necesitan reglas precisas que determinen cómo, cuando y dónde "algo" pasa a ser parte de las tradiciones de la sección, en este sentido son un fenómeno emocional y netamente grupal.

*“Nuestra Unidad Scout se vestía con camisetas prestadas. A medida que les iban quedando chicas, las más grandes se las pasaban a “los nuevos”, a los más chicos, en un gesto entre solidario y práctico.*

**Recibir una camisa scout se constituía en una segunda bienvenida al grupo, era otra forma de decir:**

**“vos ya sos de acá”. La camisa, se recibía como una herencia que alguna vez se debía dejar a otro, se pasaba como se pasa un testimonio en una carrera de postas, fijándose muy bien a quien se le entregaba.**

**Así de las carencias materiales nació una tradición. Mi camisa es de Mariano, decía orgulloso “un nuevo”; “tengo un grito hecho fogata, hecho promesa y una tropa de camisas prestadas” decía la letra de una canción que entonábamos orgullosos en los fogones.**

**No sé si la tradición continua, pero hoy, a varios años y ya grandes, se que muchos siguen siendo capaces de dar su camisa y algo más.”** Mandeb, Fabien G. (1999) *Diez relatos Malintencionados* Buenos Aires

Las tradiciones como otros elementos del Marco Simbólico sirven, también, para lograr un sentido de pertenencia a un grupo humano (el pequeño grupo, la sección, el Grupo Scout.), pero si de sentido de pertenencia se trata, debemos cuidar de lograr un equilibrio entre la apertura que necesita un grupo educativo de jóvenes y los códigos compartidos que ayudan a su cohesión. La permeabilidad no debiera ser tanta para que se disuelva el grupo humano en ella, ni tan poca que lo convierta en un grupo casi sectario.

Las tradiciones como herramienta educativa no deben entorpecer el desarrollo de los chicos, no son impuestas sino recreadas. ¿Alguien puede imaginarse un reglamento de como festejar la Navidad?

Las tradiciones son parte del marco simbólico en lo "particular", por lo tanto cada zona, grupo o sección tendrá y recreará las suyas a partir de las necesidades de los jóvenes y adultos de los grupos y las secciones, pero en estrecha relación con su realidad local y su cultura.

A propósito de esto **“...hace algunos años un dirigente scout de la región participaba de un evento en un país del caribe. Una de las noches, fue invitado a participar de una fogata en la playa. Imagínense, arena blanca, noche de mar calmo y cálido. De fondo una ciudad amurallada que alguna vez, por los tesoros que albergaba, atacó Sir Francis Drake. Los jóvenes Scouts del lugar junto a un grupo de danzas folklóricas los invitaron a cantar y a bailar. Poco a poco la timidez dejó espacio a la alegría y la expresión, aprendieron cumbias y ballenatos. Jóvenes y adultos de diversas nacionalidades se expresaron, compartieron, aprendieron y se emocionaron. Todo hasta que comenzó formalmente la fogata scout.”** Mandeb, Fabien G. (1999) *Diez relatos Malintencionados* Buenos Aires

Si bien en parte algunas tradiciones del Movimiento Scout son heredadas de la Inglaterra donde fue creado y del África donde su fundador vivió gran parte de su vida, la mayor parte de nuestras tradiciones deben surgir de las vivencias en el seno de los Grupos Scouts, en el contacto con las comunidades y las culturas locales, de manera tal que el Movimiento Scout en Córdoba tenga un sabor bien cordobés, el de Tucumán bien tucumano, el de Buenos Aires bien porteño, y así en cada lugar en donde es recreado. Sólo de esta forma vamos a lograr la identificación con la gente que deseamos para nuestro Movimiento en el país.

En síntesis, las tradiciones son una oportunidad más que el Equipo de Dirigentes brinda a los chicos y chicas, en el sentido de apelar a su creatividad y desarrollar su imaginación. A su vez son un nexo, un fuerte vínculo entre los caminantes.

## 4 - EDUCACIÓN EN VALORES EN LA RAMA CAMINANTES

*¿QUÉ SON LOS VALORES?*

*EDUCACIÓN EN VALORES EN LOS CAMINANTES*

*LOS VALORES EN EL MOVIMIENTO SCOUT*

*HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS PARA LA EDUCACIÓN EN VALORES EN LOS CAMINANTES*

*ROL DEL DIRIGENTE EN EL DESCUBRIMIENTO DEL ESTILO DE VIDA DEL CAMINANTE*

La Rama Caminantes propone a cada joven tomar un rol protagónico en la Comunidad de Caminantes, donde todos tienen, junto con sus compañeros, la oportunidad de establecer las reglas de juego orientadas por los valores expresados por los Principios y la Ley Scout para tomar las decisiones que marcan la vida de la misma.

En los caminantes...

... se busca que vayan haciéndose responsables de sí mismos, artífices de sus propios caminos y no meros observadores. Que asuman una postura crítica ante sí mismos y lo que sucede a su alrededor.

... Se les propone el desafío de convivir con otros, aprendiendo a respetar y desarrollarse, planteándose que las diferencias que van surgiendo durante la marcha, más que un obstáculo, son una posibilidad de enriquecimiento para todos.

... se les plantea la necesidad de que trasciendan su entorno inmediato, descubran realidades diferentes a las suyas y se sensibilicen con ellas, especialmente con las situaciones de injusticia social.

... con los gestos solidarios, los mismos descubren una forma de comprometerse con los otros y dar respuesta a través de acciones concretas.

... con una propuesta creativa se espera que los mismos lleguen a plantearse empresas y actividades que sean un desafío exigente para la Comunidad de Caminantes

La aventura lo invita a relacionarse con la naturaleza, a descubrir caminos nuevos y a poner a prueba lo que pueden dar de sí mismos.

Al caminante no le basta con recorrer la ruta trazada por otros, sino que está constantemente en búsqueda de caminos nuevos.

## **¿QUÉ SON LOS VALORES?**

Los valores son los principios que guían nuestra toma de decisiones y se manifiestan a través de las actitudes.

Para que un comportamiento pueda considerarse como una actitud, este debe ser consistente y persistente en el tiempo.

Las normas son las conductas que han de cumplirse generalmente en función de unos valores.

## **EDUCACIÓN EN VALORES EN LOS CAMINANTES**

El objetivo de la Educación en Valores en el Programa Scout es formar personas con un determinado estilo y actitud frente a la vida enmarcado por los valores expresados en los Principios y la Ley Scout.

Hay dos preguntas que surgen naturalmente:

¿Cómo se construye el estilo de vida en los caminantes?

¿Cómo se educa en valores?

Obviamente, el estilo de vida personal no se descubre ni se asume en una reunión o como fruto de un razonamiento teórico. Por el contrario, se produce en el encuentro que el/la caminante realiza entre su historia personal, la posibilidad de identificarse con los valores representados en el Marco Simbólico y las distintas actividades que realiza junto a sus pares. Esta propuesta lo/la lleva a realizar diariamente distintas elecciones que se traducen en actitudes y gestos concretos, la construcción del estilo de vida es un esfuerzo por ser coherente entre lo que va descubriendo como válido y su respuesta.

Debemos tener claro que esto no significa un agregado a la Propuesta Educativa de la Rama Caminantes; por el contrario, es la razón de ser de la propuesta.

Campamentos, veladas junto al fuego, rally bajo la lluvia, largas jornadas de trabajo, compartir lo poco que se tiene... no son meramente un conjunto de anécdotas; es un estilo de vida que se traduce en el gesto solidario, en una predisposición constante de servicio y de entrega a los demás, en un esfuerzo por la construcción de una sociedad más justa y más fraterna.

## **TRES PUNTOS DE PARTIDA PARA LA EDUCACIÓN EN VALORES**

El primer punto de partida son los **propios caminantes**. El Movimiento Scout le plantea a los jóvenes que se conviertan ellos mismos en protagonistas de su propia educación. Aquí toma relevancia el carácter voluntario del Movimiento; todos los que participamos en él, niños, jóvenes y adultos no sólo lo hacemos porque realmente queremos, sino que nuestra participación es una participación activa y protagónica.

La Propuesta Educativa de la Rama Caminantes es una invitación a una aventura: la aventura de los campamentos, la aventura de descubrir realidades, lugares y amigos nuevos; pero principalmente, es una invitación a la aventura de la vida, a la aventura de hacernos a nosotros mismos, a la aventura de construir un mundo mejor.

El momento más importante para un scout es la formulación de la promesa, acto por el cual se compromete ante Dios, los demás y consigo mismo a hacer todo lo posible para orientar su vida a partir de los valores de la ley scout. Una vez que la promesa es formulada, ya no se es el mismo, y a partir de allí comienza el compromiso para crecer en los valores a los que se ha adherido libremente.

Los jóvenes son agentes de su propia formación, porque es a partir de sus intereses, de sus vivencias, de sus relaciones con otros, encuentros y desencuentros con los demás y consigo mismo, de sus aciertos y sus errores, de su búsqueda de una dirección, de un sentido a su vida, que se da la Educación en Valores. No es algo impuesto desde fuera, sino que es algo que nace de cada uno.

El segundo punto de partida son **los dirigentes**. Todo lo dicho anteriormente para los jóvenes se aplica también a los dirigentes. Debemos tener en cuenta, entonces, que sólo se transmite lo que se vive, y que si queremos comunicar ciertos valores debemos nosotros mismos ponernos en camino para alcanzarlos.

Esto necesita ser profundizado y discernido permanentemente. Los equipos de dirigentes y el Consejo de Grupo deben ser comunidades de vida que permitan a cada uno crecer en valores; deben ser comunidades donde pueda vivirse y desarrollarse este estilo de vida enmarcado por la Ley Scout y la Promesa.

El tercer punto es **el ambiente** que se vive en la Comunidad de Caminantes. Si el ambiente es de individualismo, será muy difícil vivir la solidaridad; si el ambiente es de respeto mutuo, más fácilmente se vivirá la lealtad. Si en la Comunidad de Caminantes se vive un clima de cooperación, se estará transmitiendo que la cooperación es un valor; si se vive un clima de respeto, se estará transmitiendo que el respeto es valioso; pero si se vive un clima de agresividad y egoísmo, también se transmitirá que la agresividad y el egoísmo son valores para ese grupo humano.

Es importante conocer como dirigentes scouts la realidad que circunda a la Comunidad de Caminantes, esto nos va a facilitar la Educación de los Valores de los jóvenes miembros de dicha Comunidad, con acciones concretas y precisas que realmente nos sirvan para tratar de cumplir con el legado de BP, de “tratar de dejar el mundo en mejores condiciones de cómo lo encontramos”.

Nuestra sociedad se presenta fragmentada y en ella se ponen en juego distintas realidades. En la Comunidad de Caminante, los valores y disvalores sociales entran en tensión. El marco de valores y la posibilidad de reflexionar críticamente sobre la realidad en que vivimos, permitirá a los jóvenes interactuar con la realidad de la Comunidad y la realidad social.

Se debe tener especial cuidado en no favorecer la creación de una especie de “mundo virtual” dentro de la Comunidad que favorezca una “doble moralidad” que consistiría en: vivir los valores dentro de la Comunidad y fuera de ella los valores y disvalores que la sociedad presenta.

Es relevante que la Comunidad de Caminantes avance hacia una lectura crítica de la realidad, basándose en la importancia del aporte que, fundado en nuestros valores, podemos brindar.

### **ELEMENTOS QUE CONTRIBUYEN A DESCUBRIR Y ASUMIR UN ESTILO DE VIDA**

En primer lugar, todos nosotros tenemos **vivencias** concretas, enmarcadas en el estilo de vida que hemos optado a partir de la formulación de la Promesa. Potenciamos la posibilidad de que las mismas sean educativas, ya que nos permiten a través de las instancias de evaluación y reflexión, de la confrontación con los compañeros de equipo y de la Comunidad de Caminantes, tomar conciencia de la distancia existente entre lo que decimos ser, y lo que hacemos; entre nuestro ideal y la realidad.

Esta vivencia se transforma en experiencia propia a través de la revisión del compromiso con la Ley Scout, la Carta de Marcha de la Comunidad, las metas propuestas en las hojas de marcha, y la forma que asumen en cada uno los Ideales del Movimiento.

Se rescatan los valores de lo vivido y se formulan propósitos para el futuro. Si la vivencia no es reflexionada y evaluada, se pierde desde el punto de vista educativo. Es la experiencia la que hace crecer y madurar; por eso debemos tener especial cuidado de no caer en un activismo. El evitar hacer actividades por hacer algo sin propósito es lo que permitirá que una experiencia sea significativa.

De esta forma, cada uno irá descubriendo actitudes propias que lo hacen crecer, es decir, coherente con el ideal de persona que persigue, así como actitudes que no lo hacen crecer; cada uno irá descubriendo qué caminos desea recorrer en su vida.

De aquí surge la importancia de las experiencias que proponemos a los jóvenes y los parámetros que ofrecemos para valorarlas. El cansancio que queda luego de una jornada de servicio o un largo rally, tener que ayudar a un compañero que no puede con su mochila o salir a juntar leña para preparar la comida cuando todos están cansados, tiene un sentido muy diferente según se vea desde los criterios sociales de la persona “viva y ganadora”, o desde los valores expresados en la Ley Scout.

Un segundo elemento en esta búsqueda de un estilo de vida lo constituyen los **testimonios** que cada uno recoge de las experiencias de personas y comunidades.

Permanentemente miramos a nuestro alrededor; observando en los demás sus opciones, su forma de vida, su coherencia.

Muchas personas y comunidades son asumidas como testimonio positivo o negativo: desde los padres, dirigentes, compañeros, profesores, algún vecino, algún personaje famoso; pasando por las personas o comunidades históricas que son elegidas como referentes del Marco simbólico, para culminar en personajes fantásticos de la literatura o el cine; estos últimos si bien no son “reales”; no por ello dejan de adquirir determinada consistencia para los jóvenes.

Ver a otra persona creer fervientemente en algunos valores e intentar ser coherente con ellos nos da fuerzas para pensar que ese camino es realmente posible.

Muchas veces la sociedad nos plantea un modelo de persona muy diferente al que propone el Movimiento Scout. Es nuestra tarea presentar testimonios alternativos que nos ayuden a descubrir el valor de otro estilo de vida.

Una de las características de la edad de los caminantes es la de poder analizar al mundo y las cosas desde una determinada ideología o visión del mundo que se asume como propia; en nuestro caso es la visión que se construye a partir de la pertenencia a un Movimiento que se hermana a partir de la comunión de ideales.

Gracias a esta adquisición los jóvenes pueden comenzar a tomar aspectos de la personalidad y del ejemplo de los adultos, pudiendo aislar así los aspectos que más les llaman la atención, de aquellos que ven como desfavorables o perniciosos.

Es muy importante que los dirigentes resaltemos las características positivas de los jóvenes, ayudándolos a reconocer lo bueno en aquello que van concretando, y a no invalidar o descartar una realización por algún aspecto negativo que haya tenido, aplicando modelos exitistas o fragmentarios impuestos por la propaganda. “Hay un 5% de bueno incluso en el carácter peor. El juego consiste en descubrirlo y desarrollarlo hasta una proporción del 80% o 90 %. Esto es la educación y no la instrucción a secas” (extraído del Ideario de BP)

Un tercer elemento es la **originalidad propia de cada uno**. No hacemos nuestras opciones como fruto de una simple suma entre nuestras experiencias y los testimonios de las demás personas.

En cada uno de nosotros hay una historia, una vocación, un llamado a ser de determinada manera. Vivimos un proceso de transformación que como la digestión va tomando lo que necesita y eliminando el excedente. La

construcción de un Ideal del Ser, un Ideal de Misión en la vida, y un Ideal de Actitud se convierten en la motivación que expresa el sentido de los intereses de cada joven, es sumamente importante tener en cuenta lo antedicho como eje fundamental en el Raid de los caminantes (El Raid está desarrollado en el capítulo 7 “Las Actividades educativas”)

A los 15 años el interés del adolescente es la pertenencia a un grupo, y ello se realiza de forma masificada, entre los 16 y 17, aparece la necesidad de adquirir un “sello personal”, de diferenciarse del grupo, de allí que en el Raid es importante establecer un Ideal del Ser, de Misión y de Actitud propio de cada joven, y base para que una vez que realice su pasaje a los Rovers, comience a trabajar más profundamente en su Proyecto de Vida.

Para poder descubrir este camino es necesario que el joven tenga confianza en sí mismo, que valore su originalidad, que sea capaz de defender sus convicciones aun en contra de sus pares, y que aprenda a discernir dentro de sí mismo lo que es permanente de lo que es pasajero.

## **LOS VALORES EN EL MOVIMIENTO SCOUT**

Intentaremos educar en una actitud que ayude a los caminantes a descubrir los valores del contexto en que se mueven, y a evaluarlos en forma crítica. El caminante en su proceso de construcción de la propia identidad, encuentra en la Comunidad de Caminantes un modelo identificador, una propuesta de valores que no es neutra: compartimos valores como la solidaridad, la lealtad, la alegría, la amistad, el compromiso con la justicia, el servicio, etc.

Apostamos por una educación que ayude a los jóvenes a comprender su sociedad, a conducirse comprometidamente en ella y establecer su propia jerarquía de valores.

Todos estos valores se confrontarán desde una perspectiva religiosa, teniendo en cuenta la pluralidad que propone el Movimiento Scout, buscando que el caminante tenga una actitud de apertura a lo trascendente y, según el caso se comprometa con la comunidad religiosa que expresa los valores en los que cree. En la Comunidad de Caminantes el joven vivirá momentos y actividades especialmente indicados para profundizar en la educación en valores: la preparación de la Promesa, las evaluaciones de su progreso personal, las reflexiones personales y comunitarias, los foros y debates.

## **ELEMENTOS ESENCIALES PARA EL DESCUBRIMIENTO DEL ESTILO DE VIDA SCOUT EN LOS CAMINANTES**

Los elementos esenciales para el descubrimiento del estilo de vida en los caminantes son los principios scout, la promesa y la ley scout.

### **LOS PRINCIPIOS SCOUTS**

Cuando hablamos de principios, estamos hablando en dos sentidos: principios, como la base que sustenta nuestras acciones, y principios, en cuanto origen, sustrato inicial.

Los principios son:

- Deberes para con Dios

Adhesión a los principios espirituales, la fidelidad a la religión que los expresa, y aceptación de los deberes que de ellos emanan.

- Deberes para con los demás

Lealtad para con su país dentro de la perspectiva de la paz, de la comprensión y la cooperación en el plano local, nacional e internacional.

Participación en el desarrollo de la sociedad dentro del respeto a la dignidad del hombre y a la integridad de la naturaleza.

- Deberes para consigo mismo

Responsabilidad de su propio desarrollo.

## LA PROMESA SCOUT

La Promesa es el compromiso voluntario del caminante ante los demás y ante sí mismo de guiarse por la Ley Scout.

La Promesa realizada voluntariamente compromete profundamente de por vida. La formulación de la Promesa es un gesto, un punto de arranque para superarse a sí mismo, con un reto continuo, y de servicio a los demás.

En la Promesa se pone de manifiesto un compromiso fundamental con los Principios Scout, a los cuales cada joven asume de manera personal, pero además al momento de realizar su adhesión voluntaria a los valores expresados en la Ley scout, el caminante se compromete social, espiritual y personalmente. Es decir:

- ✓ Un Compromiso Social:

Relación con el mundo: Lo que supone participar en el desarrollo de la sociedad, dentro del respeto a la dignidad de la persona, el fomento de la paz, la comprensión y la cooperación entre los pueblos a nivel local, nacional e internacional, y el respeto a la integridad de la Naturaleza.

- ✓ Un Compromiso Espiritual.

Relación con Dios: Que implica tomar conciencia de la vertiente espiritual de la vida. Ahora bien, al adoptar una creencia concreta, el joven la asume consecuentemente y la pone en práctica en su vida día a día.

- ✓ Un Compromiso Personal.

Relación con uno mismo: Para convertirse en el vértice y protagonista de su propio crecimiento, desarrollando la capacidad crítica y un sentido personal de responsabilidad y autoexigencia.

Todas las personas y en concreto los caminantes, necesitan confiar en sí mismos y medir sus fuerzas. Para medir y poner a prueba dicha confianza nada mejor que adquirir un compromiso a partir del cual cada uno se vea a sí mismo y se conozca.

En cuanto a las características de la Promesa, podemos afirmar que esta es:

- Un acto personal y consciente.
- Un acto comunitario, ante testigos que ayudan a preparar la Promesa, a vivirla y revisarla. Y que realizada en la historia del Grupo, enriquece a toda la comunidad.
- Un punto de partida para construirse a sí mismo día a día mediante el Estilo Scout.
- Un acto educativo, que con la ayuda de los dirigentes en la práctica del compromiso acorde a la edad, implica una respuesta concreta y útil.



Por esto conviene traducir a la situación real de cada joven las exigencias de la Promesa y Ley Scout dentro de un contexto de proyecto personal (progresión personal), haciéndole descubrir al sujeto un estilo concreto en su vida cotidiana.

Para que la Promesa surta el efecto deseado en el joven, para que sea un instrumento pedagógico válido, se precisan ciertas condiciones. En primer lugar ha de ser percibida como algo atractivo, como un plan de vida que rompe con el pasado y se proyecta hacia el futuro. Es libre: el joven nunca puede concebir la Promesa como algo obligatorio o impuesto porque todos la realizan.

La Promesa Scout se realiza una vez solamente y es para toda la vida. Como hito en la vida de las personas, que crecen y maduran con el paso del tiempo, esta única Promesa ha de ser no sólo recordada sino que puede ser renovada, adaptándola a las diferentes circunstancias por las que atraviesa la vida del que la formuló un día, y la necesidad de comprometerse cada vez más.

## **LA LEY SCOUT COMO ESTILO DE VIDA**

La Ley Scout es un instrumento educativo. A través de ésta se exponen de forma positiva, con un lenguaje sencillo, los principios que nos guían y conforman el estilo de vida a seguir por quienes asumimos la Promesa.

Habitualmente los caminantes conocen y entienden el sentido de la Ley. Los que no han pasado por otras ramas, deben conocer la Ley Scout y los valores que propone. En cualquier caso, es interesante que cada uno se plantee o replantee su adhesión a la Ley Scout y el estilo de vida que representa.

1. El Scout ama a Dios y vive plenamente su Fe.
2. El Scout es leal y digno de toda confianza.
3. El Scout es generoso, cortés y solidario.
4. El Scout es respetuoso y hermano de todos.
5. El Scout defiende y valora la familia.
6. El Scout ama y defiende la vida y la naturaleza.
7. El Scout sabe obedecer, elige y actúa con responsabilidad.
8. El Scout es optimista, aún en las dificultades.
9. El Scout es económico, trabajador y respetuoso del bien ajeno.
10. El Scout es puro y lleva una vida sana.

Es bueno saber que algunos de los jóvenes se resisten a asumir compromisos, ya que sienten que pierden su libertad; ante esta situación debemos entender a la libertad como la capacidad de elegir entre diferentes opciones y asumir las responsabilidades que de ellas se derivan. De esta forma, entendemos que la ley no limita a los caminantes a exigir su cumplimiento, ya que es la expresión de su libertad. Para que el compromiso de vida propuesto por la ley scout pueda ser asumido libremente en la promesa, es necesario que los caminantes vivan los valores propuestos por la Ley y la Promesa.

## **EL ESPÍRITU SCOUT**

La acción pedagógica realizada por la educación en valores que realizamos en el Movimiento Scouts, impregnada toda ella por los valores del espíritu scout, tiene su máxima representación en aquellos momentos o elementos que lo expresan, marcan y caracterizan más directamente de una forma sensible y más cercana a nosotros.

Esta simbología de hechos y realizaciones se concreta en las actitudes y gestos, las celebraciones y ceremonias, los uniformes y emblemas, y en definitiva en todo aquel signo sensible que revela el espíritu que contamos, hacemos presente entre nosotros y manifestamos en la comunidad social que nos acoge.

El espíritu scout está presente en la formulación de la promesa, al igual que lo está en el pañuelo scout. Está presente con toda su fuerza en las ceremonias en las que se reconoce el progreso personal y comunitario, así como en los textos del fundador, pues al leerlos este mismo espíritu se nos revela.

El espíritu scout está presente en la Vestimenta scout, en los emblemas, en nuestros gestos y formaciones, en nuestras canciones y en nuestros símbolos.

Cuando la espiritualidad scout está asumida y presente en nuestras vidas, esta espiritualidad nos conforma de tal manera que hace que vivamos con un estilo propio y característico: el estilo scout.

El estilo scout es nuestro modo o manera de expresarnos sincera y llanamente ante el mundo que nos rodea de una forma peculiar que nos caracteriza a los scouts.

El hecho de formarnos acorde al estilo scout es algo que se consigue paso a paso a lo largo de nuestra vida: es una meta personal.

## **EL ESPÍRITU SCOUT DEL EQUIPO CAMINANTE**

El espíritu scout del equipo caminante es una disposición moral, una atmósfera especial o ambiente natural en donde se desenvuelven los caminantes, con esto podemos lograr que cada equipo de caminantes se sienta parte esencial de una unidad completa llamada Comunidad de Caminantes.

La mutua ayuda y la abnegación son las principales virtudes que deben irradiar del espíritu de equipo. Su presencia se manifiesta hasta en las palabras más insignificantes y en los actos y gestos de cada caminante.

Cada caminante debe estar plenamente convencido de que constituye un elemento indispensable para el buen funcionamiento de toda la Comunidad, dentro de un círculo fundamental, que piensa y ejecuta, y que si no estuviese unido a los demás los resultados logrados no serían muy útiles.

## **EL LEMA**

El lema es una expresión que resume y recuerda la Promesa y que los caminantes asumen como compromiso y norma de conducta.

## **LA CARTA DE MARCHA**

La Carta de Marcha es una de las herramientas para la Educación en los valores de vital importancia en la adolescencia por diversos motivos. Por intermedio de ella se mediatiza la Ley Scout, ideal al cual cada uno se compromete, facilitando que los caminantes elaboren un “perfil” acorde al grupo y al contexto socioeducativo de pertenencia, establezcan las normas del grupo, y se comprometan con éste en el cumplimiento de los objetivos personales.

Cada contexto socio-educativo en nuestro país presenta distintos desafíos, la distribución de la población a lo largo y ancho de nuestro territorio se cristaliza en la cultura de una ciudad, un pueblo y un barrio, en los que los desafíos respecto a los valores si bien tienen aspectos nacionales comunes, también tienen aspectos singulares de acuerdo al contexto.

Una Carta de Marcha como herramienta superadora, debe contar con:

- 1) El perfil del caminante
- 2) Las normas de convivencia

Uno de los fundamentos más fuertes para construir la Carta de Marcha de esta manera, es que si el método scout invita a cada uno de los participantes a hacerse cargo de su propio crecimiento y desarrollo, sería incompatible la posición de un dirigente que actué permanentemente de guardián y amo de la Ley definiendo para cada cuestión cuál es una conducta scout y cual no. Desde este punto de vista el perfil de los caminantes permite establecer una dirección en los valores de una comunidad de caminantes particular que orientará sus acciones en función del mismo; la elaboración de un código de convivencia basado en la Ley Scout permitirá establecer pautas grupales para la autorregulación del grupo respecto de sus conductas y acciones.

La Carta de Marcha es el acuerdo básico por el que los chicos y chicas que pertenecen a una comunidad de caminantes particular, a partir de la Ley Scout y de la Propuesta Nacional de Caminantes, definen entre otras cosas cuál es el estilo o perfil del caminante para la comunidad en la que viven, cuáles son las pautas de convivencia que establecerán como grupo, y que compromisos personales asumirán cada uno de ellos a lo largo del año.

La Carta de Marcha es gesto fundante de una Comunidad, que cada año se construye (o revisa) la comunidad de caminantes en la Asamblea, ya que a partir de la misma se establecerán los sentidos de parte de las acciones comunitarias y personales que regirán el año.

El perfil del caminante: Entendemos por Perfil del Caminante al “Ideario” o características que debieran asumir los caminantes de una rama en particular. Dicho Ideario surge de poner a dialogar la Ley Scout como valor universal del movimiento, la Propuesta Nacional de los Caminantes y los desafíos en el área de los valores que se encuentran presentes en la comunidad (contexto) de pertenencia, que presentan diferencia en cada uno de los sectores sociales y geográficos del país. Las preguntas básicas que se intentan responder son las siguientes:

- ¿Cuáles son los desafíos respecto de los valores que sustenta la Ley Scout en la comunidad, barrio o ciudad en la que vivimos?
- ¿Qué significa ser caminantes en nuestra comunidad, en nuestro barrio, en nuestra ciudad?
- ¿Cuál será el perfil del caminante (ideario) en el que sostendremos el trabajo de éste año?

Las normas de convivencia: Las normas de convivencia son distintas a un perfil o ideario, ya que en el ideario se trata de una dirección a seguir, y en las normas de convivencia se tratan de reglas que cada la comunidad establece para regular las relaciones entre los miembros. Las reglas también se desprenden de la Ley Scout, y la diferencia es que el grupo pauta conductas concretas para determinados problemas concretos y comunes que surgen de la cotidianidad de la convivencia y que suelen ser motivos de conflicto en el grupo. Las normas de convivencia permiten ante determinados conflictos, remitirnos a ellas para poder abordar los distintos problemas de una forma previamente pautada por todos.

## **LA PROPUESTA CAMINANTE**

**LA PROPUESTA CAMINANTE ES LA CARTA DE MARCHA DE TODOS LOS CAMINANTES DEL PAÍS, QUE CADA CIERTO TIEMPO SE RENUEVA Y QUE MARCA EL NORTE QUE ORIENTA SU MARCHA.**

Es un pacto que hacen los jóvenes de todo el país de tirar todos juntos para el mismo lado, es decir, la forma en que traducen el espíritu de la Ley Scout y la Promesa a la edad de los Caminantes.

La propuesta nacional podrá ser regionalizada para adecuarla a las realidades y cotidianeidad de los caminantes de cada región geográfica, manteniendo el espíritu de la Propuesta Caminante Nacional.

## **LA HOJA DE MARCHA**

La Hoja de Marcha es una herramienta que permite a los caminantes, en base a lo antedicho, diagramar su progresión como así también expresar en la misma cuales serán los valores que se desprenden de la Ley Scout que trataran de vivir en los tiempos que se les avecinan. En otras palabras la hoja de marcha es la forma en que cada caminante expresa los valores de la Ley Scout que se propone alcanzar en su vida.

En término de valores, la importancia de la Hoja de Marcha reside en que es el momento en que el joven revisa su accionar y la contrasta con el conjunto de valores expresados en la Ley y la Promesa.

## **LOS RAIDS**

Los Raids son considerados momentos fuertes en el paso que los caminantes realizan por la Rama, momentos de “alto voltaje” desde la perspectiva de la Educación en Valores ya que, cada uno de ellos está pensado para constituirse en una respuesta a las necesidades del joven.

Por ello en este “momento fuerte”, de “alto voltaje”, la propuesta es que pueda comenzar a elaborar respuestas más consistentes respecto a la elaboración de un Ideal Personal. El Ideal Personal se constituye respondiendo a tres preguntas básicas: ¿Quién soy? ¿Qué tengo que hacer? ¿Cómo lo voy a hacer?; lo que podemos nombrar como Ideal del Ser, Ideal de Misión e Ideal de Actitud. Esto no es algo “sesudo” sino un grupo de oraciones sencillas que permitan marcar el rumbo en la Hoja de Marcha que elaborará para la etapa por la que transitará. Es muy importante tener en cuenta que el Ideal Personal NO es un Proyecto de Vida (como el que elaborarán posteriormente en los Rovers), sino una primera inscripción y descubrimiento de la singularidad de cada Caminante dentro de la oferta de valores del Movimiento.

