

GUÍA DE MÉTODO

RAMA SCOUT



ASOCIACIÓN DE GUÍAS Y SCOUTS DE CHILE

01 Adhesión a la Ley y Promesa

Lo que hace verdaderamente original al Movimiento scout, es la adhesión a un código de honor que reconocemos como la Ley, la adhesión libre a este código se traduce en asumir un estilo de vida que sea acorde con éste y que es sellado de una manera formal en la llamada Promesa Guía o Scout; que es la síntesis generadora del estilo de vida que promueve el Movimiento guía y scout y que al mismo tiempo lo define. Por esto Baden Powell afirma que *“la ley scout es la base sobre la que se asienta la totalidad de la formación scout”*, (Aids. wb 33).

La Ley tiene en su formulación la propuesta de asumir la vida de una manera positiva, sin la presión de lo que no debemos hacer, para situarnos en el horizonte de lo que es deseable, del proyecto de lo que debemos ser y en este sentido hace que se pueda enfrentar la vida como un constante desafío, el pretender lograr estos desafíos permite hacer del muchacho una persona más integral y que se relaciona en un ambiente agradable con las personas que le rodean. En esta perspectiva es que podemos reconocer en esta ley un código común que nos viene a constituir en una hermandad que apuesta a futuro, *“la ley scout está diseñada como una guía para nuestros actos, mas que una represión de nuestras faltas”*, cfr. Aids. WB, 22 y LVL. 279.

La Ley propone, y no prohíbe, no es un conjunto de normas o un código de delitos y leyes, ella propone actitudes más que normas rígidas y de esta manera deja en claro que cada uno de los artículos de la ley no son un fin en si mismo, sino que el medio para obtener un objetivo más importante.

La Promesa entonces, es el reflejo del compromiso que el joven adquiere libremente con estos valores, es un código concreto, permanente, simple y positivo, que genera responsabilidades progresivas, conciencia individual y colectiva.

La Ley Scout: Un estilo de vida

1. El Scout es digno de confianza.
2. El Scout es leal.
3. El Scout sirve sin esperar recompensa.
4. El Scout comparte con todos.
5. El Scout es alegre y cordial.
6. El Scout ama la naturaleza y en ella descubre a Dios.
7. El Scout sabe obedecer y nada hace a medias.
8. El Scout es optimista.
9. El Scout cuida las cosas porque valora el trabajo.
10. El Scout es puro en pensamiento, palabra y obra.

Todos los artículos de la Ley tienen el mismo grado de importancia, esta constituye un elemento de identificación que se vive, no necesariamente se memoriza, es una expresión positiva que requiere de refuerzos positivos.

La Ley es un reflejo de valores y actitudes, y pretende ser un código que orienta adecuadamente la forma de ser de un Scout.

Una de sus principales características es que sugiere formas concretas de actuar, permitiendo reforzar estos valores y actitudes en el joven.

Sugerimos que los dirigentes cultiven en los jóvenes la idea de que la Ley debe vivirse en todo momento y lugar, rescatando y reforzando aquellas buenas acciones realizadas por los scouts, evitando reprender cuando alguno de los muchachos no cumpla con algún artículo.

Pero por sobre todo, nuestra principal tarea, es ser fiel reflejo de estos valores, ya que es a través del ejemplo que esta propuesta se materializa y se transforma en realidad para los muchachos.

*"Para lograr que sus muchachos cumplan con la Ley Scout y con todo lo que la sustenta, el Jefe Scout debe manifestarla escrupulosamente en todos los detalles de su vida."
Baden Powell*

La Promesa Scout: Un compromiso

El texto de la Promesa Scout es el siguiente:

"Por mi honor prometo
hacer todo lo que de mí dependa
para cumplir mis deberes con Dios y la Patria,
ayudar a los demás en toda circunstancia
y vivir la Ley Scout."

La Promesa es un compromiso personal que asume cada scout voluntariamente consigo mismo, siendo su Patrulla, su Unidad y el Movimiento en general, el soporte de esta decisión.

Conviene recordar que el momento para materializar la Promesa se presenta cuando el joven conoce el contenido de la Ley, cuando ha reflexionado sobre su compromiso y se siente preparado para asumirlo.

Sin embargo, no debemos llevar al muchacho a una reflexión filosófica y teórica acerca de la Ley, sino más bien motivarlo a que ella se haga propia en todos los aspectos de su vida.

Como la Promesa es el reflejo de una actitud interna, es necesario llevarla al campo de lo tangible y lo formal, acción que culmina finalmente en una ceremonia.

Para que un scout manifieste el deseo de hacer su Promesa, se sugieren a continuación los siguientes pasos:

- El scout expresa el deseo de hacer su Promesa al Guía de Patrulla, el que informa al resto de la patrulla.
- El Guía de Patrulla informa al respecto en el Consejo de Tropa, para que se fije el lugar y la fecha de la ceremonia, de acuerdo con el programa de la Tropa, sin exceder los dos meses.
- El Consejo de Tropa da su opinión sobre el tema y orienta al scout si es necesario reforzar un comportamiento. Como es un compromiso personal, no corresponde "entregarle", "darle" ni menos "quitarle" la Promesa a un scout.

Hay algunos aspectos que el equipo de dirigentes debe tomar en cuenta en las conversaciones que lleve a cabo con el muchacho en el proceso antes descrito. Entre ellas podemos mencionar:

- La Promesa es un compromiso personal, que consiste en hacer los mayores esfuerzos por vivir la Ley; en consecuencia, no es para personas perfectas.
- Presentar la Ley en forma atractiva y acorde a la edad del muchacho.
- Es necesario que el joven tenga un tiempo de permanencia en la Tropa, que le permita conocer los aspectos con los que se comprometerá. Por eso se sugiere que el scout lleve a lo menos 3 meses en la Unidad antes de fijar su fecha para la ceremonia de Promesa.
- La Promesa en la Rama Scout se da sólo una vez, por ser un compromiso consigo mismo y de por vida; por lo tanto, no es necesario repetir la ceremonia, aún cuando un scout la haya hecho en otro Grupo e incluso en otro país.

A continuación se presentan los artículos de la Ley, junto a un listado de los valores relativos asociados a cada uno de ellos.

Artículo
El Scout es digno de confianza
El Scout es leal
El Scout sirve sin esperar recompensa
El Scout comparte con todos
El Scout es alegre y cordial
El Scout ama la naturaleza porque en ella descubre a Dios
El Scout sabe obedecer y nada hace a medias
El Scout es optimista
El Scout cuida las cosas porque valora el trabajo
El Scout es puro de pensamiento palabra y acción

Valores asociados
Responsabilidad, honor, confianza, honestidad.
Lealtad, sinceridad, fidelidad
Servicio, generosidad, sencillez, caridad, empatía.
Fraternidad, solidaridad, tolerancia, respeto.
Alegría, cordialidad, humor, optimismo, esperanza.
Fe, amor, respeto, espiritualidad.
Obediencia, responsabilidad, constancia, tolerancia, franqueza.
Optimismo, sentido del humor; alegría, esperanza, positivismo, creatividad
Respeto, responsabilidad, laboriosidad.
Sencillez, sobriedad, pudor, coherencia, autenticidad, veracidad.

Cualquier programa educativo debe reflejar éstos valores. Adicionalmente para cada persona será necesario añadir y adaptar la lista de valores señalados para que resulten apropiados a su cultura, entorno y desarrollo.

La Patrulla es la unidad básica del Movimiento Scout donde el Scout deberá reflexionar sobre la vivencia concreta de la Ley y el Cumplimiento de su Promesa a la luz de los valores propuestos en cada artículo de ella. Cada Patrulla debe crear los espacios para que junto a sus Dirigentes se reúnan y tengan momentos de reflexión, El Consejo de la Tarde y la Corte de Honor deben ser la oportunidad para hacerlo o cualquier otra instancia donde todos los promesados lo puedan hacer.

02 Aprendizaje por la Acción

BP y el Aprendizaje por la Acción

Cuando Baden Powell crea el movimiento scout, asume que una de sus principales características será, que los niños y jóvenes aprenderán a través de las diversas experiencias que el escultismo les prodigará.

Así, en Escultismo para Muchachos nos propone una serie de actividades, para que sean desarrolladas por los scouts, y que sirven de ejemplo a muchas más por hacer y en la Guía para el Jefe de Tropa, nos muestra como a través del desarrollo de múltiples actividades se logran los fines del escultismo.

El Movimiento asume en su Método que el Aprendizaje por la Acción debe estar presente en las actividades que se desarrollan, privilegiando el uso de la observación, la experimentación y la puesta en práctica personal, como factores sustanciales en el desarrollo del muchacho. En este sentido la vida en campamento, el aprendizaje de técnicas, las acciones de servicio, los fogones, las especialidades, los juegos, el servicio prestado a la comunidad, un paseo a la montaña, el trabajo de los organismos de la Unidad, y todas, absolutamente todas las actividades deben considerar el aprendizaje por medio de la acción.

Ciclo del Aprendizaje por la Acción

Tanto para el fundador, como para los actuales educadores, el Aprendizaje es el proceso donde el joven enfrenta situaciones-problema y las resuelve en forma autónoma, generando nuevas formas de enfrentar los desafíos que se le presentan.

Para lograr esto, el scout debe recurrir a su capacidad creativa de Diagnosticar la situación.

Luego, se planteará una o varias soluciones.

Posteriormente, a través del desarrollo progresivo de diversas habilidades (aptitud innata o varias de estas, frente a un objetivo determinado), destrezas (habilidad que se aprende), conocimientos y actitudes; intentará dar solución a sus problemas.

Finalmente, es vital la evaluación que cada uno realiza de lo hecho, porque se da cuenta de los aciertos y errores en su ejecución.

De estas fases anteriormente detalladas, nos damos cuenta que el Aprendizaje por la Acción entonces implica un proceso interno, inherente a cada joven.

Características del Aprendizaje por la Acción

Las actividades que los scouts desarrollen deben ser cercanas al mundo real, es decir, deben estar relacionadas directamente con sus vivencias cotidianas; las que dependen de las características geográficas, culturales y sociales, donde vive cada uno. En definitiva, se trata de que nuestros niños y jóvenes comprendan y experimenten la realidad en sus más diversas dimensiones.

En la realización de las diversas actividades, es muy importante el proceso, tanto como el resultado; porque es durante él que se desarrollan los diversos aprendizajes del scout. Las actividades facilitarán la participación activa y cooperativa de los jóvenes, estimulando la comunicación entre ellos, y les permitirán poner en juego sus conocimientos, habilidades y actitudes de manera articulada e integrada. En esta instancia, cada scout recibirá la retroalimentación de sus pares.

Lo que el scout logra con el Aprendizaje por la Acción

Del desarrollo de las acciones anteriores, cada scout descubrirá sus nuevas “competencias”.

Una “competencia” es un conjunto de atributos que una persona posee y le permiten desarrollar una acción efectiva en determinado ámbito. Como también, es la interacción armoniosa de las habilidades, destrezas, conocimientos, valores, motivaciones, rasgos de personalidad y aptitudes propias de cada persona que determinan y predicen el comportamiento que lleva a la conquista de los resultados u objetivos a alcanzar.

Por cada actividad que realice, el scout recogerá – consiente o inconscientemente- todos aquellos elementos que, producto de su vivencia y experiencia adquirida, le resulten significativos de manera permanente para su desarrollo y progreso. Por eso creemos que en toda actividad, aún por pequeña o liviana que sea, el scout recoge experiencias que le ayudan a forjar su personalidad, le permiten adquirir conocimientos, habilidades y los educa en valores.

Aprendizaje por la Acción, la suma entre el trabajo del scout y su Patrulla

Si bien, decíamos que el aprendizaje es un proceso personal, no debemos olvidar que el Aprendizaje por la Acción apunta a todas aquellas estrategias didácticas que involucren el trabajo en y con el equipo. Por eso, entendemos que las competencias se desarrollan personalmente y también en la vida de Patrulla y de Tropa.

La actitud del adulto en el Aprendizaje por la Acción

El desarrollo de las competencias, también implica el acompañamiento y la enseñanza por parte de los adultos. En este sentido, tenemos que tomar ciertas precauciones; por ejemplo: el equipo de dirigentes debe evitar dar "clases", "sesiones" o "charlas", en que un expositor se para frente a un grupo y le "explica" o le "enseña" cosas, pues los muchachos pasan a ser sólo espectadores.

Por otro lado, hay que evitar que se produzcan fracasos por plantear exigencias demasiado elevadas a los scouts. La exigencia debe ser progresiva y adecuada a la realidad de cada scout o de cada Patrulla.

Cuando se implementa idóneamente, el Aprendizaje por la Acción se caracteriza justamente por fomentar la motivación y por promover la autoestima de los scouts, en la resolución de las situaciones problemas. Los adultos deben ser facilitadores del proceso.

Objetivos del Aprendizaje por la Acción

Es importante que el aprendizaje de los scouts se sustente en los siguientes pilares:

- Aprender a Conocer, lo que significa estar al tanto diversas materias, tanto de cultura general como las relacionadas con nuestro movimiento; pero por sobre todo, los scouts deben “aprender a aprender” para seguir desenvolviéndose adecuadamente en este mundo altamente cambiante.
- Aprender a Hacer, o sea, ser personas útiles que puedan dar solución a sus problemas, que no se queden en la inacción, sino que desarrollen todas sus competencias, en las más diversas situaciones.
- Aprender a Convivir, lo que se traduce en saber actuar en equipo, a enfrentar los problemas comunes, a entender al otro, aceptar las diferencias, etc.

- Aprender a Ser, es decir, lograr que los niños y jóvenes a través del desarrollo de actitudes basadas en la vivencia de la Ley y la Promesa Scout logren ser personas de bien, con su propia personalidad... como esperaba Baden Powell, que sean unos “buenos ciudadanos”.

Importancia de la Evaluación en el Aprendizaje por la Acción

Desarrollar un sinnúmero de actividades, todas ellas educativas; no tendrían ningún objeto de ser, si no las “evaluamos”, pero al decir evaluación no estamos pensando en examinar conocimientos o actitudes; nos referimos a lo siguiente:

La evaluación en el movimiento scout busca fortalecer los aprendizajes de los muchachos.

Es un proceso permanente, que va dando “pistas” a los scouts para que pueda continuar avanzando en su camino.

La idea no es emitir “juicios” (bien, mal, equivocado, etc), sino más bien descubrir las “evidencias” que nos muestren o demuestren el avance de los muchachos.

En la evaluación, es muy importante la opinión que tenga cada scout de sus propios aprendizajes, pero también es vital la opinión de sus compañeros de Patrulla y de los dirigentes de la Tropa.

Las 6 áreas donde se desarrolla el Aprendizaje por la Acción

Juegos educativos

El joven está lleno de energía, en esta etapa empieza a descubrir sus potencialidades físicas, expresadas en fuerza, velocidad y destreza. Es a través del juego como el muchacho aprende a aceptar reglas, a respetar a sus rivales, a ganar y perder. El joven se educa en valores y asimila lo que es la honradez al jugar limpiamente y respetar las reglas, la solidaridad al compartir lo que posee, la responsabilidad al trabajar en equipo por el logro de un propósito, entre otros.

Reflexión

La reflexión, debe estar asociada a todas las actividades que los scouts realizan. Entendiendo que la reflexión es el momento en el que el muchacho puede “pensar” sobre sus actos. El bosque recorrido, sin saberlo, los acerca a la naturaleza y por tanto al creador; el haber ganado o perdido en el juego es el resultado del desempeño colectivo de la Patrulla e individual de cada uno de sus scouts; la alegría expresada durante el fogón es reflejo de lo bien que estuvo el día.

La reflexión, ya sea personal o comunitaria en los Consejos, permite a cada uno de nuestros scouts encontrarse consigo mismo, buscar a Dios, evaluar el desempeño y rescatar aquellos aspectos positivos que estaban escondidos en cada una de las actividades realizadas durante el día, ya sea entre la alegría del fogón o el cansancio de la caminata.

Lo importante es generar estos espacios, y darles la debida importancia.

Técnicas y habilidades prácticas

Aprender una técnica o desarrollar una habilidad y luego ponerla al servicio de los demás, prepara a cada muchacho para su vida comunitaria, permite que el joven adquiera experiencias de aprendizaje y desarrolle sus competencias.

Cada scout es necesario dentro de su Patrulla y cada uno debe dominar distintas habilidades que le aseguren un desempeño normal dentro de su Tropa. Así, aprender a armar una carpa, le permite dormir con un mínimo de comodidad durante el campamento; la práctica de nudos, le permitirá realizar construcciones que harán más placenteros los momentos dentro del rincón de patrulla; etc.

Dentro de este aspecto es importante mencionar las Especialidades, que estimulan el desarrollo de las aptitudes innatas, motivan la búsqueda de la futura vocación profesional y colaboran en la formación del carácter de los muchachos, aportando la seguridad que implica el manejo de una destreza.

Observación y experimentación

El aprendizaje activo que utilizamos implica que cada scout aprende mucho más por medio de la observación, vivencia y experimentación que por otro método. El uso y desarrollo de los cinco sentidos a través de juegos, dinámicas y actividades contribuyen al desarrollo integral del joven.

Presenciar como un polluelo se abre a la vida rompiendo un cascarrón, medir la presión atmosférica con un barómetro artesanal, calcular la velocidad de un río o la altura de un árbol, despiertan en cada scout la necesidad por saber y la búsqueda de respuestas. Aflora así, el espíritu inquieto que cada muchacho posee.

Servicio

Baden Powell definió el servicio desinteresado como uno de los elementos que ayudan a formar el carácter de los muchachos, y lo incluyó dentro del Movimiento como la *"buena acción diaria"*. Servir sin esperar recompensa, incluido dentro del código de conducta, debe seguir siendo una actitud natural en la vida de un scout.

Aprender sirviendo es una forma de conocimiento de sí mismo, de integración social, de estimulación de valores tales como la sobriedad de vida, la justicia, el respeto a los derechos de los demás y la solidaridad.

A través del servicio, los scouts dan curso al compromiso que como Movimiento tenemos con la comunidad, identificándose con los problemas del medio y buscando soluciones en conjunto con las personas directamente afectadas.

Expresión

Las actividades de expresión que la Tropa practica son el medio por el cual el muchacho demuestra su propio interior, sin inhibiciones ni vergüenza. Las actividades de expresión, generalmente veladas y fogones, desarrollan la confianza en sí mismo y la autoformación de los jóvenes. Actúan como formas de ensayo de expresión pública y permiten que los scouts se den a conocer y expresen sus ideas con libertad. Los momentos de expresión, refuerzan la imagen que cada scout proyecta y son un buen momento para que los dirigentes observen a los jóvenes, pues ellos se presentan espontáneamente, sin caretas y tal cual son.

En los momentos de expresión, es misión de los dirigentes evitar las actitudes grotescas, groseras o violentas. También es necesario estar atento al contenido de las letras de las canciones, para evitar que vayan contra los valores que propone el Movimiento.

Además de las veladas y fogones, podemos observar la expresión de los jóvenes en todas aquellas actividades en que manifieste sus ideas, pensamientos o creaciones; por ejemplo: obras de artes plásticas, poemas, dramatizaciones, entre otras.

03 Ceremonial

Los progresos, vivencias y logros de un joven en el Movimiento son destacados a través de diversas acciones de reconocimiento, las que denominamos ceremonias.

