

ASOCIACIÓN DE GUÍAS Y SCOUTS DE CHILE

MANUAL DE MÉTODO RAMA CAMINANTES
COMISIÓN NACIONAL RAMA CAMINANTES

Estimadas y estimados Caminantes, Guiadoras y Dirigentes:

En octubre de 2008, en dependencias de la Oficina Nacional de la Asociación de Guías y Scouts de Chile, se iza por primera vez la bandera de la Rama Caminantes. Este evento, al que asistieron guiadoras y dirigentes de toda la Región Metropolitana y territorios cercanos, se transmitió vía internet, obteniendo cobertura nacional e internacional, convirtiéndose en la primera ceremonia de estas características en la historia de la institución.

Así, se da inicio al camino de esta nueva rama, que con la fuerza propia de la juventud, se ha ido posicionando con una potencia insospechada en la realidad del escultismo nacional.

La Rama Caminantes se empodera, gracias al estilo impuesto por las y los Caminantes, como protagonistas y partícipes, en conjunto con todas las comunidades con las cuales interactúan, declarando sus intenciones de incorporarse a aquellas iniciativas tendientes a mejorar las condiciones del mundo actual, en beneficio de toda la sociedad.

La entrega de este nuevo Manual de Método para la Rama Caminantes, representa el trabajo de guiadoras y dirigentes que durante años han ido construyendo conocimiento y experiencia, en pos del crecimiento de una rama que invita a sus integrantes a transformarse en los depositarios del Proyecto Educativo de nuestra Asociación.

Con orgullo, hacemos llegar este documento, esperanzados que servirá como orientación para trabajar, del mejor modo posible con las y los Caminantes, en el entendido que serán ellos quienes tendrán la responsabilidad de promover los valores entregados por el movimiento, en conciencia y libertad.

Caminantes ¡A servir!

Comisión Nacional de la Rama Caminantes

MISIÓN, PROPÓSITO, SISTEMA DE VALORES, MÉTODO Y CLIMA EDUCATIVO

Misión

La Conferencia Mundial Scout, organismo máximo de la Organización Mundial del Movimiento Scout (OMMS), reunida el año 1999 en Durban, Sudáfrica, definió lo que debe entenderse por Misión del Movimiento Scout:

La misión del Escultismo es contribuir a la educación de los jóvenes, a través de un sistema de valores basados en la Ley y la Promesa Scout y ayudar a construir un mundo mejor donde las personas puedan alcanzar la auto-realización como individuos y jueguen un rol constructivo en la sociedad.

En dicha definición, que coincide con documentos de igual naturaleza publicados por la Asociación Mundial de las Guías y Guías Scouts (AMGGS), es posible distinguir 3 aspectos: el propósito, los valores y el Método.

Propósito

Según las Declaraciones de Misión antes indicadas, el *propósito* del Movimiento consiste en contribuir a la educación de las niñas, niños y jóvenes para que participen en la construcción de un mundo mejor, donde las personas se desarrollen plenamente y jueguen un papel activo en la sociedad.

De su propósito se desprenden algunos aspectos centrales:

- a. Las jóvenes y los jóvenes son el centro de su acción, a los que anima a insertarse activamente en el mundo;
- b. Se interesa por el desarrollo integral de su persona; y
- c. En esta tarea proclama su carácter contribuyente respecto de otros agentes educativos, con los que no compite y a los que no excluye, fundamentalmente la familia, la escuela, las iglesias y otras organizaciones que se han propuesto el apoyo al desarrollo de las y los jóvenes.

Sistema de Valores

Para lograr ese propósito, el Movimiento invita a las y los jóvenes a adherir a un *sistema de valores* basado en principios espirituales, sociales y personales, que se expresan en la Ley y la Promesa.

- **Los valores contenidos en la Ley**

La Ley propone a las y los Caminantes, ser dignos de confianza, leales, serviciales, abiertos a todos sin distinción alguna, amables, protectores de la vida y la naturaleza, amantes de la excelencia, alegres, respetuosos del trabajo humano y coherente en sus pensamientos, palabras y acciones.

- ***Un compromiso voluntario***

La Promesa realizada con independencia de su progresión, es un compromiso voluntario que asumen para convertir esos valores, en parte integrante de sus vidas. La Promesa completa los valores contenidos en la Ley, destacando la búsqueda de Dios, el servicio al propio país y el trabajo por la paz.

- ***Valores para la vida***

El sistema de valores propuesto en la Ley y la Promesa es un conjunto de convicciones relevantes que se refieren al *deber ser*, y que son propuestos a las y los jóvenes para que las integren en su proyecto de vida. Aunque estas convicciones no son exclusivas del movimiento, tienen sus raíces en la visión del hombre, la sociedad y el mundo, transmitida por Robert Baden Powell.

- ***Perfil de egreso***

En muchas Asociaciones, este sistema de valores ha dado origen a un *perfil de egreso* que se incorpora al proyecto educativo, ordenado en grupos afines tales como valores personales, sociales y espirituales. Este perfil es un ordenamiento conceptual, dirigido más bien al joven adulto que egresa del Movimiento y que pretende recordarle que no obstante su personalidad irreplicable, estará siempre animado por un mismo espíritu, el mismo que en su vida adulta lo vinculará a todos los seres humanos que alguna vez asumieron su Promesa.