## **ROL DEL DIRIGENTE EN EL DESCUBRIMIENTO DEL ESTILO DE VIDA DEL CAMINANTE**

El rol del dirigente en la educación en valores es poder comprender que estos elementos esenciales y herramientas pedagógicas para el descubrimiento de un estilo de vida, bien aplicados, sirven para que los caminantes puedan superar las crisis propias de la adolescencia.

## 5 - ADELANTO PROGRESIVO DEL CAMINANTE

*La Naturaleza De Los Objetivos Educativos*

*La Propuesta De Objetivos*

*Las Etapas De Progresión*

*Las Especialidades*

### **LA NATURALEZA DE LOS OBJETIVOS EDUCATIVOS**




#### **EL MOVIMIENTO SCOUT PROPONE A LOS JÓVENES OBJETIVOS A LOGRAR**

Toda actividad humana, aunque no lo exprese ni esté consciente de ello, está orientada hacia el logro de objetivos.

La educación, como todas las cosas que hacemos, también tiene objetivos, pero a diferencia de las actividades rutinarias, que incluyen sus objetivos sin mencionarlos, la actividad educativa no es imaginable sin que se expresen claramente los objetivos hacia los cuales está orientada.

Además, los procesos educativos no sólo se fijan objetivos para sí mismos, sino que también proponen a las personas que participan del proceso – y esto es lo que los hace propiamente “educativos” – que traten de lograr determinados objetivos personales, esto es, que se esfuercen deliberadamente por alcanzar un conjunto de conductas deseables que les permitan crecer.

De ahí que en la Comunidad de Caminante dispongamos de una trama de objetivos que proponemos a los jóvenes y que tiene las siguientes funciones:

-  Desarrollar su personalidad en todos sus aspectos.
-  Establecer una pauta para que cada joven logre ese propósito de acuerdo a su edad y a su particular modo de ser.
-  Servir de base para evaluar su crecimiento personal.

#### **LOS OBJETIVOS CONSTIUYEN UNA PROPUESTA Y NO PRETENDEN FORMAR MODELOS “IDEALES” DE PERSONAS**

Los valores scouts – tal como se formulan en el Proyecto Educativo y en la Ley Scout – se aprecian claramente en el conjunto de objetivos que se propone a los jóvenes.

Sin embargo, ese conjunto no pretende conformar un modelo “ideal” de persona o de forma de ser. No se trata de producir seres idénticos a partir de una misma “célula valórica”, ya que cada joven es una persona, con diferentes necesidades, aspiraciones y capacidades.

**El conjunto de objetivos es entonces una propuesta que ofrece a los jóvenes la oportunidad de asumir sus propios objetivos de crecimiento personal. Por medio del diálogo entre esa propuesta y lo que cada joven desea de sí mismo, los objetivos educativos propios de la edad, asumidos o modificados por ellos, se convierten en objetivos personales de cada uno.**

Por supuesto que ese diálogo es diferente en cada edad y en la misma medida en que el joven o la joven van adquiriendo conciencia de lo que quieren hacer con su vida, mayor es su participación en ese diálogo y menos determinante es el marco ofrecido por la propuesta.

En la edad de los Caminantes, cuando los jóvenes empiezan a ser más autónomos, la propuesta de objetivos es solo referencial y posiblemente no tenga incidencia directa en sus propias opciones.

También el diálogo será diferente para cada joven, ya que no todos evolucionan al mismo ritmo y, dependiendo de sus características personales y de las circunstancias en que crecen, demostrarán mayor o menor autonomía para contribuir a la definición de sus objetivos personales.

**Pero el diálogo entre la propuesta y lo que los jóvenes quieren jamás cesa: la propuesta siempre está presente, los objetivos nunca dejan de ser personales y el proceso educativo siempre busca que, animados por los mismos valores, cada joven, único e irrepetible, hombre o mujer, sea lo que debe ser.**

En todo caso, cuando un joven “dialoga” con los objetivos educativos propios de su edad y decide finalmente introducirles cambios, estos cambios se refieren a la posibilidad de agregar objetivos o de reformular los existentes de la manera en que él o ella estiman más apropiada para sí mismos. No se considera la posibilidad de omitir conductas esperables, ya que ellas corresponden a los valores del Movimiento Scout o a la necesidad de los jóvenes de obtener su madurez.

### **LOS OBJETIVOS EDUCATIVOS SE LOGRAN A TRAVÉS DE TODO AQUELLO QUE LOS JÓVENES HACEN, DENTRO Y FUERA DEL MOVIMIENTO SCOUT**

Exceptuada la adquisición sistemática de conocimientos, tarea que corresponde básicamente a la escuela, el conjunto de objetivos educativos se refiere a todo lo que los jóvenes hacen en todas las dimensiones de su personalidad.

Se trata de un programa de objetivos para la vida y no sólo para la actividad propiamente scout. De ahí que esos objetivos serán logrados por los jóvenes a través de una gran variedad de actividades y experiencias, algunas de las cuales están conectadas con su equipo y la Comunidad de Caminante y otras no.

*Como los dirigentes son responsables de motivar el avance de los jóvenes, orientar su desarrollo y contribuir a su evaluación respecto de todos los objetivos planteados, deberán estar atentos a todas las actividades que ellos desarrollan y a la forma en que éstas contribuyen o interfieren en el logro de sus objetivos. Lo mismo ocurre con el equipo, para que cumpla su función de comunidad de aprendizaje, su vida interna debe involucrar a cada joven en todo lo que éste es, dentro o fuera del Movimiento Scout.*

Habrá que considerar entonces, además de lo que ocurre en el equipo y en la Comunidad, el hogar en que forman sus sentimientos, la escuela en que aprenden, los amigos que mantienen fuera del movimiento, los deportes que practican, el ambiente sociocultural en que viven, la vivencia de su fe, la situación económica de su familia, su realidad psicológica, la influencia que tiene en ellos la televisión y tantos otros factores que influyen constantemente sobre su personalidad.

Por este motivo, sería altamente deseable que un dirigente se haga responsable del seguimiento y evaluación de un equipo. De esa manera se podrá atender apropiadamente la tarea antes definida. Este dirigente debe permanecer en esa función al menos durante un año, de modo que comparta con sus integrantes un tiempo razonable que le permita conocerlos bien, motivar y hacer un seguimiento efectivo.

Esta manera de atender la progresión personal de cada joven, que arranca de las recomendaciones del propio B.P., es fácil de mantener cuando se aplican todos los elementos del método scout. La intimidación producida por el sistema de equipos y la confianza existente gracias a la vida de grupo, hacen que los jóvenes se den a conocer y compartan sus inquietudes expresando todo lo que son. La integración entre su vida scout y su vida entera se produce con toda naturalidad.

Aplicar el método scout de esta manera, representa un desafío para ciertas formas de enfrentar la progresión de los Caminantes poco habituales en algunas Comunidades.

**Si la progresión se reduce a una serie de tareas que es preciso cumplir dentro del equipo o de la Comunidad, los dirigentes y los Guías de equipo podrían limitarse a observar el cumplimiento de esas tareas, prescindiendo del impacto que tiene en los jóvenes el resto de su vida.**

**Pero cuando se trabaja en base a objetivos que comprenden todos los aspectos de la personalidad, no basta evaluar el avance de los jóvenes en el interior del equipo o en la**

**Comunidad, sino que es necesario observar si todas las actividades que los jóvenes desarrollan, dentro y fuera del Movimiento, en su casa, en su vecindario y en la escuela, contribuyen a producir en ellos las conductas deseables contenidas en los objetivos.**

### **LOS OBJETIVOS NO SE “CONTROLAN” COMO SI FUERAN PRUEBAS O EXÁMENES**

Los objetivos educativos se evalúan por los mismos jóvenes, como también por sus pares y sus dirigentes, quienes observan su avance durante un período prolongado. En la práctica, el equipo y el dirigente encargado del seguimiento observan y acompañan de manera permanente. Al final de un Ciclo de Programa, del que hablaremos en detalle más adelante, todos comparten sus opiniones entre sí.

La opinión del joven es el resultado de su auto evaluación, confrontada en el Consejo de Equipo con la opinión de sus compañeros (evaluación por los pares). La opinión del dirigente encargado se nutre de su propia observación y de las percepciones que ha recogido de los demás dirigentes, de los padres, de los profesores y de otros agentes vinculados al crecimiento del joven. A todo el proceso lo denominamos “evaluación de 360 grados”, ya que da una vuelta completa recogiendo la opinión de todas las personas intervinientes, en lo relativo a la evaluación de la progresión personal.

Las apreciaciones del dirigente encargado del seguimiento y las del joven pueden ser o no coincidentes. De ahí la importancia de llegar a un consenso. Si el joven reitera su punto de vista y la discrepancia se mantienen, se dará prioridad al auto evaluación efectuada por el joven o la joven.

Producido el acuerdo o acogida la auto evaluación del joven, se estimulará su esfuerzo dejando constancia en su “hoja de marcha” del reconocimiento obtenido.

Como se puede apreciar, la evaluación del logro de los objetivos no es un acto jerárquico de control, en que el dirigente, sólo de acuerdo a su criterio, califica mecánicamente como si se tratara de un examen o una prueba. Por el contrario, es un proceso continuo y paulatino, distendido y amable, en el cual prima la opinión de los propios jóvenes y se desarrolla mientras se vive y se comparte.

### **CONSIDERAMOS DOS TIPOS DE OBJETIVOS: TERMINALES Y PROPIOS DE LA EDAD**

**La propuesta de objetivos del Movimiento Scout toma dos formas: los objetivos terminales y los objetivos educativos propios de la edad u objetivos intermedios.**

Los objetivos terminales describen, para cada área de crecimiento, las conductas que los jóvenes pueden tener la expectativa de lograr al momento de su egreso del Movimiento, alrededor de los 20 años.

Marcan “el fin de la pista scout”, ya que la contribución del Movimiento al desarrollo de la persona está limitada a un cierto período de la vida.

Entonces, son “terminales” o “finales” en términos de lo que el Movimiento puede ofrecer, pero no lo son para la persona: la persona, en un proceso que se extiende durante toda la vida de cada uno, nunca deja de completarse.

Los objetivos terminales permiten que todas las Ramas del Movimiento tengan objetivos intermedios coherentes entre sí y respecto de esos objetivos terminales, dando unidad y articulación a todo el proceso de formación scout.

**Aunque en la Comunidad de Caminante no se trabaja directamente con los objetivos terminales, los dirigentes deben tenerlos siempre presente, como un marco de referencia que explica el sentido que tienen los objetivos intermedios que proponemos a los jóvenes o que debieran tener los objetivos que éstos desean agregar.**

Los objetivos educativos propios de la edad son una secuencia de pasos intermedios hacia el logro de cada uno de los objetivos terminales y presentan conductas que los jóvenes pueden lograr de acuerdo a su edad.

Al igual que los objetivos terminales, los objetivos propios de la edad se establecen para todas las áreas de crecimiento, tratando de cubrir en forma equilibrada el desarrollo de todos los aspectos de la personalidad de los jóvenes.

En la Comunidad existe una columna de objetivos educativos que coincide con la etapa de la adolescencia comprendida entre 14 y 17 años. En ambos casos, las edades son una referencia aproximada, como en todos los casos en que se usa la edad para determinar comportamientos.

**Los objetivos educativos correspondientes a la edad se presentan, dialogan y convienen con los jóvenes de manera individual, durante un proceso relativamente corto pero que necesita que se le destine un cierto tiempo. En este proceso intervienen el propio joven, el Consejo de Equipo y el dirigente encargado de hacer el seguimiento.**

El conjunto de actividades que se desarrolla en la Comunidad permite a los Caminantes tener experiencias que les ayudan a lograr sus objetivos. El interés por lograr estos objetivos se motiva en los jóvenes a través del diálogo con los dirigentes, de las propias vivencias y las vivencias de personas que se presentan como modelos, de la vida interna en el equipo como comunidad de aprendizaje, de las “hojas de marcha” y de las insignias que corresponden a las diferentes etapas de progresión.

Al analizar el ciclo de programa se comprenderán con más detalle las ideas que aquí se han enunciado.

### **LOS OBJETIVOS EDUCATIVOS TIENEN UNA UNIDAD Y UNA SECUENCIA ENTRE ELLOS**

Conocer estas dos características fundamentales del conjunto de objetivos ayudará a su comprensión, a su aplicación práctica y al diálogo que los dirigentes mantienen con los jóvenes cuyo crecimiento acompañan y evalúan:

- Para dar continuidad al proceso de crecimiento, los objetivos están establecidos en secuencia, en una relación de progreso de unos respecto a otros.

Por ejemplo, no será posible que un joven o una joven “respete” las normas de convivencia, si primero no “conoce” esas normas. Tampoco es posible que “manifieste sin agresividad lo que piensa” sobre otras opiniones, si primero no ha “escuchado” con respeto esas opiniones.

- Igualmente, el conjunto de objetivos es una unidad, por lo que hay objetivos sucesivos o complementarios entre sí que pueden estar ubicados en distintas áreas de crecimiento.

**En atención a las dos características anteriores – secuencia y unidad – no es posible descartar objetivos, omitirlos o propiciar elecciones parciales para un año y dejar otros para ser elegidos más adelante. Un joven entre 14 y 17 años**



**“dialoga” con todos los objetivos de la columna respectiva, se esfuerza por crecer, se auto evalúa y es evaluado con relación a todos ellos.**

Si en una Comunidad de Caminante se ofreciera la posibilidad de elegir sólo un determinado número de objetivos a lograr durante un año y un joven no eligiera, por ejemplo, el objetivo que se refiere a la preocupación por su aspecto personal y por la limpieza de su cuerpo ¿significaría eso que durante todo ese año tiene licencia para despreocuparse de su limpieza y que los dirigentes no necesitarían evaluar esa conducta? Sería absurdo, ya que los objetivos constituyen una unidad que refleja la totalidad de la personalidad de un joven, que crece simultáneamente en todos los aspectos.

Los ejemplos pueden aún prolongarse a situaciones más graves. Si se aplicara esta supuesta posibilidad de dividir los objetivos en grupos anuales o semestrales, ¿qué pasaría si un joven no eligiera para un período los objetivos relativos a la vivencia de la Ley Scout? En ese caso los valores scouts no serían normas de conducta para ese joven durante un determinado tiempo, lo que deja sin contenido ni lógica todo el sistema.

**LOS OBJETIVOS EDUCATIVOS SE PRESENTAN EN ESTE CAPITULO**

**En el conjunto de objetivos que se presenta a continuación, cada objetivo terminal – y el grupo de objetivos educativos propios de la edad que le corresponde – están precedidos por un párrafo que recuerda su fundamento y aplicación en esta edad.**

**Este párrafo introductorio ayuda también al dirigente para que pueda explicar la razón de ser de ese grupo de objetivos, usando palabras simples y ejemplos comprensibles, apropiados al joven o a la joven con quien dialoga.**

Con este mismo propósito, los objetivos educativos propios de la edad han sido redactados en primera persona y empleando un lenguaje adecuado al nivel de desarrollo del joven. Los objetivos terminales, en cambio, están redactados en tercera persona, en una versión comprensible para los dirigentes y para los jóvenes mayores de 17 años, período en que se trabaja directamente con dichos objetivos.

Los objetivos educativos se agrupan por áreas de crecimiento y los propios de la edad se han ubicado en una columna con el rango de edad (14 a 17 años). Naturalmente, no se muestran las columnas de los objetivos que corresponden a las otras Ramas, agregándose la columna que contiene los objetivos terminales. También agregamos una columna intermedia con contenidos sugeridos, como se observa a continuación.

14 a 17 años		OBJETIVO TERMINAL
Objetivos educativos que se proponen a los jóvenes de esta edad. Se aplican a todas las etapas de la progresión.	Contenidos sugeridos	Conducta final, esperable al momento del egreso de un joven del Movimiento, redactado en lenguaje adulto.

Los “contenidos sugeridos” de progresión en la Rama Caminantes permitirán definir qué conocimientos scouts mínimos deben obtener los caminantes en cada una de las áreas y además poner en marcha un elemento muy importante para la evaluación de la progresión.

**LA PROPUESTA DE OBJETIVOS**

**ÁREA CORPORALIDAD**

En el amplio abanico del desarrollo de la personalidad, lo que primero se evidencia es la singular y misteriosa relación de una persona con su cuerpo.

En la edad de los Caminantes, junto con los cambios psicológicos, el joven comienza a descubrir, familiarizarse y experimentar sus cambios físicos, y a sentirse generalmente disconforme con esos cambios, lo que lleva a descuidarse de si mismo. Como consecuencia de ello también descuida el orden de los ámbitos en que se mueve. Los principales indicadores de ello son su habitación, su ropa, etc.

Sin embargo, como veremos en la definición de los objetivos, el desarrollo corporal es el ejercicio concreto de responsabilidad personal en el crecimiento y cuidado del cuerpo respetando los lugares donde se desenvuelve.

14 a 17 años	CONTENIDOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Mantengo un buen estado físico</li> </ul>		Asume la parte de responsabilidad que le corresponde en el desarrollo armónico de su cuerpo
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Comprendo las diferencias físicas y psicológicas en el desarrollo del hombre y de la mujer</li> <li>☞ Demuestro constancia en el cuidado de mi salud y evito hábitos que la deterioren</li> <li>☞ Acepto mi imagen corporal</li> <li>☞ Me esfuerzo por privilegiar mis comportamientos reflexivos por sobre mis reacciones violentas</li> </ul>	<p>Enfermedades de Transmisión sexual: Hepatitis C, Sífilis, VIH, otras. Prevención del contagio. Hábito del Cigarrillo. Alcoholismo. Adicciones. Efectos a corto, mediano y largo plazo del consumo de sustancias.</p>	<p>Conoce los procesos biológicos que se regulan en su organismo, protege su salud, acepta sus posibilidades físicas y orienta sus impulsos y fuerzas</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Mantengo constantemente un aspecto personal de orden e higiene</li> <li>☞ Assumo tareas permanentes en la manutención del orden y limpieza de mi hogar.</li> </ul>		<p>Valora su aspecto y cuida su higiene personal y la de su entorno</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Mantengo una alimentación completa de acuerdo a mi edad</li> <li>☞ Respeto las diferentes comidas del día y sus horarios</li> <li>☞ Preparo programas de alimentación apropiados para las actividades de la Comunidad</li> </ul>	<p>Pirámide nutricional. Tabla de composición de los alimentos más importantes (proteínas, grasas, hidratos de carbono, calorías). Elaboración de menú de campamentos / rally /salidas. Distintos procedimientos de cocción de los alimentos. Elaboración de ensaladas, pastas y carnes frescas (recetas) Conservación de los alimentos en campamentos/ salidas/ excursiones Tratamiento, cuidado y preparación de carnes frescas (caza-pesca) para su consumo Cocina de alta montaña.</p>	<p>Mantiene una alimentación sencilla y adecuada</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Valoro el tiempo y lo distribuyo adecuadamente entre obligaciones, vida familiar y actividades de integración social</li> <li>☞ Incorporo permanentemente a mi descanso actividades recreativas variadas</li> </ul>		<p>Administra su tiempo equilibradamente entre sus diversas obligaciones, practicando formas apropiadas de descanso.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Acampo regularmente en buenas condiciones técnicas</li> <li>☞ Integro a mis actividades habituales la practica sistemática de un deporte</li> <li>☞ Participo en la organización de juegos y actividades recreativas para los demás.</li> </ul>	<p>Carpas: Tipos, selección, armado. Elección de lugar de campamento. Campamentos fijo – volante – vivacs. Instalaciones de campamento: cocina, cerco, mesas y bancos, tratamiento de residuos. Higiene y seguridad en el acampe. Fuegos: distintos tipos Conservación de los alimentos. Hacha y cuchillo. Primeros auxilios en el acampe: Heridas, quemaduras, fracturas, intoxicación por alimentos en mal estado.</p>	<p>Convive constantemente en la naturaleza y participa en actividades deportivas y recreativas</p>

**ÁREA CREATIVIDAD**

Otro aspecto importante en el desarrollo de la personalidad tiene relación con el conocimiento y el desarrollo intelectual.

Descubrir la información almacenada y sacar conclusiones, generar ideas para trabajar en equipo o en comunidad, discutir y negociarlas pensando en que el objetivo final es el bien común. Desde una oración, hasta un campamento de verano planeado con la Comunidad.

Para lograr esto es necesario educar una “actitud creativa”, caracterizada por una apertura sensible de la persona a las experiencias que le toca vivir.

Este desarrollo de la creatividad se puede lograr poniendo al joven frente a desafíos para obtener un producto distinto, innovador, “creativo” y así poder llegar a grandes cosas surgidas desde lo profundo de su intelecto.

14 a 17 años	CONTENIDOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Concentro progresivamente mi autoformación en materias vinculadas a mis opciones vocacionales</li> <li>☞ Me informo habitualmente de la actualidad por distintos medios y demuestro capacidad de valorar críticamente lo que veo, leo y escucho.</li> <li>☞ Fundamento mis apreciaciones sobre los libros y artículos de opinión que leo frecuentemente.</li> </ul>	<p>Obtengo especialidades en los distintos campos.</p>	<p>Incrementa continuamente sus conocimientos mediante la autoformación y el aprendizaje sistemático.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Demuestro capacidad de sintetizar, criticar y proponer.</li> <li>☞ Presento continuamente asuntos variados para ser reflexionados y realizados con mi equipo</li> <li>☞ Creo juegos y dinámicas de grupo para ser utilizadas por mi equipo y desarrollo acciones para motivarlas.</li> </ul>	<p>Juegos de: observación, stalking, pistas, nocturnos deportivos, de ingenio, creativos, técnicos, grandes juegos, gymkhanas Dinámicas de presentación, de trabajo grupal, de creatividad, etc.</p>	<p>Actúa con agilidad mental ante las situaciones más diversas, desarrollando su capacidad de pensar, innovar y aventurar.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Sé resolver la mayoría de los problemas técnicos domésticos y de vida al aire libre.</li> <li>☞ Amplio mis habilidades hacia algunos campos técnicos más complejos: sonido, imagen, mecánica, informática, y otros.</li> </ul>	<p>Nudos, amarres, empalmes. Construcciones de alta técnica (Puentes, balsas, carpas elevadas, etc.). Técnicas básicas de orientación. Utilización de mapas topográficos y cartográficos. Distintos tipos de señales (pista, morse, códigos).</p> <p>Conocimientos básicos de electricidad, pintura y plomería.</p> <p>Exploración de los distintos campos de especialidades</p>	<p>Une los conocimientos teórico y práctico mediante la aplicación de sus habilidades técnicas y manuales</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Desarrollo algunas especialidades y competencias propias de la Rama</li> <li>☞ Defino mis alternativas vocacionales, considerando las distintas variables que las determinan</li> </ul>	<p>Exploración de los distintos campos de especialidades</p>	<p>Elige su vocación considerando conjuntamente sus aptitudes, posibilidades e intereses; y valora sin prejuicios las opciones de los demás</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Pongo en común mis inquietudes, aspiraciones y creaciones artísticas</li> <li>☞ Demuestro selectividad en mis afinidades artísticas y culturales</li> <li>☞ Tiendo a expresarme de un modo propio, apreciando críticamente tendencias e ídolos sociales</li> </ul>		<p>Expresa lo que piensa y siente a través de distintos medios, creando en los ambientes en que actúa espacios gratos que faciliten el encuentro entre las personas</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Relaciono mis valores con los métodos que utiliza la ciencia</li> <li>☞ Participo en la aplicación de un proyecto que utilice tecnología innovadora.</li> </ul>		<p>Valora la ciencia y la técnica como medios para comprender y servir al hombre, la sociedad y el mundo</p>

## ÁREA CARÁCTER

Entendiendo el carácter como una disposición permanente de la voluntad del hombre para organizar sus fuerzas e impulsos de acuerdo con un principio regulador de naturaleza ética, podríamos decir que el carácter es quien ayuda a

definir el perfil de la persona. Es por ello que se invita a que el joven tenga momentos de reflexión y a que interactúe con otras personas, lo que lo va a ayudar a conocerse a si mismo en forma casi óptima.

Para ello es fundamental que el joven tenga pleno conocimiento de cada uno de los puntos de la ley scout que no son ni más ni menos que las reglas de juego a la cual se le sumarán los valores que absorba del medio en que se desarrolla.

14 a 17 años	CONTENIDOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Soy capaz de proyectar para mi vida adulta las posibilidades de mis actuales capacidades y limitaciones</li> <li>☞ Demuestro que me acepto, no obstante mi capacidad de mirarme críticamente.</li> <li>☞ Confío que soy capaz de lograr mis propósitos.</li> </ul>		Conoce sus posibilidades y limitaciones aceptándose con capacidad de autocrítica y manteniendo a la vez una buena imagen de sí mismo
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Formulo metas para mi crecimiento personal</li> <li>☞ Realizo acciones y participo en proyectos destinados a cumplir mis metas</li> <li>☞ Evaluó mis resultados</li> </ul>		Es el principal responsable de su desarrollo y se esfuerza por superarse constantemente.
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Reconozco el significado de la Ley y los principios en esta etapa de mi desarrollo</li> <li>☞ Renuevo mi compromiso con el Movimiento Scout</li> <li>☞ Opto por valores personales para mi vida</li> </ul>	Ley. Principios. Virtudes. Promesa. Carta de Marcha de la Comunidad. Propuesta de los Caminantes. Raid  La Hoja de Marcha.	Construye su proyecto de vida en base de la Ley y la Promesa Scout.
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Soy fiel a la palabra dada</li> <li>☞ Soy testimonio de los valores que me inspiran en todos los ámbitos en que actúo.</li> <li>☞ Contribuyo a que en mi Comunidad se cifre el honor común en ser consecuentes.</li> </ul>		Actúa en forma consecuente con los valores que lo inspiran
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Soy capaz de reírme de mis propios absurdos</li> <li>☞ Soy reconocido por mi actitud de alegría y optimismo en todos los ambientes en que participo</li> <li>☞ Practico un humor exento de hostilidad y vulgaridad.</li> </ul>		Enfrenta la vida con alegría y sentido del humor.
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Reconozco en mi equipo una comunidad de vida y acojo las críticas que me formulan.</li> <li>☞ Aporto mi experiencia personal en las reuniones de mi equipo.</li> <li>☞ Me comprometo en los proyectos de mi Comunidad y mi Grupo</li> </ul>		Reconoce en su grupo de pertenencia un apoyo para su crecimiento personal y para la realización de su proyecto de vida.

## ÁREA AFECTIVIDAD

Las experiencias afectivas forman parte de la vida y contribuyen a definir la personalidad.

En la adolescencia, los jóvenes generalmente sienten que se hace casi nulo el contacto con sus padres y sienten que “adolecen” la falta de afecto. Es por ello que es necesario forjar en ellos un estado emocional en el que puedan expresar sus emociones sin inhibiciones donde se muestren tal y como son, integrando la vida afectiva y el proceso de aprendizaje, respetando e identificando a los demás como personas con necesidades similares a las suyas; reconociendo, respetando y aceptando su propia sexualidad y la del sexo complementario.

En esta etapa, la familia debe ofrecerse como comunidad que prodiga y vive en el afecto.

14 a 17 años	CONTENIDOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Logro progresivamente manejar mis emociones y sentimientos, dando estabilidad a mis estados de animo</li> <li>☞ Me preocupo por encontrar mi identidad como persona</li> <li>☞ Acepto sin deprimirme la frustración que me producen mis fracasos</li> <li>☞ Comparto mis sentimientos con mi equipo.</li> </ul>		Logra y mantiene un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional.
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Se expresar libremente mis opiniones, en distintas circunstancias, sin descalificar a los demás</li> <li>☞ Soy naturalmente afectuoso con las personas.</li> <li>☞ Mantengo amistades profundas.</li> </ul>		Practica una conducta asertiva y una actitud afectuosa hacia las demás personas, sin inhibiciones ni agresividad
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Identifico el amor hacia los demás como fuente de mi realización personal y mi felicidad</li> </ul>		Construye su felicidad en el amor, sirviendo a los otros

<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Demuestro capacidad de entregarme sin esperar retribución</li> <li>☞ Comparto y defiendo el derecho de los demás a ser valorados por lo que son y no por lo que tienen.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Tengo opiniones y actitudes coincidentes con mis valores frente a temas relacionados con la sexualidad, tales como el aborto, la homosexualidad, las relaciones prematrimoniales y otros.</li> <li>☞ Mis relaciones afectivas con el sexo complementario son un testimonio de amor y responsabilidad.</li> <li>☞ Asumo ante el sexo complementario una actitud de respeto e igualdad</li> <li>☞ Participo en actividades destinadas a obtener la igualdad de derechos y oportunidades entre el hombre y la mujer.</li> </ul>	<p>Conoce, acepta y respeta su sexualidad y la del sexo complementario como expresión del amor</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Logro una relación de comprensión y afecto con mis padres, manteniendo una permanente comunicación con ellos</li> <li>☞ Logro que mis padres consideren mis discrepancias, confíen en mí y amplíen mi autonomía personal, respetando a la vez los límites convenidos.</li> <li>☞ Mantengo un diálogo enriquecedor con mis hermanos</li> <li>☞ Asumo mi relación de pareja dentro de mi proyecto de vida, en la perspectiva de una preparación a la futura vida en común.</li> </ul>	<p>Reconoce el matrimonio y la familia como la base de la sociedad, convirtiendo la suya en una comunidad de amor conyugal, filial y fraterno.</p>

### ÁREA SOCIABILIDAD

La finalidad de todo proceso educativo es la libertad. Si la persona humana es un ser racional capaz de conocer la verdad y si su voluntad debe elegir los valores en base a los cuales ordenar su vida, la libertad es el medio insustituible dentro del cual deberá ejercer sus facultades.

El adolescente siente que a veces esa libertad es coartada o bien llega a hacer abuso de ella transformándola en un libertinaje, sin tener en cuenta a quienes los rodean. En este sentido, el adulto acompañará al joven para que conozca el verdadero sentido de la palabra libertad y lo que ello implica, inculcando el respeto hacia los demás, poniendo énfasis en el aprendizaje de la solidaridad y privilegiando todas las oportunidades de servir.