En las ceremonias se manifiesta el cariño y afecto de sus compañeros por el scout que celebra un paso importante de su vida, convirtiéndolo en el protagonista principal. Al igual que en el Marco Simbólico, en el Ceremonial debemos enfatizar más el fondo (el objetivo y sentido final del acto) que la forma (puesta en escena, montaje). Luego, el ceremonial está constituido por momentos de reconocimiento para un scout en particular, en que conmemoramos su crecimiento, sus pasos más importantes en su trayectoria scout: su ingreso; su compromiso; su progresión; y su retiro.

El ceremonial nos permite renovar el sentido del símbolo, refuerza la unidad del grupo y crea un ambiente propicio para reflexionar sobre los valores que se hacen presentes en la actividad de todos los días.

Antes de presentar en detalle cada una de las ceremonias de la Tropa, es necesario recordar algunos criterios generales e importantes de considerar en la preparación o realización de cualquier ceremonia.

La composición de nuestras ceremonias incluye varios elementos: las palabras (exhortación, explicación, cantos, fórmulas, etc.); los movimientos (formación, entrega de objetos, cambio de lugar, etc.); y los gestos (saludos, aplausos, etc.). El mayor o menor énfasis dado a cada uno, depende del carácter específico de la ceremonia.

En cada ceremonia existe una parte esencial, que se distingue de los elementos complementarios. Por ejemplo, en el paso a la Tropa, lo esencial es el cambio físico de la Manada a la Tropa; por lo tanto, son complementarios la despedida, la bienvenida, etc.

Los agregados no deben relegar, por su duración, desarrollo o insistencia, lo esencial a un segundo plano. Los elementos complementarios deben más bien resaltar la importancia de la parte formal.

Entre los elementos que se pueden agregar o introducir en algunas ceremonias cabe mencionar el gesto religioso y la oración.

Según el carácter propio de cada religión, puede resultar muy fácil ampliar este aspecto; y sin duda será un factor poderoso, especialmente en aquellas ceremonias que suponen una óptima disposición espiritual.

No obstante lo anterior, debemos recordar que de por sí nuestros compromisos scouts, aunque encierran un profundo contenido espiritual, no son sagrados. Por lo tanto, hay que evitar darles un carácter sacro que no tienen.

De lo anterior se desprende que una ceremonia es un momento importantísimo para el scout en la vida del Grupo o de la Unidad. No debe ser un agregado al programa, un relleno del horario ni un trastorno en la vida de la tropa.

- Actividad orgánica

Las promesas, los pasos de una Unidad a otra, tienen tanta importancia que llegan a influir en el ritmo de vida de una Unidad o del Grupo. El progresar de los scouts será el ritmo de vida de la Tropa. Por lo tanto, no será el scout quien se prepare para fechas de ceremonia establecidas previamente, sino que la Unidad se adaptará a las necesidades del scout.

- Preparación

Con mucha anticipación, se habla de Promesa, de paso, de progresión, de investidura; el tema se trata

en todas las reuniones, está en la tabla de cada consejo, en el diario mural, en la mente de todos. Así, se reaviva el entusiasmo de todos en la búsqueda de un ideal común. Es inconcebible que una ceremonia de mucho contenido espiritual tome de sorpresa a la Unidad que la debe realizar.

Cualidades de una ceremonia Scout

Una ceremonia scout debe ser breve, significativa, impecable, dinámica, oportuna y natural.

- Breve

El dirigente no debe olvidar nunca que en la mayoría de los casos nuestras ceremonias son para niños y jóvenes. Por lo mismo, no deberían durar más de 15 ó 20 minutos.

Resulta imposible mantener a los scouts inmóviles y parados por más tiempo. Por consiguiente:

- No se deben juntar en una misma ocasión una serie de ceremonias diferentes, bajo pretexto de ofrecer un panorama general de la vida scout.

- Tampoco procede repetir muchas veces la misma ceremonia en la misma ocasión. Por ejemplo, las Promesas en serie.

- No es conveniente recargar la ceremonia con varios discursos. Habla uno solo y brevemente. Normalmente le corresponde hacer uso de la palabra al dirigente que tenga la participación más directa en la ceremonia, por ejemplo, al Responsable de Unidad.

- Significativa

La finalidad de una ceremonia es hacer resaltar al scout con respecto a sus logros, compromisos y/o pasos. El desarrollo de una ceremonia debe ser comprensible, transparente y que cada uno interprete sin esfuerzos. Cada palabra, cada gesto, cada movimiento, cada signo debe tener sentido y que todos los presentes lo capten.

Es conveniente que se explique previamente la ceremonia al principal participante, para que realice "su" ceremonia con calma y precisión; sólo así mantendrá su espíritu libre para atender al contenido más que a las fórmulas y movimientos.

También debe explicarse a los demás participantes, con el fin de lograr una mejor ejecución y una apropiada disposición de ánimo. Y por último, habrá que explicársela a los invitados, para que sepan lo que va a suceder y puedan adoptar el comportamiento adecuado a la situación.

En el caso que en una ceremonia se junten dos o más scouts es importante dar un tiempo especial a cada uno de ellos, hay que entender que la ceremonia es personal lo que no significa que sea individual.

- Impecable

"El scout nada hace a medias", por eso, habrá que prestar mucha atención a cada uno de los detalles de la ceremonia.

Para ello, será necesario asegurarse de que estén presentes todas las personas que deben participar normalmente. Los asistentes a la ceremonia irán correctamente uniformados.

Antes de iniciarse la ceremonia, deberán estar en su respectivo lugar todos los implementos necesarios, como banderas, insignias, prendas del uniforme, documentos, etc. Es aconsejable que una persona designada se haga cargo de todos estos aspectos. Cada uno de los participantes deberá saber exactamente dónde debe ubicarse y hacia dónde debe desplazarse, si es necesario hacerlo.

- Dinámica

Hasta en la realización de sus ceremonias más solemnes, el Movimiento mantiene una atmósfera de alegría y un ritmo dinámico propio de los jóvenes. Esta característica se logra a través de varios factores:

- Todo deberá decirse en voz alta, bien articulado, en forma breve, concisa y clara.

- Se hablará sin vacilaciones. No se dejarán vacíos en el desarrollo del programa: las personas y los objetos deben aparecer en el momento señalado. No se ofrecerá la palabra a nadie que no se le haya advertido previamente, antes de comenzar el acto.

- Es imprescindible introducir algún canto o himno apropiado antes, durante y después de la ceremonia. Además de darle vida a la actividad, el canto permitirá relajar la atención del momento.

- Oportuna

Son condiciones importantísimas para la buena realización de una ceremonia el momento y el lugar escogidos para ello.

- **MOMENTO OPORTUNO.** Obviamente es indispensable que el interesado esté dispuesto, especialmente si se trata de una ceremonia que requiera una preparación espiritual. Si esta condición no se da, resulta impropio efectuar la ceremonia; sería una farsa, una burla a los valores que configuran nuestro ideal, una falta de respeto al scout. Hay que saber esperar.

Tampoco es aceptable que se incluya repentinamente una ceremonia imprevista en el programa de una celebración, fiesta o jornada. Una ceremonia es siempre motivada por una persona, quien la necesita en su progresión y debe prepararse pensando en el scout. Por lo tanto, no se le debe apresurar por la única razón de honrar a alguna personalidad de paso o para ofrecer un buen espectáculo a un determinado público.

- **LUGAR APROPIADO.** El aire libre, la gran naturaleza son el cuadro normal de todas nuestras ceremonias. Sin embargo, esto solo no garantiza el éxito: hay que precisar cuidadosamente muchas condiciones.

Aire libre no quiere decir un plantón de 20 minutos a pleno sol, bajo la lluvia, a cero grado o envuelto en una nube de zancudos.

El lugar debe ser bien escogido de acuerdo con el carácter íntimo de cada ceremonia: un bosque misterioso, una playa infinita, una cumbre solitaria, el ambiente recogido cerca de un río, etc. Siendo recomendable que sea cercano del lugar de campamento.

En el caso de realizar la ceremonia en el local o en algún otro lugar cerrado, se debe lograr una ambientación lo más adecuada posible: limpieza y orden, un decorado sencillo y de buen gusto.

Lo que sí queremos recalcar es que nuestras ceremonias no deben llevarse a cabo sobre un escenario. Son actos de vida reales, y no meras representaciones.

- Natural

Toda ceremonia debe ser la expresión sencilla de una idea bella. Quien la tiene la debe decir con verdadera naturalidad, ajustando las palabras, gestos y signos a la realidad vivida en el corazón y la mente de nuestros scouts. Hay que saber guardar las proporciones y no caer en excesos de ninguna especie, pues se corre el riesgo de transformar todo en una desfiguración mentirosa de una idea bella. Por lo tanto,

- No usemos símbolos que únicamente el dirigente comprende. Pidamos sólo los gestos que los scouts puedan hacer con espontaneidad.

- No utilicemos gestos teatrales, posturas rígidas, maniobras de parada, mandos secos y fríos, voces artificialmente roncas o profundas, vocabulario rebuscado, inspirado en otras circunstancias, etc.

- El scout no debe perder su sonrisa. Por lo mismo, el dirigente hablará de manera cálida y comunicativa. Lo ideal es que los scouts estén en la formación en postura correcta, pero cómodas y sonrientes. Sepamos ser serios, sin llegar a ponernos tristes, graves o trágicos. Una ceremonia no es suspensión de la vitalidad juvenil; al contrario, es más bien la expresión vigorosa de la misma.

(Basado en el documento "CEREMONIAL. Criterios generales de la Asociación", de Guido Blanchette)

Momentos básicos dentro de cada ceremonia

- La introducción o motivación

Con breves palabras, se crea el ambiente para iniciar la ceremonia. Su función es dar a conocer a todos los participantes lo que sucederá en la ceremonia y cuál es la importancia de ésta para la vida de la Tropa. Esta parte es responsabilidad del equipo de dirigentes.

- La participación del scout

Este es el punto central de la ceremonia. Aquí el scout se transforma en el actor principal y estará al centro de la Tropa. Tiene su papel claro y preparado, por lo que lo desarrollará lo mejor posible, con la ayuda de sus dirigentes.

- La participación de la Tropa

La Unidad completa tiene una participación importante en el desarrollo de la ceremonia.

Según sea el tipo de ceremonia, el resto de la Tropa puede hacer el saludo, despedirse, cantar, aplaudir, etc.

Esta participación masiva hace que todos se sientan partícipes e integrados al momento, reforzando el espíritu de grupo, ya que todos son parte importante del avance o logro alcanzado. También permite que el scout se sienta apoyado y a la vez reconocido por todos.

- La finalización

Debe ser clara y marcada. La finalización da por terminada la participación del scout, pues a partir de ese momento se integra nuevamente a la Tropa o a una nueva Unidad.

Se puede terminar con el grito de la Tropa, su himno, la Oración Scout, etc.

Todo dependerá del momento y de lo que cada Tropa determine. Lo importante es que haya un final establecido para cada uno de los tipos de ceremonia y que éste sea característico de la misma.

Ceremonias en la TROPA

Las ceremonias de la Tropa son seis:

1. Paso de Manada a Tropa
2. Promesa
3. Entrega de Etapas
4. Entrega de Especialidades
5. Investidura de Guía y Subguía
6. Paso de Tropa a Avanzada

A continuación señalamos sus estructuras generales. Sobre la base de dicha estructura, cada equipo de dirigentes diseñará la ceremonia que vaya más acorde con su Unidad.

1. PASO DE MANADA A TROPA

Objetivo: Dar la bienvenida al scout que proviene de la Manada, con el fin de integrarlo a la Tropa.

Participantes: La Manada y su equipo de dirigentes. La Tropa y su equipo de dirigentes. Los invitados que ambas Unidades y el lobato estimen convenientes de común acuerdo.

Lugar: De preferencia en un ambiente que permita el contacto con la naturaleza.

Ambientación: En un horario prudente. En un lugar amplio, que permita comodidad y desplazamiento. Con una ornamentación adecuada, más las banderas de ambas Unidades.

Realización: Antes de la ceremonia misma se debe crear el espacio para que el lobato entre en contacto con la Tropa, conozca a las Patrullas y a sus integrantes, para que antes de su paso pueda optar a la Patrulla a la que quiere pasar. Este "acercamiento" es el preámbulo de la ceremonia misma, y debe realizarse por lo menos un mes antes.

Una vez que ambas Unidades están formadas, una frente a otra, a una distancia prudente (10 a 15 metros dependiendo del lugar), el responsable de Manada invita al Lobato a emprender su viaje y lo acompaña hasta la mitad del camino, conversando sobre la alegría que significa para la Manada todo lo entregado por él durante su permanencia en la Unidad. Se despide y el Lobato avanza solo hasta un lugar determinada. El Lobato es entonces recibido por el Jefe de Tropa, quien le da la bienvenida a la Unidad.

Caminan juntos hasta la formación de la Tropa, donde es recibido por el Guía de Patrulla, que lo integra a su Patrulla. Se le puede entregar un presente y la Patrulla realizar su grito. A continuación, el Jefe de Tropa da una bienvenida formal ante la Unidad. Para finalizar se canta una canción adecuada al momento y se hace el grito de Tropa. Luego, se retiran del lugar.

Frecuencia: Estará determinada por las necesidades de la Manada, en acuerdo con el equipo de dirigentes de Tropa.

Criterios

- La ceremonia debe ser preparada por los equipos de dirigentes de las dos Unidades involucradas y con la debida anticipación.
- El paso no debe ser una sorpresa para el protagonista ni para la Tropa, menos para la Patrulla que lo recibirá.
- El traspaso debe ser con alegría. Significa crecimiento.
- La bienvenida a la Tropa debe ser alegre, cálida y constituir una experiencia positiva.

2. PROMESA

Objetivo: Formalizar el deseo del scout de asumir el compromiso personal que implica la promesa.

Participantes: Toda la Tropa y el equipo de dirigentes. Los invitados que el scout, de común acuerdo con el equipo de dirigentes, estime conveniente.

Lugar: Preferentemente en contacto con la naturaleza, donde se privilegie un ambiente adecuado para la importancia que la ceremonia requiere.

Ambientación: Colocar las banderas en los lugares adecuados (La Promesa Scout se hace sobre la bandera de Tropa. Faltando ésta, podría servir la bandera institucional o la de la Rama Scout. En ningún caso se puede hacer la Promesa sobre la bandera nacional, pues ésta domina toda la ceremonia desde un lugar de honor, en lo alto de un mástil o en otro lugar elevado.)

Disponer de la insignia de Promesa para el scout.

Realización: Una vez reunida la Tropa en el lugar preparado con antelación, El Jefe de Tropa motiva la participación de todos los scouts en la ceremonia, poniendo énfasis en el significado del compromiso personal y voluntario que hará el scout frente a la Unidad.

Luego, se puede invitar a la Tropa a decir la Oración Scout. Posteriormente, un guardián de la leyenda inicia el himno de la Rama Scout.

Sólo entonces el Jefe de Tropa pregunta al Guía de Patrulla correspondiente quién asumirá su compromiso. El Guía de Patrulla nombra al scout y éste avanza hacia el equipo de dirigentes, donde se produce un diálogo natural, que facilite la adquisición del compromiso.

A continuación, el Jefe de Tropa le solicita que extienda la mano izquierda sobre la bandera de la Tropa, que con la derecha haga el saludo scout y que diga el texto de la Promesa. (El Jefe de Tropa debe estar

atento a cualquier olvido o equivocación del scout, para colaborarle si es necesario.)

Entonces, el Jefe de Tropa prende con un alfiler la insignia de Promesa en la camisa del scout, en el lugar correspondiente y junto con todo el equipo de dirigentes lo felicita.

El scout se integra a su Patrulla y realizan su grito. Finalmente, la Unidad entona con alegría el Himno de la Promesa y se da por finalizada la ceremonia.

Criterios

- Previo al momento de la ceremonia, el scout tendrá un tiempo para reflexionar sobre la Ley y su postura frente a ella y sobre todo, analizar lo que significa comprometerse a hacer lo máximo posible por cumplirla, conocido como VELA DE ARMAS. La duración de este momento quedará a criterio del equipo de dirigentes, de acuerdo con el scout. Sin embargo, se sugiere que no sobrepase los 60 minutos. El momento de reflexión es individual, pero con el apoyo esporádico del equipo de dirigentes. Puede ser el mismo día de la ceremonia o la noche anterior.
- Es importante que cada scout tenga su ceremonia individual de Promesa.
- Es recomendable que durante el diálogo previo al compromiso, se resalten las cualidades y valores que posee el scout, los que le servirán en la vivencia de la Ley y la Promesa.
- La ceremonia se lleva a cabo frente a toda la Tropa.
- El espacio entre el scout que se va a comprometer y el resto de los scouts debe ser pequeño, para que sea una ceremonia íntima, donde todos escuchen lo que se dice.

3. ENTREGA DE ETAPAS

Objetivo: Dar inicio a la vivencia de una etapa de progresión.

Participantes: La Tropa y el equipo de dirigentes

Lugar: Preferentemente en contacto con la naturaleza, donde se privilegie un ambiente adecuado para la importancia que la ceremonia requiere.

Ambientación: Preparar con antelación la bandera de la Rama y la de Unidad.

Contar con las insignias de progresión necesarias para la ceremonia y con un recuerdo de la etapa lograda.

Realización: La Tropa se reúne en el lugar previamente preparado. Un guardián de la leyenda invita a iniciar la ceremonia con un canto apropiado.

Luego, el Jefe de Tropa motiva la ceremonia resaltando que el logro o inicio de una etapa de progresión por parte de alguna integrante de la Tropa va siempre en beneficio del crecimiento de toda la Unidad. A continuación, hará entrega de la insignia de la etapa que comienza a vivir.

Para finalizar, el scout se integra a su Patrulla y realizan su grito y un canto final.

Frecuencia

Cada vez que la progresión de los scouts lo requiera.

4. ENTREGA DE ESPECIALIDADES

Objetivo: Celebrar el término del trabajo de una Especialidad.

Participantes: La Tropa y el equipo de dirigentes

Lugar: Preferentemente en contacto con la naturaleza, donde se privilegie un ambiente adecuado para la importancia que la ceremonia requiere.

Ambientación: Preparar con antelación la bandera de la Rama y la de Unidad. Contar con las insignias o distintivos de Especialidades necesarias para la ceremonia.

Realización: La Tropa se reúne en el lugar previamente preparado. Un guardián de la leyenda invita a iniciar la ceremonia con un canto apropiado.

A continuación, se hará entrega al scout de la especialidad lograda.

Para finalizar, el scout se integra a su Patrulla y realizan su grito y un canto final.

Frecuencia: Cada vez que se cumpla un proceso de trabajo con alguna especialidad.

5. INVESTIDURA DE GUIA Y SUBGUIA DE PATRULLA

Objetivo: Oficializar públicamente los cargos de Guía y Subguía de Patrulla.

Participantes: La Tropa y el equipo de dirigentes.

Lugar: Preferentemente en contacto con la naturaleza, donde se privilegie un ambiente adecuado para la importancia que la ceremonia requiere.

Ambientación: Tener preparada la bandera de la Rama y la de Unidad, las cintas de cargo color verde y el báculo con el tótem de la Patrulla respectiva.

Realización: Se reúne la Tropa en el lugar asignado.

El Jefe de Tropa motiva la ceremonia con una breve reflexión sobre la responsabilidad colectiva de la Patrulla al elegir a su futuro Guía de Patrulla y el compromiso de apoyarlo mientras ejerza su cargo.

A continuación, el Jefe de Tropa llama al Guía y Subguía que serán investidos y reflexiona con ellos sobre la misión que deberán cumplir respectivamente.

Les entrega el báculo con el tótem y los invita a manifestar espontánea e individualmente el compromiso que han asumido libremente.