14 a 17 años	CONTENIDOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Demuestro que reconozco como iguales en dignidad a las personas diferentes a mí.</li> <li>☞ Estoy siempre disponible para las tareas pesadas o desagradables</li> <li>☞ Asumo una posición activa frente a los atropellos a las personas, que observo en mi vida cotidiana</li> </ul>		<p>Vive su libertad de un modo solidario, ejerciendo sus derechos, cumpliendo sus obligaciones y defendiendo igual derecho para los demás.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Demuestro que valoro la democracia como sistema de generación de la autoridad</li> <li>☞ Respeto la autoridad validamente elegida, aunque no comparta sus ideas</li> <li>☞ Acepto las decisiones de mis padres y expreso con respeto mis distintos puntos de vista</li> <li>☞ Ejercer mi autoridad sin autoritarismos ni abuso</li> </ul>	<p>El Equipo Caminante: Consejo de Equipo. La Asamblea Caminante. El Concejo de Marcha. La Empresa Caminante</p>	<p>Reconoce y respeta la autoridad válidamente establecida y la ejerce al servicio de los demás</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Comprendo la importancia de la norma para el desarrollo de mi libertad con respeto a la libertad de los otros</li> <li>☞ Acepto las normas sin renunciar a mi derecho a luchar por su cambio</li> <li>☞ Demuestro esfuerzos por orientar creativamente las tendencias a la rebeldía y a la oposición</li> </ul>		<p>Cumple las normas que la sociedad se ha dado, evaluándolas con responsabilidad sin renunciar a cambiarlas.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Conozco las principales organizaciones sociales y de servicio de su comunidad local en las cuales puede prestar su ayuda</li> <li>☞ Participo en las actividades de servicio que se desarrollan en mi colegio o trabajo</li> <li>☞ Participo activamente en campañas de servicio y desarrollo de la comunidad organizadas por mi Grupo o mi Asociación</li> </ul>	<p>Organizaciones Sociales de la comunidad barrial: objetivos, tareas que desarrollan- Organizaciones Sociales de la comunidad local: objetivos, tareas que realizan.</p>	<p>Sirve activamente en su comunidad local, contribuyendo a crear una sociedad justa, participativa y fraterna.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Conozco la herencia artística de mi cultura: historias, leyendas, danzas, canciones, mitos, artesanías, etc.</li> <li>☞ Soy capaz de apreciar críticamente los elementos, cambios y metas de mi cultura</li> <li>☞ Expreso a través de alguna de mis habilidades artísticas, mi afecto por los valores de mi cultura</li> </ul>	<p>Historia de la comunidad local. Costumbre típicas. Mitos y leyendas. Arte.</p> <p>Hace suyos los valores de su país, su pueblo y su cultura.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Conozco la información general sobre el Movimiento Scout en América.</li> <li>☞ Participo o he participado en eventos internacionales o nacionales con asistencia de scouts de otros países</li> <li>☞ Participo en actividades o proyectos destinados a la comprensión interamericana</li> <li>☞ Demuestro que valoro la diversidad cultural</li> </ul>	<p>Historia del escultismo. Baden Powell. El escultismo en nuestro país. El Movimiento Scout en nuestro continente.</p> <p>Promueve la cooperación internacional, la hermandad mundial y el encuentro de los pueblos, luchando por la comprensión y la paz.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Fundamento mis opiniones sobre los problemas más urgentes que afectan al medio ambiente de mi comunidad local</li> <li>☞ Aplico en mis campamentos, o en mis proyectos específicos, algunas tecnologías que preservan o mejoran el medio ambiente</li> <li>☞ Desarrollo proyectos de conservación en que intervienen otros jóvenes no scouts</li> </ul>	<p>Contribuye a preservar la vida a través de la conservación de la integridad del mundo natural.</p>

### ÁREA ESPIRITUALIDAD

Lo espiritual comprende la relación del hombre y del mundo con Dios y la manera en que Dios se hace presente en la existencia cotidiana, por lo cual el desarrollo espiritual es la tarea de establecer vínculos personales, íntimos y recíprocos con Dios, asumiendo el anuncio e integrándolo a la vida, cambiando el corazón y la conducta.

En la aventura scout la fe se integra de un modo natural, está en todo lo que el joven propone y realiza y no solo en los momentos de recogimiento y celebración.

La presencia del dirigente adulto como compañía en este momento que esta pasando el joven, alienta con su ejemplo y su testimonio, ayudando a que vea a Dios en cada cosa que hace.

14 a 17 años	CONTENIDOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Demuestro a través de mi actitud hacia la naturaleza que tomo conciencia de mi responsabilidad como colaborador de la obra de Dios</li> <li>☞ Organizo actividades destinadas a dar a conocer el testimonio de otras personas</li> </ul>	<p>La aventura del descubrimiento. Los símbolos importantes. Momentos fuertes para los caminantes. La Propuesta de los caminantes</p>	<p>Busca siempre a Dios en forma personal y comunitaria, aprendiendo a reconocerlo en los hombres y en la creación</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Profundizo mi formación en la religión que profeso</li> <li>☞ Confirmando mi opción de fe en la forma establecida por mi Iglesia</li> <li>☞ Colaboro en las acciones emprendidas por mi comunidad religiosa local</li> <li>☞ Colaboro en las acciones de educación en la fe, de mis compañeros de la Comunidad participes de mi misma opción religiosa</li> </ul>		<p>Adhiere a principios espirituales, es fiel a la religión que los expresa y acepta los deberes que de ellos se desprenden.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Me preocupo por mantener diariamente momentos de silencio, reflexión y oración personal</li> <li>☞ Integro la oración en las decisiones más importantes de mi vida</li> <li>☞ Preparo oraciones para distintos momentos de la vida de mi Comunidad, de mi Grupo y de mi familia</li> </ul>		<p>Practica la oración personal y comunitaria como expresión del amor a Dios y como un medio de relacionarse con Él.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Reviso constantemente la consecuencia existente entre mis creencias y mis actos</li> <li>☞ Comparto con otros jóvenes mi experiencia de fidelidad con los valores de mi fe.</li> <li>☞ Promuevo en mi Comunidad la realización de acciones propias de la dimensión social de la fe de sus integrantes</li> </ul>		<p>Integra sus principios religiosos a su conducta cotidiana, estableciendo coherencia entre su fe, su vida personal y su participación social.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Me intereso por conocer el pensamiento religioso diferente de las personas con quienes comparto</li> <li>☞ Conozco los conceptos básicos de las principales religiones</li> </ul>	<p>Conceptos básicos de las distintas</p>	<p>Dialoga con todas las personas cualquiera sea su opción religiosa, buscando establecer vínculos de comunión entre los hombres</p>

<p>Participo en actividades destinadas a dialogar con jóvenes de diferentes ideas religiosas</p> <p>Desarrollo una actitud crítica frente a manifestaciones espirituales contrarias a los valores del Movimiento Scout.</p>	<p>religiones. Diálogo interreligioso.</p>
---	--

## **LAS ETAPAS DE PROGRESIÓN**

Las etapas de progresión son tres, sus nombres tienen un sentido simbólico.

<b>ETAPA BÚSQUEDA: “Exploro caminos diversos”</b>	
<p>Luego de la TRAVESIA (último escalón de la rama Scout), se inicia esta etapa de BUSQUEDA que lo lleva al joven a la exploración de diversos caminos. La búsqueda es una actitud propia de un caminante para escoger el mejor recorrido, el más interesante, donde pueda vivir las mejores aventuras.</p> <p>BÚSQUEDA simboliza el proceso de auto-conocimiento, para encontrar las propias aptitudes y potencialidades, y también redescubrirse a si mismo y su entorno.</p>	<p>La correspondiente insignia se entrega cuando un joven o una joven ingresan a la Comunidad y toma contacto con los objetivos correspondientes a la Rama determinados entre las edades 14 a 17 años. Sin embargo, según la edad de ingreso y dependiendo del número de objetivos que se consideren logrados con anterioridad, puede ingresar en la etapa siguiente, sin que ello signifique haber perdido u obviado ésta.</p>
<b>ETAPA ENCUENTRO: “Elijo mi camino”</b>	
<p>Finalizada la BÚSQUEDA, el ENCUENTRO es el punto del camino al que deseamos llegar.</p> <p>El ENCUENTRO implica hallar un rumbo definido, hallar otros caminantes que nos acompañen y definir con mayor certeza cual es el recorrido que queremos hacer para llegar hasta donde nos hemos propuesto.</p> <p>ENCUENTRO simboliza una particular madurez que nos da la posibilidad de elegir.</p>	<p>Se entrega cuando un joven o una joven han alcanzado aproximadamente un tercio de los objetivos para las edades de 14 a 17 años. Similar al planteo de la etapa anterior, esto puede ocurrir antes de su ingreso, en cuyo caso inicia la progresión en esta etapa, o después de un tiempo de permanencia en la Comunidad y en la etapa anterior</p>
<b>ETAPA DESAFIO: “Emprendo mi propio camino”</b>	
<p>DESAFIO es emprender el camino desde la participación (siendo parte), a la actitud comprometida en la animación (ser el principal actor).</p> <p>Darse ánimo permanente en la marcha, siendo modelo para sus pares y ayuda para ellos.</p> <p>Este DESAFÍO, ultima etapa de la rama Caminantes, lo invita al joven a hacer un ejercicio de preparación permanente, para asumir con madurez al servicio como eje</p>	<p>Se entrega cuando un joven o una joven han alcanzado alrededor de dos tercios de los objetivos personales para las edades 14 a 17 años.</p> <p>Al igual que en el caso anterior, esto puede haber ocurrido antes de su ingreso, con lo cual, iniciará su progresión en esta etapa.</p>

central en su vida.	
---------------------	--

## LA HOJA DE MARCHA - HERRAMIENTA PRINCIPAL PARA LA PROGRESION PERSONAL

La Hoja de Marcha es la forma en que cada Caminante expresa las metas que se propone alcanzar. En ella, refleja su interés por tomar en sus propias manos el progreso personal, proyecta su crecimiento personal y la búsqueda de su identidad. Es la herramienta para su desarrollo que le permite contrastar las acciones proyectadas con las realizadas.

La progresión personal expresada en la Hoja de Marcha nace del acuerdo personal entre el joven y el dirigente scout, y para que resulte exitosa debe ser vivida como un trabajo de descubrimiento sobre el camino que se está por emprender; por lo tanto, no es la simple formalidad de la entrega de un papel escrito que hay que hacer para cumplir, sino que es un compromiso de vivir personalmente “la aventura del descubrimiento”.

### LA HOJA DE MARCHA RESPONDE A UN PROCESO DE ELABORACIÓN.

El proceso comprende cuatro momentos:

#### Primer Momento: **reflexión y análisis**

Es un momento personal en el cual el joven observa su propio desarrollo en relación a las áreas de crecimiento (carácter, corporalidad, afectividad, sociabilidad, espiritualidad, creatividad) y la etapa de progresión en la que se encuentra de acuerdo a su edad.

**El propósito de este momento es que cada Caminante tome conciencia de su realidad personal y del contexto en el cual se desenvuelve, que pueda determinar acciones futuras concretas que le permitan desarrollarse como persona respondiendo a su estado actual y a sus necesidades e intereses.**

El equipo de Educadores Scouts estará atento a este momento, ya que en un proceso pobre en este sentido desencadena metas y acciones poco estimulante para el joven y generará espacios o situaciones que lleven a una reflexión de escasa profundidad y significación. Si, por el contrario, el proceso propusiera exigencias desmedidas, el hecho de no alcanzarlas podrá defraudar a el/la joven.

**El momento de reflexión y análisis personal termina cuando el /la joven puede definir su realidad actual en cada uno de los caminos (las seis áreas de crecimiento) y se propone algunos objetivos y acciones en búsqueda de su identidad.**

#### Segundo Momento: **compartir**

Con sus compañeros de equipo y con sus dirigentes.

El primer borrador de Hoja de Marcha, será compartido con su Equipo, de este modo sus compañeros podrán enriquecer este análisis aportando sus puntos de vista y sugerencias. Este momento da a todos la oportunidad de apoyarse mutuamente, elevando la autoestima.

Los aportes educativos del equipo de dirigentes buscarán ampliar la mirada del Caminante mostrando aspectos no considerados en su reflexión y análisis personal, que enriquezcan el proceso de cada joven.

#### Tercer Momento: **elaboración**

Cada Caminante elabora su Hoja de Marcha en base a su propia reflexión y descubrimiento, considerando las sugerencias hechas por sus pares del Equipo y por los Dirigentes.







Este es un momento en el cual el joven tendrá que retomar lo pensado y conversado y formular su compromiso por escrito, priorizar aspectos en los cuales se propondrá metas y acciones concretas, indicando tiempos y aspectos necesarios para su implementación.

**Cuarto Momento: puesta en común**

Cada joven presentara formalmente su hoja de marcha en una Asamblea como expresión del compromiso que asume ante la Comunidad y podrá o no compartirla dependiendo de la madurez de cada uno y la apertura que tenga la Comunidad.

Esta presentación podrá realizarse con distintas modalidades, cada integrante y/o Comunidad de Caminantes elegirá la forma, considerando la situación particular de cada joven y de la Comunidad.

**Los compromisos expresados en la Hoja de Marcha se concretan mediante:**

-  **Las actividades realizadas por cada uno, el equipo y la Comunidad**
-  **Las empresas**
-  **Las especialidades**
-  **y las experiencias que cada joven viva más allá del ámbito del Movimiento Scout.**

**A MODO DE EJEMPLO SE PRESENTA UN MODELO DE CONTENIDOS QUE PUEDEN ORIENTAR EL ARMADO DE LA HOJA DE MARCHA**

Este modelo de herramienta se presenta con dos campos:

"TECNICA Y SCOUTISMO" y "DESARROLLO PERSONAL Y COMUNITARIO"

<b>TECNICA Y SCOUTISMO</b>	<b>DESARROLLO PERSONAL Y COMUNITARIO</b>
HISTORIA DEL MOVIMIENTO SCOUT	SERVICIO A LA COMUNIDAD
ELEMENTOS ESENCIALES DEL MOVIMIENTO SCOUT, TRADICIONES Y COSTUMBRES	DESARROLLO ESPIRITUAL
ORIENTACIÓN Y OBSERVACION	RELACIONES AFECTIVAS Y SOCIALES
TOPOGRAFIA Y CARTOGRAFIA	ECOLOGIA Y CONSERVACIÓN
COMUNICACIONES	PREPARACIÓN PARA EL TRABAJO
NUDOS Y AMARRES	ESTADO FISICO E HIGIENE
FUEGOS Y COCINA	
EQUIPO Y HERRAMIENTAS	
PRIMEROS AUXILIOS	
IDENTIDAD NACIONAL	
SEGURIDAD	

Este listado de contenidos que se sugiere, no son los contenidos mínimos de la progresión, son disparadores que ayudan a generar ideas, actividades y objetivos que podrán conformar su hoja de marcha, facilitando el diseño de la misma.

**LAS INSIGNIAS DE PROGRESIÓN SON UN ESTÍMULO Y SE ENTREGAN AL COMIENZO DE UNA ETAPA**

Las insignias serán entregadas por el Equipo de dirigentes a propuesta del dirigente encargado del seguimiento, con bastante flexibilidad según las realidades personales, al comienzo de la etapa y de acuerdo a los siguientes criterios generales.

Cuando un joven ha logrado el reconocimiento de un determinado número de objetivos, se considera que está en condiciones de iniciar una nueva etapa de progresión.

Las etapas de progresión tienen por objeto motivar por reconocimiento el avance de los jóvenes en el logro de sus objetivos personales y se identifican por una insignia que éstos lucen en su uniforme. Como se apreciará por los criterios que se expresan a continuación, las insignias se entregan al comienzo de una etapa y no al final, ya que constituyen un estímulo y no un premio.

**COMO INGRESA EL CAMINANTE EN LA ETAPA**

Cuando un joven ingresa después de los 14 años, no ingresa necesariamente a la primera etapa, sino a aquella que le corresponde de acuerdo a su madurez, en el gráfico, se ejemplifica el ingreso de un joven en la etapa de desafío.



Recordamos que el conjunto de objetivos es un programa para la vida y no para la actividad propiamente scout. Por lo tanto es natural que un joven avance en su vida en el logro de los objetivos educativos sin pertenecer al Movimiento Scout. Por ejemplo, sería un contrasentido que un nuevo integrante de 15 años, por el solo hecho de ser “nuevo” en la Comunidad, fuera obligado a iniciar su progresión en la etapa Búsqueda, tal como se le pediría a un scout que viene desde la Unidad. De ahí la importancia del período de introducción.

La motivación por reconocimiento que pretenden las etapas de progresión procura que los jóvenes traten de ir cada vez más lejos en su crecimiento personal, pero las insignias y su obtención no constituyen un fin en sí mismas.

Para designar cada etapa de progresión, se utilizará un paño que sirva de fondo a la Insignia Caminante. Este paño, sobresaldrá 3 mm por debajo de la Insignia Caminante.

Los colores son:

Etapa de Búsqueda: Fondo Blanco

Etapa de Encuentro: Fondo Celeste

Etapa de Desafío: Fondo Rojo

## **LA ENTREGA DE LA INSIGNIA DE ETAPA DA MOTIVO A UNA CELEBRACIÓN**

La entrega de la insignia se debe hacer tan pronto como el joven se ha incorporado en la etapa respectiva. Esto dará origen a una pequeña ceremonia en que el tema central consiste en dejar testimonio de la superación lograda y motivar el inicio de la siguiente etapa. Se trata de una celebración sencilla, breve y personalizada, que se puede realizar al término de una reunión o durante un rally o campamento.

En la ceremonia puede entregarse insignias a diferentes jóvenes, pero cada uno de ellos o ellas dispondrán de un momento individual para recibir su reconocimiento. No estarán de más algunas palabras de estímulo, pronunciadas en cada caso por el dirigente encargado del respectivo seguimiento y como corresponde, al final habrá una fiesta llena de alegría.

## **LAS ESPECIALIDADES**

### **TODOS PODEMOS SER ESPECIALISTAS**

El programa de jóvenes presenta una amplia gama de objetivos para el desarrollo integral de cada joven.

La tarea de superación, de descubrir y descubrirse no culmina allí. Paralelamente, a su progresión personal, de acuerdo a la rama y a la etapa en que esté transitando, podrá ampliar aún más su crecimiento personal mediante la elección y adquisición de especialidades, que se diversifican en gustos e intereses, se concretan en acciones que permiten la autoafirmación y se expresan por medio del servicio al prójimo.

Independientemente de su edad y a partir de: habilidades, virtudes, destrezas, talentos, capacidades especiales; o de sus torpezas, impericias, incapacidades, miedos o defectos; cada uno, desde un primer momento de descubrirlas, seleccionará y concretará la especialidad tanto para perfeccionar las primeras, como para mejorar y superar las segundas.

### **¿QUÉ ES UNA ESPECIALIDAD?**

“Una especialidad, es el conocimiento o habilidad particular, que se posee sobre una determinada materia.” Guía para Dirigentes de Manada – OSI.

La especialidad scout, se origina y se desarrolla, según los intereses de cada uno de los jóvenes. Para llegar a dominarla, hace falta investigación, constancia y esfuerzo personal, pero siempre se comienza de manera sencilla.

La especialidad permite el crecimiento en varias áreas paralelas, ya que ellas cruzan transversalmente las áreas de crecimiento.

Culmina luego de haber transitado por todo un proceso de conocimiento o habilidad en particular, que variará en gradualidad según el grupo etario.

### ¿QUÉ OBJETIVOS SE LOGRAN?

- ✚ Reconocer las cualidades personales.
- ✚ Profundizar temas de interés.
- ✚ Favorecer la diferenciación personal, como enriquecimiento grupal.
- ✚ Buscar la propia vocación.
- ✚ Brindar servicios eficaces.

### ¿QUÉ CARACTERÍSTICAS TIENEN LAS ESPECIALIDADES?

- ✚ La elección de cada especialidad es de acuerdo al interés de cada joven.
- ✚ El camino para lograrla será diseñado por el dirigente, o el dirigente y el sinodal, siempre con el Caminante.
- ✚ Cada joven será guiado y apoyado en su trayecto por un adulto.
- ✚ El desarrollo del aprendizaje tendrá una duración aproximada de dos a seis meses dependiendo de la edad y la envergadura de la propuesta.
- ✚ Posibilita que el Caminante explore, investigue e indague sobre distintos temas y aspectos (ya sea de ciencia, artes, recreación, etc.)
- ✚ Ofrece el conocimiento teórico - práctico de una disciplina concreta y acotada.
- ✚ Favorece el aprender haciendo.
- ✚ Reconoce saberes y habilidades previas.
- ✚ Se celebra a través de un servicio concreto a las personas, grupo o comunidad más próxima.
- ✚ El uso de la insignia indica la disposición de quien la porta para servir al prójimo en esa especialidad.



### ¿QUIÉNES PUEDEN REALIZAR LA ESPECIALIDAD?

Cualquier joven, una vez hecho su ingreso a su Comunidad puede solicitar iniciarse en alguna especialidad.

No necesita haber formulado su promesa, ni haber adquirido insignia de etapa alguna. Único requisito: Querer realizarla.

### ¿CÓMO INCENTIVO A LOS CAMINANTES A LA OBTENCIÓN DE ESPECIALIDADES?

- ✚ Observando sus intereses y/o habilidades y orientándolos de acuerdo a ellos.

-  Promoviendo una feria de especialidades.
-  Realizando actividades variables, que permitan un acercamiento con diferentes expertos.

Una vez lograda su atención:

1. Conversando con el joven sobre sus intereses, necesidades, habilidades y analizando juntos cuál será la especialidad a lograr.
2. Definiendo a partir de ello los objetivos a lograr, desarrollando ambas las acciones a seguir.
3. En caso de ser necesario un experto, este podrá ser ofrecido por el joven. En el caso que no conociera a nadie, deberemos nosotros conseguir quien lo acompañe en este proceso.

Para profundizar el conocimiento del trabajo con las Especialidades Scouts, es indispensable leer el Documento Básico 8 “Especialidades” publicado por Scouts de Argentina.

## 6 – ORGANIZACIÓN Y FUNCIONES EN LA RAMA CAMINANTES

*Estructura En La Rama Caminantes...*

*Naturaleza de la estructura en la Rama Caminantes*

*La Vida de Grupo*

*La pertenencia a pequeños grupos en la Rama Caminantes*

*El equipo caminante... la unidad de acción*

*El Consejo de Equipo*

*La Comunidad de Caminantes...El Espacio de encuentro de los equipos*

*La Asamblea*

*El Consejo de Marcha*

### **ESTRUCTURA EN LA RAMA CAMINANTES...**

... mucho más que el Equipo y la Comunidad de Caminantes

“El Movimiento Scout es un juego de muchachos dirigidos por ellos mismos, y por el cual los hermanos mayores pueden proporcionar a los menores un ambiente sano y animarlos a entregarse a aquellas actividades saludables que son conducentes a despertar las virtudes de CIUDADANIA.”<sup>2</sup>

En las palabras de B-P en “Guía para el Jefe de Tropa” vemos el acento en la gestión compartida de jóvenes y adultos para llevar adelante el Gran Juego en la Comunidad de Caminantes.

De esto trata este capítulo, de las formas de organización de la sección y del proceso mediante el cual se toman decisiones.

A todo esto denominamos: **Estructura**.

Por lo tanto cada vez que hacemos referencia a la estructura estamos hablando de:

- Formas de participación.

---

<sup>2</sup> Baden-Powell *Guía para el Jefe de Tropa*, Editorial Scout Interamericana, San José

- Formas de organización.
- El proceso de toma de decisiones.

Esta estructura se manifiesta en lo distintos organismos de la rama:

- **La Asamblea**
- **El Consejo de Marcha**
- **El Consejo de Equipo**

### **NATURALEZA DE LA ESTRUCTURA EN LA RAMA CAMINANTES**

En la Rama Caminantes el joven trabaja con otros, trabaja con su equipo y con otros equipos. Este juego social de colaboración y de competencia se da a través de las Empresas Caminantes.

La Comunidad de Caminantes se constituye como el espacio de encuentro de los jóvenes que la integran y de los adultos que los acompañan. Es el ámbito en el cual cada joven comparte con sus pares y con el equipo de adultos sus vivencias, expectativas, intereses y necesidades. A su vez, la Comunidad de Caminantes se presenta como el espacio en el que cada joven puede proyectarse como hombre y como mujer. Es el lugar en donde los jóvenes vuelcan sus sueños, donde pueden hacer uso de la palabra, donde pueden ser escuchados y escuchar a otros, donde se defienden las ideas, donde se comparten los proyectos de Empresa y las acciones en favor de los demás.

La Comunidad de Caminantes plantea a los jóvenes el desafío de articular sus acciones colectivamente, en conjunto con otros y, progresivamente con instituciones y actores locales.

### **LA VIDA DE GRUPO**

Los intereses y expectativas de los jóvenes son múltiples y divergentes. Para poder poner en práctica todos los elementos que hacen a la Vida de Grupo necesitamos organizarnos.

Organizarnos en función de un plan que integre las múltiples facetas de un grupo de jóvenes que está realizando un proceso de apertura al mundo.

<b>Los elementos del Método Scout</b>	<b>La vida de Grupo</b>
El Método Scout es parte esencial del sistema educativo scout	La vida de grupo es el resultado de la aplicación del Método Scout
El Método Scout opera como un todo	La vida de grupo determina la permanencia de los jóvenes
Primero, las personas: los jóvenes, los dirigentes y la calidad de la relación entre ellos	La vida de grupo facilita la creación de un campo de aprendizaje
Segundo, lo que las personas quieren lograr: los objetivos educativos y las actividades contribuyen a obtenerlos.	La vida de grupo crea estilos de vida y forma la conciencia moral

Tercero, la manera en que lo quieren lograr: los demás elementos del Método Scout	La intensidad de la vida de grupo depende de los dirigentes.
---	--

El Método Scout es un sistema de elementos interactivos basados en dos relaciones principales:

- la relación entre los jóvenes y los adultos y su calidad,
- la relación entre las actividades y los objetivos educativos.

Jóvenes y adultos organizan juntos la Vida de Grupo mediante el Ciclo de Programa. La forma de organización de la Comunidad de Caminantes busca asegurar la participación adecuada y progresiva de los jóvenes en el proceso de toma de decisiones (a través de la Asamblea, la presentación de proyectos de Empresa y el trabajo por equipos).

El Movimiento Scout da a los jóvenes la posibilidad de participación y compromiso por medio de la acción desde el mismo momento de entrada al juego.

### **LA PERTENENCIA A PEQUEÑOS GRUPOS EN LA RAMA CAMINANTES**

El Movimiento Scout basa su propuesta educativa, entre otras cosas, en las formas de agrupamiento social de los jóvenes a través de las edades que comprende su propuesta educativa. De esta forma los grupos naturales de jóvenes son enriquecidos al aplicarles roles, reglas, espacios de toma de decisiones, símbolos y aventuras en común.

Baden-Powell precisó que el sistema de equipos es la característica esencial que diferencia a la educación scout de la que ofrecen todas las demás organizaciones similares. La originalidad del fundador consiste en haber descubierto las oportunidades que los pequeños grupos presentan para el crecimiento personal y el desarrollo de la autonomía de los jóvenes.

En la actualidad, al igual que en Brownsea en 1907, los jóvenes mantienen su tendencia natural a formar grupos por afinidad. Al usar el sistema de equipos como base para la mayor parte de las actividades scouts, el Movimiento Scout sólo capitaliza esa tendencia natural.

El Método Scout promueve la pertenencia a pequeños grupos (como el equipo) con la asistencia responsable de adultos que aconsejan y acompañan a los jóvenes con el objetivo que descubran y acepten progresivamente mayores responsabilidades y se capaciten hacia el autogobierno para desarrollar: su carácter, la independencia, la confianza en sí mismos, la adquisición de habilidades y competencias, el sentido de servicio y la aptitud de cooperar y liderar.

Si se lo utiliza con este sentido no se lo puede confundir con una manera cómoda de simplificar la tarea del dirigente scout o de subdividir administrativamente una Comunidad. Baden-Powell advirtió sobre estas posibles desviaciones del sistema de equipos:

“...el principal propósito no es precisamente ahorrarle problemas a los dirigentes scout, sino ofrecer al joven la ocasión de asumir responsabilidades, dado que éste es el mejor de los medios para desarrollar el carácter”<sup>3</sup>.

Al debilitarse las funciones del equipo y el rol del líder juvenil dentro del equipo, se debilita también el sistema de equipos. El debilitamiento puede a su vez desembocar, sin desearlo, en que el dirigente pase a cubrir el espacio vacío, eliminando el rol que el movimiento asigna a los pares. Esto puede convertir al equipo en un grupo desestructurado

<sup>3</sup> Baden-Powell *Guía para el Jefe de Tropa*, Editorial Scout Interamericana, San José



de amigos que se reúne en torno a una persona mayor que es el dirigente de la Comunidad. Y eso puede parecerle bueno a alguna gente, pero no es la concepción de sistema de equipos que propone el Método Scout.

Por consecuencia al debilitarse el sustento de la vida de los equipos, también puede resultar una ilusión el desarrollo de la autonomía de los jóvenes y su participación en la toma de decisiones. El dirigente debe facilitar la participación de los jóvenes sin ser directivo en el contenido pero sí siéndolo en el marco dentro del cual se hace posible ese contenido, es decir, manteniendo en funcionamiento los órganos de gobierno de la rama, los cuales permiten que los jóvenes:

- se expresen,
- escojan sus actividades,
- monten los proyectos que desean realizar,
- evalúen su vida y
- establezcan reglas comunes.

En una palabra la estructura (formas de participación, formas de organización y el proceso de toma de decisiones) promueve que los jóvenes experimenten la democracia bajo su propia conducción.

“El sistema de equipos (o sistema de patrullas como es usualmente llamado) es la estructura organizativa básica de una sección en un Grupo Scout, la sección funciona como una pequeña sociedad de jóvenes, compuesta por los pequeños grupos y el Equipo de Dirigentes... Cada pequeño grupo opera como un equipo. Dentro de cada equipo, los jóvenes organizan su vida grupal y eligen, organizan y llevan a cabo sus actividades. Cada uno tiene una responsabilidad específica, la cual él o ella llevan a cabo como contribución a la vida y bienestar del equipo y el éxito de sus actividades.”<sup>4</sup>

El Movimiento Scout promueve el ejercicio del liderazgo; de la infancia a la juventud permite la participación cada vez más completa y profunda de los jóvenes en la toma de decisiones. Se trata de pasar progresivamente a diferentes etapas de participación y liderazgo de los jóvenes.

La progresividad es indispensable para una educación de la autonomía, de la responsabilidad social y del aprendizaje de la democracia. Ello implica que los órganos de gobierno de la rama permanecen sólidos y visibles en todas las Ramas, pues ellas sostienen cada vez con mayor alcance la participación de los jóvenes en la toma de decisiones.

Para el Movimiento Scout la formación en el liderazgo es importante, por eso la propuesta educativa en la Rama Caminantes multiplica las ocasiones de experimentar la participación por parte de los jóvenes. La coexistencia en la Comunidad de equipos y comisiones inter-equipos y la continua posibilidad que tienen los jóvenes de acceder a la conducción de esos equipos y comisiones, hace que todos los miembros de una Comunidad, tengan la posibilidad real de experimentar y ejercer el liderazgo.

Resumiendo: El sistema de equipos es una forma de organización y aprendizaje, por el cual los jóvenes integran libremente un pequeño grupo con identidad propia, con el propósito de disfrutar su amistad, apoyarse mutuamente en su desarrollo personal, comprometerse en un ideal común e interactuar con otros grupos similares.

## **EL EQUIPO CAMINANTE... LA UNIDAD DE ACCIÓN**

---

<sup>4</sup> OMMS 1998 – Scouting and Educational System, Ginebra. Ed. Oficina Scout Mundial

El Equipo Caminante es la unidad de acción de la mayoría de las actividades.

El equipo es un grupo estable con miembros estables del mismo sexo, que a través de la vivencia y la acción de sus integrantes construye una historia, establece tradiciones, pone en común su compromiso y adquiere un estilo propio.

En el equipo nacen los proyectos e ideas para las actividades. A través de la presentación de los sueños, intereses y necesidades de cada joven se generan proyectos, se refuerza el ejercicio democrático, la búsqueda del consenso, la cooperación y la confrontación de ideas.