Luego, les entrega las cintas de cargo y se da por finalizada la ceremonia con un canto apropiado y los gritos de las Patrulla que componen la Tropa.

Frecuencia: Cada vez que sea necesario.

Criterios:

- Es conveniente investir a los Guías y Subguías lo más pronto posible después de su elección.

6. PASO DE LA TROPA A LA AVANZADA DE PIONEROS

Objetivo: Despedir adecuadamente al scout que ha culminado su proceso dentro de la Tropa.

Participantes: La Tropa y el equipo de dirigentes. La Avanzada de Pioneros y el equipo de Dirigentes.

Lugar: Un espacio amplio, que permita un desplazamiento fácil de los participantes de la ceremonia.

Preferentemente al aire libre, en naturaleza.

Ambientación: Antes de la ceremonia se debe crear el espacio para que el scout entre en contacto con la avanzada y conozca a sus integrantes. Recomendamos establecer este primer acercamiento por lo menos un mes antes del paso.

Tener demarcado el camino por recorrer. Contar con las banderas de ambas Unidades y con un recuerdo para el scout que deja la Unidad.

Realización: Se reúne la Tropa en el lugar preparado. El Jefe de Tropa motiva la participación de la Unidad, haciendo notar la importancia de esta ceremonia en la progresión del scout y de toda la Tropa en general y poniendo énfasis en la continuidad de la progresión. A continuación se resaltarán los valores personales del scout y se le entrega un recuerdo.

El scout se despide de su Patrulla con alegría, hace por última vez el grito de Patrulla, se despide del equipo de dirigentes e inicia su camino hacia la Avanzada.

Poco antes de llegar al lugar donde se encuentra la Avanzada de Pioneros, el responsable de la Avanzada sale a recibirlo, dándose inicio a la bienvenida del nuevo integrante a la Unidad. Mientras el joven se desplaza, la Tropa entona una canción alegre, que dé realce a este momento.

Frecuencia: Cuando el desarrollo de los scouts así lo exija, pero no más de dos o tres veces al año.

Criterios

- Esta ceremonia debe ser preparada por los equipos de ambas Unidades
- Si la ceremonia se realiza en campamento, el scout se retira con todas sus pertenencias.

Momentos Tradicionales

En la vida de las Patrullas pueden darse momentos que, dada la importancia para los niños y jóvenes, se comienzan a mantener en el tiempo y por ende pasan a ser parte de las actividades de estas, conocidas como "Tradiciones de Patrulla".

Ejemplo de esto son bienvenidas a los scouts, celebraciones de algún logro de la Patrulla, aniversarios, etc.

Los criterios para la realización de estas actividades son:

1. SIEMPRE deben ser informadas y visadas por el Consejo de Tropa
2. Deberá ser supervisada por un dirigente de la Tropa
3. Estas actividades deben ser realizadas antes del horario de Silencio

04 Marco Simbólico

El Marco Simbólico se entiende como el contexto en que se desarrolla la vida de la Unidad. Es el vocabulario, símbolos y elementos propios para el desarrollo de sus actividades.

Lo constituyen todos aquellos elementos que permiten reforzar nuestra respuesta educativa, de manera que podamos desarrollar un programa realmente atractivo y estimulante. De esta manera se facilita el sentido universal y de pertenencia al Movimiento. Sin embargo, la existencia de los elementos del Marco Simbólico sólo se justifica en la medida en que éstos contribuyan a nuestra labor educativa y tengan sentido para quienes los utilizan.

En la Rama Scout, el énfasis o elemento motivador es la aventura, el desafío y el descubrimiento, por ser características propias de la edad que viven los scouts. Es tarea del equipo de dirigentes permitir que los jóvenes vivan esta aventura, afronten sus desafíos y descubran nuevas cosas cada día.

El Marco Simbólico de la Rama Scout esta compuesto por los siguientes elementos:

a. LEMA DE LA RAMA

"Siempre listo"

BP en su mensaje final nos dijo "Estén siempre listos, en esa forma podrán gozar una vida feliz y morir felices, vivan siempre su promesa, aun que hayan dejado de ser muchachos". En este lema, nuestro lema, quería decir que estuviéramos siempre preparados y dispuestos para servir y ser mejor. Es una actitud permanente, constante y activa en nuestras vidas.

b. ORACION DE LA RAMA

Señor,
enséñame a ser generoso,
a servirte como lo mereces,
a dar sin medida,
a combatir sin miedo a que me hieran,
a trabajar sin descanso
y a no buscar otra recompensa
que la de saber que hago tu voluntad.
Así sea.

Nuestra oración tiene un sentido universal o sea que no es para una religión específica, es un reflejo de nuestra esencia espiritual, de lo que somos los scouts.

c. SIMBOLOS, SIGNOS Y GESTOS

• Flor de Lis

Es el símbolo mundial de los scouts. Se usaba antiguamente en los mapas para señalar el norte. Se escogió como insignia mundial del Movimiento para recordarle a los scouts que deben ser fieles y confiables como una brújula, mantener su ideal y mostrar a otros el camino. Sus tres hojas simbolizan los desafíos para una vida mejor: la relación con Dios; la relación consigo mismo; y la relación con los demás. Las dos estrellas simbolizan la Promesa y la Ley. El círculo que rodea la flor de lis es una cuerda que termina en un nudo llano, representando la unidad y la hermandad de nuestro Movimiento en todo el mundo.

• Saludo Scout



Se hace levantando la mano derecha a la altura del hombro, con la palma vuelta hacia el frente, el pulgar sobre el meñique (simbolizando que el más fuerte protege al más débil) y los otros tres dedos extendidos señalando hacia arriba, para simbolizar los tres principios del Movimiento.



El saludo lo puede hacer cualquier scout dentro de la tropa. No se requiere antigüedad ni haber hecho la Promesa para utilizarlo, porque es un signo de identificación entre los integrantes de la Unidad, la Rama y el Movimiento.

El saludo se utiliza en las ceremonias o momentos solemnes de la tropa, por ejemplo, al izar las banderas.

- **Apretón de mano izquierda**

Baden Powell instituyó el saludo con la mano izquierda, como una manera de reconocerse entre miembros del Movimiento. Su origen, según le relataron al Fundador en África Occidental, está lleno de simbolismo. Cuentan que dos tribus hostiles decidieron hacer la paz. Como muestra concreta de ello, arrojaron al suelo sus escudos, que llevaban en la mano izquierda, e indefensos, en señal de confianza y amistad, se acercaron para saludarse con la mano izquierda extendida.

- **Color**

El color de la Rama Scout es el verde. Simboliza la naturaleza y el aire libre, ambientes ideales para el desarrollo de la vida de los Scouts.

- **Bandera**

La Bandera de la Rama Scout consiste en un rectángulo de género de color verde, en una proporción de 2 es a 3. En el centro se ubica la flor de lis que representa a la Rama, en color blanco, con la cuerda que la rodea del mismo color, que termina en un nudo llano.

Se utiliza en ceremonias, campamentos y en las actividades que se considere apropiado.

- **Himno**

"Avanzan las Patrullas"

I. Avanzan las Patrullas,
a lo lejos, adelante.
Avanzan las Patrullas
al toque del tambor. ¡Adelante!

Coro:

Juntos escalemos la montaña altiva,
juntos escalemos el picacho azul.
Sólo los halcones sobre nuestras frentes
giran majestuosos en el cielo azul.

II. Con el morral al hombro,
a lo lejos, adelante.
Con el morral al hombro
la Tropa ya partió. ¡Adelante!

III. Descubre el campamento,
a lo lejos, adelante.
Descubre el campamento
el humo del fogón. ¡Adelante!

IV. Las carpas se divisan,
a lo lejos, adelante.
Las carpas se divisan
bruñidas por el sol. ¡Adelante!

Fue elegido como himno oficial de la Rama porque es una de las canciones más tradicionales y de mayor difusión entre los scouts del país.

Con relación al Marco Simbólico de la Unidad y la Patrulla, queremos señalarles que todo lo que aporte

al desarrollo de los muchachos debe ser considerado como parte de estos, ya que el valor educativo que se refleje en dichos elementos nos dará como resultado el Marco Simbólico deseado.

Aquí te entregamos algunos elementos como guía:

De la Unidad

- **Nombre**

Debe tener un sentido y significado educativo. En caso de escoger un personaje, no debe llevar el nombre de una persona viva.

- **Bandera**

Su diseño queda a criterio y gusto de cada tropa. Sin embargo, si alguna tropa deseara utilizar la bandera de la Rama como bandera de la Unidad, bastará con agregar al diseño original el nombre de la tropa en el extremo superior derecho. Esto último se sugiere para mantener el equilibrio estético del diseño.

- **Grito**

El sentido de pertenencia, de identificación e integración de los scouts con su tropa se manifiesta ante los demás con el grito de la Unidad. Debe ser creado por los niños y reforzar un valor presente en la Ley o en el lema de la Rama.

Se utiliza para hacer sentir la presencia de la tropa, ya sea en ceremonias u otros momentos.



Se sugiere que los gritos sean cortos, con una modulación clara y en un tono que no dañe ni afecte las cuerdas vocales de los miembros de la tropa.

De la Patrulla

- **Grito**

Es la manera en que las patrullas expresan su lema y manifiestan en forma audible su presencia. El Grito de Patrulla representa el sentido de pertenencia, de identificación y de integración de los scouts con su patrulla. Debe ser creado por los niños y puede reforzar un valor presente en la Ley o en el lema de la Patrulla, o una cualidad positiva del animal que los representa.



Se sugiere que los gritos sean cortos, con una modulación clara y en un tono que no dañe ni afecte las cuerdas vocales de los miembros de la Patrulla.

- **Tally**

Es el cuaderno donde la patrulla anota todas sus experiencias, para que sus futuras generaciones puedan aprender de los errores y aciertos vividos por integrantes anteriores. En él se registran los sucesos más importantes de la patrulla, por ejemplo, la fecha de la Promesa de sus integrantes, la elección del Guía de Patrulla, los campamentos, las anécdotas, etc. Es muy importante que todos los integrantes de la patrulla puedan escribir y leer en el Tally.

- **Escudo**

Antiguamente el escudo correspondía a un arma defensiva que se llevaba en el brazo izquierdo, para cubrirse y resguardarse de las ofensivas. Las patrullas pueden contar con un escudo de armas, consistente en una superficie en que se pintan las figuras representativas de la patrulla, por ejemplo, la silueta del animal símbolo. Se puede dibujar en el baúl, en un trozo de madera, en un cuadro, en la puerta del rincón de patrulla, etc.

- **Himno**

Es una canción creada por la patrulla que resalta valores de la Ley y las cualidades del animal que les sirve de tótem. Esta puede cantarse en momentos propios de la Patrulla, tales como ceremonias, después de alguna reflexión, etc.

- **Rincón**

Es el lugar donde se reúne la Patrulla. No es necesariamente un local, sino más bien el espacio propio de la Patrulla, donde se reúnen, donde desarrollan sus actividades, y al que debe dársele una ambientación especial.

- **Tótem**

Es el animal o ave que la Patrulla ha elegido como nombre. Se recomienda que éste habite en nuestro país. El conocer su manera de vivir y sus cualidades, así como el compartir su nombre, da un sentido de pertenencia de los muchachos a la patrulla.

En caso que en alguna Tropa existan Patrullas con los nombres de las aves representativas de las Etapas de Progresión (Cernícalo, Halcón, Águila o Cóndor) éstas se deben mantener. En caso contrario, si no existen, se sugiere que no se funden patrullas con estos nombres para evitar confusiones y para darle mayor fuerza al significado de las etapas. Es por esta razón que no se señalan colores para estas aves.

Por razones de índole educativa, no corresponde colocar a las patrullas nombres de tiras cómicas, conjuntos musicales, personajes de la televisión u otros.

- **Banderín**

Es un trozo de género donde se representa la silueta del tótem de patrulla y el nombre respectivo, el que se coloca en el báculo. Tiene generalmente un diseño triangular en que se utilizan los colores de la patrulla.

- **Báculo**

Es un palo de coligue u otra madera delgada, de aproximadamente 170 cm, tallado o adornado con cuerdas u otros elementos (ojala se pueda evitar el uso de pieles naturales), el que lleva en su extremo superior el banderín de patrulla. Debe existir un solo báculo por patrulla y no debe presentar peligro alguno para las personas. Esto implica que en lo posible no debe tener punta metálica, cuernos, huesos, estrellas metálicas, etc.

d. MODELO DE VIDA DE LA RAMA SCOUT

Jorge, Patrono de los Scouts

Jorge, nació en Lydda, Grecia, 300 años A.c. Fue soldado en las filas del Emperador Romano, Diocleciano y llegó a ocupar un alto puesto militar. En el transcurso de su carrera, viajó por todo el Imperio Romano incluso Gran Bretaña.

Mientras estuvo en Gran Bretaña, en York, Jorge hizo amistad con un joven que más tarde fue el Emperador Romano Constantino.

Como practicante de la fe cristiana, Jorge inspira a mucha gente a pesar de la impopularidad del cristianismo en aquellos tiempos. Cuando el emperador intensifica la persecución de los cristianos, Jorge regresó a Roma, se entrevistó con él y le hizo profesión de su fe deliberadamente, renunciando a su puesto en el ejército romano.

Inmediatamente fue arrestado y después de ser torturado murió en Nicomedia el 23 de Acril del año 303 D.c.

Cuando el amigo de Jorge el emperador Constantino, fue el primer soberano cristiano de Roma, le erigió un memorial en Lydda y decreto que su amigo debería ser conocido como "San Jorge", el campeón de la fe cristiana.

Otras leyendas acerca de Jorge se han hecho populares siendo la más conocida la de su lucha contra el dragón según la tradición, un dragón estaba desolado, una comarca alrededor de Silena, una ciudad pagana, envenenando el aire con su aliento. El rey del país ofreció un cordero cada día al dragón si les dejaba en paz y por algún tiempo todo marchó bien. Pero pronto se acabaron los corderos y el dragón comenzó a emponzoñar el aire de nuevo.

El pueblo ofreció enviarle cada día a uno de sus hijos si quería dejarles y planearon sortear

grupos de ellos para ver a quien correspondía ir. Cuando se sorteo el primer lote, la hija de él fue seleccionada para el sacrificio. Esta fue llevada hasta la cueva del dragón y abandonada para que fuera devorada. Cuando ella esperaba verlo, oyó que se aproximaba un caballo y montado en él apareció un caballero cubierto con su armadura, llevando una cruz roja en su escudo. Pues adivinen quien era....

Era Jorge quien al ver aproximarse al dragón hizo la señal de la cruz y lo atacó, hiriéndole en la cabeza con su lanza. Entonces subió a la princesa a su caballo y regresó con ella y el dragón a la ciudad.

Cuando el pueblo se reunió para ver lo que había ocurrido, Jorge sacó su espada y cortó la cabeza del dragón.

La gente de Silena se regocijó y cuando Jorge apeló a ellos para convertirlos al cristianismo, se bautizaron inmediatamente.

El rey Arturo de la gran Bretaña estableció la orden de los caballeros de la mesa redonda y eligió a Jorge como su santo patrón. Las virtudes de honor, valor, y caballerosidad que simboliza San Jorge fueron las bases para su código del cual se tomaron los artículos de la Ley Scouts.

Baden Powell eligió a Jorge como patrono de los scouts de todo el mundo y dijo:
...*"San Jorge fue el prototipo de lo que debiera ser un scout"*.

Esto quiere decir, que cuando se enfrenta ante una dificultad o peligro, por grande que parezca, incluso en forma de dragón, no le evita ni temiera, sino que ira hacia él con toda energía y lo colocara sobre su caballo. Aunque inadecuadamente armado, provisto solamente de una lanza cargo contra el dragón, hizo lo que de él dependía y tuvo éxito al vencer una dificultad que nadie se atrevía a atacar.

Esa es exactamente la manera en que un scout debe enfrentarse a una dificultad o peligro, por grande o temible que parezca o por mal equipado que pueda encontrarse.

e. UNIFORME

La finalidad del uniforme es contribuir a la formación y al fortalecimiento del sentido de pertenencia en la unidad, entre los miembros del Grupo y entre los miembros del Movimiento en general, tanto a nivel nacional como internacional.

"La indumentaria Scout, por su uniforme, constituye un lazo más de hermandad entre los muchachos de todo el mundo." Baden Powell

El uniforme de Scouts y dirigentes de Tropa corresponde al uniforme oficial que la Asociación de Guías y Scouts de Chile establece para la Rama Scout.

Indumentaria

- Camisa gris perla, con dos bolsillos tapados, con o sin cuello, manga larga o corta.
- Pantalón azul, corto o largo.
- Suéter o chaleco azul marino.
- Pañolín de Grupo o de cargo.

Sobre el Pañolín o Pañoleta

El pañolín es un trozo de género triangular, generalmente con cintas de colores específicos para cada Grupo en sus orillas o lados más cortos, que lo identifica y diferencia de otros Grupos. El pañolín es uno de los elementos más característicos y representativos del uniforme scout, y por lo tanto es obligatorio su uso para todos los miembros de la Unidad.

El uso del pañolín no depende de la realización de la Promesa. Es simplemente un símbolo que permite distinguir el Grupo al que pertenece un muchacho.

Existen también los pañolines de juego, pero estos sólo son utilizados para diferenciar las Patrullas en determinados juegos o actividades. **No constituyen parte del uniforme de los scouts.**

Insignias comunes para scouts y dirigentes

- Insignia Institucional: se ubica en el centro del bolsillo izquierdo de la camisa.
- Insignia "Guías y Scouts de Chile": se porta sobre el bolsillo de la camisa.
- Insignia de Registro anual: se ubica sobre el bolsillo izquierdo de la camisa.
- Insignia de distrito: se coloca en la manga derecha de la camisa, a 2 cm bajo la costura del hombro.
- Insignia de Grupo: se ubica en la manga derecha, a un cm bajo la insignia de Distrito.
- Insignias de actividades distritales, zonales, nacionales o internacionales: se colocan sobre el bolsillo derecho de la camisa y sobre la insignia "Guías y Scouts de Chile". Esta se podrá usar un mes antes de la actividad y hasta dos meses después de realizada ésta.

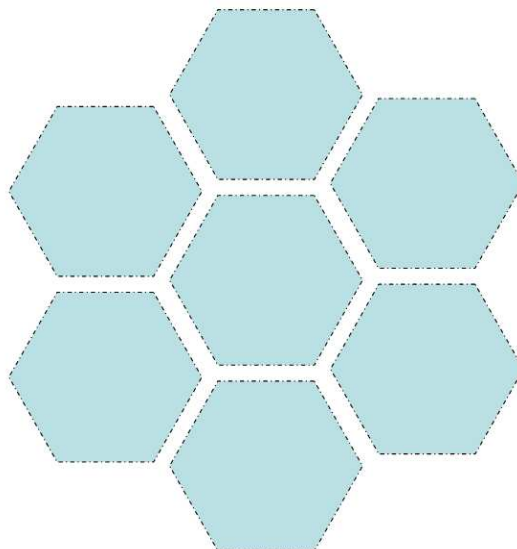
Insignias y distintivos para scouts

- Insignia de Progresión: se coloca a 2 cm bajo la costura del hombro izquierdo.
- Insignia de Promesa: se ubica al centro del bolsillo derecho de la camisa. Su diseño contiene la flor de lis, símbolo mundial de los scouts.
- Insignias de Especialidad: se colocan a 2 cm bajo la insignia de progresión.