El Equipo Caminante tiene la libertad y autonomía para realizar sus actividades de equipo de la manera que crea más conveniente, pudiendo elegir la forma, el tiempo, el lugar, siempre que cuente con el acuerdo del Consejo de Marcha. Esto favorece el aprendizaje de la interdependencia y la cooperación.

El Equipo Caminante tiene una intensa vida de pequeño grupo que lo enriquece. La vida de equipo es fundamental en la propuesta educativa de la Rama Caminantes; es por ello que cada equipo tendrá sus propias reuniones, ricas en experiencias, actividades, salidas.

### **LOS EQUIPOS CAMINANTES DAN VIDA A LA COMUNIDAD.**

El equipo en acción permite a cada uno de sus integrantes asumir roles o papeles. Roles, que al ser desempeñados, conducen al “descubrimiento y la progresiva aceptación de responsabilidades”. El joven responsable de un rol en la vida del equipo, se convierte, poco a poco, en una persona digna de confianza, favoreciendo su autoestima, independencia y confianza en sí mismo.

### **EN EQUIPO SE APRENDE A TRAVÉS DE LA ACCIÓN**

El aprendizaje en los equipos es esencialmente activo y se produce:

A través de la vida en equipo, compartiendo significados, aprendiendo a mirar e interpretar juntos las cosas que ocurren, transmitiéndose sus sueños, encarnando los valores en la conducta y logrando el diseño y compromiso con un proyecto de empresa, que es en parte común y en parte individual. Este aprendizaje se da en el equipo, que cumple un papel de comunidad de vida fundada en el afecto común y dentro del marco que ofrecen los valores expresados en la Ley Scout.

Por medio de la planificación, ejecución y evaluación de actividades y empresas. Imaginando la actividad, diseñándola, adquiriendo las competencias y habilidades técnicas que permiten llevarla a cabo, generando y obteniendo los recursos, acompañando a sus miembros en la realización de la tarea, evaluando los resultados y representando fortalezas, debilidades y errores.

El Movimiento Scout es un gran juego. La característica esencial del Juego Scout es que permite equivocarse o fallar, comprender las consecuencias, sin que esto implique un castigo.

El Programa Educativo debe permitir la experimentación en todo momento.

“Los jóvenes crecen en la medida en que se interrelacionan con el medio a través del juego. El Juego es un espacio de experimentación donde las personas aprenden su realidad. Un espacio que ofrece posibilidades de explorar dentro de límites ciertos y adecuados.”<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Scouts de Argentina Dirección de Programa de Jóvenes (1999) Documento Básico I Apuntes para el Juego Scout, Buenos Aires

El propósito fundamental del Programa es brindar a los jóvenes la posibilidad de ser protagonistas de su propia educación, como una manera de ayudarlos a ser verdaderos artífices de sus vidas. Las actividades producen experiencias, cuya secuencia y acumulación paulatina permite que los jóvenes logren las conductas propuestas por el Movimiento y a las que ellos adhieren al formular la Promesa Scout.

La educación por los pares, en cuyo avance los compañeros del equipo hacen las veces de tutores mutuos, es un acierto de B-P donde los jóvenes se asisten en su crecimiento personal, estimulan sus logros, refuerzan su auto imagen y se proponen cambios.

El ingreso al equipo es voluntario y la relación determina la conformación de los equipos. El hecho de pertenecer o no a un equipo es un acto que depende de la propia elección del joven y de la aceptación del resto de sus integrantes.

La aceptación es importante en esta etapa de la adolescencia, en que al equipo lo une fundamentalmente la relación, es decir, la confianza y los vínculos de afinidad que existen entre los jóvenes.

La preeminencia de la relación en la conformación del equipo contribuye a que los cambios sean pocos y a que el pequeño grupo tienda a la estabilidad. Por el mismo motivo los equipos que integran una Comunidad pueden ser diferentes entre sí.

Cuando surge un nuevo equipo o se inicia una Comunidad a partir de un equipo, lo apropiado es detectar un grupo natural de amigos, dentro o fuera del Grupo Scout, e invitarlos a integrarse. Éste es el método ideal para continuar creciendo. Por eso, cuando por distintas circunstancias un equipo ha reducido el número de sus miembros y ve necesario incorporar a nuevos integrantes, lo normal es que los propios jóvenes inviten a otros jóvenes que ellos conocen a incorporarse.

### **ALGUNOS CONSEJOS:**

**Cuando ingresan nuevos integrantes** a la Comunidad provengan de donde sea, desde afuera o desde la Unidad Scout, con anticipación debe prepararse el ambiente.

Esta “preparación del ambiente” no sólo consiste en la información oportuna que se debe proporcionar a los jóvenes y en la manutención del marco dentro del cual transcurre el proceso, sino también en la previsión que los dirigentes deben hacer de los posibles conflictos y de sus eventuales soluciones. Las situaciones que se pueden presentar son muy variadas, desde Guías de Patrulla que provienen de la Unidad Scout que desean continuar juntos, compañeros de patrulla que desean relacionarse con nuevos jóvenes, grupos de amigos que desean aprovechar esta oportunidad para incorporar otros amigos que hasta ese momento no formaban parte del Grupo Scout, o un joven/una joven que desea ingresar a la Comunidad sin tener vínculos de amistad con alguno de sus integrantes por sugerencia de algún profesor, por sus padres o simplemente por propia decisión, por el prestigio de la Comunidad en el ambiente local o ha visto lo que hacen los Caminantes y quiere ser uno de ellos.

El mayor riesgo de la “reconfiguración” de los pequeños grupos está en el desencanto que puede originar en algunos jóvenes el hecho de no ser considerados por aquellos con quienes esperaba conformar equipo o, peor aún, en ser marginados de todas las alternativas que se proyectan entre sus compañeros y compañeras.

En cualquier caso, salvo incompatibilidades muy severas y generalizadas, nadie puede quedar al margen y eso deben saberlo todos con anticipación, para que los propios jóvenes aprendan a prever y manejar el eventual conflicto.

Los dirigentes debemos **generar espacios para fomentar vínculos de amistad entre los nuevos integrantes y el resto de la comunidad**, los que deben operar con anterioridad al ingreso formal.

Esta fase previa es necesaria porque los jóvenes a esta edad hacen amigos con más dificultad que en las edades anteriores, lo que retrasa la integración. En todo caso, tres requisitos deben reunirse conjuntamente: deseo del interesado, existencia de un vínculo de amistad y aceptación del equipo.

Lo que no recomendamos es reestructurar y remendar equipos a iniciativa de los dirigentes, o realizar campañas de incorporación masiva, o "distribuir proporcionalmente" entre los distintos equipos los scouts que se incorporan desde la Unidad, o recurrir a métodos de multiplicación celular que arman y desarman equipos cada cierto número de meses. Estas acciones han demostrado ser muy efectivos para destruir el sistema de equipos, quitándole al pequeño grupo su carácter de grupo informal centrado en la relación de amistad que existe entre sus integrantes.

### **LA CANTIDAD DE INTEGRANTES EN UN EQUIPO CAMINANTE**

Está compuesto de cuatro a seis caminantes.

No existe un "número ideal" de integrantes del equipo, la experiencia demuestra una tendencia a funcionar en torno a 5 miembros. No obstante, el mejor número es el número de integrantes que tiene el grupo de amigos que ha decidido funcionar como equipo.

En el caso de Comunidades recién iniciadas el número de integrantes de los equipos no debe ser menor a 3. Los equipos no funcionan mejor o peor dependiendo del número de sus miembros, sino de su cohesión interna.

La cohesión interna del equipo depende de la Vida de Grupo del Equipo

La estabilidad del equipo depende casi exclusivamente de su cohesión, la cohesión es la fuerza que hace que los miembros del equipo permanezcan unidos y sea superior a las fuerzas que intentan separarlos. La cohesión es lo que hace que los jóvenes se sientan atraídos entre sí y deseen prolongar su equipo en el espacio y el tiempo: *"amigos más allá de los scouts y amigos para siempre"*.

Si esa ecuación cambia, la cohesión se afecta. Para que esta cohesión y por ende su estabilidad se mantenga es imprescindible que los jóvenes tengan una vida en común, una "Vida de Equipo" y un consenso en torno a los valores básicos y los objetivos que orientan su actuación como grupo. Las diferencias en este sentido harán más lenta o difícil la comunicación y el apoyo mutuo dentro del equipo. A esta altura de su adolescencia y siendo amigos, es probable que este consenso preexista o se haya creado rápidamente entre ellos, aunque no se debe olvidar que es frecuente que entreguemos afecto y seamos amigos de personas muy distintas a nosotros.

Si bien la experiencia personal es inmodificable, el consenso en torno a valores y objetivos es algo que se adquiere a través de la vida de grupo. Este es un factor importante que los dirigentes de la Comunidad deberán considerar dentro de su trabajo/rol de educador.

### **LA ORGANIZACIÓN INTERNA DEL EQUIPO ES FLEXIBLE**

En todos los equipos existe una organización interna de carácter espontáneo que evoluciona continuamente. Los jóvenes se diferencian en experiencia, en temperamento y todos llegan a ocupar y a acomodar distintas posiciones en el equipo a medida que se conocen y que crecen.

Cualquier proposición de organización proveniente del exterior, debe siempre respetar esta realidad propia de los equipos de ser "flexible", de manera que cada equipo la pueda utilizar o adaptar según su organización espontánea lo permita.

Mientras menos rígida sea la organización formal propuesta desde la Comunidad, más se protegerá el sistema de equipos. Y ya sabemos que mientras más se proteja al equipo mejor cumplirá la misión que el método le ha asignado como comunidad de aprendizaje.

### **POSIBLES ROLES Y TAREAS INTERNAS DEL EQUIPO CAMINANTE**

En el equipo los jóvenes se asignan roles y tareas entre ellos según la edad, la antigüedad, la experiencia, los vínculos afectivos, las condiciones personales y las habilidades específicas.

Además del Guía de Equipo, algunos de esos roles podrían ser los siguientes: Subguía, Secretario, Tesorero, Bodeguero.

Los jóvenes pueden rotar en estos cargos cada cierto tiempo, sin perjuicio que si el Consejo de Equipo lo estima conveniente, puedan ser reelegidos. No es conveniente establecer períodos fijos, dejando que la evaluación interna regule este aspecto, cuidando sí que se mantenga un cierto equilibrio entre estabilidad en las funciones y oportunidad de liderazgo para todos. Paralelamente, se asignan tareas dependiendo de las actividades/empresas que se desarrollan. Cargos y tareas son una oportunidad para ejercer responsabilidades, incorporar conocimientos, asumir actitudes, adquirir habilidades y practicar el liderazgo. La práctica de estos roles, su evaluación continua y los ajustes que se introducen, constituyen un aprendizaje progresivo.

Sin embargo, las principales dificultades al interior del equipo se producen cuando la percepción de estos roles se distorsiona o es inexacta. Las diferencias surgen entre las conductas que los demás esperan de quien ejerce un rol (rol esperado), las conductas que quien ejerce un rol cree que debe asumir (rol percibido) y el comportamiento que realmente ejerce (rol representado). La cohesión del equipo, su estabilidad y su permanencia dependen de la coincidencia entre estos tres tipos de roles. Los desajustes entre ellos normalmente generan conflictos y es necesario que los dirigentes en estos casos estén atentos.

## **EL CONSEJO DE EQUIPO**

El Consejo de Equipo es el espacio formal de toma de decisiones relevantes del equipo, en el que participan todos los miembros bajo la presidencia del Guía de equipo. Es la reunión de todos los que lo integran, desde el recién llegado hasta el más experimentado. Todos tienen derecho a participar activamente en las decisiones que se tomen con voz y voto. Sus reuniones pueden realizarse cada vez que el equipo lo estime necesario, sin que su excesiva frecuencia lo convierta en la reunión habitual de equipo, que es más bien de carácter operacional.

Los asuntos que se analizan en el Consejo deben ser relevantes, tales como:

- Elegir al Guía de equipo.
- Crear el ámbito ideal para el crecimiento personal de sus integrantes, atendiendo a las necesidades y expectativas de cada uno y del equipo en conjunto, priorizando el diálogo franco y abierto entre pares.
- Realizar el diagnóstico al comienzo de cada Ciclo de Programa.
- Determinar el proyecto de Empresa que el equipo propondrá a toda la Comunidad de Caminantes en la Asamblea.
- Elaborar el Informe de Factibilidad del proyecto de Empresa.
- Organizar el calendario del equipo, respetando los acuerdos y decisiones del Consejo de Marcha.
- Diseñar, organizar y realizar sus propias actividades, complementarias a la Empresa Caminante.
- Distribuir entre sus miembros los roles y las responsabilidades específicas en las Misiones encomendadas y otras actividades.
- Evaluar su funcionamiento, las actividades y el progreso personal de sus miembros, favoreciendo la autoevaluación sincera de cada uno de sus integrantes.

- Atender todos los demás temas concernientes a la vida del equipo.

El Guía de equipo es elegido y juega un rol relevante

El liderazgo interno del equipo está determinado por los jóvenes. La existencia de un líder en el pequeño grupo es una característica esencial. Por eso el Guía de equipo es elegido por el voto todo el equipo y representa al equipo en el Consejo de Marcha.

En un artículo publicado en mayo de 1914 Baden-Powell definió que los dirigentes trabajan por medio de los Guías de Equipo. Para obtener los mejores resultados con el sistema de equipos se debe depositar verdadera y completa responsabilidad en los Guías. El fundador agrega que “si sólo se les asigna una responsabilidad parcial, los resultados también serán parciales.”<sup>6</sup>

### **EL GUÍA DEL EQUIPO COMO LÍDER JUVENIL**

En la medida en que es posible esperararlo a su edad, ser Guía de equipo requiere visión, objetivos claros, capacidad de comunicación y voluntad para trabajar y cooperar, tanto hacia sus compañeros, hacia sus pares Guías de Equipo, como al Equipo de Dirigentes.

El líder juvenil es el que centra su actividad en iniciar diálogos que fomenten y mantengan compromisos orientados a la cooperación en las acciones proyectadas. Se espera del Guía de equipo una actitud de apertura, que anime el espíritu común, pero con carácter y convicción para conseguir los objetivos que el equipo se ha propuesto.

El líder no es un joven encantador que hace el gusto de los dirigentes, ni uno que lo sabe todo.

### **LA COMUNIDAD DE CAMINANTES... EL ESPACIO DE ENCUENTRO DE LOS EQUIPOS**

“No todo es vida de equipo, hay actividades que involucran a toda la sección. Estos momentos ofrecen oportunidades para que cada equipo pueda contribuir en conjunto al bienestar de la sección y ofrecen oportunidades a los jóvenes para conocer a los otros miembros de los otros equipos.”<sup>7</sup>

La Comunidad de Caminantes surge como un espacio de encuentro de los equipos y de resolución de conflictos.

Es el lugar de encuentro de los jóvenes y adultos para cooperar, lograr consensos, conocerse, compartir ideas y experiencias vividas. Es una sociedad conformada por jóvenes y adultos, basada en la cooperación mutua y el respeto entre todos sus integrantes. En ella se comparten las decisiones entre los adultos y los jóvenes, priorizando el proceso de autonomía de los caminantes y de los distintos equipos.

La Comunidad de Caminantes, como toda sociedad, tiene una determinada estructura, un sistema de organización y normas por las cuales se rige.

### **LA COMUNIDAD ES MÁS QUE LA SUMA DE LOS EQUIPOS.**

En consecuencia, la primera razón de existir de una Comunidad de Caminantes es ser una organización de respaldo, que vela por el libre y completo funcionamiento del sistema de equipos. Al cumplir esta función, la Comunidad debe

<sup>6</sup> Gaceta de la Of. Nacional, Mayo de 1914 (Baden-Powell siempre utilizó originalmente el término “patrulla”, hemos cambiado la misma por el de “equipo” en este texto por ser el nombre elegido para el “pequeño grupo” en los Caminantes)

<sup>7</sup> OMMS, 1998 Scouting an Educational System, Ginebra. Ed. Scout Mundial

estar atenta y mantenerse dentro de su rol, sin invadir el campo de los equipos o crear condiciones que directa o indirectamente los inhiban, limiten o anulen.

La Comunidad de Caminantes es el espacio donde tiene lugar la interacción de los equipos. Esta interacción se produce de manera general y espontánea a través de todos los componentes de la vida de grupo, pero se acentúa en algunas situaciones específicas:

- En las actividades variables comunes para toda la Comunidad, ya sea porque los equipos han decidido realizar la misma actividad en paralelo o porque asumen tareas específicas dentro de una actividad que los involucra a todos. Las actividades comunes deben tener una frecuencia que no interfiera con las actividades de equipo, que son prioritarias.
- En las Empresas, en que los equipos asumen actividades diferentes dentro de un conjunto de actividades que conforman una iniciativa de mayor envergadura.
- En los campamentos, juegos, fogatas, competencias y demás actividades fijas, cuya preparación supone que los equipos asumen responsabilidades diferenciadas.
- En el Consejo de Marcha, donde se concilian los distintos intereses de los equipos.
- En la Asamblea, donde todos los integrantes de los equipos ejercen su derecho a opinar y decidir y donde la interacción se produce a nivel de cada individuo.

Esta interacción permite que los equipos:

- Aprendan unos de otros.
- Aprecien su propio rendimiento y traten de superarse.
- Experimenten las ventajas de la cooperación, la interdependencia, la solidaridad y el trabajo en equipo.
- Asimilen la vida democrática, tomando decisiones, asumiendo las responsabilidades que resultan de esas decisiones y respetando la opinión de la mayoría.
- Ejerciten habilidades sociales en un juego, donde se puede ensayar y cometer errores sin riesgos desproporcionados ni consecuencias irreversibles.

## **COMPOSICIÓN DE LA COMUNIDAD DE CAMINANTES**

La experiencia ha demostrado que una Comunidad compuesta entre 3 y 5 equipos, constituye el número ideal para favorecer las posibilidades de interacción y aumentar el atractivo de las actividades comunes.

En una Comunidad con 2 equipos la interacción se reduce al mínimo y las actividades comunes pierden atractivo.

Con más de 5 equipos surgen dificultades de organización y se diluye el apoyo personalizado que los dirigentes pueden dar a los Guías de Equipo, a los Responsables de inter-equipos y a los jóvenes cuyo crecimiento acompañan.

Con relación al número de integrantes, es conveniente guardar una proporción de un dirigente cada ocho jóvenes, de forma tal que se favorezca un acompañamiento personalizado. Tomando como base el tamaño recomendado para los equipos, un número ideal de 4 equipos oscilará alrededor de 24 jóvenes.

En todo caso, estos números tienen carácter secundario, ya que lo esencial es que los equipos se formen por afinidad, independientemente de su número.

No es conveniente recibir en la Comunidad más equipos que aquellos que puede atender el número de dirigentes capacitados de que se dispone. No son recomendables las Comunidades “gigantes” de Caminantes, que dan la sensación de capacidad de convocatoria y poder, pero en las que se pierde toda posibilidad de realizar un trabajo personalizado.

Una vez que se cuenta con más de 5 equipos, y según sean las características del Grupo Scout, es probable que lo más adecuado sea constituir 2 Comunidades con 3 equipos cada una. Es obvio que esto conduce a la necesidad de captar y capacitar a dirigentes en número suficiente para mantener una atención personalizada.

La correcta aplicación del sistema de equipos además de la cantidad de dirigentes, es lo que nos permitirá ampliar la cantidad de integrantes de la Comunidad, cuanto más equipos funcionando correctamente, más integrantes podrá absorber la Comunidad, en esto juega un papel fundamental la formación de los Guías de Equipo.

## INGRESO Y EGRESO DE LOS JÓVENES A LA COMUNIDAD DE CAMINANTES

Los jóvenes no ingresan y egresan de la Comunidad el día que cumplen sus años, sino en el momento en que comienzan a manifestar signos de deseos de ingresar o egresar y además cuando se consolidan sus inquietudes e intereses, los cuales el Consejo de Marcha debe estar atento a percibir.

## LA COMUNIDAD PUEDE SER MIXTA U HOMOGÉNEA EN CUANTO A SEXO

La Comunidad de Caminantes puede ser...

**Mixta** cuando esté conformada por equipos femeninos y equipos masculinos.

**Homogénea** cuando este conformada por equipos de un solo sexo.

Esta decisión debiera depender del Grupo Scout, atendiendo a su historia, a sus opciones educativas y a las características culturales del medio en que se desenvuelve, y teniendo en consideración las inquietudes de los jóvenes al respecto.

En ambos casos deben satisfacerse ciertos requerimientos básicos:

Los equipos femeninos y masculinos deben ser considerados en igualdad de condiciones ante los derechos y deberes, sin discriminaciones de ningún tipo.

Debe procurarse que las actividades no refuercen los estereotipos culturales existentes en la sociedad, distinguiendo entre actividades propias de mujeres y otras reservadas para los hombres. El proceso de selección de actividades propuesto en el Ciclo de Programa es el mejor antídoto a esta tendencia, ya que ofrece a cada equipo la oportunidad de elegir con autonomía lo que quiere hacer.

La Comunidad debe educar, rescatando y valorando las diferencias de ser hombre y ser mujer.

La vida de grupo debe velar por el reconocimiento mutuo entre los sexos, respetando la naturaleza íntima de cada uno.

Y en caso de ser mixta la interacción entre los equipos y la distribución de tareas al interior de los inter-equipos debe promover la complementariedad entre los sexos.

En ambos casos el Equipo de Dirigentes debe ser mixto. Esto permite a los jóvenes observar y aprender la cooperación que puede existir en un equipo mixto de trabajo, a la vez que identificarse con modelos de conducta referidos a su propio sexo. En el caso de Comunidades Homogéneas, el Equipo de Dirigentes no puede ser sólo del sexo opuesto.



## **EL GOBIERNO DE LOS JÓVENES Y ADULTOS...**

“La propuesta educativa del Movimiento Scout es democrática, es decir formadora de ciudadanos auténticos, porque permite el aprendizaje del funcionamiento de las instituciones democráticas, a partir de la participación de los jóvenes en los órganos de gobierno de la sección.”<sup>8</sup>

La participación de los jóvenes en el gobierno de las secciones se aplica a lo largo de todo el rango de edades del Movimiento Scout.

Las decisiones y responsabilidades que los jóvenes asumen en conjunto en la dirección de sus equipos y de su sección están en relación con:

Su nivel de madurez: El nivel de involucramiento en la toma de decisiones es diferente en una Manada que en una Comunidad Rover.

Su experiencia en esta forma de funcionamiento: Una Comunidad de Caminantes que ha trabajado durante un año o dos puede tener un grado mayor de desarrollo grupal que una sección recientemente constituida aunque esté formada por jóvenes de más edad.

Jóvenes y adultos participan en la gestión de la vida de la Comunidad de Caminantes. A esto lo denominamos gestión compartida. Ésta es una de las diferencias fundamentales entre la propuesta educativa del Movimiento Scout y otras actividades para jóvenes.

El juego de los organismos de rama que interactúan da vida a los pequeños grupos y a la sección. La misión de los órganos de gobierno no es negar el conflicto, sino lograr su resolución. Son el espacio que facilita la cooperación entre equipos y personas con objetivos distintos. Son espacios progresivos de participación donde los jóvenes se inician en la dinámica de resolver conflictos en el pequeño grupo. Luego el grado de su participación se va ampliando hacia otros organismos, en los que tendrán la oportunidad de asumir diversos roles progresivamente más complejos.

Desde su ingreso en la Manada de Lobatos y Lobeznas, los jóvenes tienen la oportunidad de aprender a participar en la toma de decisiones en forma progresiva.

En la propuesta educativa de la Rama Caminantes, la Asamblea y los Consejos de Equipo y de Marcha son los espacios formales en los cuales los jóvenes se involucran en el proceso de toma de decisiones, eligen, planifican y evalúan.

A este conjunto de organismos se les llama “Órganos de Gobierno” y son:

- La Asamblea
- El Consejo de Marcha
- El Consejo de Equipo

## **LA ASAMBLEA**

---

<sup>8</sup> Dominique Bernard. Patrullas y Consejos. Ed. De Scout de France, París

La Asamblea es el espacio formal de toma de decisiones sobre la vida de toda la Comunidad de Caminantes, por lo tanto, participan todos los Caminantes en igualdad de condiciones todos tienen la oportunidad de opinar, votar, escuchar y proponer. Es presidida por un Caminante designado por el Consejo de Marcha quien la convoca.

Es otra oportunidad de aprendizaje de varios aspectos de la vida democrática, como la responsabilidad sobre las opciones o decisiones tomadas, la negociación en la búsqueda de consenso, la solidaridad con los acuerdos adoptados entre todos, cualquiera haya sido la opinión de cada uno.

Se constituye, también, como un espacio privilegiado para la reflexión y evaluación de la Comunidad de Caminantes a la luz de la Ley, la Promesa y la Carta de Marcha de la Comunidad de Caminantes. De esta manera, los caminantes comparten la experiencia vivida en cada equipo con los otros, enriqueciendo al grupo con sus aportes.

En la Asamblea pueden existir roles que ayuden a desarrollar mejor la reunión, dos que no pueden faltar son el presidente y el secretario/a elegidos en la misma, y todo otro rol que la Asamblea considere necesario para su buen funcionamiento.

En las distintas Asambleas, el Equipo de Dirigentes buscará promover que en el ejercicio de los diversos roles participe la mayor cantidad posible de caminantes. De esta forma, la rotación de roles se constituye como una poderosa herramienta educativa.

Lo tratado y resuelto por la Asamblea será registrado en un Libro de Actas.

La Asamblea Caminante se reúne para:

- Elegir la Empresa que llevará a cabo toda la Comunidad de Caminantes.
- Seleccionar y elegir las actividades que la Comunidad de Caminantes realizará en su conjunto.
- Redactar, evaluar y adecuar la Carta de Marcha de la Comunidad de Caminantes.
- Dar la bienvenida a los nuevos integrantes de la Comunidad
- Despedir a los Caminantes que dejan la Comunidad
- Servir como lugar de reflexión personal y comunitaria donde se evalúa el compromiso de cada uno a la luz de la Ley Scout, la Promesa y la Carta de Marcha.
- Evaluar el Ciclo de Programa.
- Todo otro tema de interés para la Comunidad

## **EL CONSEJO DE MARCHA**

Este organismo es el que establece los lazos de encuentro entre los jóvenes y los adultos, es el espacio donde se comparte la responsabilidad de la organización y de la coordinación de las actividades.

Está integrado por los dirigentes y Guías de equipo. En caso necesario, podrán participar del mismo aquellas personas que el Consejo de Marcha considere conveniente, por ejemplo: otros caminantes o expertos de un proyecto. Es convocada por el Equipo de Dirigentes o a propuesta de cualquiera de los Guías y presidida rotativamente por los miembros del Consejo

Constituye un espacio donde sus integrantes comparten las propuestas e inquietudes de sus equipos acompañando el desarrollo personal de cada Caminante.

El Consejo de Marcha se reúne para:

- Realizar el diagnóstico de la Comunidad de Caminantes al inicio del Ciclo de Programa.
- Revisar los Informes de Factibilidad de los proyectos de Empresa presentados por cada equipo y proponer los ajustes a los mismos.
- Fijar las fechas de publicidad previa, presentación y elección de los proyectos.
- Organizar y mantener al día el calendario de las actividades de la Comunidad de Caminantes, permitiendo que cada equipo administre su tiempo y el momento en que llevará adelante las Misiones de Equipo.
- Planificar y coordinar las actividades de la Comunidad de Caminantes elegidas por la Asamblea, asignando las Misiones y realizando en cada etapa los ajustes necesarios a la misma, según las propuestas de los Consejos de Equipo, incluyendo las actividades extra proyecto que surjan.
- Motivar a los jóvenes a desarrollar las Especialidades que surgen de las actividades.
- Convocar a la Asamblea, y distribuir los roles para la animación de la misma.
- Calendarizar la realización de los Raid.
- Preparar la integración de los nuevos integrantes de la Comunidad
- Vela por el fiel cumplimiento de la Ley Scout y la Promesa determinando reconocimientos o correcciones cuando fuere necesario.

## 7 - LAS ACTIVIDADES EDUCATIVAS

*Los jóvenes aprenden a través de las experiencias que obtienen en las actividades*

*Campamentos*

*El rally*

*El raid en la rama caminantes*

*Las descubiertas*

*La empresa*

*El fogón*

*Las Fichas de Actividades REME ayudan a encontrar e imaginar actividades*

El Proyecto Educativo de Scouts de Argentina define como nuestro propósito:

**“Contribuir al desarrollo integral y a la educación permanente de los jóvenes”**

Esto lo logramos a través de las actividades educativas en las cuales el Método Scout invita a los jóvenes a prender haciendo.

Recordemos que en el equipo y en la Comunidad de Caminantes los jóvenes son los protagonistas de las actividades que proponen, eligen, preparan, desarrollan y evalúan por sí mismos con el apoyo de los dirigentes adultos en los órganos de gobierno de la rama.

Las actividades permiten que los jóvenes tengan experiencias personales que contribuyan a incorporar en su comportamiento las conductas deseables propuestas por los objetivos.

Diagramar la financiación de una Empresa es una buena forma de comprender el valor del dinero y comenzar a darle importancia a la economía del hogar; plantar un árbol y ayudarlo a crecer es la mejor manera de valorar la naturaleza; compartir lo que se enseña, vivenciar la solidaridad, esperar a que le den la palabra y mientras tanto escuchar al otro en una asamblea incorpora en la personalidad conductas elementales de convivencia cotidiana.

El aprendizaje por la acción permite un aprendizaje por el descubrimiento, que hace que los conocimientos, actitudes y habilidades aprendidas se encarnen de manera profunda y permanente. Este sistema ha demostrado ser más efectivo que otros sistemas para interesar a los jóvenes en su autoeducación.

**LOS JÓVENES APRENDEN A TRAVÉS DE LAS EXPERIENCIAS QUE OBTIENEN EN LAS ACTIVIDADES**

ACTIVIDAD	EXPERIENCIA
Es lo que ocurre externamente, la acción que se desarrolla entre todos	Es lo interno, lo que pasa en cada persona, lo que cada uno obtiene de la acción desarrollada
Es un instrumento que genera diferentes situaciones	Es el resultado que se produce en el joven al enfrentar esa diversidad de situaciones




**Lo verdaderamente educativo es la experiencia, ya que es una relación personal del joven con la realidad que le permite observar y analizar su comportamiento y adquirir y practicar la conducta prevista en el objetivo.**

### **LAS EXPERIENCIAS SON PERSONALES**

Como cada joven es único e irrepetible una misma actividad puede generar diferentes experiencias en los jóvenes que participan en ella. Para algunos, la actividad puede haber sido aburrida mientras a otros les permitió aprender una nueva técnica.

**Como la experiencia es una relación personal del joven con la realidad, los dirigentes no podemos intervenirla, manipularla ni preverla con certeza; pero sí podemos actuar sobre las actividades, para que éstas susciten o favorezcan experiencias conducentes a la obtención de las conductas previstas en los objetivos.**

### **¿Cómo influye esto en el programa de actividades?**

-  \_ El programa debe comprender una gran variedad de actividades.
-  \_ Las actividades no se pueden improvisar: deben ser seleccionadas, preparadas, desarrolladas y evaluadas adecuadamente.
-  \_ No alcanza con realizar muchas actividades ni tampoco es suficiente que éstas sean exitosas. Es necesario además estar atentos a las experiencias personales que obtiene cada joven, lo que se realiza a través del diálogo y el seguimiento de su progresión personal.