La propuesta incluye el hecho de que el diseño de las insignias se vaya alimentando caso a caso, a partir de la iniciativa de los niños / jóvenes, considerando la propuesta contenida en el capítulo de Programa.

De esta manera se propone modificar la norma complementaria que hace alusión al número máximo de insignias de especialidades que puede usar el niño (3). De esta forma, la propuesta incluye insignias hexagonales y que se puedan usar hasta un máximo de 8.

Propuesta forma insignias de especialidades



- Cintas de Patrulla: distinguen a los scouts que pertenecen a una misma patrulla. Consiste en dos cintas de 10 cm de largo, una de cada color de la patrulla, dobladas y tomadas por una argolla o costura que permite colocarla en el hombro izquierdo de la camisa.
- Insignia de Patrulla: si una patrulla lo desea, sus integrantes pueden confeccionarse una insignia de patrulla, la que se ubica a 1 cm bajo la insignia de Grupo.
- Insignia Mundial de Conservación: se obtiene al realizar una actividad de conservación de la naturaleza y cuidado del medio ambiente. Se coloca a 1 cm bajo las insignias de especialidades.
- Distintivos de cargo:
 - El Subguía de Patrulla lleva una cinta verde de 10 cm de largo por 1,5 cm de ancho, colocada verticalmente sobre el bolsillo izquierdo de la camisa, al lado derecho de la insignia Institucional.
 - El Guía de Patrulla lleva dos cintas verdes de 10 cm de largo por 1,5 cm de ancho sobre el bolsillo izquierdo de la camisa, en sentido vertical, una a cada lado de la insignia Institucional.
 - El Guía de Guías lleva tres cintas verdes de 10 cm de largo por 1,5 cm de ancho sobre el bolsillo izquierdo de la camisa, una a cada lado y la tercera al centro con la insignia Institucional sobrepuesta.
 - El Presidente de la Corte de Honor lleva la insignia en la solapa del bolsillo izquierdo de la camisa. La insignia posee una flor de lis verde en un fondo blanco rodeada de un ribete de color verde. Una vez dejado el cargo el scout deberá sacarse la insignia.



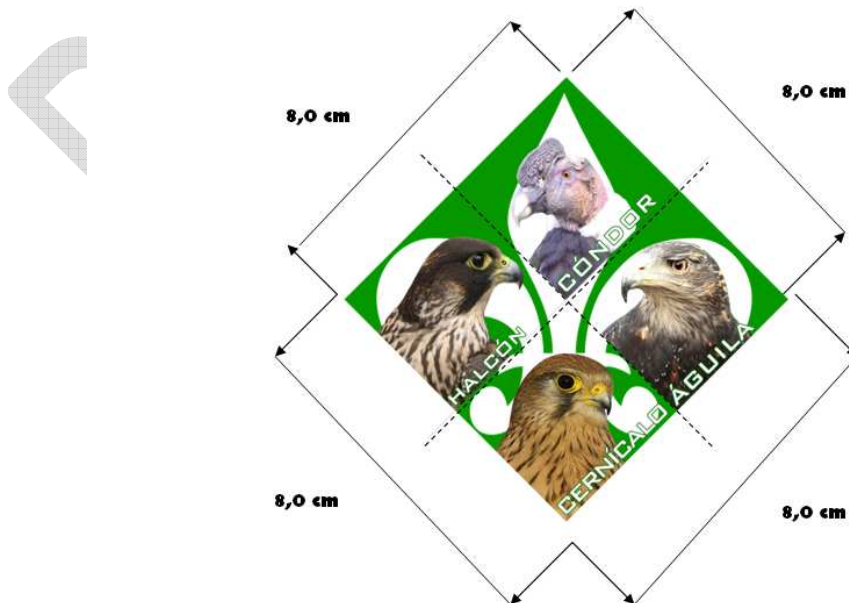
Sobre las Insignias de etapas de Progresión

Las insignias de Progresión son cuatro insignias que corresponden a las cuatro etapas de progresión, es decir, **Cernícalo**, **Halcón**, **Águila** y **Cóndor**.

Son cuadradas y de género, que en su conjunto forman una flor de lis y representan la progresión que han tenido a lo largo de su vida en la tropa. Su diseño representa a cada una de las aves que simboliza, sobre un fondo de color verde.



Todas las insignias tienen las siguientes medidas:
Rombo de 4.0 centímetros.



Estas insignias deben entregarse al scout al comenzar a vivir la etapa respectiva y de una a la vez, ya que la insignia no constituye un premio a una etapa cumplida, sino que es un símbolo externo que indica el momento que el muchacho está viviendo. Cuando la última etapa haya sido completada, se podrá entregar un estímulo especial que testimonie el esfuerzo y el camino recorrido por el scout en la tropa.

Cada Scout usará las insignias de progresión que haya recibido en su ceremonia de etapas, es decir, si un scout entra a una edad que le corresponde etapa Águila al pasar a la rama mayor tendrá en su camisa solamente la insignia Águila y Cóndor. Como ya se señaló, se ubica en la manga izquierda de la camisa, a dos cm bajo la costura del hombro.

Consideraciones generales

- Los dirigentes de tropa **no pueden** llevar en su uniforme insignias o distintivos propios de los scouts.
 - La utilización correcta del uniforme es responsabilidad de los miembros activos y colaboradores a cargo de las actividades de los jóvenes. Por lo tanto, son ellos quienes deben **dar el ejemplo en su uso**.
 - Cualquier otro distintivo o elemento adicional en el uniforme no dispuesto en estas normas, no es reglamentario y **su uso no debe ser permitido** por los responsables de las actividades.
- Cabe señalar que existen chalecos, casacas, camisetas, polerones, parcas y gorros que se ofrecen en Camping Scout y que no han sido consideradas como parte del uniforme por razones de costo. Entendiendo que el adecuado uso del uniforme es obligatorio, estas prendas no lo son. El resto de la información sobre el uniforme de nuestra Asociación puede consultarse en las Normas Complementarias relativas al tema, en la que se define con mayor precisión su composición y uso.

CELEBRACIONES

En la Tropa existen dos tipos de celebraciones, típicas de nuestra Rama: las veladas y los fogones.

- **La velada** es una reunión informal, donde alrededor de una lámpara, la Tropa canta espontáneamente, presenta dramatizaciones breves o cuenta chistes. No requiere de gran preparación y dura lo que el ánimo de los participantes indique, sin sobrepasar las dos horas.
- **El fogón**, en cambio, se utiliza para celebrar un momento importante de la Unidad, como por ejemplo, el inicio o término del año, el final del campamento de verano, etc. Debe ser preparado con uno o varios días de anticipación. Se establece un tema central, sobre el cual se basarán las representaciones de las Patrullas. Además, cuenta con un guión o programa que equilibre las diversas representaciones y los tipos de canciones y danzas, partiendo de cantos que motiven a la alegría, pasando por un momento culminante de entusiasmo, para terminar en canciones suaves que inviten al reposo de la noche.

Esta actividad de expresión no debe durar más de 90 minutos.

05 Sistema de Equipos

Otro elemento del Método Scout es el Sistema de Equipos o la pertenencia a pequeños grupos sociales. Se ha comprobado que a través del intercambio entre los iguales se producen mayores efectos positivos en los procesos educativos, sobre todo la definición de la identidad, siendo éste además el espacio ideal para la puesta en práctica de actitudes y conductas en las que deseamos influir como dirigentes, de acuerdo al estilo de vida que propone el Movimiento.

Naturalmente los muchachos están en la búsqueda de una identificación con sus pares, lo que se manifiesta naturalmente en la llamada la edad de la patota, la patrulla responde a esa necesidad, agrupándose naturalmente en grupos sociales elegidos libremente en donde su participación contribuye al logro de un todo social integrado.

Estos grupos de iguales aceleran la socialización, identifican a sus miembros con los objetivos que le son propios, permiten el conocimiento profundo de otras personas y facilitan el aprecio mutuo, la libertad y espontaneidad, creando una atmósfera o espacio educativo privilegiado para crecer y desarrollarse.

El pequeño grupo facilita igualmente el descubrimiento y aceptación de la responsabilidad y prepara para el autocontrol, colaborando en la formación del carácter, en la adquisición de habilidades y en la capacidad de participar, reconociendo sus potencialidades.

EL SISTEMA DE EQUIPOS EN LA RAMA SCOUT

El sistema de equipos en la Rama Scout se refleja en el **Sistema de Patrullas**.

En la patrulla, por ser un "pequeño grupo", de carácter estable y durable en la relación entre sus miembros, con una identidad y con objetivos propios, se favorece el conocimiento profundo de sus integrantes; el aprecio mutuo de unos por otros; el sentimiento de libertad, apoyo y afecto que todos los jóvenes necesitan; y el control social interno ejercido de manera informal.

El sistema de patrullas es entonces una forma organizada y educativa que motiva a cada scout a impulsar su propio desarrollo personal, al sentirse miembro de un grupo reducido, escogido libremente, que posee identidad propia y a llevar a cabo las más profundas aspiraciones del Movimiento, basados en la creencia que es en compañía de sus iguales como se forma al muchacho.

"El objetivo principal del Sistema de Patrullas es dar una verdadera responsabilidad al mayor número posible de muchachos, para desarrollar plenamente sus capacidades".
Baden Powell

La Patrulla

La patrulla es la unidad básica del Movimiento Scout, fundamentada en la creencia y aceptación de que los jóvenes son quienes deben organizar las actividades, que satisfagan sus intereses y que puedan constituir una verdadera contribución a su desarrollo personal.

La Patrulla es un grupo de seis a ocho muchachos, entre 11 y 15 años. Sus integrantes se esfuerzan por vivir la Ley, dando énfasis al desarrollo de los valores en forma personal.

En ella los jóvenes expresan sus inquietudes, gestando así las ideas que motivan el trabajo de la Patrulla y la Unidad

Espíritu de Patrulla

Al decir Espíritu de Patrulla nos referimos al sentido de pertenencia que desarrollan los jóvenes a

su patrulla y a la forma de llevar a cabo las actividades; es el estilo y la fuerza con que impregnan cada una de las cosas que realizan en grupo.

"Es una fuerza interior del grupo que capacita a los miembros de éste, para que cada uno anteponga los intereses del grupo a sus intereses personales."

Roland Phillips

Es decir, el espíritu de patrulla es una disposición moral y una fuerza interior de grupo, manifestada en el ambiente en que se desenvuelven los jóvenes, haciéndolos sentir parte especial de un grupo de iguales. El espíritu de patrulla se manifiesta en las palabras, actos y gestos de cada scout y estimula a que cada uno privilegie los intereses del pequeño grupo por sobre sus intereses personales.

Factores que favorecen el espíritu de patrulla:

- La personalidad del Guía y del Subguía
- Una disciplina libremente establecida
- Una adecuada distribución de funciones
- La sana competencia con otras patrullas
- La posesión de bienes propios y comunes
- La vida de patrulla
- Los intereses compartidos
- El estilo de trabajo
- Los símbolos o distintivos (lema, grito, canto, etc.)
- Cintas y colores de patrulla

Organización de la Patrulla

En la patrulla es necesario organizar la participación de cada muchacho, en pos de su propio desarrollo, y para esto existe una estructura que facilita el desenvolvimiento sus integrantes.

Como parte de esta estructura podemos mencionar el uso de "cargos", o responsabilidades que cada muchacho adquiere con el fin de satisfacer eventuales necesidades.

Básicamente, existen dos tipos: los cargos permanentes y los cargos ocasionales. Es conveniente que todos estos cargos sean rotativos para darle a todos los jóvenes la oportunidad de aprender y compartir responsabilidades.

Cargos Permanentes

Se entiende por cargos permanentes al desempeño de aquellas funciones que normalmente se cumplen en un período de tiempo relativamente largo (seis meses, un año). Entre ellos están:

• Guía de Patrulla

Como todo grupo humano, la patrulla también tiene necesidad de un líder o Guía de Patrulla, que será elegido entre ellos mismos de acuerdo con ciertas características tales como: responsabilidad, comprensión, iniciativa, organización, creatividad, alegría, autenticidad, etc. También deberá tener claro el sentido de la lealtad y poder reconocer sus posibilidades y limitaciones. Además, debe destacarse por sus valores espirituales, intelectuales y sociales. Es responsabilidad del equipo de dirigentes completar la formación del muchacho escogido como Guía de Patrulla.

El Guía de Patrulla desarrolla un papel de enlace entre la patrulla y el equipo de dirigentes y presenta las inquietudes de su patrulla frente a los diferentes organismos de la tropa. Además, organiza y conduce a su patrulla y a cada uno de sus integrantes, acompañándolos y orientándolos.

Este cargo dura sólo 1 año, pero puede ser reelegido por un periodo.

• Subguía de Patrulla

El Subguía de Patrulla es nombrado por el Guía de Patrulla y colabora en la conducción de la patrulla. Deberá formarse permanentemente para poder reemplazar al Guía de Patrulla cuando se requiera. No asume otro cargo permanente, a menos que sea necesario. El Subguía dura en sus funciones mientras cuente con la confianza del Guía de Patrulla.

Tanto el Guía como el Subguía de Patrulla deben ser capaces de preparar y dirigir actividades y reuniones atractivas y bien organizadas, por lo que es labor del equipo de dirigentes capacitarlos para estas funciones.

"El Jefe de Patrulla que ha tenido éxito con su patrulla, tiene todas las posibilidades de tener éxito en su vida cuando salga a conocer el mundo".

Baden Powell

Tanto el guía como el subguía de patrulla asumen la función de representar a sus patrullas en los organismos de participación juvenil de la Tropa, a saber; Corte de Honor, Conejo de Tropa y Alta Patrulla.

- **Guardián del Tesoro**

Es el encargado y responsable de los bienes de la Patrulla, hace cobranzas, mantiene un libro de finanzas con los ingresos y gastos de la patrulla. Prepara y se encarga de las campañas financieras, para aportar recursos a la Patrulla. Se preocupa de que se realicen las compras e inversiones de manera adecuada.

- **Guardián de los Secretos**

Es el responsable de registrar las anécdotas y sucesos, en cierto modo la "historia" y los recuerdos que la patrulla atesora en un libro llamado Tally. También es el secretario de la patrulla; lleva un libro de actas con los acuerdos de los Consejos de Patrulla; mantiene la biblioteca, la correspondencia, el álbum fotográfico; avisa y recuerda las fechas de Consejo; guarda y cuida los recuerdos de patrulla. Además, se preocupa del diario mural, el fotolog, la página web y de la revista de patrulla si la hubiere.

- **Guardián de la Naturaleza**

Es el especialista de las técnicas de campismo, participa en la elección del lugar de campamento y diseña sus instalaciones. Se interesa especialmente por el conocimiento y conservación de la naturaleza. Impulsa el respeto por el mundo natural en su patrulla. Es el responsable de las actividades de conservación en su patrulla, siendo una de ellas la obtención de la Insignia Mundial de Conservción.

- **Guardián de la Aventura**

Es el scout creativo, el que siempre busca e inventa cosas nuevas y atractivas para presentar y enseñar a la patrulla. Además es el gran motivador de proyectos concretos como realizaciones de campamentos, salidas y excursiones; reuniones con fines distractivos en la ciudad (veladas, ver películas de aventura y naturaleza, prestar servicios a la comunidad, etc.) El guardián de la aventura además puede colaborar con el guía y subguía de patrulla para coordinar las actividades colectivas que los scouts de la patrulla plantean realizar durante el desarrollo de las especialidades.

- **Guardián de la Leyenda**

Es el encargado de la expresión y le interesa perfeccionarse en ello. Aporta ideas para fogones, veladas, representaciones, etc. Se hace cargo, junto con los otros guardianes de la leyenda de la tropa, de organizar el programa de cantos, danzas y aplausos del fogón de la Unidad.

El equipo de dirigentes debe velar por el valor educativo de la expresión, evitando actitudes grotescas, groseras, poco masculinas o violentas.

- **Guardián de la Salud**

Es el especialista en primeros auxilios y nutrición. Es el encargado de la mantención del botiquín, y de confeccionar un menú equilibrado de acuerdo con las necesidades que exigen las diferentes actividades. Enseña a su patrulla lo elemental en su área. Por ejemplo: vendaje, curaciones, transporte

de heridos, respiración artificial, etc.

Es importante recordar que los cargos de guardianes, si bien son de responsabilidad individual, también deben ser un trabajo en conjunto con los demás integrantes de la patrulla. Debieran tener una duración de 6 meses, con el fin de permitir un cierto grado de especialización. Por ejemplo sería recomendable que cuando un scout cumpla su periodo en un cargo permanente, pueda trabajar una especialidad a fin.

Cargos Ocasionales

Se les llama cargos ocasionales a aquellas funciones que normalmente surgen de las necesidades más cotidianas en la vida en campamento.

Como la realidad de cada campamento es diferente, los cargos ocasionales dependen de las particulares necesidades que se susciten, por ejemplo, cocinero, ayudante de cocina, aguatero, leñador, abastecedor, intendente, ambientador, etc. Pueden existir otros que aquí no se mencionan, pero siempre deben responder a las necesidades reales y prácticas que enfrenten y que un muchacho pueda llevar a cabo.

Es importante que los cargos ocasionales se rotan día a día, **procurando que el Guía y Subguía también puedan asumirlos.**

Es responsabilidad del guía y subguía de patrulla entrenar a sus scouts en las técnicas básicas necesarias para desempeñar eficientemente los cargos ocasionales

Los bienes de Patrulla

Son las pertenencias de la patrulla, que se han reunido a través del tiempo, ya sea por donación o por adquisición. Son un importante factor de unidad, pues cada uno colabora con lo suyo para el servicio de todos.

Las mencionamos en forma especial, ya que contribuyen a la formación de un sentido de identidad con la patrulla, ayudan a la vida en comunidad y al sentimiento de compartir las pertenencias personales con sus compañeros de patrulla, por el bien del grupo.

Es importante la forma en que la patrulla obtiene estos bienes. Algunas alternativas para adquirir sus bienes son el ahorro, el reciclaje y la propia elaboración.

Entre los bienes se cuentan: la carpa, las herramientas, otros materiales, el botiquín, los muebles, los libros, y demás accesorios.

LA TROPA

Es la forma en que se agrupa la Unidad y el estilo de organización que la caracteriza. La estructura de que adopta la tropa permite facilitar y organizar el trabajo de la Unidad, ofrecer a sus integrantes la posibilidad de ejercitar la democracia y vivir la experiencia del encuentro con los demás en armonía e igualdad de condiciones, y contribuir al crecimiento del pequeño grupo en su totalidad.

La Tropa es una Unidad que reúne a un mínimo de dos y un máximo de 4 patrullas. El esquema de una tropa permite un desarrollo adecuado de las actividades de programa, bajo la orientación de un equipo de adultos.

La Tropa acoge a jóvenes entre 11 y 15 años de edad. Puede funcionar con un mínimo de dos patrullas y un máximo de cuatro, de manera que el número de sus integrantes no sea inferior a doce ni exceda de treinta y dos jóvenes.

La vida de la tropa debe estructurarse de tal modo que las actividades puedan llevar a los scouts a responsabilizarse de la pequeña sociedad que forman y desarrollen al mismo tiempo su personalidad.

Las actividades en la tropa deben siempre tener un enfoque educativo.

Sin olvidar la importancia de la vida en patrulla, es necesario recordar que somos parte de una familia, por lo tanto también debemos dedicarle tiempo a la vida de comunidad en la tropa.

En general se establece la relación de 3:1 entre actividades de patrulla y de tropa, esto no significa necesariamente que una tropa deba reunirse una vez cada 4 semanas, sino más bien que en una jornada de actividades de cada 4 actividades 3 deben ser de patrulla y una de tropa.