### *LAS ACTIVIDADES CONTRIBUYEN AL LOGRO DE LOS OBJETIVOS EDUCATIVOS DE MANERA PAULATINA, SECUENCIAL Y ACUMULATIVA*

Entre las actividades y los objetivos educativos no existe una relación directa e inmediata, esto es, la realización de una actividad no produce automáticamente el logro de un determinado objetivo.

**Las actividades, a través de las sucesivas y variadas experiencias que generan en los jóvenes, contribuyen progresivamente a que ellos logren sus objetivos personales.**

Por esto, toda actividad debe incluir un momento en que los participantes puedan hacer lo que llamamos el recupero, la posibilidad de reflexionar y entender “qué me pasó con esta actividad”. ¿En que cambié por haber participado de ella? ¿Qué descubrí en ella? ¿Qué aprendí en ella?

La evaluación del desarrollo personal de los jóvenes, es decir, de su progresión, sólo será posible cada cierto tiempo. Al evaluar objetivos de crecimiento se está midiendo madurez y la madurez de la persona es un estado de plenitud al que se llega por medio de un proceso de desarrollo paulatino, secuencial y acumulativo.

### **¿Qué tipo de actividades realizan los Caminantes?**

Hacer una clasificación de los distintos tipos de actividades que realizan los Caminantes resulta complicado, por la sencilla razón de que se realizan todo tipo de actividades, ya sean individuales, de equipo, inter-equipo, de Comunidad que a su vez abarcan una gran variedad de contenidos, de duración etc., justamente porque nuestro Programa de Jóvenes es integral, comprendiendo 6 áreas diferentes que apuntan a satisfacer las distintas inquietudes e intereses de cada joven según el momento particular de su crecimiento individual.

**Una de las claves para enriquecer la vida de grupo en la Comunidad es construir, con la participación activa y responsable de los jóvenes, un programa de actividades que mantenga un adecuado equilibrio entre las distintas áreas.**

**El equilibrio entre actividades se planifica, primero al preseleccionar y luego al organizar las actividades, como veremos al hablar de Ciclo de Programa.**

Las actividades más comunes o típicas de los caminantes son:

- Reuniones de Equipo
- Reuniones de la Comunidad
- Las Asambleas
- Las Descubiertas
- Las Empresas
- Las Ceremonias
- Los Raids
- Los Campamentos
- Los Rallys
- Juegos
- Práctica de deportes
- Encuentros espirituales, momentos de oración y reflexión
- Las especialidades
- Charlas, debates y talleres.
- Fogones, veladas y otras actividades de expresión
- Puesta en práctica del gesto solidario a través de servicios

Debemos tener en claro la diferenciación entre las actividades que son propias del Equipo y las que son comunes a toda la Comunidad

Esta distinción es importante para el equilibrio entre vida interna del equipo e interacción con los otros equipos.

También lo es para los efectos de la selección y evaluación de las actividades.

Las actividades de equipo son seleccionadas y evaluadas por el propio equipo.

Las actividades de Comunidad, al igual que los proyectos de Empresa, son seleccionadas por la Asamblea de Comunidad, planificadas por el Consejo de Marcha y finalmente evaluadas entre todos.

Para que las actividades a desarrollar por los Caminantes tengan éxito deben cumplir con la siguiente premisa:

La única exigencia consiste en que las actividades propuestas sean DURAS (Desafiantes, Útiles, Recompensantes, Atractivas y Seguras).

- Que sean desafiantes significa que deben contener un desafío proporcional a las capacidades de los jóvenes, que los estimule a superarse. Una actividad que imponga un esfuerzo por debajo de las condiciones personales de un joven o una joven, no incrementará sus capacidades ni promoverá el desarrollo de nuevos conocimientos, actitudes o habilidades. Si por el contrario, el desafío está muy lejos de sus posibilidades y nivel de madurez, los jóvenes se desanimarán y no alcanzarán las conductas deseadas.
- Que sean útiles implica poner énfasis en que las actividades deben generar experiencias que den lugar a un aprendizaje efectivo. Para ser considerada educativa no basta una actividad espontánea, entretenida, repetitiva o con mucha acción. Es preciso que apunte al perfeccionamiento del joven, es decir, que ofrezca la oportunidad de practicar alguna de las conductas contenidas en sus objetivos personales.
- Que sean recompensantes significa que deben producir en los jóvenes la percepción de que lograrán algo al realizarlas, ya sea porque obtendrán un provecho o alcanzarán la satisfacción de un anhelo.
- Que sean atractivas significa que cada actividad debe despertar en los jóvenes el deseo de realizarla, ya sea porque es de su agrado, o por la originalidad que contiene o debido a que se sienten vinculados con el valor implícito en ella.
- Que sean seguras significa que no deben poner en riesgo a los jóvenes.

Estas cinco condiciones de las actividades variables deben ser evaluadas al momento de preseleccionar y seleccionar las actividades.

## **CAMPAMENTOS**

El campamento es la actividad infaltable en todo programa scout de actividades, ya que el método no es comprensible sin la vida al aire libre, siendo uno de sus elementos fundamentales.

La vida al aire libre tiene tal impacto educativo en los jóvenes que los campamentos no pueden ser reemplazados por ningún otro medio. A través de ellos, los scouts:

- Se reencuentran con los ritmos naturales.
- Ponen en juego sus sentidos y desarrollan su imaginación.
- Descubren la importancia de ser solidarios y trabajar en equipo en un medio de pocos recursos.
- Experimentan la vida en condiciones simples y rudimentarias.
- Tienen experiencias que están muy lejanas de quien vive en las ciudades, especialmente de aquellas excesivamente urbanizadas.
- Se encuentran con ellos mismos.
- Se maravillan con la Creación y renuevan sus preguntas o certezas sobre Dios.

Nada reemplaza la experiencia de una noche bajo las estrellas, del turno de vigilancia junto al fuego, del canto de los pájaros en la madrugada, de la observación de la vida silvestre, del descanso abrigado en la carpa del equipo o del viento sonando en el bosque.

**Ni en campamentos ni en excursiones se deben realizar actividades o juegos que, bajo el pretexto de incentivar destrezas o el dominio de sí mismo, puedan poner en riesgo la salud o la seguridad de los jóvenes y/o generar en ellos inhibiciones o temores.**

En la rama Caminante, se destacan dos actividades características que, aunque distintas en esencia, guardan muchos elementos en común, permitiendo ambas llevar a la realidad el Marco Simbólico al estar enmarcadas por la marcha y el transitar caminos generalmente desconocidos: “El Rally y El Raid”:

## **EL RALLY**

El rally en la Rama Caminante es una actividad educativa que se desarrolla por Comunidad o por equipo y que consiste en una marcha (a pie, en bicicleta, en tren etc.) con una misión específica o un objetivo previamente marcado; en la cual los jóvenes rompen con la rutina diaria, y se encuentran consigo mismo, aprendiendo a superar las dificultades que se les presentan

Se caracteriza por tener un recorrido propuesto con determinados elementos:

- ✚ Un itinerario
- ✚ Una organización por etapas
- ✚ Diferentes “pruebas” o tareas a “realizar” o a poner en práctica en cada etapa
- ✚ Y un sentido de descubrimiento a medida que se transita el mismo

El rally no es un lugar a llegar, sino una aventura a recorrer... Donde los Caminantes pueden poner en práctica sus habilidades, y descubrir y desarrollar nuevas y donde se vive por excelencia el contacto con la naturaleza

Podemos destacar tres momentos fundamentales en el Rally:

**Preparación:** es este el momento en el que debemos tener en cuenta todos y cada una de los detalles no dejando nada librado al azar, donde se vivirá mentalmente cada uno de los pasos que darán nuestros caminantes y donde se establecerán los objetivos del rally.

Debemos confirmar el lugar de realización, teniendo en cuenta todas las normas de seguridad correspondientes y asegurándonos de enriquecer con actividades el mismo, para poder lograr los objetivos propuestos.

**Realización:** es la fase más importante, ya que permite el “aprender haciendo” en donde los caminantes pondrán en practica todo conocimiento que previamente han descubierto en su progresión personal, y donde cada uno de los integrantes es un engranaje muy importante en el desarrollo del mismo según sus habilidades.

**Evaluación:** es en esta etapa donde se realiza el recupero de la actividad.

Un elemento tradicional del rally es el **Diario de Rally**, en el cual, cada equipo o la Comunidad va registrando cada vivencia, anécdota, historia, etc. que han tenido en el mismo.

Otros elementos tradicionales son “El Trofeo de Marcha” y las oraciones para los distintos momentos fuertes del mismo.



En el siguiente desarrollo del RAID podrán encontrar muchísimos elementos, sugerencias y pasos a tener en cuenta; los mismos son comunes a ambos –Raid y rally- diferenciados por la cantidad de personas que los realiza y el marco simbólico particular del RAID.

## **EL RAID EN LA RAMA CAMINANTES**

***“En África del Sur, la mejor de las tribus era la de los Zulúes. En ella todo hombre era un guerrero y un buen Scout, pues había aprendido el Escultismo desde su niñez. Al llegar un niño a la edad suficiente para convertirse en guerrero se le despojaba de sus vestidos pintándole el cuerpo totalmente de blanco. Se les entregaba un escudo para protegerse y una pequeña lanza (azagaya) para que con ella matara a los animales y a sus enemigos”...***

***Tenía que seguir huellas de los venados y rastrear hasta colocarse cerca del animal para matarlo y así obtener su alimento y vestido. Tenía que encender fuego para cocinar”...*** *“Cuando al fin la pintura había desaparecido de su cuerpo, se le permitía regresar al pueblo y era recibido con grandes muestras de regocijo, permitiéndole ocupar un lugar entre los guerreros de su tribu. Había demostrado que podía bastarse a sí mismo”* Baden Powell - Escultismo para Muchachos Capítulo II “En campaña” Fogata 5

## **LOS RITOS DE PASO EN LA ADOLESCENCIA**

Desde épocas ancestrales, las culturas han delegado en diferentes instituciones tanto el cuidado y la responsabilidad de la niñez como el pasaje y la integración del niño en la adultez.

Este pasaje esta siempre acompañado de ritos. Una serie de actos hechos lejos de las familias, con una alta cuota de reto o desafío, son siempre definidos colectivamente por cada sociedad. Marcas en la piel, cacerías, expediciones etc. son algunas de las posibles pruebas que conforman este repertorio.

Los ritos resultan una preparación para el adolescente. En esta etapa la presencia de los iniciadores y/o facilitadores adultos es fundamental. En ellos la Comunidad delega la función de instrucción, de acompañamiento y de garante del cumplimiento del ritual que asegurará la transmisión de los valores que esa Comunidad quiere de alguna manera mantener.

Una vez que éste se lleva a cabo, los jóvenes vuelven portando una naciente nueva identidad desde donde se reconocen más responsables comenzando a integrarse en la vida cultural.

El adolescente necesita un espacio donde poder probar equivocarse y transgredir – sin que ello signifique una vivencia terrible para él y los que lo rodean- y para esto es necesario un espacio de juego y experimentación.

La necesidad de acontecimientos cargados de valores que le permitan integrarse a un espacio social proporciona un anclaje al adolescente que quiebra la marginalidad o la violencia como único destino posible y visible ofrecido por la sociedad actual.

Los Raids, como momentos fuertes del marco simbólico, le permiten al joven marcar puntos de referencia en su crecimiento personal, los cuales facilitarán la construcción de su progresión.

La animación del programa en esta rama le ofrece a cada joven esos espacios de experimentación cargados de vivencias personales que le permite construir un hito en su crecimiento.

## **LO QUE ES Y LO QUE PUEDE LLEGAR A SER EL RAID...**

La palabra Raid, se refiere a una expedición, una incursión, un recorrido, un vuelo, etc., Dentro del marco simbólico de la rama la palabra Raid se ha enriquecido, desde la intencionalidad educativa, tomando otro significado caracterizado por dos palabras: **Marcha y Reflexión**.

El Raid es una actividad que forma parte del proceso educativo de la Rama Caminantes. Por lo tanto entendemos al Raid como instrumento de pedagogía activa, parte de una metodología en la que el /la joven son los principales actores.

### El caminante quiere recorrer caminos...

... Caminos interiores que le permitirán conocerse más, valorarse y ponerse en contacto con esta nueva realidad que descubre cada día, la personalidad que está forjando, la identidad que busca. Esa personalidad se conforma con cosas que elige, con las que adhiere, con aquellas que idealiza, con aquellas que lo defraudan. Caminos interiores que le permiten redescubrir a Dios<sup>9</sup>.

... Caminos exteriores que le permiten ver el mundo con una mirada diferente, una mirada que lo involucra, una mirada Scout, es decir, cargada de valores que eligió al hacer su Promesa e intenta vivirlos cada día.

**Los Caminos Interiores, la Reflexión:** el joven va a dar un paso más en su progresión, a iniciar una nueva etapa, a tomar una decisión especial, a asumir **un compromiso** con su comunidad y con su vida.

**Los Caminos Exteriores, la Marcha:** en el mismo sentido en que toda nuestra vida es una marcha, con metas y obstáculos, con descansos y desvíos, el Raid simboliza ese avanzar constante con una meta bien clara, que es “el ser protagonista de los cambios”.

**Para reflexionar sobre estos pasos vive el Raid donde se encuentra consigo mismo, con los demás, con Dios y con otro compañero /a en su misma etapa de progresión.**

El Raid es un hito en el crecimiento personal del Caminante, **no es una prueba**.

La preparación del Raid debe procurar que les sirva a los jóvenes para darse cuenta de lo valiosos que son.

**El Raid es personalizado y para cada caminante será diferente**, de acuerdo a las características de su personalidad, sus gustos, sus intereses.

El Raid es **un momento único e irreplicable**, como también es único e irreplicable el /la joven que lo realiza. Por eso debe prepararse a la medida de quien lo va a vivir, teniendo en cuenta sus características personales.

*El Raid, para los Caminantes, es una marcha, es ir descubriendo un camino y lo que hay en él, es caminar hacia una meta, es superar obstáculos, pero tiene una diferencia fundamental con las otras marchas que generalmente realizan:*

***“Es reconocer lo que son y lo que quieren llegar a ser.”***

Los Raids en la Rama Caminantes son 2, de **Encuentro y de Desafío**, se diferencian en la edad en que se realiza cada uno, en las actividades que se ejecutan, las estrategias que se ponen en juego, la capacidad de abstracción que se logra **acorde a la edad** de su protagonista. Será importante no caer en repeticiones de este **momento fuerte** de la vida del joven en la Comunidad.

**El Raid, como actividad educativa, deberá tener presente:**

- ↳ La Promesa y La Ley Scout.
- ↳ El aprender haciendo.
- ↳ La pertenencia a pequeños grupos.
- ↳ Un programa estimulante y progresivo.
- ↳ El acompañamiento del Adulto.
- ↳ La naturaleza, el lugar del juego.

## ELEMENTOS A TENER EN CUENTA

### El Marco Simbólico:

Es fundamental que el /la Caminante, durante su Raid, viva plenamente los elementos del marco simbólico de la Rama.

### La Marcha:

Habrà un tiempo de caminata que **ayude a construir caminos**, a descubrirse y descubrir la identidad que va construyendo. Ese tiempo variará según las características de los protagonistas, de los lugares elegidos, de la seguridad que, entre otras cosas, evaluará el Equipo de Dirigentes Scouts.

### La experiencia de aprendizaje:

Se recomienda que el /la joven aplique y reafirme los **conocimientos adquiridos vivenciando experiencias novedosas**, ya sean de campismo, técnica, manualidades, trabajo en equipo, liderazgo, etc.

### El Servicio:

Buscamos que el /la joven logre **valorar la ayuda al prójimo** a través del **Gesto Solidario** puesto en acción en el o los servicios. Los Caminantes aquí transitan los caminos exteriores que le permiten descubrir otras realidades distintas a las suyas.

### La Reflexión:

Que el /la joven descubra y recorra sus caminos interiores, le permiten **reconocer lo valioso en él/ ella y en el otro**, analizando su propia escala de valores a la luz de los propuestos por el Movimiento Scout.

### La Oración:

Es el momento donde los Caminantes **comparten lo vivido** con Dios, su compañero de marcha.

### El Compromiso:

Es a partir de esta marcha y reflexión que el/ la Caminante asumirá su compromiso para con él y su Comunidad; que hará manifiesto al finalizar su Raid. Esta acción será una herramienta de **gran utilidad** para replantearse su Hoja de Marcha en la etapa que inicia, sea Encuentro o Desafío.

Un Compromiso para:

\* *Con Dios.*

\* *Consigno mismo.*

\* *Con la familia.*

\* *Con sus estudios.*

\* *Con su Equipo.*

\* *Con su Comunidad de Caminantes.*

***Estimular a que se propongan cosas concretas, en aquellos aspectos que consideren prioritarios, será parte de nuestra tarea***

Los elementos, no son etapas (no se viven secuencialmente), son distintos ingredientes, para ser mezclados de distintas formas y proporciones, durante toda esta vivencia.

### **EL RAID DE ENCUENTRO:**

El/ la joven, en pleno proceso de cuestionamientos comienza a delinear y encontrar su identidad personal y redescubrir su lugar en su comunidad cercana, se siente atraído por los retos que le permitan evaluarse para reafirmar su autoestima.

Definimos como énfasis del Raid de Encuentro:

- **Reconocer** algunos aspectos de su personalidad.
- **Profundizar** su identificación con los valores del Movimiento Scout.
- **Aplicar** los conocimientos adquiridos.
- **Reconocerse** como parte de su Equipo comprometiéndose con su rol.
- **Valorizar** el Gesto Solidario como camino de crecimiento.

### **EL RAID DE DESAFÍO**

El desafío que le provee la construcción de su identidad personal, lo va acercando a un mayor compromiso personal y comunitario con los ideales que ha comenzado a precisar.

Definimos como énfasis del Raid de Desafío:

- **Reconocer** aspectos de su ideal de persona.
- **Identificar y Comprometerse** con el Estilo de Vida Scout
- **Reafirmar su Fe**, a través del Servicio, la Oración y la Reflexión, para ello el /la joven recorrerá y descubrirá los caminos interiores que le permitan conocerse a sí mismo, valorarse y ayudar a los demás.
- **Descubrirse como animador** y co-responsable de la marcha de su Comunidad.

**Cuidar las diferencias entre los 2 Raids (de Encuentro y de Desafío) es sumamente importante.** En la preparación de cada Raid se atenderá a que el lugar elegido, las breves ceremonias, los mensajes y las reflexiones no se repitan. De

manera particular se buscará dentro de lo posible que quienes han hecho juntos el Raid de Encuentro no formen dupla en el Raid de Desafío, posibilitando así una mayor y diferente interacción con otros miembros de la Comunidad.

### **¿CUANTOS Y QUIENES LO HACEN?**

Tanto los jóvenes provenientes de la Unidad Scout, como los que ingresan al Movimiento Scout entre los 14 y 15 años y que están próximos a finalizar su etapa de Búsqueda, están en condiciones de realizar su **Raid de Encuentro**

Los /as Caminantes próximos a finalizar su etapa de Encuentro, o los jóvenes que ingresan al Movimiento Scout entre los 15 y 16 años, podrán realizar el **Raid de Desafío**. Será importante que en este último caso, se prevean ciertas actividades que permitan, además, vivenciar experiencias que hubieran sido puestas en juego durante el Raid de Encuentro.

En ambos Raids cuando ingrese directamente a la Comunidad de Caminantes, se contemplará el tiempo necesario para completar su integración y ambientación.

Cuando el joven expone ante la Asamblea su necesidad de realizar el Raid, en base a los objetivos propuestos, solicita al Consejo de Marcha, calendarizar el mismo dentro del Ciclo de Programa.

Recordamos la importancia del acompañamiento de su Guía de Equipo, su Equipo y del Equipo de Dirigentes Scout para no caer en decepciones por parte del interesado.

El /la Caminante **emprende el Raid en compañía de otro caminante del mismo sexo en su misma etapa de progresión.**

El Raid **no** es un “Campamento en Soledad”, ni una “Procesión”.

Decimos que el Raid es de a dos porque uno servirá de apoyo y de aliento mutuo. Este marchar de a dos dará el clima de confianza necesario para sus vivencias; marchar de a tres provocaría que uno de ellos fuera desplazado.

El rol del adulto para este momento, es el de propiciar y facilitar que el “juego”, vivencia y experiencia se vea enriquecido y que todos participen plenamente. Esa participación de quienes hacen uno u otro Raid, de quienes lo prepararon y esperan con ansias el regreso de sus compañeros permite el descubrir, el construir y el aprender dando así, cada uno de ellos, un paso más en el camino de su propio desarrollo personal.

**Un Dirigente con nivel de calificación requerido siempre acompañará a los beneficiarios que realicen uno u otro Raid y tendrá especial atención en el cumplimiento de las Normas y Reglamentos que la Asociación dispone para las salidas y campamentos.**

### **¿COMO PREPARAR LOS RAIDS?**

Para la preparación de un Raid se deberán tener en cuenta los siguientes momentos importantes:

#### **1. La Entrevista.**

La entrevista previa entre el/la Caminante y el Equipo de Dirigentes de la Comunidad, es uno de los pasos más importantes, ya que no solo sirve para establecer sus intereses y expectativas personales sobre el Raid, si no que además el joven aquí comienza a construirlo.

¿Qué espera encontrar en el Raid? o ¿Cuáles son sus expectativas sobre el mismo?

#### **2. La Calendarización.**

El **Consejo de Marcha** fijará cuál será el momento más oportuno para realizar el Raid, y elige una fecha determinada en el calendario de actividades de la Comunidad, dentro del Ciclo de Programa que fue presentado.

### 3. La Planificación.

La preparación y planificación del Raid, será realizada entre los **Dirigentes Scout y una “comisión” constituida por algunos caminantes que ya hayan vivido el Raid que se proponen armar.**

Se priorizará para su conformación a sus compañeros de equipo, quienes aportarán su conocimiento personal sobre los caminantes que realizarán el Raid. Que el diseño de un nuevo Raid sea compartido con caminantes que ya realizaron el suyo permitirá: - capitalizar aciertos, -corregir errores sobre las anteriores experiencias, -agregar una gran cuota de responsabilidad sobre aquellos que conforman este equipo.

Se tendrá especial cuidado en establecer diferentes grados de dificultad en las actividades de modo que estén al alcance de quienes lo realizan para no caer en frustraciones de antemano, pero que no sean tan sencillas que no produzcan la motivación buscada.

No se exigirá: -marchas excesivas -ni paseos de diez cuadras -realizar construcciones que desconocen -actividades no acordes a su edad.

El Equipo de Dirigentes Scout es el principal responsable de la **intervención pedagógica**. Es el que asegura que la actividad sea educativa, es el responsable por la seguridad, tanto en el recorrido como en las actividades a desarrollar en el lugar.

## LOS MOMENTOS DEL RAID

**La preparación:** de la que hemos hablado anteriormente.

**La salida:** estará ambientada y preparada. Recomendamos que toda la Comunidad de Caminantes los despida en una pequeña ceremonia, donde puede existir una oración por aquellos que van a marchar. La entrega de algún elemento o carta de estímulo que su equipo haya preparado son detalles que logran el clima deseado.

**La marcha propiamente dicha:** acorde a las actividades propuestas para el Raid podrá ser de dos o tres días para que en ella puedan desarrollar: el Marco Simbólico, la Marcha, la Experiencia de Aprendizaje, el Servicio como “Gesto Solidario”, la Oración, la Reflexión. La diversión o juego no deben estar ausentes en la actividad.

Realizar un registro de lo vivido, es altamente valioso. Que los jóvenes lleven su **“Diario Personal de Raid”** desde el comienzo del mismo, registrando allí las consignas, respuestas, entrevistas, conclusiones, compromisos, anécdotas, momentos vividos, sentimientos, etc.

Sería bueno que, este Diario Personal de Raid iniciado en el Raid de Encuentro, sea continuado en el Raid de Desafío.

Como también el tener un tiempo de reflexión que les permita realizar su **Carta de Compromiso** para con la Comunidad de Caminantes, la cual puede ser leída a toda la Comunidad en Asamblea.

**El regreso:** es muy grato que los reciban todos: el Equipo de Dirigentes Scouts, su Equipo, amigos y familiares. Debemos asegurarnos que ningún caminante quede “sin recibimiento” al regreso de su Raid.

**La evaluación:** el /la Caminante evaluará a partir de sus vivencias su Raid junto con el Equipo de Dirigentes Scout de la Comunidad y aquellos caminantes que hayan participado en el diseño del mismo.

Concluida la evaluación el /la Caminante junto con el Equipo de Dirigentes rediseñará su progresión personal.

**El reconocimiento:** una vez asumido su compromiso ante la Asamblea, la Comunidad reconoce al caminante en la etapa que está viviendo. Posteriormente se realizará la ceremonia donde se le entrega la Insignia de Caminantes correspondiente a la etapa que comenzará a transitar, **celeste** (Etapa de Encuentro) y **rojo** (Etapa de Desafío).

## SUGERENCIAS Y HERRAMIENTAS PARA PREPARAR EL RAID

**1. La Solicitud:** de Raid deberá hacerse por escrito o en cassette, video, E-mail, o una presentación en el programa con diapositivas en la PC, etc.

Deberá expresar el ¿Por qué quiere realizarlo?; ¿Cuáles son sus expectativas?

Tener que expresarlo por escrito, grabarlo o trabajarlo en un documento presupone un tiempo destinado a pensar bien la decisión de hacer el Raid y exigirá una cuota de imaginación del interesado para presentarlo en forma creativa. Este esfuerzo será incentivado y acompañado por todo el equipo.

**2. El Diseño del Raid:** comienza a partir del momento en que se recibe la solicitud.

Se prepara, se calendariza, se define el lugar, el recorrido y las actividades.

Una de tantas maneras de armarlo es utilizando un sistema de postas con cartas a través de las cuales se les va indicando al caminante, paso a paso, el camino a seguir, cuál es la próxima meta ó las actividades a realizar, en cuánto tiempo o hasta qué hora etc. De esta manera lograremos mantener un clima de aventura en el joven ayudando a concentrar su atención en las actividades que está realizando y no preocupándose con las siguientes, las cuales desconoce. La primera carta o consigna incluso puede ser aquella en donde se indica qué elementos debe preparar para la actividad, cuando y desde donde será la salida.

**3. Las consignas claras:** es bueno entregar todas las **consignas escritas**, haciéndolas llegar a través de sobres cerrados, numerados, dentro de algún pedazo de caña o sujeta a una lanza que estará clavada en algún lugar previamente determinado o de la manera más creativa que encuentres. Debemos garantizar que **los mensajes lleguen** y los recorridos y lugares por donde los caminantes van a transitar sean de absoluta seguridad.

El material escrito debe ser claro, sencillo y en lo posible, con ilustraciones que permitan sentir que fue escrito exclusivamente para él/ella.

Para las reflexiones ayuda mucho acudir a diversos autores que introduzcan al caminante en estado de reflexión esperado. Como por ejemplo: Mamerto Menapache, Trossero, Antoine de Saint-Exupery, Anthony de Mello, Khalil Gibran y muchos otros.

**4. Definir el lugar apropiado:** debemos tener **absoluta seguridad** respecto de los lugares a transitar durante la marcha y de los lugares de acampe o servicios. Conoceremos de antemano los caminos y lugares elegidos, daremos aviso a las autoridades que correspondan y garantiremos la comunicación entre los caminantes y el / los Dirigentes Scout acompañantes.

## TODAS LAS MEDIDAS DE SEGURIDAD QUE TOMEMOS NUNCA ESTÁN DE MÁS.

El reconocimiento previo permitirá, además, sacarle el mejor provecho posible a todos los detalles que pueden surgir durante la travesía, saber cuándo y dónde programar los distintos altos en el camino. Las características y el contexto de la zona a transitar ayudan a elegir y elaborar las reflexiones más adecuadas para esos momentos.

Sin perder de vista el marco natural, puede ser valioso alternar entre el campo y la ciudad para un Raid y otro, de acuerdo a la ubicación geográfica de cada Comunidad. Propondremos, por ejemplo, para un Raid de Encuentro el contacto con un ambiente de aire libre y, para un Raid de Desafío, un ambiente de comunidad cercana.

Es de desear que los caminantes desconozcan el final del recorrido y usen una brújula, azimut o signos de pista para guiarse, provocando aventura y motivación en ellos.

### **El dirigente que los acompaña no puede desconocer el camino correcto**

**5. Notificar la partida:** el Raid debe ser conocido por los padres o personas a cuyo cargo esté el joven. No se les informará sólo el lugar y las actividades sino todo aquello que ellos requieran conocer. No puede haber secreto para ellos, son ellos los que autorizan su salida. Es bueno hacerlos sentir parte pidiéndoles que mantengan la reserva correspondiente.

Como toda salida Scout **debe ser autorizada por la autoridad Scout correspondiente (jefe de grupo scout, director de distrito). Es obligatorio dar aviso al director de zona del lugar** elegido para realizar el Raid. De igual modo que existe esta obligación en salidas con pernocte, campamento y/o acantonamiento.

En el caso de la notificación a el/la caminante de que su Raid está listo para ser emprendido, debe invertirse la mayor cuota de ingenio posible para que el anuncio resulte motivante, afectuoso y estimulante. Podrá ser por carta u oralmente ante toda la Comunidad o de la forma que la "comisión" que lo ha diseñado crea más apropiado para el o la joven.

**6 El Participante:** es el eje, el motivo, la razón del diseño del Raid. Tener en cuenta los diferentes estados emocionales, situaciones familiares, educativas, sociales, su carácter, su actitud frente a lo conocido y desconocido, su nivel de independencia, sus miedos su nivel de aceptación de lo imprevisto, lo novedoso nos permitirá no exponerlo, no sólo a riesgos físicos, sino psíquicos innecesarios.

Todo esto será tenido en cuenta también al momento de elegir con quién formará dupla en su Raid.

**7 La Marcha:** no existe Raid sin marcha pero no debe ser interminable ni agotadora. La caminata debe dar lugar a la reflexión y al descanso posterior.

La marcha no es con anteojera; debe **ver y vivir** su recorrido. Tendrá etapas: -de descanso- donde pueden trabajar. No es una carrera por llegar al lugar determinado. Por último el recupero de la experiencia de lo realizado durante este tiempo de marcha permitirá asir sus vivencias y confrontarlas con vivencias de su vida cotidiana pudiendo provocar una relación trascendente con la creencia religiosa que cada uno profesa.

**8 Las Actividades:** el diseño de las mismas tendrán en cuenta el lugar, el momento del día y el tiempo del que dispone el caminante para realizarla.

Serán equilibradas con los tiempos de reflexión. Un Raid con mucha actividad manual quitaría tiempo a la reflexión, un Raid con demasiado tiempo de reflexión se convertiría en un retiro espiritual.

**9 Juego:** no puede estar ausente. Les permitirá actuar, compartir y competir, desarrollar algunas cualidades y/o reconocer algunos defectos. Se les puede proponer jugar por ejemplo un "stalking" (juego de acecho) que uno prepare para el otro, un pequeño juego de pistas para que lo siga y que luego se encuentren nuevamente, o medir quien es capaz de hacer hervir agua más rápido para la merienda, o construir un reloj de sol y guiarse por él para la entrega de los mensajes.

**10 Las Reflexiones:** a efectos de personalizar cada uno de los Raids se debe tener claro que deseamos fortalecer en cada caminante. Se seleccionará qué actividades realizar y las reflexiones que se adecuen más a la realidad de ese o esa joven.