En estas actividades, se da la oportunidad a los muchachos de desenvolverse en sociedad, donde participan con otros jóvenes con inquietudes y capacidades diferentes.

La tropa debe reunirse periódicamente. Se recomienda que como mínimo realice actividades cada 15 días, pero esto depende de la evolución, necesidades y características de cada tropa.

ORGANISMOS DE PARTICIPACION JUVENIL

Existe una tendencia natural entre las personas a participar en la toma de decisiones y en la gestación de ideas. Esta actitud es una forma más de lograr una identidad propia, y es además otra forma de poner en práctica algunos valores que forman parte del estilo de vida del Movimiento.

Nos referimos a los momentos en que el muchacho participa de manera constructiva en la toma de decisiones, en la reflexión, en la evaluación, y en los diversos momentos que existen en la Patrulla y Unidad para esto.

La participación juvenil en la determinación de decisiones se lleva a cabo en la vida de Consejo. Esta se manifiesta en los organismos existentes en la Rama Scout, los que ofrecen a los scouts la oportunidad de:

- diseñar y organizar eficientemente sus actividades;
- participar en la conducción y gobierno de la patrulla o de la Unidad;
- administrar sus bienes y recursos;
- evaluar sus acciones; y
- analizar y reflexionar sobre la Ley y la Promesa.

En la Rama Scout existen organismos que se refieren a la Unidad y otros a la Patrulla:

• Organismos de Unidad

- Corte de Honor Es el organismo encargado de velar por la vivencia de la Ley y La Promesa en la Tropa.

- Consejo de Tropa Es el organismo de coordinación de la vida de las patrullas, de planificación y operación.

- Alta Patrulla Es el organismo de capacitación de Guías y Subguías de Patrulla.

• Organismos de Patrulla

- Consejo de Patrulla Es el organismo de gobierno y planificación de la Patrulla.

- Consejo de la Tarde Es el organismo de evaluación en torno a la Ley y la Promesa y reflexión.

A continuación detallamos cada uno de ellos.

CORTE DE HONOR

La Corte de Honor existe en la tropa como un organismo de revisión, evaluación y reflexión en torno a la vivencia de la Ley scout, en un marco de sinceridad y profundidad que los jóvenes asumen naturalmente. Es por lo tanto, el **máximo organismo de la tropa**.

Está integrada por todos los Guías y Subguías de Patrulla y por el equipo de dirigentes. Tienen derecho a voto sólo los jóvenes. La preside el **presidente de la Corte de Honor**, el cual es elegido anualmente de entre todos los miembros con derecho a voto, pudiendo ser reelecto. Votan en esta elección todos los Guías y Subguías de Patrulla.

Sus funciones son:

- a. velar por la vivencia de la Ley y de la Promesa;
- b. fijar las líneas y orientaciones del programa de la tropa para el año, respecto a temas valóricos;
- c. evaluar el programa del año en base a las orientaciones valóricas fijadas en el año;
- d. analizar el comportamiento de los integrantes de la Unidad, para así premiar, estimular o, en caso de acciones inadecuadas o contrarias a los valores de la Ley y la Promesa, orientar al scout para que mejore su comportamiento;
- e. tomar conocimiento de los nuevos promesados;
- f. oficializar los cambios de Guía de Patrulla;
- g. tomar conocimiento y ratificar la vigencia de las tradiciones de patrulla y de la Unidad.

Sus sesiones deben realizarse en un ambiente solemne y formativo, ya que los temas tratados son de máxima importancia en la adquisición de valores. En ausencia del Presidente de la Corte de Honor, dirige la sesión el Guía de Patrulla más antiguo. Puesto que el cargo de presidente de la Corte de Honor no es permanente ni inamovible, debe rotarse anualmente, pudiendo ser reelegido por un sólo período.

Los requisitos para que sesione la Corte de Honor:

- Haber sido avisada a todos sus integrantes con debida anticipación.
- Contar con la presencia de al menos la mitad más uno de sus integrantes con derecho a voto.
- Encontrarse presente el Responsable de Tropa o un Asistente autorizado por él. En la Corte de Honor votan sólo los Guías y los Subguías de Patrulla, **tengan o no Promesa**. Los integrantes del equipo de dirigentes orientan, aportan información adicional y promueven la reflexión.

Se reúne ordinariamente cada tres meses, y extraordinariamente cada vez que sea necesario. La primera sesión es para determinar las orientaciones generales del programa anual y para analizar el nivel de espíritu scout y desarrollo valórico con respecto a la Ley scout en que los scouts se encuentran.

La segunda es para apreciar el desarrollo del espíritu scout a mediados de año y para evaluar la marcha de la Unidad hasta ese momento.

En la tercera corresponde hacer la evaluación final, reconocer los logros merecidos y orientar aquellos comportamientos que presenten problemas.

La cuarta es para dar las líneas generales del campamento de verano.

Además, en estas cuatro sesiones, se deben considerar todos los puntos mencionados en sus funciones.

Los acuerdos de la Corte de Honor quedan en acta, y comprometen a toda la tropa. El secretario será elegido de entre los Guías o Subguías de Patrulla que participan. Es deber de todos guardar reserva de las decisiones, hasta el momento en que el Presidente de la Corte de Honor o el Jefe de Tropa las dé a conocer a quien corresponda.

Características:

- La Corte de Honor se realiza en una sesión solemne, por lo que cada tropa deberá definir un procedimiento especial para comenzarla y terminarla, donde se incluya una reflexión y una oración.
- Se debe asistir con uniforme correcto y el lugar de la sesión debe estar ambientado con los símbolos característicos de nuestro Movimiento, como por ejemplo banderas, báculos de patrulla, etc.
- La Corte de Honor, a través de su Presidente, puede citar a cualquier integrante de la tropa cuando su presencia sea necesaria para aportar antecedentes a la situación que se va a tratar.
- La reunión de la Corte de Honor debiera realizarse en un horario y momento prudente; por ejemplo, no es conveniente realizarla a altas horas de la noche, ni que tenga una duración mayor a una hora.

Tras la elección de un sitio adecuado que permita un buen desarrollo de ésta, considerando por ejemplo la comodidad, resguardo y tranquilidad que los jóvenes requieren, se sugiere

el siguiente procedimiento:

- Conviene reforzar el concepto de solemnidad desde el comienzo de la sesión. Por eso se sugiere que el Presidente de la Corte de Honor sea el primero en ubicarse, seguido de los Guías y Subguías de Patrulla, y finalmente por el equipo de dirigentes.
- Para dar inicio a la sesión, es conveniente llevar a los muchachos a una reflexión que los invite a analizar su trabajo y el de la Corte de Honor, a la luz de los ideales del Movimiento. Estas palabras serán planteadas por el presidente de la Corte o, en su defecto, por el dirigente de Unidad.
- Existe una oración sugerida que puede ser utilizada por los jóvenes para dar un contenido espiritual a la sesión.
- Es bueno en esta etapa que el Presidente de la Corte de Honor invite a los Guías y Subguías de Patrulla a opinar en forma sincera y constructiva, buscando que todos expresen opinión.
- Al terminar la sesión es conveniente que el secretario resuma los acuerdos tomados durante la reunión y se fije o recuerde la fecha de la próxima sesión.

A continuación entregamos la Oración de la Corte de Honor:

"Señor:

danos valor para cambiar lo que podemos cambiar;
serenidad para aceptar lo que no podemos cambiar;
y sobre todo sabiduría,
para distinguir lo uno de lo otro.
Así sea."

CONSEJO DE TROPA

Para dar respuesta a los aspectos de funcionamiento de la Unidad, existe un organismo llamado Consejo de Tropa, que asume las funciones de evaluar, planificar, administrar y coordinar la vida de las patrullas.

El Consejo de Tropa lo conforman los Guías y Subguías de Patrulla y el equipo de dirigentes de tropa.

El Consejo de Tropa es dirigido por el Responsable de Unidad.

Sus funciones son:

- evaluar la marcha de la tropa y de las patrullas;
- informarse de la progresión de cada scout expresada en las actividades colectivas planteadas por los scouts en el consejo de patrulla
- coordinar las actividades de las patrullas y tropa, privilegiando las actividades de patrulla por sobre las de Unidad;
- determinar la fecha y el lugar para las ceremonias de Promesa de aquellos scouts que hayan expresado su deseo de compromiso;
- administrar los recursos y los bienes de la tropa;
- coordinar las actividades y la convivencia entre las patrullas;
- en campamentos, evaluar las actividades del día.

Las decisiones de este Consejo son adoptadas por la mayoría de sus integrantes. Debe sesionar una vez al mes como mínimo.

ALTA PATRULLA

Dando respuesta a las necesidades de capacitación de los jóvenes, existe en la tropa el organismo llamado Alta Patrulla, el que está compuesto por todos los Guías y Subguías de Patrulla y el equipo de dirigentes

La dirige el Guía de la Alta Patrulla o **Guía de Guías**, quien es elegido de entre los Guías y Subguías de Patrulla por el resto de los integrantes, y mantiene el cargo por el período de un año. Generalmente el cargo recae sobre un guía de patrulla. Pero no es privativo que los muchachos elijan a un subguía de patrulla como guía de guías.

El equipo de dirigentes entrega orientaciones y capacita a los integrantes de la Alta Patrulla, evitando a

toda costa asumir la función de "guía de patrulla". Los dirigentes estimulan a los jóvenes en el perfeccionamiento y desarrollo constante y progresivo de habilidades, destrezas, conocimientos y técnicas necesarias, para que puedan traspasarlas posteriormente a los integrantes de sus respectivas patrullas, guiándolas en buena forma y facilitando su conducción.

Normalmente debiera reunirse cada quince días como mínimo, en horarios diferentes a los de las reuniones de Tropa.

Nos parece adecuado dejar en claro que en muchas unidades existe una alta patrulla que actúa como una patrulla más integrada por los guías y subguías, con su grito, báculo tótem, etc, la idea es no confundir el organismos de participación juvenil Alta Patrulla con esta tradición.

Como orientación general se indica que no es conveniente que se realicen actividades de competencia entre la alta patrulla y las otras patrullas, ya que primeramente los guías y subguías deben su condición a la elección hecha por sus patrulleros, y por lo mismo la pertenencia primera es con sus patrullas.

CONSEJO DE PATRULLA

Este organismo responde a las necesidades de evaluación, proyección, y toma de decisiones al interior de la patrulla.

Es dirigido por el Guía de Patrulla y sus acuerdos comprometen a todos los integrantes de la patrulla. Participan y opinan todos sus integrantes y deciden todos, sin importar cuánto tiempo lleven en la patrulla. Entre sus funciones se encuentran las siguientes:

- a. planificar, tomar decisiones, proyectar y evaluar las actividades de la patrulla; especialmente las actividades colectivas planteadas por los scouts en el desarrollo de sus especialidades.
- b. acordar proposiciones para presentar a la Corte de Honor y al Consejo de Unidad;
- c. determinar los cargos permanentes y de acción en la patrulla;
- d. decidir la utilización de los fondos y bienes de la patrulla;
- e. conocer y comentar sobre la progresión de los integrantes de patrulla.

Normalmente debiera sesionar cada quince días, y los acuerdos en él tomados sólo pueden ser revocados por el mismo Consejo.

CONSEJO DE LA TARDE

La finalidad del Consejo de la Tarde es reflexionar en conjunto aspectos, comportamientos y vivencia de la Ley y Promesa, en un ámbito de apertura y fraternidad.

En la ciudad o en el lugar habitual de reuniones es conveniente que se realice por lo menos una vez cada quince días, y en campamento se efectúa al finalizar cada día.

En este Consejo se reflexiona en torno a la Ley y la Promesa. También se evalúa el grado de compromiso y el nivel de desarrollo del espíritu personal y de patrulla. Modera el Guía de Patrulla.

Sus funciones son:

- a. velar por el cumplimiento de la Ley y la Promesa por parte de los integrantes de la patrulla;
- b. analizar, con una actitud positiva, la vida y el trabajo en común de la patrulla;
- c. evaluar los logros, aciertos y los desaciertos de la patrulla y de cada uno de sus integrantes, en particular, frente a las actividades del día y la vivencia de la Ley;
- d. superar las diferencias personales que se produzcan al interior de la patrulla.

06 Programa De Jóvenes

El Programa de Jóvenes se define como “El conjunto de actividades educativas que los jóvenes realizan en su estadía por la Tropa, que se enmarcan en el Método, basadas en los principios y valores que lo inspiran para lograr el Propósito del Movimiento”

Es en el programa donde se ponen en juego todos los elementos del Método Scout, como un todo integrado que satisface las necesidades de los muchachos y plantea desafíos en forma gradual, de acuerdo con su desarrollo evolutivo y tomando en cuenta las seis aéreas de desarrollo (Territorios), dimensiones en que la Asociación de Guías y Scouts de Chile ha dividido al ser humano para efectos educativos.

Aprendizaje y Actividades Educativas

El Aprendizaje lo definiremos como “el proceso de adquirir conocimientos, habilidades, actitudes o valores a través del estudio, la experiencia o la enseñanza” lo fundamental y necesario de entender es que implica siempre un cambio de conducta.

El Aprendizaje en nuestro movimiento está basado en 4 pilares básicos:

- Aprender a saber
- Aprender a ser
- Aprender a conocer
- Aprender a Vivir Juntos

Lo que en su conjunto nos permitirá a Aprender a HACER.

En el Programa existen dos conceptos bases que son necesarios comprender en primer lugar:

Objetivos Educativos (DESAFÍOS)

Los Objetivos Educativos de la Rama Scout, conocidos también como Intermedios, proponen conductas, conocimientos, actitudes o acciones que son deseables de lograr, de acuerdo con los Objetivos Terminales, y que son posibles, según el grado de desarrollo de los scouts.

Algunas características de los Desafíos de la Rama son:

- Proponen el aprendizaje de un determinado contenido (saber), el logro de una actitud (ser) o motivan una acción (saber hacer).
- Refuerzan el comportamiento esperado en los muchachos de acuerdo con su grado de desarrollo.
- Dan continuidad y coherencia al proceso de desarrollo de una Rama a otra, al establecer la progresividad de unos objetivos respectivos de otros.

Sistemas de Actividades (AVENTURAS)

Las conductas propuestas en los Desafíos (Objetivos Educativos) se concretan en los muchachos básicamente a través de la acción, es decir, mediante un conjunto de actividades y las experiencias que ellas suscitan llamadas Aventuras.

La experiencia individual y colectiva (Aprender a Vivir juntos) que cada scout tiene de la aventura es la que permite el logro de los objetivos; en otras palabras, depende de cada muchacho el aprovechamiento de una aventura específica. Nuestra labor como dirigentes es ofrecer una amplia gama de aventuras que suscite experiencias educativas, las que a su vez conduzcan al muchacho hacia el logro de los Desafíos.

Es importante mantener presentes que el sistema de actividades **nace de las necesidades y motivaciones de los mismos muchachos y acorde a su nivel de desarrollo.**

Para lograr que las aventuras atraigan el interés de los scouts y a la vez, les permitan tener experiencias enriquecedoras, éstas deben ser:

- Desafiantes, estimulando a los scout a superarse, pero cuidando de que sus metas estén a su alcance y de acuerdo con su grado de madurez.
- Útiles, permitiendo experiencias que den lugar al perfeccionamiento y aprendizaje efectivo de cada muchacho.
- Recompensantes, produciendo la percepción de haber logrado un provecho o la satisfacción de un anhelo.
- Atractivas, despertando el interés y deseo de realizarlas, ya sea por su agrado, originalidad o compromiso con los valores implícitos en ellas.
- Seguras, diseño de la actividad donde se eliminen los riesgos con un alto énfasis en la prevención.

Áreas de Desarrollo (Territorios)

Para organizar aventuras, es necesario tener presente que varias de ellas pueden conducir al logro de un mismo Desafío. De igual manera, una misma aventura, bien diseñada, posibilita el logro de varios Desafíos (incluso pertenecientes a diferentes TERRITORIOS).

Los territorios son:

1. Corporalidad
2. Creatividad
3. Carácter
4. Sociabilidad
5. Afectividad
6. Espiritualidad

Los objetivos educativos en la rama y en general en todo el movimiento scout, están divididos en estas áreas de desarrollo. Como principio básico, el trabajo con los objetivos y en consecuencia con los Territorios debe poseer los siguientes criterios:

- Se debe diagnosticar su nivel de logro, es decir, los objetivos pueden estar logrados, medianamente logrados o por lograr, por parte de algún muchacho.
- El nivel de logro, esta dado por la experiencia previa, sus intereses y motivaciones, además de su madurez biológica y psicológica para enfrentar los desafíos.
- En el trabajo con los muchacho, es importante tener en cuenta que el nivel de desarrollo de cada una de las áreas debe ser lo más parejo posible en la medida que ejecutamos las actividades dentro del movimiento scout, sin dejar de lado o menospreciar alguna de las áreas propuestas.

Progresión Personal

La progresión personal es el sistema por el cual los muchachos se desarrollan en función a las áreas desarrollo, sus intereses y motivaciones y reforzados por una gran gama de símbolos que permiten mostrarle a sus pares los logros alcanzados producto de su propio trabajo personal.

Para la Rama Scout, la progresión personal se ve plasmada de manera práctica por medio del **SISTEMA DE ESPECIALIDADES**.

Las Especialidades

La Especialidad es el conocimiento y la competencia que posee cada scout sobre determinada materia y esta resulta del conjunto de aventuras personales y colectivas que cada scout realiza, lo que trae como consecuencia, un aprendizaje progresivo en la vida del muchacho. En suma la Especialidad pone en juego un proceso de enseñanza – aprendizaje en refuerzos y desarrollo de competencias, habilidades y destrezas de cada scout.

Por otra parte, el desarrollo de una Especialidad permite el descubrimiento de un tema cultural a desarrollar, el desarrollo de la vocación y como ambas son capaces de demostrarse en la sociedad de acuerdo a las capacidades propias de la edad del muchacho.

El trabajo del sistema de especialidades permite el funcionamiento de la de la progresión personal, por medio de la vivencia de las aventuras que el propio scout diseña, fruto de su libre elección de una especialidad particular. En suma, es el nudo que amarra cada uno de los elementos del método scout para hacerlo tangible y vivenciar junto a su patrulla un efectivo progreso del aprendizaje por parte del Scout.

Finalmente la especialidad es un medio óptimo para construir el aprendizaje en cada Scout y por tanto detonar el progreso de este de manera continua; así pues, mientras más especialidades trabaje, mayor responsabilidad desarrollará en la elaboración y vivencia de aventuras y por ende sin mayores complejidades evidenciará el acercamiento, cada vez mayor, del cumplimiento de desafíos correspondientes a cada territorio en particular.

Objetivos de la Especialidad:

Desarrollar competencias, habilidades y destrezas en un área temática del propio interés del muchacho y que le permita generar actividades que le hagan sentido de tal forma de mantener un fuerte compromiso en desarrollar de inicio a fin el proyecto personal llamado especialidad. Es por esa razón que la especialidad no se impone, sino que es de absoluta voluntad del Scout en escoger el tema o área que es de su propio interés. Dependiendo del rango de edad, las especialidades poseen énfasis particulares y propios. En la rama Scout tiene su énfasis en desafiar, conocer y potenciar.

Consideraciones Importantes en el Trabajo de la Especialidad

Se debe considerar, que en el rango de edad de los muchachos, sus intereses y necesidades varían en el corto plazo, por eso no es de extrañar, que luego de fomentar la motivación del sistema por parte de los dirigentes, el scout quisiera trabajar más de una especialidad a la vez, y que además quiera trabajar muchas especialidades en el año. Ante esta situación se recomienda considerar los siguientes criterios básicos para su efectivo desarrollo:

- Se debe procurar mantener siempre un alto grado de motivación por parte de los Scouts en su compromiso y trabajo por la especialidad.
- Privilegiar el trabajo de una especialidad a la vez, de esta forma el trabajo que desarrolle será enfocado y no disperso; esto es independiente que los jóvenes deseen trabajar más de una especialidad.
- Mantener una constante comunicación entre el Scout, Monitor y Dirigente de la Tropa.

- Cada scout puede trabajar un total de 16 especialidades. (4 por cada año que se espera que este en la tropa.)
- El Scout debe trabajar a su ritmo, sin presiones, tranquilo y holgado pero no dilatado innecesariamente.

Proceso para la obtención de una Especialidad

El dirigente debe presentar a la tropa todas las áreas temáticas de las especialidades, es importante destacar que no hay un límite de especialidades, pues habrá tantas como temas de interés tengan los jóvenes, sólo deben ubicar el área que deseen trabajar y definir el nombre de la especialidad, ya que con esto, el scout sentirá una identificación y motivación con su especialidad seleccionada y por tanto será capaz de comprometerse para desarrollar su potencial trabajo. Es en este momento donde el dirigente debe fomentar dicha motivación con fuerza a cada muchacho. Se debe dejar muy claro todo el proceso y todos los pasos para la obtención de éstas.

Además, debemos recordar, que el sistema de especialidades es una fuerte herramienta que tenemos los dirigentes para desarrollar aun más las técnicas, habilidades y conocimiento tecnológicos de nuestros jóvenes, enriqueciendo de esta manera nuestro programa de actividades y fortaleciendo el trabajo de patrulla, los organismos de unidad y la progresión personal.

Nueva Especialidad:

Para toda Especialidad incluso si es nueva debe seguir los siguientes pasos:

1. El scout debe llenar una ficha de inscripción de ésta.
2. Elegir a un monitor que lo oriente con respecto a los contenidos posibles de abarcar en la especialidad elegida; y por otro lado las aventuras personales y colectivas concernientes al tema, serán trabajo del propio Scout tanto dentro como fuera del Movimiento y con su Patrulla en lo concerniente a las aventuras colectivas.
3. Construir en conjunto con el monitor los **objetivos** de la especialidad, que en adelante llamaremos **Azimut**,
4. Elegir los **Desafíos** (Objetivos Educativos) por medio de casillas completas y no objetivos aislados, y diseña **actividades** de acuerdo a lo que espera lograr con esta especialidad, basado en las sugerencias del monitor, del dirigente, y de otros actores con los que interactúa, esto se debe reflejar claramente en los Azimut que construyó inicialmente.
5. Estas **aventuras** deben ser acordes con la etapa de progresión que está viviendo, puesto que, la diferencia entre un scout Cernícalo o Halcón y un Águila o Cóndor es amplia, no se le puede exigir lo mismo a jóvenes en etapas distintas, por ello se refleja en el mismo proceso la elección de los Desafíos, por medio de casillas, propios de su desarrollo.

En el proceso de trabajo de la Especialidad, es necesario usar una Cartilla de la Especialidad. ¿Por qué la Cartilla?

- Porque permite registrar las acciones planificadas, las ejecutadas y las evaluaciones generales de tal cumplimiento de objetivos propios de la actividad (objetivos generales y/o específicos).
- Es un instrumento de registro de **Evidencia** la que será útil como herramienta de evaluación a posteriori del scout. Es recomendable el accionar del adulto (Jefe de Tropa) en el seguimiento de tal Cartilla, su revisión, para no estancar el dinamismo inicial que entrega la especialidad y será allí donde trabaje permanentemente en la construcción y registro de su plan de la especialidad.
- Si bien la Cartilla será un instrumento de registro que el Scout tendrá, es necesario destacar que el Dirigente de la Tropa tendrá una ficha que registre y controle el proceso de elección y desarrollo de cada Especialidad de cada Scout, de esta forma tendrá una visión clara del continuo que cada Scout genera en pos del progreso de sus aprendizajes.

Monitor:

El monitor, no es una persona cualquiera, debemos recordar que es él quien orienta al scout acerca de los contenidos, tareas y trabajos, que el muchacho debe realizar para lograr los conocimientos y habilidades requeridos para su especialidad.

El monitor puede ser cualquier persona idónea en la facilitación de la adquisición y desarrollo de competencias planteadas por el scout, así entonces, este puede ser un adulto o par intra Movimiento o extra Movimiento, pero siempre la coordinación de este con el scout DEBE ser en presencia del Jefe de Tropa o alguno de sus asistentes (adulto de la unidad).

El muchacho escoge a su monitor y se plantean los contenidos de la especialidad, diseño de aventuras personales y colectivas, que se plantearán en el Consejo de patrulla y el monitor en caso de ser externo a la Unidad, debe ser orientado permanentemente por el equipo de dirigentes en relación con el tiempo y la metodología a ocupar, la duración, flexibilidad en contenidos y de las aventuras, los criterios de evaluación y el carácter vivencial de la especialidad. La responsabilidad del equipo de dirigentes es de cerciorarse de la idoneidad ética del monitor, procurar que sea conocedor del tema en cuestión, sin ser necesario que se trate de un profesional o experto en la especialidad. Puede ser, un scout, pionero o caminante que ya haya obtenido la especialidad, un dirigente, un familiar o apoderado, un profesor entre otros en que el muchacho confíe.

En ningún caso, el no existir un monitor para la especialidad obstaculizará el desarrollo del proceso ya que este podrá ser conducido por un adulto idóneo y conocedor del proceso completo del proceso de obtención de la Especialidad.

Determinar plazo máximo para tener monitor, se recomienda dentro de las dos primeras semanas en el comienzo de la construcción de la Especialidad.

Recomendaciones para el monitor:

- Duración no más de tres meses.
- Flexibilidad de acuerdo a la edad y a la etapa de desarrollo del scout con respecto a los contenidos.
- Trazado de Azimut (objetivos) por parte del scout, en pleno conocimiento del monitor y del dirigente de la unidad.
- Metodología a ocupar y el carácter vivencial y práctico para el scout. (Concebir el aprendizaje por la acción, el desarrollo de comunidades de aprendizaje, el pensamiento creativo, aprendizaje basado en situaciones problemas y que este sea significativo entre otras)
- Considerar que el proceso de la especialidad es un continuo dentro de una zona de desarrollo que aproxima la situación real del Scout con la potencial a lograr, expuesto en cada Azimut por el scout trazado más los territorios y desafíos evidenciados (Casillas); y que en esta zona intervienen muchos más factores y actores en el cumplimiento de tal
- Trabajos a realizar que sean realistas y accesibles por el joven que fomenten constantemente su motivación.

La Especialidad y la Etapa de Progresión:

La especialidad nos ayuda en el desarrollo personal del scout, por este motivo, cuando el muchacho inscribe su especialidad y diseña sus aventuras (colectivas y/o personales) será más fácil para él identificar los territorios escogidos y en base a ello, los desafíos serán también objeto de evaluación.

Para lo anterior es importante dejar establecido por qué sugerimos el trabajo con casillas:

- Si al Scout le presentamos un número muy alto de desafíos, para que escoja libremente, se pierda en la elección y además será poco efectivo cuando se le solicite que diseñe aventuras en base a una cantidad alta de desafíos.
- Para evitar que el sistema fracase se ha puesto el sistema de especialidades, para que libre y casi espontáneamente active la progresión personal, tendrá claro su compromiso con la especialidad, sabrá porque debe diseñar y desarrollar aventuras por un lado, y por otro, para vivenciar de forma simple la progresión personal durante el desarrollo de la especialidad, se sugiere que los Scouts escojan el conjunto de desafíos, según su fase de desarrollo,
- A este conjunto de Desafíos agrupados hacia un Objetivo Terminal en un Territorio y en una fase de desarrollo particular (11 a 13 ó 13 a 15 años) se denomina Casilla
- Se sugiere que el dirigente oriente, no imponga, el mejor equilibrio posible entre Territorios cuando el Scout decide la elección del conjunto de Desafíos (casillas), sencillamente se busca con esto resguardar el accionar para un desarrollo íntegro a través de los Territorios por parte del joven.

La Especialidad y el Ciclo de Programa

Sin duda alguna la especialidad refuerza no solo el interés del scout por el desarrollo y construcción del aprendizaje, sino que además refuerza el sentido de equipo en la patrulla, fortalece el sistema de patrullas y en base a ello, los intereses y/o necesidades que se plantean en cada scout para con su especialidad serán vertidos en el Consejo de Patrulla, dando inicio al ciclo de programa con tantas actividades colectivas y personales como jóvenes trabajen especialidades y progresión. Entendemos así que el programa de la unidad se ve fuertemente alimentado por la necesidad de cada scout en particular y por cada patrulla en general. Finalmente esto permite favorecer más ampliamente las reuniones de patrulla por sobre la de unidad, afirmando entonces que la Tropa es causal por la potencia de la vida de las patrullas.

Duración de la Especialidad:

Se debe desarrollar en un plazo promedio a tres meses, así el scout tendrá la oportunidad de trabajar unas tres especialidades por año. Cabe señalar que este tiempo es relativo, ya que por ejemplo, si un scout desea desarrollar la especialidad de Astronomía y éste en su colegio es parte del grupo de estudios físicos y astronómicos, entonces ya será especialista como tal; en tal caso sólo se solicitará al joven que para obtener la especialidad realice actividades colectivas e individuales dentro de la patrulla. Lo anterior no invalida en absoluto la construcción de sus Azimut con el enfoque anterior y elección de Desafíos (casillas), selección de contenidos a entregar y diseño de las aventuras tanto colectivas como personales dentro de este enfoque.

La organización de las aventuras en el programa debe hacerse de acuerdo con una secuencia progresiva, de manera que en su conjunto responda de forma equilibrada al cumplimiento de los Desafíos de todos los Territorios y, como consecuencia, al desarrollo integral de la persona.

La selección de las aventuras que se realizarán en la Unidad depende de dos aspectos: los intereses expresados por los muchachos en los distintos organismos de participación dentro de la tropa, y el conocimiento que el equipo de dirigentes tenga de los scouts, para preparar un conjunto de aventuras que equilibre el programa.

Planificación de la Especialidad:

El monitor juega un rol primordial. Él orientará los contenidos de la especialidad, que el muchacho debe trabajar, además de las aventuras personales y colectivas. Estos contenidos deben ser competencias (sean contenidos u otros que favorezca el desarrollo de la habilidad y destreza por parte del scout) por adquirir durante el proceso de la especialidad y progresión, que puedan reflejarse en la realización de actividades personales y colectivas.

En esta etapa, el monitor debe desarrollar un proceso de seguimiento al muchacho en la construcción de las actividades, considerando que los scouts son todos diferentes, y para efectivamente contribuir al desarrollo personal, un espacio que va más allá de las actividades masivas o comunes, enfatizando la elección personal fundada en los gustos e intereses personales.

Es de especial importancia recordar que las actividades y/o ideas propuesta por parte del Scout para el desarrollo de la especialidad, siendo estas colectivas y en algunos casos personales, sean vertidas y conversadas en el Consejo de Patrulla, de esta forma, la Patrulla asume un rol significativo en el trabajo que el Scout vaya realizando en su Especialidad y a la vez sea retroalimentado por sus pares y se potencie el Organismo de Participación Juvenil Correspondiente, realzando la connotación del Sistema de Patrullas.

Los plazos deben ser claros y específicos, en tal forma que en su totalidad abarquen un espacio de tiempo que en ningún caso puede superar los tres meses como máximo, pero que sin duda puede ser inferior, dependiendo de cada rango de edad los límites específicos y las competencias y preconceptos construidos previamente.

Ejecución de las Actividades:

De acuerdo con la planificación de las actividades se realiza la aventura que corresponda, pudiendo ser personal o colectiva. Es importante que el dirigente y el monitor acompañen este paso al Scout, siendo recomendable la aplicación en actividades al aire libre, y necesario que estas incluyan investigaciones de lo bibliográfico o de Internet, si no que deben considerar entrevistas, visitas a lugares y encuentros específicos con la realidad concreta.

Se recomienda que no sean muchas las aventuras colectivas. Privilegiando el espacio para el desarrollo de las actividades personales, pero no desconociendo el beneficio de las primeras; en tal contexto la relación debe manifestarse 1: 2, es decir una aventura colectiva por cada dos aventuras personales.

Evaluación:

Previamente debemos dejar clarificado lo que entendemos por el concepto Evaluación.

Entendemos por evaluación al proceso donde los actores involucrados levantan evidencias o "pistas", hechos sin emisión de juicios, que muestran el avance del Scout en el proceso de aprendizaje propiamente tal. Por ello no cabe indicar expresiones como correcto o incorrecto, bien o mal hecho, frente a las acciones que va desarrollando frente a las habilidades, destrezas y competencias en desarrollo, en tal forma es el propio Scout quien reflexiona y sanciona que tan cerca o tan lejos está del logro de lo propuesto, sean azimut de la especialidad o desafíos por casillas a desarrollar y lograr.

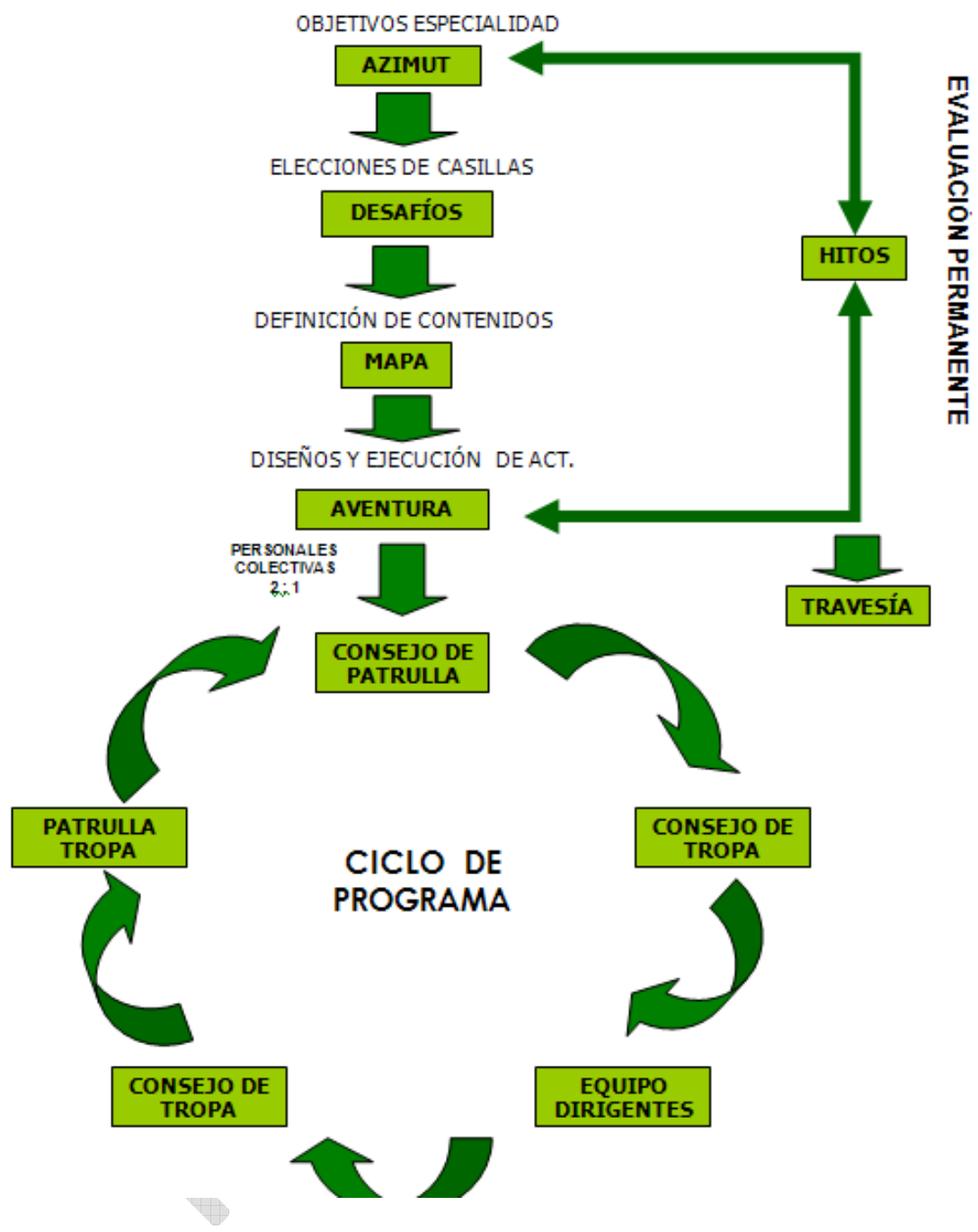
1. **El Scout:** No es discutible que quien evalúa principalmente es el propio Scout, protagonista principal del desarrollo de la Especialidad que desea obtener. En este aspecto, el proceso evaluativo más importante que genera el Scout es la evaluación permanente, ya que en tal, el joven levanta las evidencias o pistas que le indican que tan cerca o lejos está del cumplimiento del Azimut que el mismo se trazó por un lado, y por otro, evidencia el acercamiento a los desafíos que escogió por medio de las Casillas del o los Territorios involucrados. Al igual que una exploración, se marcan Hitos identificando el avance hacia el Azimut fijado, la evaluación se desarrolla de igual manera, por medio de "Hitos" definidos por quien explora, es decir el Scout y de forma permanente a lo largo de la ruta escogida en su Mapa, vivenciando aventuras en las que permanentemente se le presentan desafíos útiles para su vida.

La Evaluación final es solamente la recolección de las evidencias tomadas a lo largo del proceso de evaluación permanente. Una vez terminada la exploración se revisan los hitos marcados lo que evidencia el desarrollo total de la Travesía vivida, concluyendo sobre ella, para prepararse

así a la siguiente exploración... POR LO TANTO LA VIDA DEL SCOUT ES UNA EXPEDICIÓN PERMANENTE. En función de la alegoría anterior, se ha denominado Travesía al proceso por el cual el Scout reúne la evidencia registrada en cada hito o evaluación permanente; entonces la Travesía será la identificación de la Evaluación Final del proceso de la especialidad en cuestión. Es importante mencionar que es el propio scout quien sobre la base de las distintas evaluaciones y comentarios decida si da por finalizada su especialidad o si le falta alguna aventura. Los registros de Hitos y Travesías, se plasmarán en la cartilla del Scout, escribiendo lo que él considera como evidencias o elementos importantes para su proceso y la asignación personal y continua de breves rúbricas evaluadoras (L = Logrado; ML = Medianamente logrado; PL = Por Lograr). En cualquier caso siempre será el propio Scout quien asigne tales rúbricas a su propio proceso sin interferencia de ningún monitor y/o dirigente.