**11 La Animación Espiritual:** el Raid como actividad scout se ofrece como una gran posibilidad para trabajar con los Libros Sagrados de cada Fe, que motiven a los jóvenes la comparación entre las lecturas y los hechos o vivencias personales.



**12 El Contacto:** es recomendable **evitar lo más posible el contacto** personal entre el caminante y su equipo de dirigentes scout u otros caminantes de su Comunidad que no se encuentren realizando el Raid u otras personas ajenas a la actividad que están realizando los jóvenes.

No obstante, el dirigente deberá **visualizar en todo momento** a los Caminantes, de modo de tener la certeza de su seguridad y necesidades. El caminante conocerá el lugar donde ubicarlo/a en caso que sea necesario.

**13 El Pernocte:** dependiendo de las características del lugar y el clima de la región donde se realiza y de acuerdo a las costumbres de cada Comunidad de Caminantes, el pernocte podría variar según el Raid a realizar. Será en carpa, en refugio o vivac o en algún establecimiento adecuado a la actividad y que promueva la reflexión

Esto deberá atender a las posibilidades y capacidades de cada Caminante.

**14 Servicio a través del Gesto Solidario:** adecuado a la medida del Caminante, no deberá ser muy prolongado.

Algunos ejemplos pueden ser: preparar un mate cocido o unas tortas fritas para los niños de un comedor comunitario del lugar, limpiar una plaza o arreglar o pintar los juegos de la misma, ayudar a ordenar los alimentos o la ropería de alguna entidad benéfica.

Es importante que el servicio a realizar sea acordado previamente con los responsables del lugar o con las personas que van a recibir el servicio.

La duración de esta actividad será acorde al tiempo que le hemos estipulado.

15 Que el Caminante elabore un **Trofeo de su Raid**, hecho con elementos naturales o una bandera, una canción, una pintura o parche, donde reflejen su sentir, sus momentos, sus experiencias. Como trofeo o recuerdo para ambos, podría ser enriquecedor, que se pueda cortar al medio y cada uno de ellos guarde una parte. Esto agregará “el recuerdo de una experiencia compartida”, el trabajo hecho con otro.

**16 La llegada:** será organizada por los propios caminantes. Este momento será vivido con emoción y festejo de ver llegar a quien decidió dar un nuevo paso en su progresión. Se compartirán las experiencias vividas y la alegría del reencuentro.

**17 Recupero de experiencia:** en los días posteriores a su llegada los caminantes que realizaron su Raid compartirán con sus compañeros de Comunidad la experiencia vivida. En un clima de amistad intercambiarán sus vivencias personales, reconociendo las dificultades que pudieron y que no pudieron superar, reconociendo las gratificaciones que tuvieron y expresando sueños y deseos.

El resto de la Comunidad los acompañará con una escucha atenta, esto es reconociendo el qué y el cómo de lo que cada uno de ellos expresa y realizando aquellas preguntas que estimulen a expresar más lo que quieren expresar. De ningún modo será un interrogatorio para satisfacer sus dudas sino un diálogo para satisfacer la relación natural de lo vivido.

**18 Reconocimiento:** puede realizarse de varias maneras - una ceremonia de Comunidad invitando a todos aquellos integrantes del Grupo que quieran participar y relacionada con algún elemento del marco simbólico, - una ceremonia de Grupo, e invitar al Caminante a expresar sus vivencias, y en ese momento entregar la insignia de la etapa de progresión correspondiente –otra posibilidad es una ceremonia íntima de la Comunidad con invitación a las personas que ellos deseen, padres, amigos, hermanos u otras personas del grupo.

La ceremonia podrá estar ambientada con antorchas, la Bandera Argentina, la bandera de la Comunidad o aquellas cosas que Uds. piensen que son importantes para ellos / as; haciendo alusión al marco simbólico.

Sería bueno que su compañero de Raid pudiera decir que cosas descubrió de él /ella que no conocía, en que actividades él / ella se mostró como un/a facilitador/a de la tarea, que actitudes le permitió reconocer.

### Precauciones con algunos elementos

Durante el Raid, sería atinado tener precaución con el uso de los siguientes elementos:

**El Dinero:** elaborar un minucioso presupuesto permitirá tener en claro que dinero realmente les hace falta para esta experiencia. Excesivos recursos económicos podrá desvirtuar el trabajo solicitado tentando a los jóvenes a hacer gastos innecesarios.

**La Radio, walkman, discman, juguetos de video, PDA o teléfonos celulares:** elementos que si no son utilizados en referencia a las actividades propuestas pueden alejar a nuestros jóvenes de la tarea, reflexión, meditación, de la experiencia que está viviendo.

**Las Revistas:** pueden actuar de igual manera que lo dicho anteriormente.

**Los Vicios:** la posibilidad de estar solos sin un acompañamiento directo, puede tentar a los jóvenes a llevar bebidas alcohólicas, cigarrillos, etc. Esto será tratado con ellos antes de comenzar el Raid pues alguno de estos elementos pueden desvirtuar el sentido del mismo quitándole riqueza a la actividad.

**Los Vecinos:** cuidar que los lugares de acampe, no sean campings o lugares muy concurridos. La presencia de otras personas o ruidos, nos jugarán en contra a la hora de plantear actividades en el lugar o en los trabajos de reflexión, ya que pueden distraer la atención.

Confiamos en tu imaginación y habilidades

**Esta experiencia, es única para ellos, has cuanto de ti dependa...**

Francoise Dolto\* expresa:

“Un adolescente que tiene proyectos, puede considerarse salvado”,

Bibliografía para consultar reflexiones:

Mamerto Menapache “Cuentos Rodados” “Madera Verde” “La sal de la Tierra”

Anthony de Mello “El Camino hacia la felicidad” “Caminar sobre las aguas”

René Trosero (colección) “Gracias por tu amistad” “Vivir con esperanza”

Antoine de Saint-Exuperi “Piloto de Guerra” “El Principito”

Juan Bach “Juan Salvador Gaviota” “Ningún lugar está demasiado lejos”

José Hernández “Martín Fierro”

## LAS DESCUBIERTAS

### ¿QUÉ ES UNA DESCUBIERTA?

La Descubierta es una actividad de investigación grupal de la Comunidad de Caminantes o de un Equipo.

Puede ser encarada como una Empresa, como una Misión dentro de una Empresa, como una actividad complementaria de la Empresa previa a la realización de la misma, o como el inicio de cualquier otra actividad.

Toda Empresa puede originarse en una Descubierta para conocer mejor algún aspecto de nuestra Comunidad o de un lugar específico, como por ejemplo el lugar de un campamento.

No es necesario que la Descubierta esté relacionada con la Empresa en curso, basta con que haya nacido de la elección de la Comunidad de Caminantes o de un Equipo y que su fin sea ampliar sus horizontes y sus conocimientos, metiéndose de cabeza en la Aventura del Descubrimiento.

No tiene una organización fija, se podrían mencionar algunos ejemplos como la encuesta, la exploración o las entrevistas.

El Equipo de dirigentes debe entender las Descubiertas como otra herramienta educativa para incentivar en los jóvenes su inquietud por descubrir el mundo que los rodea y, deben servir a la vez como actividad disparadora de una propuesta de cambio de esa realidad.

## **LA DESCUBIERTA DENTRO DEL SISTEMA DE EMPRESAS**

“No es necesario inventar un proyecto, solo hay que descubrirlo”

Para iniciar un Ciclo de Programa con una Comunidad de Caminantes, en un momento de pocas ideas, solo bastó llevar a los jóvenes en un ‘Juego de observación por el barrio’. Este juego solo consistió de una consigna: “vayan a dar una vuelta y verán todo lo que hay para hacer”

En ese paseo, los jóvenes encontraron geriátricos, jardines, y hasta se dieron cuenta de los sucias que estaban las calles.

Al volver lo hicieron con muchas ideas que luego presentaron como proyectos.

Si bien el barrio era conocido por demás por los caminantes, no lo habían mirado antes con hambre de servicio.

Educación por la Acción

Recordando que el Programa trata, utilizando el Método Scout, de fomentar y colaborar en el desarrollo de actitudes en los jóvenes que llevan a la adquisición de los valores expresados en los Principios y juntamente con esto intenta desplazar y reemplazar aquellas actitudes que no llevan a la adquisición de estos valores queremos refrescar algunas de las características de los jóvenes de 14 a 17 años que creemos importante tener en cuenta en este momento.

Muchos jóvenes de esta edad actúan dentro de un horizonte de inmediatez, con esto queremos decir que todo es para “ya” lo quiero ahora porque lo deseo ahora y tienden a no terminar lo que empiezan. Cuando pasa el momento “ya no importa”.

Otra conducta bastante común es la de subestimar el esfuerzo requerido para obtener lo que quieren. “Todo parece fácil y son capaces de todo”.

Otra característica común es la capacidad para crear proyectos a partir de sus motivaciones que muchas veces no pueden llevar a la práctica, ya sea por falta de apoyo, falta de recursos o simplemente por no saber cómo.

Por tal motivo la Herramienta que garantiza la Educación por la Acción en la Rama Caminante es la Empresa...

## **LA EMPRESA**

Es la forma en que los caminantes idean, eligen, planifican, realizan y evalúan determinadas actividades para toda la Comunidad.

Constituye una herramienta de la pedagogía del proyecto que garantiza la educación activa en la Rama Caminante.

Podemos señalar las siguientes características de la Empresa:

- Es la actividad educativa de la Rama Caminantes, que propicia, de una manera significativa, la autoformación de los caminantes, permitiéndoles adquirir conocimientos, habilidades y actitudes y descubrir nuevas especialidades, aficiones, profesiones, etc., que los ayudan en su progresión personal.
- Permite el juego armónico de los diferentes elementos de la vida de grupo y se convierte en el eje central del ciclo de Programa
- Es elegida por todos, entre los proyectos de los diferentes equipos. y consta de actividades a realizar en equipo, las misiones de equipo y se complementaran con misiones de comisión ínter equipo.
- Requiere asesoramiento de expertos o sinodales.
- Se realiza a partir de las necesidades de los jóvenes en relación a los temas más variados como por ejemplo educación para la paz y el desarrollo, intercambio intercultural, promoción y desarrollo comunitario, deportes, expresión artística, técnica y habilidades manuales, servicio a la comunidad, derechos humanos, ecología, etc...

El desarrollo de la Empresa se realiza en fases donde podemos ver los distintos roles que va desempeñando cada integrante de la Comunidad

Respecto a “aprender haciendo” en las Empresas, es preciso decir que mucho más importante que seguir al pie de la letra las fases, es tener la flexibilidad suficiente para adaptarla a la situación concreta de la Comunidad de Caminantes en ese momento

### **LA EMPRESA Y EL SISTEMA DE EQUIPOS**

El equipo caminante es la unidad de acción de todas las actividades. La Empresa se lleva a cabo fundamentalmente a través de las misiones de equipo, en las cuales los caminantes adquieren conocimientos, habilidades y recursos que les permiten capacitarse para la ejecución de la misma. En las misiones de equipo se desarrolla el núcleo de las actividades de la Empresa. De esta forma, el equipo tiene un papel fundamental en la Empresa. Y el resultado final “LA EMPRESA” será la suma de las misiones llevadas a cabo por todos y cada uno de los equipos.

El equipo caminante tiene la libertad y autonomía para realizar sus misiones de equipo de la manera que crea más conveniente, eligiendo la forma, el tiempo, el lugar siempre que cuente con el acuerdo del Consejo de Marcha y según el compromiso asumido. Además, el equipo tiene la libertad de decidir qué otras actividades desea realizar coordinándolas con sus misiones de equipo.

### **LA EMPRESA CAMINANTE Y LA PROGRESIÓN PERSONAL**

Cómo van de la mano y no por caminos diferentes...

Si bien la Empresa Caminante es un trabajo de toda la Comunidad, su principal objetivo es ser una herramienta que sirva para realizar actividades que dejen una enseñanza, no sólo al final, sino durante todo el camino.

El caminante transcurre la mayor parte de su vida en la Comunidad realizando Empresas, con lo cual es lógico que el transcurrir de las Empresas debe estar directamente asociado a la progresión personal. Es por esto que la progresión personal también tiene su espacio en los “tiempos” de la Empresa, aunque no este específicamente dentro de su planificación.

Debe quedar claro que, si bien es muy importante, no sólo a través de la Empresa es que los caminantes avanzan con su adelanto personal. La Empresa puede servirle al caminante como una herramienta motivadora para su hoja de

marcha y viceversa, especialmente en aquellas áreas en las que él se puede plantear metas para sí mismo, para su equipo y para toda la Comunidad. Por ejemplo, participar de forma más activa en las propuestas de proyectos, liderar una Comisión Ínter equipo, o una Misión de Entrenamiento de su propio equipo, etc.

La Empresa es una herramienta que permite al caminante adquirir nuevos conocimientos que le permitirán avanzar en su progresión personal y plasmar en hechos su Hoja de Marcha.

Incluso en lo que se refiere a especialidades, la Empresa presenta una oportunidad de desarrollar nuevas o profundizar otras que pueda haber iniciado en un Ciclo de Programa anterior o incluso en la Unidad Scout.

Debemos tratar que la hoja de marcha de cada caminante se nutra de la Empresa, no que solamente se redacte al principio y solamente se evalúe al final. A medida que la Empresa avanza, la progresión también lo hace, porque la Empresa propone continuamente nuevos desafíos para cada caminante, y debemos estar atentos para acompañar al mismo en su camino, para que se pueda plantear nuevas metas y llevarlas a cabo.

Los momentos de reflexión, de evaluación de la Empresa, son los momentos ideales para propiciar los espacios de análisis, modificaciones y ajustes de las Hojas de Marcha de cada caminante.

La duración de las Empresas es directamente proporcional a la madurez de la Comunidad para dicha tarea. Esto significa que a menor madurez para la tarea menor duración. Esto no obsta a que cuando la madurez para la tarea sea alta, las Empresas puedan ser cortas o largas de acuerdo a las necesidades e intereses de los jóvenes.

## **ETAPAS DE LA EMPRESA CAMINANTE**

- 1. Gestación**
- 2. Organización**
- 3. Preparación**
- 4. Ejecución / Realización**
- 5. Fiesta**
- 6. Evaluación**

### **1. GESTACIÓN**

La gestación es el momento de pensar en la próxima Empresa Caminante.

Es el momento en que cada uno aporta sus ideas, sus ganas, sus sueños, sus proyectos, aquello que le gustaría hacer y compartir con toda la Comunidad de Caminantes.

Este momento se puede iniciar partiendo de lo que cada caminante sueña hacer, esas cosas que siempre estuvieron latentes en sus cabecitas, o que proyectaron mil veces en sus sueños, o aquellas que les surgen efervescentemente, pero todavía no encontraron como llevarlas a la práctica. Esas ideas, esos sueños, ganas de hacer y descubrir que cada caminante lleva dentro, son el motor de la Empresa Caminante.

#### **RECOMENDACIONES A TENER EN CUENTA:**

Para empezar la fase de gestación cada equipo podrá realizar diferentes dinámicas tales como tormenta de ideas, descubiertas, etc.

Los caminantes deben sentirse lo suficientemente cómodos en su Comunidad para ver que esas cosas que sueñan pueden hacerse realidad en la Comunidad de Caminantes. Que es allí, con sus amigos y con los adultos que los acompañan, donde sus ideas, sus proyectos, pueden ser realizados.

A la hora de orientar esta fase, el equipo caminante deberá tener en cuenta la Hoja de Marcha, ya que en ella cada Caminante expresa sus necesidades e intereses personales. Pero también deberán analizar si la Comunidad está inclinada hacia determinados tipos de proyectos, o si acaso necesita de cierto tipo de actividades que el Equipo puede proponer.

El proyecto deberá aunar voluntades, resultar atractivo para quienes deban elegirlo y llevarlo a cabo.

Dado que en esta rama los jóvenes son los principales protagonistas en la gestación de la Empresa, el rol del equipo de dirigentes en esta etapa es ayudarlos a plantearse desafíos exigentes. Al mismo tiempo es necesario ayudarlos a buscar fórmulas creativas que les proporcionen los medios para alcanzar las metas propuestas.

Para darle forma al proyecto el equipo realiza:

### EL INFORME DE FACTIBILIDAD

Este consiste en una definición exacta y clara del proyecto pero de manera breve (es decir, acotarlo en acciones, tiempos, etc.), en donde quede perfectamente claro:

- ✚ Qué
- ✚ Cuándo
- ✚ Dónde
- ✚ Cómo
- ✚ Con qué elementos
- ✚ Con quiénes vamos a hacerlo.
- ✚ Nombre, lema y logo (Todo esto muy útil a la hora de publicitar el proyecto)

Al analizar la factibilidad y confeccionar el Informe de Factibilidad del proyecto que seleccionó el equipo caminante, resultará claro que el mismo es viable.

Por último hay una serie de preguntas que es bueno que los caminantes se hagan para finalizar el informe de factibilidad:

- ✚ ¿Está nuestro proyecto de Empresa enmarcado en la Promesa y Ley Scout?
- ✚ ¿Se encuadra dentro de lo que propone la Carta de Marcha de nuestra Comunidad?
- ✚ ¿Nuestra Comunidad de Caminantes, tiene la capacidad técnica, económica y física para encarar este proyecto?
- ✚ ¿Está dentro de los límites de seguridad establecidos por Scouts de Argentina?
- ✚ ¿Hay riesgo para la salud y/o el patrimonio propio o de terceros?
- ✚ ¿Basta con el esfuerzo de la Comunidad de Caminantes o depende del compromiso de terceros?
- ✚ ¿Tiene la posibilidad de ser llevada a cabo mediante Misiones de Equipo?

Recomendaciones a tener en cuenta en la confección del Informe de Factibilidad:

Se puede incorporar al informe fotos, planos, maquetas, mapas, dibujos, etc., que ayuden a comprender y vender mejor el Proyecto de Empresa.

El Proyecto de Empresa no debe ser ni corto ni largo en tiempo. Recordemos que los jóvenes vienen al Grupo Scout en busca de acción. Una Empresa excesivamente corta insumirá casi todo el tiempo en la planificación, dejando poco espacio a la acción. Por el contrario una Empresa excesivamente larga tiene posibilidades de fracasar por innumerables motivos: recambio de caminantes, pérdida de interés, etc.

El Proyecto de Empresa debe tener un punto de finalización bien marcado, es decir, termina en un momento determinado o con una acción clara y perfectamente definida, no puede extenderse indefinidamente en el tiempo. De esta manera, la Comunidad podrá evaluar su desempeño en forma clara y concreta y por supuesto: festejar.

¿Cuáles son las actividades de capacitación técnica que necesitan aprender? Con este punto empezaremos a definir cuáles son las especialidades que se pueden desarrollar, cuáles las técnicas y cuáles los conocimientos a descubrir o profundizar. Son las oportunidades de Progresión en las Hojas de Marcha de cada caminante y esto es un buen “argumento de venta” del proyecto.

Cuáles son los materiales necesarios (divididos en los que se deben comprar, construir y conseguir prestados) y como consecuencia de esto, cuál es el presupuesto. Recordemos que la Empresa debe autofinanciarse.

La manera en la que vamos a financiar la Empresa.

Nos queda por establecer quiénes serán los expertos o sinodales que nos ayudarán en esta tarea.

Cuándo los Informes de Factibilidad están encaminados, los guías de equipo y los dirigentes, se reúnen en un...

## CONSEJO DE MARCHA

Allí, revisan los Informes de Factibilidad de cada equipo, los desmenuzan y critican sana y constructivamente. Es el momento de ver los puntos flacos y darle la posibilidad al equipo para que ajuste detalles.

Es destacable el valor pedagógico de este Consejo, ya que son sus propios pares los que corrigen dicho informe. Es decir, por un lado puede decirse que los distintos equipos están “compitiendo” por encontrar la mejor Empresa para la Comunidad; pero a su vez, son los Guías de estos equipos, reunidos en el Consejo de Marcha, quienes proponen correcciones, sugieren mejoras, etc.

Recomendaciones a tener en cuenta:

El Consejo de Marcha es una oportunidad educativa, donde el equipo de dirigentes también puede presentar su Informe de Factibilidad y someterlo al mismo ejercicio de destripado que el resto de los equipos. Cada equipo de dirigentes, evaluará la conveniencia o no de hacerlo. Esto puede ser recomendable para una Comunidad que se está iniciando, es decir, tomarlo como una “Empresa ejemplo”. Su finalidad es darles a los Caminantes una primera orientación sobre cómo se debe preparar una Empresa, pero no debe significar que los proyectos realizados tengan habitualmente este origen.

Aquí también se acuerdan las fechas y reglas para la publicidad y se define la fecha y las tareas para la Asamblea de presentación y elección de Empresas.

Es importante remarcar que deben mantener la confidencialidad de los proyectos de los demás equipos, si es que se ha decidido que sea el momento de la elección donde cada equipo haga explícita su idea. Esta es otra oportunidad educativa: los participantes del Consejo de Marcha conocen todos los proyectos en danza, pero sus pares han confiado en ellos para que mantengan la intriga hasta el momento de la elección.

Cuando los informes de todos los equipos se hayan corregido y no contengan fallas mayores o incertidumbres comienza la...

## PUBLICIDAD

Este es un espacio donde la creatividad se pone a prueba. Carteles, pintadas, sketches, batucadas, volantes, canciones, esculturas, maquetas, rumores, etc., los medios son tan infinitos como frondosa la imaginación de los adolescentes.

Recomendaciones a tener en cuenta:

Los dirigentes apoyarán a los equipos para que éstos aprendan y utilicen técnicas de presentación original y motivadora.

Luego de un lapso de tiempo donde se publicitaron los proyectos realizamos la...

## PRESENTACIÓN DE PROYECTOS DE EMPRESAS Y ASAMBLEA DE ELECCIÓN

La Comunidad de Caminantes se reúne en Asamblea, para decidir cuál será la Empresa en la que se embarcarán los próximos meses.

Cada equipo presenta su proyecto, es la última carta para demostrar cuán bueno es su proyecto. Repartir copias del Informe de Factibilidad es fundamental, así todos están al tanto de que se trata la Empresa propuesta y pueden hacer las preguntas o consultas que crean convenientes.

La presentación puede ser mediante una canción, representación, audiovisual, juego, etc., etc., siendo la culminación de la publicidad, y valen las mismas herramientas de seducción. Hasta este momento las Empresas pertenecían a cada equipo, luego, llega el momento de la elección y a partir de entonces todas las Empresas pasan a ser propiedad de la Comunidad de Caminantes.

La Empresa elegida es la mejor que se podía seleccionar, no importa qué equipo la presentó, “no hay vencedores ni vencidos”, la Empresa es de todos y no de tal o cual equipo.

Recomendaciones a tener en cuenta:

Pueden participar de la primera parte de la Presentación todos aquellos a quienes hayamos decidido invitar, padres, chicos y dirigentes de otras ramas, caminantes de otras Comunidades, amigos. Esta es una oportunidad para demostrar a todos qué estamos dispuestos a hacer, qué cosas hacemos en la Comunidad de Caminantes y también de mostrarnos. De esta manera, podremos tentar a los amigos a que se sumen y motivar a los scouts de la Unidad a pasar a la Comunidad.

En el momento de la elección los invitados deben retirarse y, de ser posible, quitamos toda la publicidad previa, y nos disponemos a elegir. Se repasan las Empresas que tenemos, le pedimos a cada uno que “se saque la camiseta” de su Empresa y nos disponemos a elegir un solo proyecto entre todos los presentados.

Llegar a la elección de la Empresa por consenso (estamos de acuerdo y estamos dispuestos a apoyarlo en el futuro).

No “juntar” 2 Empresas, para conformar a todos. No hacer un acuerdo tal como primero hacer la Empresa X y al terminar seguimos con la Y. ¿Por qué? Porque es muy probable que al terminar la Empresa, los intereses, ganas, ánimos de los caminantes hayan cambiado. Porque muy probablemente, tendremos nuevos integrantes en la Comunidad de Caminantes, los cuales no habrán tenido la posibilidad de participar de todo el proceso.

## 2. ORGANIZACIÓN



Una vez elegida la Empresa, comenzamos a organizarnos para llevarla adelante.

### CONSEJO DE EQUIPO:

El equipo se reúne, y:

ANALIZA a fondo la Empresa elegida,

PROPONE mejoras para ser analizadas en el Consejo de Marcha,

DETERMINA cuales son las áreas de mayor y menor interés para el equipo,

PROPONE cuales son las Misiones que al equipo le gustaría particularmente llevar a cabo,

### CONSEJO DE MARCHA:

Cada guía de equipo junto con el equipo de dirigentes (estos ayudarán a profundizar en el contenido de las actividades planificadas incorporando aspectos educativos), se reúne a planificar la Empresa. El éxito de la Empresa depende en gran parte de este Consejo. Dicha planificación se plasma en el cronograma general de la Empresa y de toda la Comunidad, en el Panel de Actualidad para que todos sepan en que anda cada equipo, y para facilitar la tarea de supervisión del equipo de dirigentes. Así, propios y extraños sabrán dónde y qué están haciendo los caminantes.

Aquí debemos, en primer lugar, armar un bosquejo de qué cosas hay que hacer, para lograr llegar al fin de la Empresa en buenos términos. Es decir, qué tenemos que aprender, fabricar o comprar, cuánto tiempo nos va a llevar, cuándo financiaremos, etc. Una vez hecho esto, tendremos acciones que pueden estar superpuestas con otras, pero otras que seguramente necesitarán de acciones previas. Una vez definido todo esto, podemos empezar a jerarquizar o priorizar, definiendo qué cosas deben estar hechas primero para poder luego hacer las otras.

Recomendaciones a tener en cuenta:

Los guías de equipo deberán ir acompañados de su cuaderno de "Consejo de equipo" como medio que garantiza que el Guía no viene a transmitir sus ideas, sino que lo hace en representación del sentir del equipo.

Se puede invitar a los expertos.

Se puede aprovechar un fin de semana completo para la actividad, donde no sólo se trabaje en la planificación sino que también sea un espacio de capacitación general para los guías y un momento agradable y entretenido.

Conviene dividir la duración de la Empresa en períodos cortos. De esta manera, tendremos períodos acotados que nos permitirán evaluar y replantear el avance de la Empresa y ajustar el rumbo de ser necesario.

Es conveniente, separar como una etapa más, a la REALIZACION propiamente dicha. Aunque esta dure algunas horas o un fin de semana, es un momento lo suficientemente importante como para planificarlo y prepararlo particularmente. Es decir, en una Empresa que dura más o menos 3 meses, tendríamos 4 etapas, de las cuales 3 duran aproximadamente un mes y la última quizás algunas horas. A cada una de esas etapas se les pondrá fecha de comienzo y de finalización.

Debemos ser exhaustivos a la hora de dividir tareas, asignar las distintas Misiones de Equipo y de Comisiones Ínter equipos, las actividades de entrenamiento, equipamiento o financiación que se llevarán a cabo y sus responsables. Aquí, tendremos en cuenta otros compromisos asumidos por la Comunidad, como ser fiestas de Grupo o encuentros distritales, inclusive el calendario escolar y los feriados, etc. Luego, cada equipo vuelve a reunirse para preparar su cronograma de tareas.

### 3. PREPARACIÓN

La acción empieza a transcurrir, dejamos de lado los momentos de planificación. Lo que antes dividimos en etapas en un papel, ahora lo vivenciamos.

Este es el momento donde cada equipo realiza las Misiones que se le han encomendado en el Consejo de Marcha.

Recomendaciones a tener en cuenta:

No necesariamente todos los equipos se entrenarán en todos los aspectos de la Empresa.

Deberá ser así cuando se requiera que todos los caminantes realicen determinada actividad durante alguna parte de la Empresa.

Aunque todos los caminantes deban realizar alguna Misión, ésta deberá llevarse a cabo por equipo.

Lo rico de las Misiones es que el equipo las hace y planifica a su gusto, les da sus tiempos, sus particularidades.

El fin de cada etapa debe ser como un mojón que le permita a la Comunidad de Caminantes, sentirse más cerca del objetivo final. Al final de cada etapa, debemos realizar:

Consejo de equipo: Donde el equipo se autoevalúa en cuanto a su compromiso y al cumplimiento de sus Misiones.

Consejo de Marcha: Donde se re-plantea el futuro de la Empresa a la luz de la evaluación.

Se planifica la próxima etapa.

Actualización de la Cartelera/Panel de Actualidad: Para que todos sepan en dónde estamos parados.

Vale la pena recordar acá, que los jóvenes vienen a participar del Grupo Scout buscando acción, con lo cual las reuniones deben ser las necesarias, correctamente moderadas y lo suficientemente organizadas como para ser productivas y no recargar la agenda de “reuniones de planificación”. ¡¡OJO!! Tampoco es buena la ausencia de reuniones o la falta de planificación.

La improvisación es mala compañera para el éxito de las Empresas. Como en todo, debemos buscar el equilibrio.

Culminadas todas las etapas de preparación llegamos a lo que llamamos la...

### 4. REALIZACIÓN

Es el momento de ejecución, pero en realidad se trata de una suma de tareas y momentos anteriores.

Es la concreción de los sueños, de la idea primitiva que entre todos, con el aporte de cada caminante y de cada uno de los equipos, se hizo realidad.

Recomendaciones a tener en cuenta:

Hay Empresas que terminan con un evento concreto como la emisión de una película filmada por los caminantes, otras que pueden terminar en un período de tiempo, por ejemplo en la emisión de 4 programas semanales de radio y otras en que el momento final puede ser por ejemplo la inauguración de la Salita Sanitaria del barrio.

En la ejecución final pueden acompañarlos los expertos del proyecto, aquellos nuevos amigos que les enseñaron desinteresadamente sus conocimientos y habilidades, y que ven también, de alguna manera, el fruto de sus esfuerzos.

Luego que hemos concluido la realización de la Empresa viene el...

## 5. FESTEJO

Este momento es tan importante como cualquier otro. Es el momento en que la Comunidad de Caminantes festeja que ha llegado al final de aquello que se había propuesto, en este momento no importa cómo salió, o qué cosas se podrían ajustar para que las cosas salgan mejor la próxima, lo importante es que LO HICIMOS!!!! Celebramos que aquello que hace un tiempo no era más que un sueño, entre todos pudimos moldearlo, desarrollarlo y convertirlo en realidad.

Recomendaciones a tener en cuenta:

A esta fiesta podemos invitar a todos los que queramos, no deben faltar todos los que fueron parte de la Empresa, es decir, la Comunidad de Caminantes completa, los expertos, aquellos que nos dieron una mano y, también, todos aquellos con los que tengamos ganas de compartirlo: amigos, caminantes de otra Comunidad, chicos y dirigentes de otras unidades del Grupo, padres, etc.

Ahora sólo nos resta la...

## 6. EVALUACIÓN

Con esta fase se cierra la Empresa. Es el momento clave donde, a la luz de La Promesa y La Ley, cada uno en el Consejo de Equipo analiza su desempeño, el de su equipo y el de toda la Comunidad. En lo que se refiere a cada Caminante, no sólo reflexionará acerca de la Empresa en sí, sino que pondrá atención al avance de su Hoja de Marcha, reformulándola si fuera necesario.

Luego, toda la Comunidad en Asamblea, pondrá en común cuáles fueron los aciertos (para fortificarlos) y los errores (para no repetirlos). De esta manera, la experiencia que termina nos servirá para que nuestra próxima Empresa sea mejor. Además es importante rescatar siempre el saldo positivo de los valores conseguidos, así como evitar las críticas personales desajustadas.

No debemos olvidar que lo importante de la Empresa no son solamente los resultados, sino el proceso de aprendizaje que se rescata a través de la evaluación.