2. **Monitor:** El Monitor debe evaluar, es decir levantar evidencias o “pistas” durante el proceso, en todas las aventuras personales y colectivas que el joven se haya propuesto, en función de los contenidos trazados en el Mapa que registró de común acuerdo con el Monitor (Esto se suma a la evaluación que él mismo realiza al finalizar las actividades personales y colectivas de acuerdo al logro de los Azimut y Desafíos por cartillas planteados). En el caso de la actividad colectiva, se evalúa además, si contribuyó al desarrollo y saberes de la patrulla. Aquí evalúan las personas involucradas en la actividad, el o los dirigentes y siempre en todos los casos el propio scout. El Monitor solo evalúa el desarrollo al logro de la competencia propuesta en los Azimut para la Especialidad por el propio Scout y por tanto no se involucra en los elementos propios de la progresión personal.
3. **Jefe de Tropa/ Dirigente de la unidad:** En la Evaluación, el Jefe de Tropa se centra en el trayecto del scout, es decir, va observando la evidencia en base a las habilidades y destrezas que el Scout desarrolla en las Aventuras para el acercamiento tanto a los desafíos de la casilla, como a los Azimut de la Especialidad a obtener. El scout debe plantearse plazos para el aprendizaje de todos los contenidos donde deben estar en constante evaluación, ya sea por parte del monitor y el dirigente que supervise su especialidad. Estas evaluaciones deben ser concertadas de común acuerdo, para ir viendo los avances que vaya teniendo en su proceso y el ritmo de trabajo de la especialidad y no para cuestionarlo, debemos recordar que la evaluación solo levanta evidencias de las acciones que fueron ya hechas, por lo que no tiene ninguna cabida emitir juicios, ni menos cuestionamientos por parte de los adultos en el proceso de cada Scout. Por ello es importante considerar siempre que los adultos deben evaluar las acciones hechas por los Scouts desde el punto de vista de los que ellos aprenden y no desde lo que se les puede enseñar. Algunas estrategias de evaluación tanto para el Monitor como para el Jefe de Tropa pueden ser observaciones guiadas por medio de las aventuras que el Scout vivencia en contraste con los Azimut y Desafíos por Casillas, entrevistas personales con el Scout involucrado como así mismo con la patrulla de procedencia, intercambio de información entre el dirigente y el monitor, como también de otros actores tanto de dentro de la unidad y grupo como de fuera de este, etc.

Ciclo de Programa



AZIMUT (OBJETIVOS)

Los objetivos suponen un primer acto concreto de querer aprender algo, por lo tanto, su escritura de puño y letra es la forma en que el muchacho se compromete formal y solemnemente a trabajar en su especialidad. Es importante que en la construcción del Azimut, debe ser orientado por el monitor, en concordancia con lo que el joven plantea y coordinados por algún dirigente del equipo de unidad. La idea

de la presencia de este último es visualizar la correcta generación de objetivos (Azimut).

En la construcción del Azimut toma en cuenta lo siguiente:

- Los Azimut deben reflejar los contenidos sobre los que se trabajaran y provocaran el aprendizaje, es decir, debe reflejar qué tipo de ámbitos y contenidos en su globalidad se trabajarán, de esta forma será fácil su contraste con las actividades que el scout comience diseñar y ejecutar, dando cabida a tal coherencia por la vivencia que él desarrolle.
- Los Azimut indican los resultados del aprendizaje que se esperan obtener : Explícitos y claros, sin desviaciones de lo que se quiere alcanzar
- Los Azimut explicitan la generación de actividades para el aprendizaje: Debe ser clara tal declaración, e invitar al desarrollo de tales en forma individual y colectiva, intra y extra Movimiento
- Los Azimut son realizables: apunta a que lo propuesto como objetivos es coherente con lo que es posible lograr por parte del scout.
- Los Azimut deben llamar a la acción de parte del scout y su origen es responsabilidad propia del jóven, independiente que para cumplir con ellos pueda recurrir a su patrulla, como a la unidad u otra estructura intra o extra Movimiento.
- Los Azimut se centran en la **ESPECIALIDAD**. Estos no llaman al desarrollo de desafíos de la progresión, ya que comprendemos que es la propia especialidad, en su desarrollo, que evidenciará la existencia de tal proceso, por lo que una vez que el jóven, por medio de las actividades que se ha trazado y ha empezado a vivenciar, le será de mucha más facilidad identificar cuáles son los desafíos o territorios que desea trabajar.
- Los Azimut deben dejar claro el tiempo estimado a su cumplimiento.

MAPAS (CONTENIDOS)

Para determinar los contenidos adecuados para el desarrollo de una especialidad en la rama Scout se debe tener en cuenta, los siguientes criterios:

- Coherencia entre los contenidos y el desarrollo de las actividades establecidas y a su vez en los objetivos formulados
- No se trata de pedirle al muchacho a leer. Se trata de incorporar nuevos conceptos y/o contenidos se centran exclusivamente en el desarrollo y ejecución de actividades (aventuras), de tal forma, el aprendizaje esperado se construye por vivencia y no por exclusiva lectura.
- Los contenidos deben ser acordes a los avances tecnológicas si corresponde, sin olvidar las repercusiones ambientales y sociales.
- Los contenidos propuestos deben promover la visión de la especialidad como cuerpo de conocimientos abierto y en permanente construcción. Para ello conviene presentarlos como:
 - respuestas tentativas a situaciones problema
 - teniendo en cuenta la evolución histórica
 - las transformaciones revolucionarias de área o tema elegido
- La selección de contenidos debe tener en cuenta, las diferencias entre el nivel básico y superior de acuerdo con la naturaleza propia del jóven.

¿Cuáles serían entonces los contenidos o temas a tratar de una especialidad, más apropiados para los jóvenes de 11-15 años?

- En primer lugar, la selección del contenido debe ser coherente con los objetivos ya diseñados.
- Seleccionar los contenidos más adecuados en relación a sus necesidades sociales y a su propia idiosincrasia.

Vamos a presentar, a continuación, una serie de criterios para la selección

- Debe focalizarse sobre un número limitado de conceptos.
- Deben ser interesantes para el scout que opta a tal especialidad, y este interés debe ser permanente durante todo el desarrollo de la respectiva especialidad.
- Los contenidos seleccionados deben permitir un desarrollo de procedimientos y actitudes de investigación de carácter general, es decir un conocimiento de la forma de investigar en los temas que apunta con la clara visión de que llegará a una meta rápida y estable, de lo contrario generaremos frustración en el proceso de habilidad y destreza en la indagación que se pretende.
- Los contenidos seleccionados deben permitir la propuesta de actividades didácticas concretas y específicas de forma individual y colectiva intra y extra Movimiento.
- Los contenidos más adecuados son aquellos que están más próximos a la realidad del scout.

AVENTURAS (ACTIVIDADES)

Las Aventuras desarrolladas por el Scout en la especialidad, deben siempre considerar el privilegio que tiene esta como base para el trabajo de una especialidad cualquiera; las aventuras son vivenciales, se requiere que por la acción se construya el aprendizaje, tanto de la competencia buscada como así mismo de las habilidades y destrezas. Las aventuras serán reforzadas en la relación 2:1 ya explicada y ellas serán el espacio privilegiado para el avance de los desafíos por casillas de la progresión personal, por lo que se concluye que es el sistema de especialidades quien “mueve” efectivamente el buen desarrollo de la progresión personal.

LISTADO DE ESPECIALIDADES

Entenderemos por Campo de Interés Personal, un área temática que incluye una serie de especialidades vinculadas entre sí, particularmente desde la perspectiva y los énfasis desde los que es enfrentada.

Cuadro de Especialidades por Campos de Interés.

Animación Religiosa	Ciencia y Tecnología	Comunicación	Cultura y Humanismo	Deporte
Catequista	Astronomía	Internet	Arqueología	Andinismo
Diácono.	Ciencias ambientales	Intérprete	Civismo	Atletismo
Acólito	Ciencias aplicadas	Periodismo	Culturas Indígenas	Ciclismo
Monitor Espiritual.	Ciencias básicas	Publicidad	Escritor	Deportes extremos.
Religiones.	Computación	Radio afición	Filosofía	Triatlón
Salmista	Electricidad	Relaciones Públicas	Folklore	Deportes con Balón
	Electrónica	Vídeo	Historiador	Aeróbica
	Física	Lenguas	Pueblos originarios	Natación
	Química		Teología	
	Biología			

Destrezas y Aficiones	Naturaleza	Servicio	Arte y Manualidades
Alfarería	Acuicultura	Bombero	Alfarería
Acecho	Agricultura	Enfermería	Cine y video
Baile	Botánica	Orientación	Danza
Capoeira	Conservación	Paramédico.	Dibujo
Campismo	Cría Menor	Política	Dibujo y Pintura
Cocina	Entomología	Prevención de Riesgos	Diseño
Coctelería	Flora o Fauna nativa	Seguridad	Hilo y Aguja
Confitería	Geología	Servicio Social	Hilandería
Filatelia	Vida Silvestre	Primeros Auxilios	Escultura
Gastronomía			Literatura
Hilandería			Música
Malabarismo			Pintura a Brocha Gorda
Numismática			Teatro
Pintura brocha gorda			Fotografía
Pionerismo			
Señalizador			

07 Naturaleza

El espíritu del escultismo

El rasgo fundamental el espíritu del movimiento, y la llave que libera ese espíritu es el romance misterioso que encierra la selva y que se revela en el concierto de la naturaleza...

¿Dónde podrá encontrarse algún muchacho -y si a eso vamos-, un hombre maduro, aún en estos tiempos materialistas por que atravesamos, que sea sordo al llamado de la naturaleza?

Tal vez no se deba ello más que a la obediencia de un instinto primitivo..., pero el hecho es que existe

La vigorosa vida al aire libre es la clave del escultismo. (Guía para el jefe de tropa)

Educativamente hablando definiremos la naturaleza como un importante “vehículo” para la provisión de conocimientos al scout. Incrementa no solo los conocimientos ligados a ella sino que también estimula la curiosidad de los muchachos ayudándolos a desarrollar estrategias generalizadas para aprender saberes útiles para descubrir conocimientos en otras situaciones.

Ya en la promesa se pone de manifiesto un compromiso social, lo que supone participar en el desarrollo de la sociedad, el que no es posible de lograr sin el debido respeto a la integridad de la naturaleza. La ley scout en sí misma también recoge la educación ambiental, marcando un estilo de vida en niños y jóvenes: **“El scout ama la naturaleza y en ella descubre a Dios”**. Los desafíos que la naturaleza presenta les permite desarrollar sus capacidades físicas, desplegar sus aptitudes creativas, ejercer espontáneamente su libertad, crear vínculos profundos con sus pares, comprender las exigencias básicas de la vida en sociedad, valorar el mundo, formar sus conceptos estéticos, descubrir y maravillarse ante la perfección del Universo.

La naturaleza y el muchacho

La naturaleza y el descubrimiento de si mismo

La vida al aire libre que el escultismo practica tiene toda clase de ventajas. Desde el punto de vista psicológico citaremos su aporte bienintencionado y apaciguadora para el desbordamiento armonioso de la actividad interior del adolescente. En efecto, no es tan solo el cuadro cómodo necesario para los juegos. Nos proporciona la calma, en donde el alma se recoge “lejos del mundo y cerca de Dios”.... Se descubre uno mejor así mismo que en la ciudad, mejor que en el colegio y el hogar. Pero existente también en el adolescente un deseo de soledad que no puede encontrar más que en la naturaleza.

La patrulla en la naturaleza

En la misma medida que experimenta el deseo de aislarse, separándose del grupo familiar, intenta por otra parte juntarse con sus compañeros de edad. Existe el deseo de camaradería y el escultismo lo provee mediante el sistema de patrullas

Extraído de “Los muchachos y el escultismo” M. de Paillarets.

A continuación indicamos tres conceptos que los dirigentes deben manejar para desarrollar actividades al aire libre:

1) Técnicas de mínimo impacto

Para disfrutar y vivir en armonía con la naturaleza, los dirigentes deben velar por que el scout conozca y vivencie conductas tendientes al cuidado y preservación de los espacios naturales, por lo tanto, cualquier actividad que se desarrolle al aire libre debe seguir los siguientes criterios fundamentales:

No Deje Rastro, estos principios de fueron creados para ayudar a los visitantes en aéreas naturales y son una herramienta clara, consistente y práctica recomendando técnicas simples y fáciles de aplicar que nos ayudan a tomar decisiones adecuadas sobre nuestras propias acciones.

Los principios de No Deje Rastro son los siguientes:

1. Planifique y prepare su viaje con anticipación.
2. Viaje y acampe en superficies resistentes.
3. Disponga adecuadamente de los desperdicios.
4. Respete la fauna silvestre.
5. Minimice el impacto de fogatas.
6. Considere a otros visitantes.
7. Deje lo que encuentre.

Extraído de “manual de No Deje Rastro” sendero de Chile.

Al igual que en la vivencia de la ley los dirigentes no podemos pretender crear una conciencia medioambiental respetuosa si nosotros mismos no somos coherentes en nuestro comportamiento.

2) Consumo responsable

El principio fundamental del consumo responsable supone tomar conciencia de que todos somos corresponsables de los efectos ecológicos y sociales de la producción. Los scouts debemos conocer las consecuencias que llevan consigo nuestras demandas y exigir condiciones de vida dignas para los productores de los artículos que consumimos. El impacto negativo de la producción es algo que debemos tener en cuenta al elegir un producto sobre otro.

Nuestro planeta es un sistema cerrado y la basura no desaparece en el contenedor, todo va a parar a algún lugar: al agua, el aire o la tierra. Lo que hace necesario conocer y aplicar los siguientes conceptos que colaboran a descongestionarlo:

- Preciclar: es evitar la compra de productos que no se puedan volver a utilizar.
- Reducir: el consumo de productos que van directamente a la basura sin que los utilicemos, como suele suceder con la mayoría de los envoltorios de los productos que se compran.
- Reutilizar: productos o materiales tantas veces como sea posible. Darle la máxima utilidad a los objetos sin la necesidad de destruirlos o deshacerse de ellos.
- Reciclar: es reintegrar los materiales a otro proceso natural o industrial para hacer el mismo o nuevos productos, utilizando menos recursos naturales.

Por otra parte, señalar que es necesario introducir y aplicar, en la programación y planificación de nuestras actividades desde el más simple taller hasta el evento nacional de más repercusión, todos los contenidos educativos relacionados con la educación ambiental. El conocimiento y el respeto del medio natural deben hacerse extensibles a los medios rural y urbano en los que se encuentran ubicados los Grupos Scouts. *(Adaptado de ASDE, España)*

3) Técnica y tecnología

Entenderemos por TÉCNICA como el “conjunto de saberes prácticos o procedimientos para obtener un resultado. Requiere de destreza manual e intelectual, y generalmente con el uso de herramientas”. Por otro lado definiremos la TECNOLOGÍA como la suma de la Técnica mas la Ciencia.

El aprendizaje de técnicas y el desarrollo de habilidades al aire libre plantean una propuesta fundamentada en la iniciativa y responsabilidad individual al servicio colectivo. El uso de estas técnicas debe ir íntimamente ligado con el cuidado preservación y conservación del las áreas donde realizamos nuestras actividades, por lo tanto se recomienda que al hacer uso de estas técnicas nos guemos por los principios de No Deje Rastro.

Parte de la seguridad de una actividad pasa por tener el equipo y los conocimientos adecuados, conocer cuáles son los factores de riesgo y como identificarlos, además de tener la preparación física y mental.

Algunas técnicas posibles de trabajar por nuestros scouts son:

- Campismo sustentable.
- Acecho y observación.
- Vida silvestre.
- Primeros auxilios.
- Comunicaciones (morse, semafora, signos de pista).
- Cocina.
- Orientación (natural e instrumental).
- Cartografía.
- Técnicas de marcha.
- Meteorología.
- Nudos y amarres.
- Fuego.
- No Deje Rastro.

Las técnicas scouts no son parte de un nivel de "conocimientos mínimos", ya lo menciona Roland E. Phillips en el sistema de patrullas "La capacitación de los *Pietierno* no deben ocupar las reuniones de Patrulla. Cada muchacho está obligado a aprender por sí mismo lo que necesita para ser Scout". Lo que se consigue a través del sistema de progresión personal y especialidades.

El aprendizaje de técnicas scout no solo contribuye a incorporar saberes útiles y ponerlos en práctica. El verdadero valor de las técnicas scout radica en las estrategias y habilidades que el muchacho aplica para aprenderlas y ponerlas en práctica. Levantar una construcción de es una buena forma de entender ciertas leyes físicas, de comprender la importancia de las dimensiones y medidas para la funcionalidad de la construcción o valorar la cooperación; plantar un árbol y ayudarlo a crecer no solo entrega conocimientos de agricultura sino que también muestra el valor de la naturaleza, a compartir lo que se tiene o vivenciar la solidaridad. Lo verdaderamente educativo es la experiencia.

Planificación de las actividades al aire libre.

Planificar es algo que hacemos diariamente: la ropa que usaremos, el dinero para los distintos gastos, qué y donde comeremos, etc. Pero planificar una salida o campamento necesita algo más de tiempo. ¿Qué queremos hacer, que ambiente visitaremos, que hacer o discutir en forma previa? Son respuestas esenciales para evitar errores, minimizar los riesgos y en definitiva hacer la actividad más agradable.

Esquema de planificación para actividades al aire libre:



Para la elección de un lugar de campamento se deben considerar los siguientes criterios:

- Tener espacio suficiente y seguro para que todas las patrullas tengan su lugar e independencia.
- Debe considerar el suministro de agua, ya sea suministro directo (agua potable) o mediante purificación.
- Evaluar el posible impacto ambiental en el lugar antes de utilizarlo.
- Su ubicación respecto de los servicios de emergencia y de suministro de víveres si fuera necesario.

Extraído de "manual de Acampada".

Frecuencia de las salidas.

Los scouts deben acampar en lo posible un total de 20 noches al año; dos semanas en el verano, un fin de semana de campamento por semestre y una excursión a un parque o reserva natural una vez al mes. Esto se debe realizar en cualquier condición de climatológica o geográfica. En definitiva nuestros scouts deben aprender a desenvolverse en el medio natural que los rodea.

Vida de Campamento

El jefe de tropa tiene en el campamento la mayor oportunidad para observar y conocer las características individuales de cada scout, para después encausarlas en la dirección conveniente a su desarrollo. (Guía para el jefe de tropa, BP)

El campamento es la actividad fija más importante del programa, es una actividad que facilita la realización de otras actividades durante su desarrollo. El método scout no es comprensible sin el contacto con la naturaleza.

El campamento debe organizarse de manera que favorezca la autonomía de las patrullas, las cuales pueden acampar en el mismo lugar pero en condiciones de distancia y espacio que les permitan independencia. Cada patrulla habita, diseña y mantiene su rincón donde al menos sea identificable la zona de cocina, dormitorio y su bandera o escudo. Los dirigentes acampan en su propio rincón equidistante de las patrullas.

En general los campamentos: (extraído de ASDE España).

- Se realizan en un ambiente natural que renueva la vivencia del marco simbólico. Los scouts viven aventuras que los ponen en contacto con dimensiones antes desconocidas para ellos.
- Fortalecen la cohesión interna de las patrullas.
- Crean un ambiente de cooperación que facilita el logro de los objetivos personales de los scout en todas las áreas de desarrollo.
- Contribuyen a desarrollar la autonomía.

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

- Experimentan la vida en condiciones simples y rudimentarias.
- Se encuentran con ellos mismos.
- Si son creyentes, se maravillan ante la creación y renuevan sus preguntas o certezas sobre Dios. Si no lo son promueve en ellos la búsqueda de creencias de índole más personal basadas en principios éticos, morales o espirituales.

Alimentación al aire libre

Las actividades al aire libre conllevan por lo general un gran consumo energético, lo que hace necesario contar con la alimentación adecuada. Por esto la comida no debe considerarse solo como un momento más del campamento, sino que debe ser un tema discutido en la planificación de la actividad de manera de proveer efectivamente al cuerpo del combustible necesario para su funcionamiento.

Acá te indicamos una proporción de nutrientes recomendada para el menú de campamento:

- 50-70% de carbohidratos (arroz, papas, harinas, pastas, cereales)
- 10-20% de proteínas (leche, huevos, carne, pescado enlatado)
- 30-40% de grasas (mantequillas, embutidos, aceites).
- Frutas y vegetales incluyendo sus versiones deshidratadas que son más fáciles de transportar.

Extraído de "manual de Acampada".

Es muy interesante desde el punto de vista educativo que las patrullas se responsabilicen de su alimentación.

Uso adecuado de las nuevas tecnologías.

El uso de las nuevas tecnologías en nuestras actividades en la naturaleza, por una parte propone la utilización de nuevos equipos o instrumentos que influyen en la logística de la actividad en ámbitos como las comunicaciones, señalización, uso de fuego o la orientación; así como también otros elementos que influyen en el nivel de comodidad que se tenga en la actividad como por ejemplo: el uso de ropa técnica, cargadores solares de pilas, protección solar o el uso de equipo técnico como sacos de dormir, mochilas o bastones de marcha.

Las nuevas tecnologías en campamento también pueden ayudar a reducir el impacto ambiental que tienen nuestras actividades en la naturaleza, como por ejemplo el uso de cocinillas o pilas recargables. También permiten ampliar el espectro de actividades a realizar; un buen sistema de comunicación (radios o celulares) permiten la exploración de lugares difíciles o la realización de raids más extensos.

Pero la tecnología, junto con lo mencionado anteriormente, tiene otro aspecto que es importante considerar que es su uso adecuado: la utilización responsable del celular, de los juegos de computador o consolas; la reducción de envases y del consumo de energía son actitudes sobre las cuales los dirigentes deben reflexionar con los scouts.

Falta incluir rutinas de campamento.

INSIGNIA MUNDIAL DE CONSERVACIÓN

El Programa Insignia Mundial de Conservación es el resultado de una alianza estratégica de la oficina mundial scout y el fondo mundial para la naturaleza (WWF) como una herramienta más para cumplir su propósito: “Detener la degradación del ambiente natural del planeta y construir un futuro en el cual los humanos convivan en armonía con la naturaleza”:

La Insignia Mundial de Conservación responde a una lógica que como Institución debemos asumir en un papel activo en el cuidado del medio ambiente.

Los objetivos de este Programa son:

- Desarrollar en los jóvenes de la unidad, habilidades técnicas para la mejora y preservación del medio natural.
- Vincular por medio de un trabajo concreto al movimiento scout y a la comunidad local, generando una imagen de movimiento ocupado del medio ambiente.
- Desarrollar en nuestros jóvenes una conciencia social que se manifieste en un pensamiento reflexivo, en acciones concretas y en liderazgo entre sus pares.

El programa se inserta en el contexto valórico que nuestro movimiento declara y se fundamenta en dos conceptos claves en el proceso educativo en la rama:

- La interacción de nuestros niños con otros elementos sociales (profesores, familiares, amigos del barrio, etc.) que lo ayudará a llegar a desarrollar su máximo potencial.
- El uso de la Técnica y la Tecnología como herramientas en el desarrollo intelectual y espiritual de los niños.

Por intermedio de este proyecto logramos que nuestros muchachos:

- Elaboren un concepto de auto cuidado personal y del medio que los rodea, entendiendo que cualquier daño que se le provoque al medio natural puede repercutir en la salud corporal de las personas y por lo tanto el proyecto de conservación busca que los jóvenes puedan comprender la importancia de la preservación del medio natural como una forma de cuidado directo de la salud propia y de sus semejantes.
- Fortalezcan el carácter en su desarrollo personal al ver que sus proyectos son llevados a cabo y cumplidos a cabalidad provocando en los jóvenes una seguridad en si mismos.
- El Proyecto de Conservación es un espacio privilegiado para que los jóvenes desarrollen su creatividad en base a una realidad dada. Lo que se busca es que los jóvenes se vean enfrentados a situaciones que los obligue a buscar soluciones creativas y al mismo tiempo el proyecto sea un fiel reflejo de la creatividad personal y colectiva puesta en marcha.
- El proyecto de conservación es un trabajo que se realiza eminentemente en EQUIPO, donde los integrantes de la patrulla trabajan para un objetivo en común y donde los obstáculos y aciertos son enfrentados entre todos, lo que provoca entre sus miembros el natural desarrollo humano en base a los afectos en un clima de respeto y natural democracia.
- Por lo anterior, el proyecto de conservación al ser realizado en EQUIPO es el momento ideal para desarrollar aquellas habilidades que nos permitan una mejor relación social entre sus pares, pero mas importante aún, es ver como un proyecto de conservación puede contribuir al desarrollo local y comunitario del sector de origen de las patrullas. Es por esto, que para el proyecto de Conservación es vital que el desarrollo del mismo sea apreciado por la comunidad más cercana y valorada como un aporte del movimiento scout al desarrollo medio ambiental del país y así definiendo al trabajo realizado como un aporte social.

- Por ser el Proyecto de Conservación una herramienta concreta para el cuidado de la Naturaleza queremos enfatizar lo importante que significa que los jóvenes vean que la ejecución de su proyecto y la valoración que la comunidad pueda realizar de ella, hace que sean trascendentes en la vida de su entorno cercano y al mismo tiempo descubrir que la preservación del medio ambiente es una forma directa de comunicación espiritual con el creador.

Para nuestra rama, el programa es dirigido por la Comisión Nacional Scout, quien tiene los documentos necesarios para su presentación, desarrollo y evaluación, por lo que, te invitamos a tomar contacto con nosotros y revisar los documentos anexos para obtener más información de cómo utilizar esta herramienta.

Preliminar

08 Adulto Educador o Adulto en el Movimiento

Definición de adulto educador

Antes de desarrollar este elemento del método, debemos definir que entendemos como adulto educador, entendemos que:

Educación significa acompañar.

Por definición la relación educativa con los niños es una relación de acompañamiento. Los guiamos, hacemos de mentores, es decir, estamos cerca de ellos, disponibles, accesibles, pero les dejamos poco a poco hacer su camino aunque sea probando y arriesgando.

Acompañar es una estrategia global, una constante educativa que condiciona y determina la forma de prestar atención. **Ponemos el énfasis en el proceso y no en el resultado inmediato.** Pero acompañar no es un verbo que deba practicar sólo el jefe de tropa, también es la manera de trabajar en equipo y la manera como debe estar pensada cualquier institución educativa. El trabajo debe de llevarse a cabo de manera conjunta, con todos los agentes participantes en el proceso educativo: padres, profesores, comunidad y sociedad.

Todos estos no son agentes aislados, por el contrario, deben de trabajar de manera conjunta para que la labor de educar sea llevada a cabo con éxito, consiguiendo un proceso de aprendizaje significativo y de calidad, ya que a través de buenas relaciones conseguiremos crear hombres y mujeres de futuro, que trabajen por el bien de su país y de sus prójimos.

El concepto de educador abarca a toda persona que ejerza la función de educar. En la vida de todas las personas contamos con un educador inmediato, haciendo referencia a los padres, los cuales nos inculcan los primeros conocimientos tales como las reglas más básicas de la sociedad, el lenguaje, el poder de la socialización, entre otros. Aparte de esto se establece que existen dos tipos de educadores; en el primer caso nuestros padres, los profesores, la escuela, mientras que en segundo caso estamos nosotros sus amigos, los personajes de resonancia pública, los medios de comunicación, etc.

En nuestra realidad el adulto educador es:

- ✓ Quien acompaña al scout en su proceso durante la unidad.
- ✓ Es quien con su ejemplo promueve el compromiso del muchacho a través de la Promesa.
- ✓ Es quien proporciona y crea instancias para que el Scout se convierta en gestor de su propio desarrollo considerando la autoeducación como concepto primordial.
- ✓ Es quien busca entre sus conocimientos y experiencias la forma más útil (conociendo la realidad del scout) para mostrar las alternativas de solución para cada muchacho. **No haciendo vivir sus experiencias al joven sino tan solo dejando que sea el mismo que descubra.**

Nuestro movimiento scout se expresa a través de un propósito educativo integral, en un concepto no formal, donde el dirigente adquiere un rol de educador y responsable de la aplicación del método. Es quien promueve entre los jóvenes la creación de actividades constructivas que permitan satisfacer sus necesidades y otorgar oportunidades de aprendizaje por medio de la acción.

Hoy, como siempre, existe la necesidad de una educación integral enfocada al perfeccionamiento del hombre. Sin embargo, nuestro sistema educativo se enfoca en su mayoría al dominio de habilidades, estimulando el propio desarrollo del joven a su tiempo y tempo.

Es importante tomar en consideración que la práctica educativa se debe considerar como el proceso enseñanza-aprendizaje, como un trabajo creativo, congruente y responsable, en la medida en que la educación debe estar dirigida a la producción de conocimiento. Por lo tanto el eje de la relación dirigente/explorador deberá ser la investigación, como elemento unificador del proceso enseñanza-aprendizaje.

En conclusión nuestra organización forma parte de una **educación no formal**, siendo

complementaria con la **educación formal e informal** y nuestra labor como adultos-educadores es ser partícipes activos de la vida de cada scout, teniendo una comunicación fluida con los muchachos, sus padres y, por que no, con sus profesores.

El adulto educador debe ser un facilitador del proceso de aprendizaje. En este sentido, el elemento más importante en la enseñanza-aprendizaje, es definitivamente el scout.

"En este proceso, el educador adulto, manteniéndose como tal, se incorpora alegremente a la vida juvenil, dando testimonio de los valores que el Movimiento propone y ayudando a descubrir y revelar, nunca ejerciendo control. Este estilo de presencia facilita el diálogo y la cooperación entre generaciones. Así, la autoridad adulta existe como un servicio para la libertad de los jóvenes."

Proyecto Educativo, AGSCH.

Rol del adulto educador

El rol del dirigente de tropa no es menos importante cuando hablamos de convertirse en "educador", estableciendo con los scouts una relación de confianza, donde éstos últimos sientan una suerte de complicidad, apoyo y empatía, para compartir sus intereses, necesidades y proyectos. El dirigente debe conocer a sus scouts, sus gustos, sus miedos sus problemas, debe saber escucharlos y respetar sus ideas.

El dirigente de tropa debe por tanto empaparse y manejar cierta información para poder responder adecuadamente a su labor. No se trata de saberlo todo, de tener estudios complicados o de ser especialistas en pedagogía, se trata de alguna manera de conocer el mundo de los jóvenes, sus lenguajes, sus conductas y acciones, es así como la intervención de los dirigentes en el desarrollo del scout se hará más fácil.

La intervención que haga que el dirigente de tropa debe tener presente ciertos criterios en su rol, los cuales le ayudaran al éxito de la misma.

COMPAÑÍA: El dirigente de tropa debe convertirse en una Compañía para los niños y jóvenes, esforzarse por comprender sus códigos y lenguaje, sin necesidad de imitar sus expresiones, comprendiendo el fondo de sus comentarios, sueños, proyectos y acciones. Solo así podrá entrar en el mundo de los muchachos.

APOYO: El dirigente de tropa debe ser una Apoyo en los momentos de flaqueza y confusión, contando con la confianza de los scouts. Podrá intervenir y ayudarlos a retomar el camino, enriqueciendo con ideas nuevas dichos proyectos. La seguridad es importante para emprender nuevamente el viaje.

MEDIADOR: El dirigente de tropa debe conocer y prestar atención a cada scout individualmente, facilitando la relación entre ellos.

MOTIVADOR: El dirigente de tropa debe motivar a los scouts a que investiguen, descubran, comparen y compartan sus ideas. El trabajo del mediador es ayudar a los muchachos a alcanzar sus metas.

REFERENTE: El dirigente quiéralo o no, se transforma en un modelo admirado y seguido por los jóvenes que lo rodean, por lo que debe tener una coherencia de vida idónea a los planteamientos que nos invita a seguir la Ley y la Promesa. Debe, de forma ideal, tener un sentido de vida claro.

Podemos concluir entonces a raíz de lo expuesto que un "adulto educador" es un **acompañante del proceso evolutivo de cada scout**, no imponiendo formas ni métodos de trabajo, sino dejando crecer al scout a su propio ritmo.

Su rol no es pasivo, mero observador; ni impositivo desde su perspectiva. Este proceso, en el Movimiento Scout, es definido a partir del niño / joven, por lo tanto el rol de **CONDUCTOR** del proceso significa, conocer la realidad del niño, su ambiente, la situación que está viviendo y desde ella motivar, estimular, cuestionar, orientar para que el propio niño asuma el ser gestor de su desarrollo, de acuerdo con su propio ritmo.

Relación adulto educador/scout

El adulto/educador debe buscar por todos los medios existentes y posibles que exista una buena relación, de calidad, con sus scouts.. Por su propio bien éstos no pueden limitarse a ser meramente receptivos. Son los mejores críticos que pueden tener los dirigentes, quienes tienen obligación de escucharlos y valorar sus propuestas.

Este intercambio debe realizarse en un clima cordial por ambas partes, ya que solamente se obtienen frutos cuando se trabaja en un ambiente de tranquilidad y tolerancia mutua, benéfico para todos los involucrados en la tarea, (**levantamiento de evidencias**).

En una buena relación entre el dirigente y el muchacho, la propia actividad y curiosidad del scout es un excelente medio para la adquisición de los conocimientos necesarios.

Nada se puede imponer mecánicamente desde fuera, y menos cuando el scout no está motivado. Es decir, no debe ser forzado a aprender nada sólo porque está establecido en el programa sino porque él mismo ha visto la necesidad y tiene deseos de progresar hasta ciertas metas propuestas (azimut).

El dirigente debe aprender a conversar con el muchacho, ubicarse a su altura, (**pero no mantenerse en ella**) para aportar amplitud a su mirada sobre las diferentes situaciones que enfrenta. Por medio del diálogo puede desarrollarse todo el proceso de enseñanza/aprendizaje, sin dejar de contemplar las demás necesidades que tienen niños y jóvenes, desde las fisiológicas hasta las psicológicas.

Formación del adulto educador.

La verdadera misión del educador empieza por la autoformación, ya que no puede participar en la formación de otros si personalmente no lo hace primero.

Aquí es muy importante destacar que se habla de formación y no de información, tendiendo a una absoluta interrelación entre lo que pienso, lo que digo y lo que hago, pues por medio del ejemplo se dice más que todo lo que podemos expresar por medio de palabras. Así nuestros scout no nos podrán decir: "no me puedes decir que me esfuerce por ser mejor si tú no lo vives".

La regla de oro es conseguir que los scout trabajen y se esfuercen por resolver distintas situaciones en forma autónoma.

El dirigente no debe convertirse en un simple repetidor de lecciones, ni en un transmisor de conocimientos. Su tarea es mucha más rica e importante y abarca, entre otros, los siguientes elementos:

- Orientar y estimular a los scouts disponiéndolos para el esfuerzo que exigen las actividades del escultismo.
- Hacerles trabajar con gusto y alegría.
- Conocer a sus muchachos, con sus intereses, limitaciones y necesidades. Del conocimiento personal depende el conocimiento del grupo y, en consecuencia, su mejor manejo.
- Motivar y predisponer a los jóvenes para el esfuerzo.

La Formación de Adultos en el Movimiento Scout está dividida en tres niveles, con la finalidad de entregar herramientas en forma paulatina y progresiva, actualizando y ampliando la formación que anteriormente puedan tener estos dirigentes.

Estos niveles son Básico, Medio y Avanzado.

El plan de formación es multidisciplinario e incorpora periodos de tutoría que van desde 4 meses a 1 año.

Equipo de Unidad.

Es un equipo de hombres adultos cuya primera función es educar. Para ello, deben perfeccionarse constantemente y formarse a través de los cursos de nuestra Asociación y los que imparten otras instituciones.

Sin lugar a dudas son el eje fundamental en la materialización de nuestra propuesta y es por eso que el equipo de dirigentes debe, por sobre todas las cosas, intentar ser el reflejo valórico de lo que aspiramos. Además, deben contar con una profunda vocación por la enseñanza, deben poseer un carisma especial y un dinamismo acorde a las actividades que desarrollan los muchachos.

El equipo está formado por el Jefe de Tropa, quien es el Responsable de Unidad, y tres Asistentes. Todos ellos son dirigentes de la Tropa.

Este equipo es el encargado de programar, prever, organizar, realizar y evaluar actividades a partir de las inquietudes y necesidades de los niños y jóvenes, propuestas en el Consejo de Tropa y a proposición de las patrullas.

También es responsable de mantenerse en contacto con los padres y apoderados de los niños y con la institución patrocinante. Además, les corresponde participar activamente en el Consejo de Grupo.

El Equipo de Unidad debe ser capaz de distribuir las tareas entre sus integrantes, de manera que cada uno asuma funciones y responsabilidades.

El equipo de dirigentes se reúne por lo menos una vez cada quince días. En estas reuniones, se debe llevar las tareas de administración de la Unidad, la evaluación de la progresión de los jóvenes, la planificación de las actividades de Tropa, la supervisión de las actividades de patrulla y la evaluación de las tareas propias del equipo de dirigentes.

"El dirigente con éxito nunca maneja, conduce".

Baden Powell of Gilwell

Entre sus funciones figuran:

- Fomentar en los scouts el desarrollo de valores y actitudes que respondan a sus necesidades y a la situación sociocultural y económica de su medio y del país
- Fomentar el desarrollo de la autenticidad, libertad, creatividad y una actitud crítica y reflexiva.
- Contribuir a la formación de un joven consciente de la necesidad de preservar el mundo natural y todas sus formas de vida.

Jefe de Tropa

El Jefe de Tropa debe tener la vocación necesaria para llevar a cabo su labor educativa. Debe ser una persona adulta, de a lo menos 21 años de edad, poseedora del Nivel Medio en la Rama y que se caracteriza porque:

- Da testimonio en su vida personal y social de los valores que el Movimiento propone
- Ha logrado identificarse como una persona sana, psicológicamente equilibrada y afectivamente madura.
- Mantiene una situación familiar clara y estable.
- Ha resuelto apropiadamente su situación vocacional, profesional y laboral.
- Se identifica con los intereses de la juventud.
- Es capaz de trabajar y establecer relaciones asertivas con otros adultos.
- Conoce la metodología de la Rama Scout, se perfecciona y se actualiza permanentemente.
- Tiene condiciones personales para orientar a la juventud y animar las actividades.
- Conoce las técnicas del trabajo en equipo y ejerce una autoridad democrática.
- Dispone de tiempo suficiente para las exigencias del cargo.

Asistente de Tropa

El Asistente de Tropa es un adulto, de a lo menos 18 años de edad, poseedor del Nivel Básico de Formación, que colabora con el Jefe de Tropa en la totalidad de las tareas y que cumple con las siguientes características:

- Da testimonio en su vida personal y social de los valores que el Movimiento propone.
- Ha logrado identificarse como una persona sana, psicológicamente equilibrada y afectivamente madura para su edad.
- Mantiene una situación familiar clara y estable.
- Se identifica con los intereses de los jóvenes.
- Comienza a formarse en la metodología de la Rama Scout y tiene el deseo de perfeccionarse y actualizarse permanentemente.
- Tiene condiciones personales para orientar a los jóvenes y animar las actividades.
- Sabe ejercer una autoridad democrática.
- Dispone de tiempo suficiente para las exigencias del cargo.
- Mantiene una actividad laboral o de estudios permanente, fuera de su participación en el Movimiento.

Preliminar