Recomendaciones a tener en cuenta:

Poner en el panel de actualidad y en el Libro de Oro de la Comunidad de Caminantes, fotos, textos, recuerdos, etc. de las distintas fases de la Empresa.

Esta fase puede servir de puntapié para disparar los nuevos sueños de cada Caminante y de cada Equipo.

Que los dirigentes proporcionen su devolución sobre la marcha de la Empresa, no sólo en la evaluación sino a lo largo de todo el proceso.

### **RECOMENDACIONES Y CONDICIONES PARA EL ÉXITO DE UNA EMPRESA**

Todos los miembros de la Comunidad de Caminantes deben participar de los espacios de gestión correspondientes, desde la generación de la idea hasta la ejecución y planificación. El objetivo propuesto para el proyecto debe ser compartido por todos, aunque cada uno tenga tareas y funciones diferentes. Todos deben sentir “suya” a la Empresa, estar involucrados y comprometidos.

En las Empresas de servicios el proyecto debe buscar entender el tema o problema que abarca para poder formular alternativas de solución a ese planteo. Es decir, no es hacer por el hacer mismo, sino que es una de las formas de vivir el servicio a los demás.

También asegurarse la forma en que se generarán y administrarán los recursos necesarios para llevar adelante la Empresa.

Tiene tanto valor pedagógico el proceso de generación de la idea como la ejecución y evaluación, por lo cual es importante que no se descuide ninguna etapa, y también es fundamental que no se interrumpa la Empresa hasta que haya terminado.

Al finalizar la Empresa todos deben haber aprendido algo nuevo.

Dar importancia a las actividades extra Empresa para balancear y enriquecer las actividades y la vida de la Comunidad de Caminantes. Además, éstas deben servir para mejorar el clima dentro de la Comunidad y mantenernos entretenidos, sobretodo en las partes más tediosas de la Empresa.

¿Como poder sacarle provecho a la Empresa?

Debe tener una duración razonable, ni corta ni larga.

Debe dar trabajo a todos

Debe estar bien organizada

Debe implicar un aprendizaje para todos los miembros de la Comunidad

Debe contar con la participación de Expertos

## **MISIONES DE EQUIPO**

Una Misión de Equipo es una actividad relacionada con la Empresa Caminante que llevan adelante todos los integrantes de un mismo equipo. En las Misiones de Equipo, los caminantes adquieren conocimientos, habilidades y recursos necesarios para la Ejecución Final de la Empresa Caminante. Tienen siempre un carácter eminentemente educativo y por eso los dirigentes deben estar atentos al proceso que se desarrolla a través de las mismas.

Una Misión de equipo es una serie de acciones que el Consejo de Marcha encomienda a un equipo para que las cumpla durante un período de tiempo, El equipo tiene autonomía suficiente para organizarse, definiendo los lugares, tiempos y responsabilidades que cada miembro asumirá para llevarla a cabo. De esta forma, cumplidas todas las Misiones de los Equipos, podrá asegurarse que la Empresa se llevará a cabo en el tiempo y las condiciones planificadas.

Por ello, cuando un Guía de Equipo se retira del Consejo de Marcha con la o las misiones que debe llevar a cabo su equipo en esa etapa, éstas deberán estar enunciadas:

Con precisión en sus alcances y fecha de vencimiento.

De forma que sea medible en sus logros.

Para ser organizada por el equipo con autonomía.

Ajustándose a las especificaciones técnicas que surjan del Informe de Factibilidad.

En resumen para que una actividad sea una Misión de Equipo debe reunir algunas características:

La lleva adelante todo un equipo

El equipo debe planificarla, concretarla y evaluarla en forma autónoma, de acuerdo a lo encomendado por el Consejo de Marcha (objetivos y fechas).

El equipo trabaja junto adquiriendo conocimientos, investigando, fabricando o construyendo elementos, necesarios para la Empresa.

En definitiva una Misión de Equipo es ACCIÓN.

### **COMISIÓN ÍNTER EQUIPO**

Una Comisión Ínter equipo es un grupo de trabajo conformado por caminantes de distintos equipos. Estas comisiones permiten que caminantes con los mismos intereses ó inclinaciones puedan juntarse a desarrollar la misma tarea a pesar de ser de distintos equipos. Normalmente estas tareas no requieren de una gran cantidad de integrantes tanto cómo un equipo, cómo puede ser el ínter equipo de tesorería por Ej. En ciertas ocasiones puede darse que la comisión sí sea numerosa como por ejemplo: el ínter equipo de actores que actuará en la función de títeres en una Empresa de festejo del día del niño, en estos casos debemos cuidar que las tareas de estos no se superpongan ni en tiempo ni en forma con las misiones de los equipos.

### **EXPERTOS EN LA EMPRESA**

Los expertos, son adultos de fuera de la Comunidad de Caminantes, que nos van a ayudar a lograr los objetivos de las Empresas. Se trata de profesionales, o aficionados de las distintas áreas que el proyecto necesita.

Nos pueden a ayudar...

... a planear y realizar la Empresa.

... a ponernos en contacto con la comunidad en la que estamos insertos (otras instituciones, ONG's, vecinos, amigos, etc.)

... para abrir puertas del mundo adulto que oriente a los caminantes hacia el descubrimiento de su profesión, de una afición o simplemente de algo nuevo que merece ser vivenciado.

Además, es una oportunidad de mostrarle qué hacemos los scouts a esos adultos que pueden no ser parte del Movimiento.

Es de destacar que el rol de los dirigentes en el trato de la Comunidad con los expertos implica una gran responsabilidad, desde el comienzo hasta el final de la Empresa. Por un lado, deben orientar a los caminantes para que se comprometan con los tiempos y acciones convenidos con los expertos, que les avisen en caso que la Empresa no haya sido elegida en la Asamblea y por lo tanto no se lleve a cabo, que se entreguen los reconocimientos, etc. Pero además, deben cuidar que el experto no se apodere de la Empresa sino que cumpla un rol de colaborador, que la relación con los caminantes sea respetuosa, que el experto no se extralimite en sus funciones, velando por la seguridad de los caminantes, etc. La responsabilidad pedagógica no deja de recaer en los dirigentes porque recurramos a la ayuda de otros adultos.

Debemos destacar que el contacto con el experto no debe recaer solamente en los caminantes, los dirigentes debemos anticiparnos a estos contactos tratando de orientar al experto sobre la realidad de la Comunidad y saber realmente quién es la persona que estamos acercando y poniendo en contacto con nuestros adolescentes, en esto debemos siempre ser previsores en evitar posibles conflictos.

Recomendaciones a tener en cuenta:

En el Informe de Factibilidad, se debe nombrar a cada experto: nombre, qué lo acredita como experto, teléfono, dirección, disponibilidad horaria, etc., también es bueno consignar si existe alguna prestación que ofreceremos a

cambio a dicho experto (un aviso en la revista del Grupo, mantenimiento del césped de su parque mientras dure la Empresa, etc.).

Con todos los datos de los expertos, se puede confeccionar una ficha para archivar y guardar como base de datos para el futuro.

Un detalle, debemos ser amables: Cuando un proyecto de Empresa no es elegido, avisar al experto no es sólo un gesto de amabilidad, sino también la posibilidad de poder seguir contando con él en otra oportunidad. Al terminar la Empresa, siempre es bueno entregarle a cada experto un reconocimiento, un presente de agradecimiento por su trabajo.

## **EL FOGÓN**

La fogata o fogón consiste básicamente en un encuentro artístico en torno al fuego, con una duración que oscila entre una hora y noventa minutos de “diversión planificada”, en el que se mezclan canciones, pequeñas representaciones, breves historias, bailes y otras actividades artísticas presentadas por los jóvenes.

Habitualmente se organiza un fogón con motivo de un aniversario importante para todos, al final de un Ciclo de Programa, con ocasión de la última noche de un campamento – en campamento de larga duración puede realizarse más de uno- o en otras ocasiones similares.

### **SOBRE EL CONTENIDO DEL FOGÓN RECOMENDAMOS LO SIGUIENTE:**

*El programa debe ser preparado previamente con la participación de todos los jóvenes y sus equipos, siguiendo las orientaciones acordadas en el Consejo de Marcha entre los Guías de equipo y el equipo de dirigentes.*

*En el desarrollo del fogón cada joven tiene un rol que cumplir, ya sea en los detalles organizativos, en la manutención del ambiente general o en los números artísticos presentados por su equipo.*

*Los números artísticos de los equipos deben ser cortos, variados y de buen gusto.*

*Para convocar a los participantes, encender el fuego y dar inicio al fogón, cada Comunidad suele adoptar un ritual propio, lo que añade sabor, tradición y sentido de pertenencia a la celebración. Generalmente, en las Comunidades estos rituales varían cada tanto tiempo.*

*Como el ritmo del día, que se inicia lleno de alegría y movimiento para luego reposar y entrar en la noche, el ritmo del fogón va de alegría expansiva al recogimiento. De ahí que las actividades más festivas se ubican en el comienzo y las más reposadas al final, hasta concluir en un momento de oración y/o reflexión.*

*El final del fogón coincide con el momento en que los jóvenes se retiran a sus sectores de equipo a dormir, salvo que se introduzca un breve intervalo en que se comparte junto con las brasas mientras se disfruta de una bebida caliente o de un refresco.*

*Cuando se realiza en la ciudad, puede invitarse a padres y familiares, aunque alguna vez puede no ser conveniente, ya que la Comunidad también necesita celebrar privadamente esta fiesta.*

*El fogón puede tener un tema central en torno al cual giran las distintas representaciones: una leyenda, un hecho histórico, el recuento de las anécdotas del campamento y muchos otros.*

Como se dijo, el fogón se realiza en una ocasión especial y tiene cierto ritual. De ahí que cuando sólo se desea pasar un buen rato juntos, basta con organizar una velada, que al igual que el fogón, puede ser por equipo o Comunidad. La velada no tiene exigencias de ritmo, no necesita la presencia del fuego y hasta puede servir de actividad preparatoria de una fogata.

**LAS FICHAS DE ACTIVIDADES AYUDAN A ENCONTRAR Y A IMAGINAR ACTIVIDADES**

- Con el propósito de ayudar a dirigentes y Guías de Equipo a encontrar ideas de actividades variables que reúnan los requisitos anteriores, la asociación ofrece y está renovando constantemente un amplio repertorio de **fichas de actividades** y **anexos técnicos** (fichas R.E.M.E.).
- Para su mejor ubicación, en la **ficha** se le ha dado el nombre a la actividad, indicándose al mismo tiempo el área de crecimiento donde se puede ubicar la mayor cantidad de conductas que esa actividad contribuye a desarrollar.
- Luego precisa el lugar donde es más adecuado desarrollar la actividad, su duración recomendada, el número de participantes, la forma de participación y los materiales que se necesitan para realizarlas.
- Cuando la actividad requiere de un cierto conocimiento técnico que normalmente no está a disposición de los dirigentes, la ficha se acompaña de uno o varios **anexos técnicos** en que esa información se resume y se hace asequible a los dirigentes, evitando que éstos pierdan tiempo consultando bibliografía o investigando en diferentes partes.
- *Fichas y anexos son instrumentos de apoyo que estimulan la imaginación y muestran distintas alternativas posibles. Cada cierto tiempo una publicación agrupa un cierto número de fichas y anexos con el objeto de disponer en un solo lugar de un repertorio amplio de actividades a desarrollar.*
- *En ningún caso pretenden anular la creatividad de los jóvenes y dirigentes, los que nunca deben dejar de generar actividades a partir de su propia realidad. Por lo demás, las personas que son más creativas saben que para producir productos nuevos es imprescindible disponer de abundante información previa.*

## 8 - LA PLANIFICACIÓN PARTICIPATIVA EN LA RAMA CAMINANTES

*La planificación participativa es una herramienta de planificación donde participan adultos y jóvenes.*

*Planificando la aventura*

*Un año de grandes aventuras*

*Planificación del ciclo de programa*

En la Comunidad de Caminantes pasan cosas que valen la pena ser vividas.

Experiencias de marcha que dejan en los jóvenes una huella imborrable; actividades emprendidas junto a sus amigos más queridos; acciones nutridas fuertemente por el espíritu de caminar nuevos territorios, por la aventura del descubrimiento de sí mismos y del mundo que los rodea.

Todas esas cosas que capitalizan experiencias en los caminantes constituyen la **Vida de una Comunidad de Caminantes**.

Los intereses y expectativas de los jóvenes y adultos en esta rama son múltiples y divergentes.

Para poder poner en práctica todos los elementos que hacen a la Vida de la Comunidad de Caminantes necesitamos organizarnos en función a un plan común e integrador.

Este plan común e integrador, que organiza la Vida de la Comunidad de Caminantes, es lo que llamamos Planificación Participativa de la Rama Caminantes.

La Planificación Participativa de la Rama Caminantes aparece como un período largo (el año scout) durante el cual se plasman sueños, objetivos, y además se preparan, desarrollan y evalúan un conjunto de actividades de la Comunidad de Caminantes, al mismo tiempo que se observa y reconoce el crecimiento personal de los caminantes. Este periodo largo a su vez se compone de periodos más cortos intermedios de aproximadamente 3 meses que denominamos "Ciclos de Programa" (de los cuales hablaremos un poco más adelante)

Es la forma en que la Vida de la Comunidad de Caminantes se proyecta, desarrolla y evalúa durante el año scout.

**LA PLANIFICACIÓN PARTICIPATIVA ES UNA HERRAMIENTA DE PLANIFICACIÓN DONDE PARTICIPAN ADULTOS Y JÓVENES.**

Esta **herramienta de planificación**, nos sirve para diagnosticar el estado actual de la Comunidad de Caminantes, preparar el futuro, desarrollar el presente, evaluar lo realizado y pronosticar lo que puede pasar si se mantiene el



rumbo. La misma se hace con la participación activa de todos los miembros que integran la Comunidad de Caminantes.

**Esta herramienta tiene una finalidad educativa**, por lo cual el equipo de dirigentes deberá actuar siempre con una intencionalidad educativa como forma de promover el desarrollo de los potenciales de los caminantes. Estos potenciales se desarrollan a través de las distintas actividades que realizan y la mejor manera de garantizar que dicha intencionalidad educativa se pueda realizar es planificándola.

La duración de la planificación participativa puede variar, pero en general comprende un año de actividades scouts (9 meses).

El equipo de dirigentes es el que mejor conoce a la Comunidad de Caminantes, sus ritmos y posibilidades. Persiguiendo una finalidad educativa, serán los adultos quienes adaptarán este período ideal de planificación en función del análisis de la realidad de su sección.

## **PLANIFICANDO LA AVENTURA**








Al comienzo del año los caminantes se encuentran deseosos y dispuestos para comenzar a recorrer un camino común que los lleve en dirección hacia el destino soñado. Corremos los riesgos que estas ganas, con las que cada uno de ellos participa, se convierta en muy poco tiempo en frustración y aburrimiento si como adultos responsables no hacemos lo posible para canalizarlas, enmarcándolas dentro de un Proyecto Común en el que todos participen.

## **UN AÑO DE GRANDES AVENTURAS**

El Perfil del Caminante es nuestra brújula, nuestro ideario, expresado en la Carta de Marcha, por eso comenzamos con la construcción y/o revisión de la misma (ver capítulo 4 , pags. 45 y46) como punto de partida. Una vez conformado este ideario, la Gran Meta que nos proponemos y a la que queremos arribar pero ¿A qué distancia nos encontramos de la meta? Para poder responder ésta pregunta debemos realizar un DIAGNÓSTICO participativo de la situación en la que nos encontramos, y en la Comunidad de Caminantes para ello tenemos una forma muy particular de realizarlo.

### **1-Trabajo de Equipo:**

El Consejo de Equipo se reúne para elaborar su diagnóstico. Para ello sugerimos tener en cuenta lo siguiente:

-  La Ley Scout.
-  El perfil del Caminante definido en la Carta de Marcha.
-  El funcionamiento del Equipo.
-  Las relaciones personales entre los miembros del Equipo.
-  Las necesidades de progresión personal de los miembros del Equipo.
-  Los deseos y sueños para concretar este año por parte de los miembros del Equipo.
-  La vida de Fe de los miembros del Equipo.

Culminado el trabajo nos encontraremos con un diagnóstico y el comienzo de la gestación de los caminos para llegar a la meta, caminos que posteriormente se podrán transitar en Comunidad, en Equipo o personalmente.

### **2-Trabajo de la Asamblea:**

Culminado los distintos diagnósticos realizados por cada uno de los Equipos, la Asamblea Caminante se reúne para compartirlos y elaborar un diagnóstico común. Es muy importante tener claro que la elaboración de un diagnóstico común no implica que cada uno debe renunciar a lo que se construyó en el Equipo, sino que construiremos un territorio común que nos permitirá establecer un camino de Comunidad para el logro de nuestras metas.

Hemos establecido la “Gran Meta” al construir nuestro ideario, y ahora a través del diagnóstico de la Comunidad sabemos en dónde nos encontramos respecto de ella.

Es hora de construir los objetivos para el año de aventura que nos espera, pero esto no lo haremos de cualquier forma, tendremos en cuenta para la elaboración de los mismos las siguientes pautas:

- a) Debemos tener claro el objetivo, por ejemplo: “Que nuestra Comunidad de Caminante sea conocida por su actitud de servicio”
- b) Debemos tener claro lo que llamamos el criterio de restricción, por ejemplo: “Que nuestra Comunidad de Caminante sea conocida en nuestro barrio por su actitud de servicio”. El criterio de restricción nos dice claramente “en nuestro barrio”
- c) Finalmente debe contener un Indicador de logro, que nos permitirá ir evaluando con el correr del tiempo el estado en el que estamos respecto del objetivo planteado, y al finalizar el año si lo hemos cumplido o no. Por ejemplo: “Realizar distintas empresas y servicios por las cuales nuestra Comunidad de Caminante sea conocida en nuestro barrio por su actitud de servicio.

Un ejemplo de objetivo anual podría ser el siguiente:

- Lograr que todos los caminantes de la etapa de búsqueda (criterio de restricción) avancen a la próxima etapa de su progresión (el objetivo).

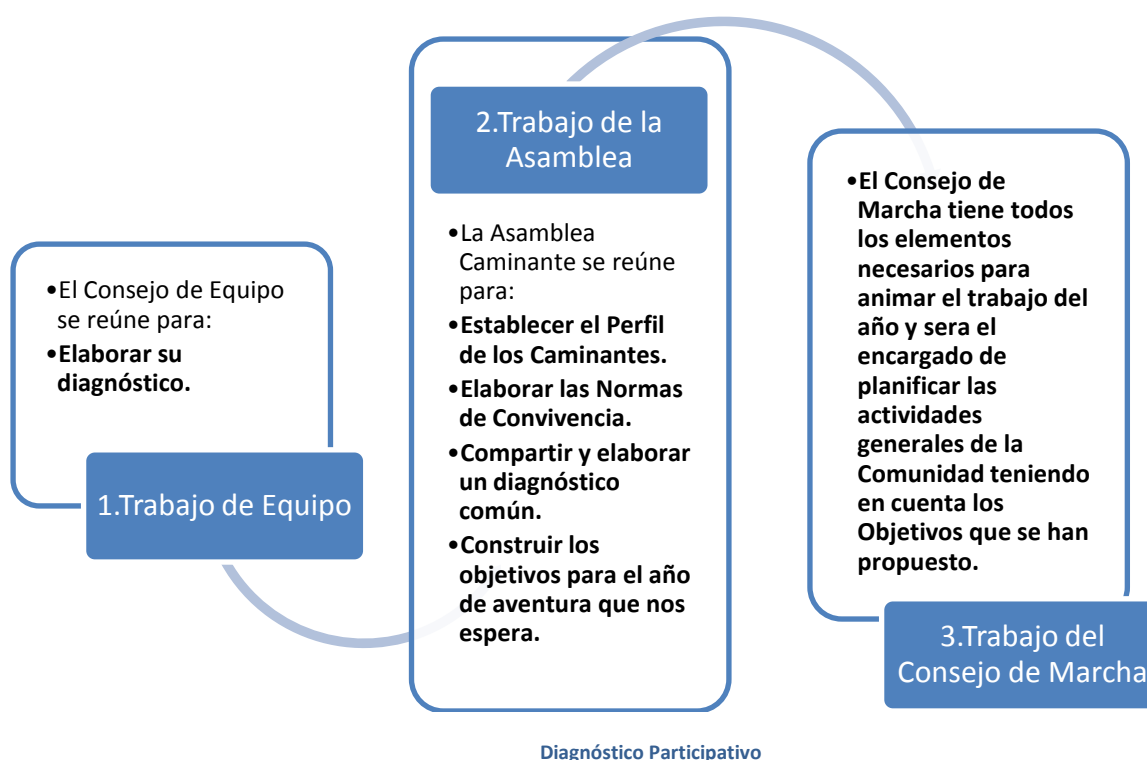
Luego de haber establecido los Objetivos Anuales la Asamblea está en condiciones de elaborar y/o revisar el segundo de los elementos de la Carta de Marcha: Las normas de convivencia. ¿Por qué hacerlo en este momento? Generalmente las Normas de Convivencia de los Caminantes se mantienen en el tiempo dado que son lineamientos de conducta generales, pero el diagnóstico de cómo estamos y el haber fijado los objetivos para llegar a la meta son dos factores muy importantes a tener cuenta para el análisis y elaboración de las normas y procedimientos.

Para revisar y/o actualizar las normas de convivencia sugerimos las siguientes preguntas disparadoras, que tendrán como base de trabajo la Ley Scout y el Perfil de los Caminantes en la Carta de Marcha:

- a) ¿Cuáles son las reglas generales que nos estableceremos como Comunidad para que podamos tener una buena convivencia en los equipos y en la Comunidad?
- b) Ejemplo:
  - ✓ Para las reuniones de equipo y comunidad elegiremos un coordinador que tendrá la responsabilidad de establecer y coordinar el uso de la palabra; los caminantes respetarán las indicaciones de dicho coordinador
  - ✓ Cuando tengamos un problema con alguien de otro Equipo, primero hablaremos personalmente con él, luego con su Guía de Equipo, y si el problema no se soluciona lo plantearemos en la Asamblea
  - ✓ La sexualidad de cada una de las personas es algo íntimo, por lo tanto debe ser respetada
  - ✓ No está permitida la agresión física entre los caminantes. Si esto ocurriera la Asamblea deberá reunirse para tratar lo sucedido
  - ✓ No está permitido el consumo de alcohol o drogas. Etc.
- b) ¿Cuáles son pautas de conducta necesarias para el logro de los objetivos que nos hemos planteado?

- ✓ Cada uno de los caminantes debe responder por las responsabilidades que ha asumido respecto del Equipo y/o la Comunidad
- ✓ Cuando no podamos cumplir con una responsabilidad asumida, debemos comunicarnos con nuestro Guía de Equipo a los efectos de poder establecer cuál es la mejor manera de solucionar el problema que esto causa en el resto del Equipo y/o Comunidad.
- ✓ Cuando tengamos un problema con alguien del Equipo primero hablaremos personalmente con él, luego en el equipo, y si esto no se soluciona será planteado en la Asamblea. Etc.

**3) Trabajo del Consejo de Marcha:** El Consejo de Marcha tiene todos los elementos necesarios para animar el trabajo del año. Se ha establecido el Perfil de los Caminantes, se han realizado los diagnósticos de los Equipos y el Diagnóstico de la Comunidad, se han establecido Objetivos Anuales para toda la Comunidad, se han establecidos las normas de convivencia con las que nos manejaremos durante este año. En este tiempo y durante los momentos de gestación, preparación y elección de los Proyectos de Empresa, el Consejo de Marcha será el encargado de planificar las actividades generales de la Comunidad teniendo en cuenta los Objetivos que se han propuesto.

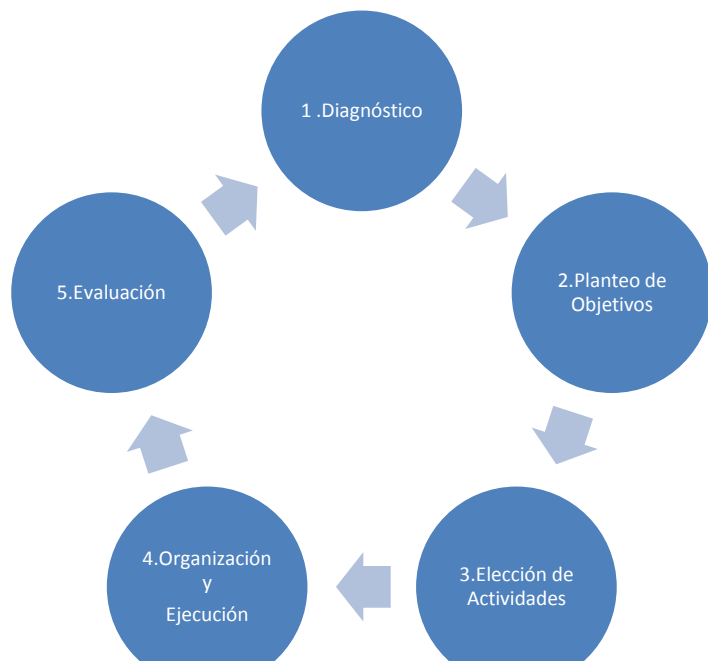


## **PLANIFICACIÓN DEL CICLO DE PROGRAMA.**

Como comentamos anteriormente la planificación participativa estará compuesta por periodos intermedios, los “Ciclos de Programa” que tendrán una duración variable de entre 2 y 4 meses aproximadamente, con lo cual en una planificación anual tendremos generalmente 3 ciclos.

Cada ciclo tendrá una actividad central ordenadora que por lo general es un proyecto de empresa aunque en ocasiones podrá ser alguna actividad importante elegida por la asamblea como ser un campamento, rally, una descubierta, un servicio, etc.

En cualquiera de los casos el ciclo debe llevar los pasos que requiere planificar las actividades que consiste en:



Planificación del Ciclo de Programa

Los objetivos generales planteados se irán logrando en forma paulatina durante el camino que iremos recorriendo a lo largo del tiempo. Si el trabajo del año se realizara en tres Ciclos de Programa de tres meses cada uno, podríamos afirmar que en todo Ciclo trabajaríamos sobre los objetivos a corto plazo, mediano, y largo plazo de acuerdo a las Hojas de Marcha de cada Caminante. Si por ejemplo nos planteáramos “Lograr que todos los caminantes de la etapa de búsqueda avancen a la próxima etapa de su progresión” podríamos decir que es necesario que en cada Ciclo de Programa los caminantes de la etapa de búsqueda logren un 25% de los objetivos de la Progresión para que puedan cumplir finalmente con el objetivo, y esto implicará la selección de objetivos y la planificación de distintas actividades para poder obtenerlos; Si en el primer Ciclo se obtiene el 20% de los objetivos, esto implica que ese 5% faltante deberá ser absorbido en los Ciclos de Programa siguientes.

Cada Ciclo de Programa implica trabajar para el logro de los objetivos que todos nos hemos propuestos, es una herramienta participativa que nos permitirá ir cumpliendo nuestros sueños.

### EL PRIMER CICLO DE PROGRAMA:

Una vez que hemos establecido los objetivos anuales, comienza a girar la rueda, y cada uno de los Equipos comienza con su trabajo.

**El Consejo de Equipo:** En función de los objetivos planteados, de las necesidades e intereses de cada uno de sus miembros, el Consejo de Equipo define diferentes temas:

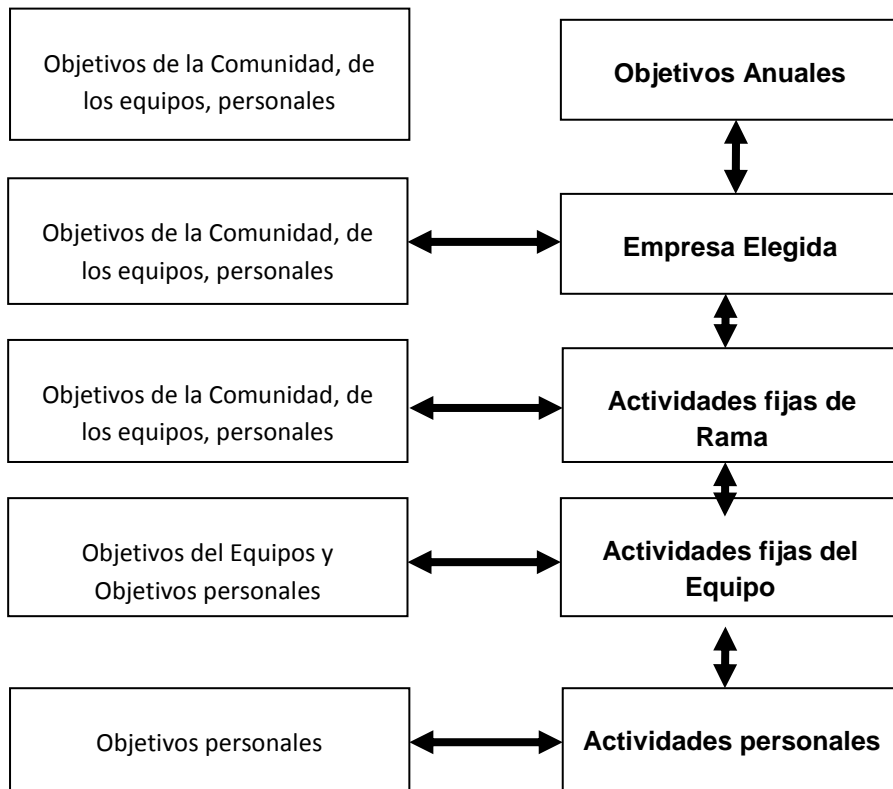
- a) La elección y selección del Proyecto de Empresa que el Equipo presentará a la Asamblea. Es importante para la presentación explicitar claramente los objetivos que se lograrían mediante la realización del Proyecto y su relación con los Objetivos Anuales.
- b) La Hoja de marcha de cada uno de los miembros con los objetivos personales para el presente Ciclo teniendo en cuenta los objetivos generales planteados para la Comunidad y los objetivos del Equipo.
- c) La selección de las actividades propias relacionadas con los objetivos que él

Equipo se ha planteado para el presente Ciclo.

**El Consejo de Marcha:** Una vez elegido el Proyecto de Empresa, el Consejo de Marcha analiza exhaustivamente el Proyecto elegido para establecer los distintos objetivos que se cumplirían de marchar todo bien. Esto es sumamente importante en la planificación participativa de la rama, ya que una vez que se tiene en claro los objetivos que se cumplirían por medio de la Empresa nos permitirá que:

- ✚ El Consejo de marcha pueda planificar actividades fijas comunes para el Ciclo de Programa, en función de las necesidades comunes ( campamento de rama, juegos, reflexiones), que beneficiaran a todos en el logro de los objetivos planteados y su correlato en los avances en la progresión personal
- ✚ Los Guías de Equipo puedan planificar en forma definitiva junto a sus Equipos las actividades fijas para el presente Ciclo de Programa, en función de los objetivos planteados, lo que facilitará el logro de objetivos planteados y su correlato en los avances de progresión de cada uno de los miembros del Equipo
- ✚ Cada uno de los caminantes pueda planificar en forma definitiva aquellas actividades que le serán necesarias realizar a los efectos de cumplir con sus objetivos de progresión personales, no compartidos por el Equipo y la Comunidad (por ejemplo, especialidades).

Una vez finalizado dicho proceso, podemos decir que hemos concluido con la Planificación Participativa del Primer Ciclo de Programa de la rama Caminantes, proceso que tiene dos direcciones: la primera surge de lo singular de cada caminante, a lo particular de cada equipo, a lo general de la Comunidad Caminante; la segunda regresa desde la Comunidad Caminante, enriqueciendo a lo particular del equipo, y a lo singular de cada uno de los caminantes.



**FINALIZANDO EL CICLO DE PROGRAMA:**

Al momento de la Finalización del Ciclo de Programa, se realizará la Evaluación del Ciclo de Programa y el reconocimiento de los logros de Progresión. Esta Evaluación será DIAGNOSTICO Y PUNTO DE PARTIDA para la elaboración del Segundo Ciclo de Programa, para el que nuevamente tendremos en cuenta el cómo nos estamos

acercando a los Objetivos anuales, y estableceremos en función de la dirección establecida, los objetivos a mediano plazo... y así sucesivamente...

En todo este esquema es fundamental recordar que la función del dirigente es poder aportar siempre en las actividades el factor educativo aportando y/o enriqueciendo con su experiencia aquellas actividades nacidas de la inquietud de los Caminantes, responsabilidad que no podemos hacer recaer sobre los jóvenes en pleno crecimiento.

## 9 – EL ROL DEL ADULTO EN LA RAMA CAMINANTES

*Rol del dirigente caminante*

*El rol del adulto en los organismos de la rama*

*El adulto y el método:*

*El adulto y la educación en la fe:*

*El adulto y la familia:*

*El adulto en el juego:*

*El adulto y la ayuda externa:*

*Compromiso del adulto con la comunidad de caminantes*

### **CARTA DE PRESENTACIÓN:**

**DEJAD QUE OS ENSEÑEN**

*A los adultos, quería decirles lo siguiente:*

*Hablad con los niños*

*Y no simplemente a los niños.*

*Escuchad lo que tienen que decir.*

*Respetad su derecho a ser escuchados.*

*Haced para ellos un espacio de justicia en nuestro pueblo mundial.*

*Ayudadlos a, ser ellos mismos en nuestra gran familia.*

*Y por encima de todo, dejad que os enseñen*

*lo que quizás vosotros ya habéis olvidado:*

*la comprensión, la tolerancia, la amistad, la paz, la fraternidad*

*y, ante todo, el amor.-*

Kenneth Kaunda

(Presidente de Zambia)

En este capítulo encontrarás algunas herramientas que te ayudarán a relacionarte con los muchachos y muchachas caminantes. El resto de las herramientas las encontrarás en tu rol cotidiano como dirigente scout.

## **ROL DEL DIRIGENTE CAMINANTE**

Para que la Propuesta Educativa del Movimiento Scout sea efectiva, se requiere de los adultos que acompañen los procesos que viven los jóvenes:

### **EL ADULTO...**

... debe ser **HUMILDE**, ya que es esencial para trabajar con adolescentes, porque ellos evalúan las actitudes del adulto.-

... no debe creer que tiene que tener todas las respuestas a las preguntas de los caminantes, es muy bueno que los jóvenes reconozcan a su dirigente como un ser humano, limitado y que por ende **PUEDE EQUIVOCARSE**, o necesitar ayuda o asesoramiento de otros adultos.

... debe **SER CAPAZ DE RECONOCER SUS ERRORES**, lo cual resulta una actitud educativa para los jóvenes.-

... genera una **ACTITUD PARTICIPATIVA** en los jóvenes, es decir que ellos sean los artífices de sus propias decisiones y los protagonistas de la aventura caminante.-

...**VIBRA CON LA VIDA AL AIRE LIBRE**, disfruta de las caminatas por el medio del campo, de un cerro, etc., y sabe aprovechar esta herramienta como parte esencial del Método. Y esta forma de vivir el juego en la naturaleza resulta "contagiosa" ya que los jóvenes descubrirán un nuevo tipo de vida al aire libre.-

...**ACOMPaña** a los jóvenes, sabiendo **ESCUCHAR** sus sueños, necesidades y temores, Identificándose con sus intereses e involucrándose en las aventuras que ellos quieren vivir sin dejar de ser el **ADULTO RESPONSABLE**.-

...mantiene una **RELACION EQUILIBRADA** con los jóvenes, sin invadirlos ni ignorarlos. Es decir que no cumple el papel de madre o padre pues eso le impediría equivocarse o arriesgarse en sus sueños y aventuras. Tampoco les permite hacer lo que quieran, aceptando todo sin medir las consecuencias.-

... debe tener una **PRESENCIA CONCILIADORA** y ser **PUNTO DE REFERENCIA** para los jóvenes.-

... **ACONSEJA** a los jóvenes allí donde flaquean, para ayudarles a emprender el camino de la superación y enriquecer con ideas nuevas los proyectos que ellos desean comenzar.-

...**AYUDA** a que cada joven se revele a sí mismo, haciendo nacer lo que hay dentro de él.-

...debe **CONOCER LA REALIDAD** de cada joven y la de su entorno para poder transmitir a los jóvenes los desafíos que deben enfrentar.-

...se esfuerza por crear un **AMBIENTE AGRADABLE rico en CALIDAD HUMANA** donde la relación entre adultos y jóvenes permite: aclarar conflictos emocionales de los jóvenes, proporcionar ayuda al que no encuentra salida a un problema, dar un toque de humor a situaciones que desaniman, poder hablar de amistad y confianza, etc.-

...también se esfuerza en crear un **AMBIENTE AGRADABLE rico en CALIDAD TÉCNICA**, es decir que busca variedad en recursos de dinámicas y de animación de grupos, aprende como aplicar la forma de trabajo con sus jóvenes.-

...**BUSCA QUE LA RELACION ENTRE ADULTOS** no solo esté supeditada al Consejo de Unidad, Consejo de Grupo, participación en el Distrito, Zona y a nivel Nacional, ya que en muchas ocasiones la necesidad de expertos en ciertos temas, requeridos por las/los jóvenes o propuestos por los adultos para enriquecer el programa nos lleva a solicitar ayuda externa.

...finalmente, **responsable** de la rama, se esfuerza por todo esto, porque cree en el Movimiento Scout, porque le gusta trabajar con los jóvenes y ayudarlos a convertirse en hombres y mujeres de verdad.-



## EL EQUIPO DE ADULTOS:

El dirigente caminante no está solo, en la medida que sea posible, deberá formar un equipo de adultos que puedan colaborar en el desarrollo de cada uno de los miembros de la Comunidad de Caminantes.-

Todos ellos formarán un equipo de responsables de la unidad que, entre otras cosas, deberán:

- ✚ Dar ejemplo de equipo de trabajo dinámico y coherente con los valores del Movimiento Scout.-
- ✚ Estar abiertos a la sociedad para conocer y poder utilizar los eventos sociales positivos y criticar constructivamente los aspectos negativos.-
- ✚ Conocer y saber utilizar las técnicas necesarias de animación de grupos y metodología propias de la edad.-
- ✚ Saber cuestionar a los adolescentes para que aprendan a mirar a su alrededor con espíritu crítico, ayudándolos a dar un paso más para que salgan propuestas de actividades realmente interesantes para ellos.-
- ✚ Ayudar en la progresión personal y valorar los avances logrados.-
- ✚ Conceder verdadera responsabilidad al mayor número de jóvenes.-
- ✚ Sustener y acompañar en los momentos de desinterés, buscando todos juntos una salida positiva.-

Por último, unas palabras alentadoras de B.P. para ser dirigente:

*“Como una palabra de aliento a aquéllos que pretenden ser dirigentes, me complace contradecir la generalizada y mala interpretación de que para tener éxito como Dirigente, el hombre debe ser una especie de Admirable Crichton1, esto es, un “sabelotodo”.*

*¡Nada de eso! El que desee ser un buen Dirigente, sencillamente debe ser, ante todo, un “hombre niño”, es decir:*

*Debe sentir palpitar en su corazón el espíritu del niño y ser capaz de colocarse en el plano correcto con sus muchachos.-*

*Debe emprender las necesidades, las perspectivas y anhelos de las diferentes etapas de un niño.-*

*Debe tratar a sus Scouts en forma individual y no en masa; al Movimiento Scout le interesa el muchacho como individuo y no como rebaño.-*

*Debe promover y desarrollar un “espíritu de cuerpo” entre sus individuos para lograr mejores resultados.-*

*Estos son los principios fundamentales en que se basa el entrenamiento y educación que imparte el Movimiento Scout.-*

*Todo lo anterior significa que el Dirigente y/o Scouter ni es catedrático, ni sargento, ni instructor. Lo único que se necesita es la aptitud de disfrutar de las actividades al aire libre, comprender las ambiciones de los muchachos y buscar la colaboración de otras personas que puedan instruirlos en determinadas actividades prácticas, ya sea en el estudio de la naturaleza, primeros auxilios, levantamiento de planos, etc..-*

*Así pues, el dirigente o Scouter debe desempeñar el papel de “hermano mayor”, esto es, ver las cosas desde el punto de vista del muchacho y conducirlo con entusiasmo hacia el camino del bien.*

*Como buen hermano mayor debe mantener vivas las tradiciones de la familia, aún cuando para ello sea necesaria una considerable firmeza.”*

Por Lord Robert Stephenson Smyth Baden-Powell of Gilwell

PT James Crichton (1560-1582) Un caballero escocés que nació en Eliock y murió en Mantua, Italia. Fue un prodigio de erudición por lo que se le llamó el “Admirable Crichton” y el “Pico della Mirandola escocés”. Viajó por Europa y se cuenta que apostó contestar a todas las preguntas que le hicieran, sobre los temas más diversos, ganando la apuesta. En Mantua fue tutor del hijo del duque. Atacado una noche por una cuadrilla de gente armada y enmascarada reconoció en uno de ellos a su alumno y le entregó su espada con la que el joven le mató (Nota de Webmaster).-

## **EL ROL DEL ADULTO EN LOS ORGANISMOS DE LA RAMA**

Organismos Caminantes “El gobierno de los jóvenes”

Como ya es sabido, el rol que debemos cumplir no es el de un maestro, ni el de un padre o madre, ni de un sacerdote. Cabe señalar que es en este momento, cuando los jóvenes caminantes más necesitan la figura de un hermano/a mayor; que sin dejar de tener la edad que tiene, sabe jugar y orientar, proteger y corregir. Un hermano mayor que siempre quiere lo mejor para sus hermanos menores y que además es testimonio de los valores que profesa, principalmente aquellos que encierra el Movimiento Scout, y que mediante su consejo o experiencia de vida, genera admiración, respeto y confianza.

Es por todo esto, que debemos tomar muy en serio este juego, y acompañar en todo momento a nuestros CAMINANTES en su crecimiento. Desde que ingresan nuestros jóvenes al Movimiento Scout, tienen la oportunidad de aprender a participar en la toma de decisiones en forma progresiva.

En la propuesta educativa de la rama CAMINANTES, los organismos son:

- El Consejo de Equipo
- La Asamblea
- El Consejo de Marcha

Estos son los espacios formales en los cuales los caminantes se involucran en el proceso de toma de decisiones. Donde además opinan, discuten, votan y eligen, sobre los temas propios de la Comunidad.

En principio, a la hora de encarar una reunión, debemos empezar por transmitirles la importancia de la misma y, de alguna manera que los incentive. Además, sabiendo que las reuniones se hacen de acuerdo a las exigencias del ciclo de programa, todas las reuniones y sus momentos son importantes.

### **EL CONSEJO DE EQUIPO:**

Este es el organismo que les brinda un momento propio para el equipo, desde el más nuevo hasta el más experimentado, todos integran la reunión, todos tienen voz y voto.

Nuestro rol, en estas reuniones, es la de acompañarlos, y nuestra intervención debería ser escasa, sólo en casos necesarios y principalmente cuando el Consejo de Equipo esté a punto de convertirse en una reunión de amigos y no se esté hablando sobre temas del equipo. O bien, cuando ellos mismos nos pidan consejo u opinión.

### **LA ASAMBLEA:**

Esta es la reunión por excelencia de los caminantes, donde se analizan temas sobre la vida de la Comunidad. También participan todos, en igualdad de condiciones. Y es sin duda el momento en el cual podemos ver a nuestros jóvenes en acción, porque al estar todos presentes tenemos la posibilidad de observar la participación de cada uno, y ver aspectos posibles de trabajar luego con sus Hojas de Marcha.

Nuestro rol es muy similar al ejercido en el organismo anterior: acompañar, y nuestra intervención también debería ser escasa. Tengamos en cuenta que al ser la reunión más numerosa existen más factores que puedan frustrar la Asamblea.

El hecho de ponerse todos de acuerdo, las negociaciones para lograr el consenso, hacen que las Asambleas se vean un tanto empañadas y es nuestra función, enseñarles y transmitirles a los jóvenes cuáles son los roles y cómo se manejan, para asegurar la buena organización de la Asamblea, como así también incentivar a que esos roles vayan rotando, para que el ejercicio de las distintas funciones constituyan una valiosa herramienta educativa.

Es importante que la reunión la dirijan ellos, la organicen ellos a su manera, distribuyan los roles y participen activamente para asegurar el éxito de la reunión.

### ***EL CONSEJO DE MARCHA:***

En este organismo el rol del adulto es más comprometido y activo que en los otros dos. Es el espacio donde se comparte la responsabilidad en la organización y coordinación de las actividades.

Está integrado por los dirigentes, guías de equipo e invitados, de acuerdo al caso pueden ser o los caminantes o expertos del proyecto.

Nuestro rol es participar activamente, buscándole el fin educativo que toda actividad scout debe tener como así también fortalecer la función del Guía de Equipo, otorgándole herramientas para lograr un buen trabajo en su Consejo de Equipo.

*En términos generales*, Transmitamos la importancia que tienen los organismos para su crecimiento progresivo en la toma de decisiones.

Incentivemos, enseñándoles, mostrándoles, pero dejemos que ellos impriman su propia identidad como Comunidad en el modo de hacer las cosas.

Seamos los animadores del juego, motivemos y promovamos, empujemos y alentemos cuando las fuerzas flaquean, enriquezcamos, creando el ambiente propicio para que el juego sea educativo.

Pero no nos olvidemos que también somos reguladores de este juego, estando siempre presentes ayudando a que las reglas se respeten.

Dejemos que los líderes jóvenes organicen, y evaluemos el espacio de participación que le dan al resto de la Comunidad, eso es crecimiento para ellos también.

Nunca desmerezcamos una reunión, no permitamos que los temas sean tratados apresuradamente, y tampoco que se hagan muy extensos y tediosos.

Los organismos, como cualquier otra actividad, nos sirven para escuchar, observar, conocer más cuales son los intereses, opiniones y principalmente las preocupaciones por las que están pasando.

Por último, acompañémoslos en su marcha. La adolescencia es uno de los momentos más difíciles de atravesar, pero también el más lindo y del que se guardan los mejores momentos.-

### ***EL ADULTO Y EL METODO:***

El Método Scout es un SISTEMA de AUTO-EDUCACIÓN PROGRESIVA a través de:

**UNA PROMESA Y UNA LEY**

**APRENDER POR LA ACCIÓN**

**PERTENENCIA A PEQUEÑOS GRUPOS (por ejemplo la patrulla), INVOLUCRANDO, BAJO LA GUÍA DE ADULTOS, EL DESCUBRIMIENTO Y LA ACEPTACIÓN PROGRESIVA DE RESPONSABILIDAD Y ENTRENAMIENTO HACIA AL AUTOGOBIERNO TENDIENTE AL DESARROLLO DEL CARÁCTER Y LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS, AUTO-CONFIANZA, CONFIABILIDAD Y CAPACIDAD PARA COOPERAR Y LIDERAR.**

**Programas progresivos y estimulantes de ACTIVIDADES VARIADAS BASADAS EN LOS INTERESES DE LOS PARTICIPANTES, incluyendo juegos, habilidades útiles y servicios a la comunidad, teniendo lugar MAYORMENTE AL AIRE LIBRE EN CONTACTO CON LA NATURALEZA.**

El equipo de dirigentes debe garantizar la aplicación de los **elementos** que componen el **Método Scout**, en cada una de las actividades que se planifican, **SINO, NO ESTAMOS HACIENDO SCOUTISMO.**

¿Y por qué decimos que no?... , porque estas herramientas educativas (los elementos) forman un todo y se usan como un sistema que es lo que hace al Movimiento Scout algo **UNICO**.

Es decir, que cada vez que nos sentemos a realizar la planificación participativa en la Comunidad de Caminantes, es nuestra responsabilidad tener en cuenta los ítems que detallamos a continuación:

- El adulto y la educación en la Fe.
- El adulto y la familia.
- El adulto en el juego.
- El adulto y la ayuda externa.

### **EL ADULTO Y LA EDUCACIÓN EN LA FE:**

El equipo de dirigentes debe dar testimonio en su vida personal y social de los valores que el Movimiento propone.

El adulto acompaña, apoya y ayuda a los jóvenes, para lo cual debe conocer la realidad de cada joven y la de su entorno. *PT Pág. 41-43 Ruta- Guías y Scouts de Chile, Comisión Nacional de Rama Ruta, 1995TP*

Es responsabilidad de todos y sobre todo de los adultos, acoger y respetar la fe de cada muchacho y muchacha, crear las condiciones para que ésta pueda desarrollarse.

Toda actividad de la Comunidad de Caminantes debe servir de medio para ayudar a crecer a los muchachos en la fe. Juegos, empresas, salidas, campamentos, todas son oportunidades para descubrir la presencia de Dios. Es el dirigente el que debe crear el clima que permita la reflexión.

La Educación en la Fe no es una “charla” ni una actividad aislada del resto del programa, es, en realidad su base y lo que da sentido a todo.

### **EL ADULTO Y LA FAMILIA:**

El equipo de dirigentes debe conocer a la familia de cada caminante. La adolescencia suele ser un periodo de crisis para con los padres y los hermanos. Si queremos realmente colaborar en la educación de los caminantes, debemos acercarnos a sus familias.

No somos “informantes” de los padres, ni “cómplices” de los muchachos.

En muchos casos, la corta edad de los dirigentes provoca una relación asimétrica con los padres.

La relación con los padres debe estar centrada en el crecimiento de los muchachos.

La obtención de recursos económicos no debe ser el motivo de nuestra relación con ellos.

### **EL ADULTO EN EL JUEGO:**

Para desempeñar este rol el adulto deberá demostrar características de inteligencia, dedicación, astucia, equilibrio y principalmente de lealtad, logrando así actitudes de sensatez, confianza, valentía y coherencia. El joven debe ver en el adulto un ejemplo.

A la hora de participar en el juego con jóvenes, el adulto respetará las mismas reglas e interactuará con ellos. De esta manera se le permitirá a los mismos coordinar, dirigir y observar que el adulto puede acatar sus órdenes, logrando así seguridad en sus actos y confianza en sus decisiones.

Es una habilidad muy importante, por parte del adulto la de saber encontrar su lugar en el juego, sin parecer un Caminante más participando del mismo.

Como adulto hay que evitar el reto o la ridiculización ante sus pares, esto hace que se pierda la confianza del joven y lo expone frente a los demás, aquí necesita encontrar su espacio, en cada segundo del juego debe sentirse útil y saber así que ocupa un lugar.

### **EL ADULTO Y LA AYUDA EXTERNA:**

En más de una ocasión nos encontraremos frente a una limitación en nuestros conocimientos, ante el requerimiento de algún caminante sobre un tema en particular (a modo de ej. Técnicas de escalar, sida, pastoral, drogas, sexo), o ante la necesidad de conseguir alguna persona con más conocimientos, experiencia o que sea un especialista en algún determinado tema que les permita llevar adelante una Empresa (*Sinodal*).

Ante estas situaciones, es prioridad del equipo de Dirigentes, tomar ciertos recaudos que le faciliten la tarea en lugar de complicarla, y estos son:

- conocer y asesorarse bien sobre el *Sinodal* a convocar.
- realizar una reunión previa con el o los *Sinodales*, para interiorizarse sobre la modalidad de trabajo.
- procurar que el *Sinodal* esté familiarizado con el trato o comunicación con jóvenes.
- establecer e informar al *Sinodal* de los objetivos propuestos, por el cual fue convocado.
- facilitar al *Sinodal* toda la información necesaria, para lograr los objetivos propuestos.
- estar siempre presentes en el desarrollo del tema por el *Sinodal*, realizando una supervisión del mismo.

El trabajo con Sinodales nos permite ampliar los horizontes y experiencias que logran enriquecer y desarrollar un mayor conocimiento a nuestros jóvenes, abriéndoles nuevas perspectivas sobre caminos ya transitados, o mostrándoles nuevos caminos.

### **COMPROMISO DEL ADULTO CON LA COMUNIDAD DE CAMINANTES**

Los adultos tienen un ritmo de vida y necesidades diferentes a las de los jóvenes, pero no está desatento a la realidad de estos y de sus necesidades. Esto implica estar dispuesto a comprender su problemática tanto en la Comunidad de Caminantes como así también fuera de ella.

El compromiso del adulto viene dado por el interés puesto en el crecimiento de los jóvenes, en escucharlos, en acompañarlos y en brindar testimonio, en darles un programa participativo, muy rico en actividades y por demás atractivo de acuerdo a sus necesidades, teniendo siempre presente el **METODO SCOUT**.

## BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- + Aberastury, Arminda. **Adolescencia**. Editorial Kargieman.
- + Aberastury, Arminda y KNOBEL, Mauricio. **Adolescencia Normal**. Editorial Paidós.
- + Asociación de Scouts de Argentina. **Un lugar en el Mundo, una propuesta Educativa para la Rama Scout Mayor**. Buenos Aires.
- + Aristeguieta Grancko Adolfo. **El Juego Scout – análisis de un método educativo**. San José: Trejos . Editorial Scout Interamericana.
- + Baden Powell. **Escultismo para Muchachos** Ed. Scout Interamericana.
- + Baden Powell **Gaceta de la Of. Nacional**, Mayo de 1914
- + Baden Powell. **Guía para el Jefe de Tropa**, Editorial Scout Interamericana, San José
- + Benard Dominique y otros. **Baden Powell hoy**. Edición del Movimiento Scout Católico España. Barcelona.
- + Bernard, Dominique. **Patrullas y Consejos**. Ed. De Scout de France, París
- + Cordeiro, Mariano. **“Raiders un desafío permanente”**, Ed. Alcar
- + Correa –Pizarro – Morales. **Psicología evolutiva**, Asociación de Guías y Scouts de Chile.
- + Doltó, Françoise , **“La causa de los adolescentes”**, Paidos 1993
- + Erikson, Erik. **Infancia y soledad**. Editorial Paidós.
- + Hernández Díaz , José M y Muñoz Micolau, Juan M. **El Raid, una técnica para la educación del tiempo libre**. Editorial Movimiento Scout Católico,1991, Barcelona
- + Loza Basaldua, Carlos y Montero, Eduardo. **El Sistema de Patrullas y La Empresa en la Tropa Raiders** Editorial Alcar
- + Mamone, Luis y Martínez, Marta **“El escondrijo de los espantacomepájaros”**
- + Mandeb, Fabien G. **Diez relatos Malintencionados** Buenos Aires. 1999
- + Moreno, Miguel Angel. **Sinceridad, Abnegación y Pureza**. Edición Scouts de Argentina. 1998.
- + Movimiento Scout Católico. **Pioneros**. Barcelona 1990.
- + Oficina Scout Interamericana. **Guía para Dirigentes de la Rama scout** , Editorial Scout Interamericana
- + Oficina Scout Interamericana. **Guía para Dirigentes de Manada** , Editorial Scout Interamericana
- + Oficina Scout Interamericana. **Material de trabajo del Grupo de Trabajo de Ramas Mayores**
- + Organización Mundial del Movimiento Scout. **Constitución de la Organización Mundial del Movimiento Scout**
- + Organización Mundial del Movimiento Scout. **El Movimiento Scout en la Práctica: Ideas para los Dirigentes Scouts**. Oficina Scout Mundial. Ginebra 1997.
- + Organización Mundial del Movimiento Scout. **Fundamentos - Características Esenciales del Movimiento Scout**. Oficina Scout Mundial. Ginebra 1999.
- + Organización Mundial del Movimiento Scout. **El Método Scout**. Oficina Scout Mundial. Ginebra 1997.
- + Organización Mundial del Movimiento Scout. **Scouting an Educational System**, Ginebra. Ed. Oficina Scout Mundial 1998
- + Philipps, Roland E. **El Sistema de patrullas**
- + Piaget, Jean. **Seis estudios de Psicología**. Editorial Seix Barral.
- + Scouts de Argentina. **Proyecto Educativo de Scouts de Argentina**
- + Scouts de Argentina. Dirección de Programa de Jóvenes . **Documento Básico I Apuntes para el Juego Scout I**, Buenos Aires . 1999
- + Scouts de Argentina. Dirección de Programa de Jóvenes . **Documento Básico 2 Apuntes para el Juego Scout II**, Buenos Aires .
- + Scouts de Argentina. Dirección de Programa de Jóvenes . **Documento Básico 3 Apuntes para el Dirigente de Rama Caminantes** Buenos Aires .
- + Scouts de Argentina. Dirección de Programa de Jóvenes . **Documento Básico 6 Herramientas para la aplicación del programa en la Rama Caminantes**, Buenos Aires .
- + Scouts de Argentina. Dirección de Programa de Jóvenes . **Documento Básico 7 Ceremonias, Fiestas y Celebraciones**, Buenos Aires .
- + Scouts de Argentina. Dirección de Programa de Jóvenes . **Documento Básico 8 Especialidades**, Buenos Aires .

- ✚ Scouts de Argentina Documento –Modelo de Desarrollo Grupal . Modulo 2 de Formación - Liderazgo
- ✚ Scouts de France, **Jalons pour les responsables d'un poste. Les pionniers aujourd'hui.** 1979
- ✚ Scouts de France, **Pionniers. Suplement du nº 17 de la Revue Scouts,** 1976.
- ✚ Unión Scout Católico Argentinos. **Las Alas de la Aventura – Propuesta educativa para la sección Raiders.** ENRAU. Buenos Aires.
- ✚ Unión Scouts Católicos Argentinos. **Cartillas En Marcha.** ENRAU- USCA. Buenos Aires.
- ✚ Unión Scouts Católicos Argentinos. **Cartillas En Marcha 3 EL RAID.** ENRAU- USCA. Buenos Aires.
- ✚ Unión Scouts Católicos Argentinos. **Orientaciones para Guías de Patrulla Raider** ENRAU- USCA. Buenos Aires.
- ✚ Unión Scouts Católicos Argentinos. **Pre-curso Rama Raider** ENAU USCA. Buenos Aires.
- ✚ Wild, Horacio. **El Raid, sobre mística, psicología y otras yerbas.**

*EN RECONOCIMIENTO*

A modo de agradecimiento y de reconocimiento por el tiempo dedicado a forjar esta Guía es de destacar el trabajo de cada uno de los dirigentes que participaron de este proceso como así también a los 40 distritos y 22 zonas diferentes que se involucraron en el proceso:

*En equipos de la Comisión Nacional de Trabajo Rama Caminantes de:* Rodrigo Gonzalez Cao, Claudio Lanzillotti, Claudio Cerabona, Horacio Wild, Claudio Segretin, Antonio Augusto Farias Márquez, Alberto Lorenzo, Alejandro Noain, Alba Picardi, Sergio Romero, Fabián Baca, Matías Agustín Martorell Juárez, Carlos Rafael Gonzalez, Yamil Omar Ajas Salibe, Mariano Domínguez, Armando D`Almeida, Anabella Lasalandra, Sebastián Navarro, Pablo Bravo, Alejandro Otero, Gabriel Rojas, Marcelo Martínez, Eduardo Sloboda, Adrián Horton, Pablo Colom, Fabián Costa, Andrea Resina Lillo.

*En la preparación y envío de Propuestas de trabajo:* Azucena Da Costa Díaz, Alejandro Croci, Violeta Espeche, Néstor Esperoni, Rafael Guijarro, Karina Lizarraga, Oscar Ordieres, Alberto Pelandino, Gustavo Pusino, Daniel Toledo, Claudia Verategua, Sebastián Carava, Romina Tomás, Stella Maris Sichero, Javier M Gómez, Flavia Álvarez, María Victoria Quiroga, Damián Novoa, Marcos Crisistelli, Mauro Tereszko, Carlos Farina, Leonardo Cermignani, Adrián Labate, Mariano Bernal, Leonardo Avigliano, Néstor Espinosa, Laura Arambel, Carolina Elicabe Urriol, Hernán Amato, Víctor Vidal Valenzuela, Carlos Loza Basaldua, Alicia Gabriela Fuentes, Jerónimo Expósito, Lorena Suárez, Ivana Carboni, Andrea Lombardo, Elsa Suárez, Darío Delgado, Laura Rodríguez, Vanina Spontón, Mariel Negrín, Pablo Cerrato, Silvia Bruno, Natalia Montero, Juan Ignacio Carro, Daniel Arballo, Matias Varela, Damián García Ortiz, Bernardo Surace, Gustavo Miró, María Mónica Ronzano, Nestor Nieves, Fernando Gómez, Consejo de Grupo "Brig. Gral. M. de Pueyrredón", Leonardo Orfano y Equipo de Dirigentes- Grupo 092 San Fco. de Asis y Grupo Scout Nuestra Señora de Pompeya

*En la Indaba Nacional realizada el 13, 14 y 15 de Octubre de 2007 en la ciudad de Ezeiza participaron representando a sus respectivos Distritos:*

Leonardo Zaragoza (D. 2 - Z. 1), Laura Arambel (D. 4 - Z. 1), María Verónica Ruggiero (D. 1 - Z. 2), Eduardo Muñoz (D. 3 - Z. 2), Juan Pablo Magri (D. 1 - Z. 3), Gabriel Vieytes (D. 1 - Z. 5), Ariel Oviedo (D. 1 - Z. 6), Gonzalo Bidart (D. 3 - Z. 6), Mario Schelleberg (D. 5 - Z. 6), Alejandro Tournour (D.1 - Z. 7), Ana Belén Rimoldi (D. 4 - Z. 7), Bernardo Surace (D. 6 - Z. 7), Javier Gómez (D. 7 - Z. 7), Gabriel Agüero (D. 1 - Z. 9), Marcela Poretti (D. 4 - Z. 9), Natalia Montero (D. 6 - Z. 9), Pablo Freitas (D.3 - Z.10), Héctor Corradi (D. 4 - Z. 11), Nahuel Glavich (D. 2 - Z. 12), Gustavo Bustillos (D. 1 - Z. 13), Lucía Aguirre (D. 3 - Z. 15), Celia Kette (D. 1 - Z. 16), Gastón Kilimik (D. 3 - Z. 17), Susana Alamo (D. 4 - Z. 18), Edgardo Savelli (D. 11 - Z. 22), Gastón Gatto (D. 3 - Z. 28), Alejandro Crocci (D. 2 - Z. 30) y Mario Flores (D. 2 - Z. 33).

*Como miembros de la Comisión de Redacción y Estilo, fueron elegidos por la Indaba Nacional:* Verónica Ruggiero, Natalia Montero, Gabriel Vieytes y Pablo Freitas, *y por la Comisión de Rama:* Claudio Lanzillotti, Claudio Cerabona, Claudio Segretin y Horacio Wild

*El Comité Ejecutivo que a través de la Asesora Nacional de Metodos Educativos,* Isabel Amor realizó correcciones y recomendaciones a la misma.

*Y El Consejo Directivo* cuyos miembros aprobaron esta Guía que tienen hoy en sus manos.