El Método Guía/Scout

El propósito del Movimiento se cumple aplicando el Método Guía/Scout. Este, se define como *un sistema de autoeducación progresiva y participativa, complementario de otros agentes educativos, que se funda en la interacción de diversos componentes articulados entre sí –varios provenientes de los valores del Movimiento–, y que pretende que niñas, niños y jóvenes se conviertan en el principal agente de su desarrollo, llegando a ser una persona autónoma, solidaria, responsable y comprometida.*

- **Los componentes del Método**

El Método convoca componentes educativos de distinta naturaleza, que operan como un todo articulado. Para Guías y Scout de Chile, estos elementos son:

1. Adhesión a la Ley y la Promesa
2. Programa de Jóvenes
3. Aprendizaje por la Acción
4. Sistema de Equipo
5. Rol del Adulto
6. Marco Simbólico

La comprensión particular de cada uno de estos elementos, es una manera de aproximarse al Método, pero el entendimiento y la óptima aplicación del sistema dependen de cómo se encadenan todos los componentes entre sí. La articulación y equilibrio entre ellos, es lo que confiere al Método su carácter propio.

El Clima Educativo

La interacción de todo lo que ocurre en una unidad Guía o Scout como resultado de la aplicación articulada del Método, produce un **clima educativo**. El clima educativo es un contexto grupal que genera y promueve estímulos continuos que facilitan la actividad educativa. Estos estímulos provienen de las actividades, de los procesos, de los estilos y de los actores involucrados. En un clima educativo las posibilidades se amplían al máximo y las constricciones se minimizan, generando una especie de *educabilidad inevitable*, que desarrolla en las y los Caminantes su capacidad de cambiar y adquirir nuevas conductas. Esta característica, además, propicia el **aprendizaje y vivencia de sus valores** de modo natural. El conocimiento y la conciencia se amplían sin siquiera proponérselo; es mucho más que una adhesión intelectual o afectiva, es un estilo de vida que se incorpora. La instalación del clima educativo hace sentir a gusto a muchachas y muchachos, quienes perciben que están situados en un espacio diferente del cual vale la pena ser parte, lo que desarrolla identificaciones poderosas que permanecerán hasta la vida adulta.

1. ADHESIÓN A LA LEY Y LA PROMESA

Introducción

Lo que hace verdaderamente original al Movimiento, 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 acorde con el mismo y que es sellado de manera formal en la llamada Promesa; ésta, es la síntesis generadora del estilo de vida que promueve el Movimiento y que al mismo tiempo lo define.

“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 positiva de una manera de asumir la vida; saca de la opresión del *“no hacer tal o tal cosa”*, 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: hacer lo mejor para todos. Desde esta perspectiva podemos reconocer en esta Ley un código común que nos constituye como una hermandad que apuesta a futuro.

“La ley scout está diseñada como una guía para nuestros actos, más que una represión de nuestras faltas” (cfr. Aids. WB, 22 y LVL. 279).

Los artículos de la Ley no son un fin en sí mismo, sino que son el medio para que cada joven construya su identidad en base a un marco valórico y de esta manera, pueda proyectar su aporte individual para la construcción de la sociedad.

Toda sociedad humana tiene una conciencia colectiva que se manifiesta en su cultura. Ésta, se expresa claramente en la forma en que el grupo piensa, actúa y siente, transmitiéndose de generación en generación. De esta manera, consolida sus rasgos propios y distintivos. Existe una cultura en lo simbólico, material y moral y los Caminantes aspiramos a influir sobre esa cultura. Nuestro Movimiento, tiene una conciencia colectiva, la que propone a través de un conjunto de modelos de comportamiento, que son susceptibles de ser adoptados por toda persona y aplicables a cada acción de su vida. Esos modelos de comportamientos están expresados en la Ley y en la Promesa.

LA LEY CAMINANTE

Las y los Caminantes:

1. Son dignas y dignos de confianza
2. Son leales
3. Sirven sin esperar recompensa
4. Comparten con todos
5. Son alegres y cordiales
6. Aman la naturaleza y en ella encuentran a dios
7. Saben obedecer y nada hacen a medias
8. Son optimistas
9. Cuidan las cosas porque valoran el trabajo
10. Son puras y puros de pensamiento palabra y obra.

CARACTERÍSTICAS DE LA LEY

La Ley nos presenta las siguientes características relevantes:

- **Sentido e importancia:** la adhesión a un *conjunto* de valores es el elemento central *de nuestra propuesta educativa*, y la Ley es un reflejo de dichos valores.
- **Código concreto, marco de referencia:** La Ley proporciona una forma sencilla de familiarizarse con el propósito del Movimiento y permite alcanzar y descubrir los distintos significados contenidos, experimentándolos en la práctica, lo que servirá de referencia para el desarrollo del sistema valórico de cada joven.
- **Código permanente:** El Movimiento invita a vivir de acuerdo a este código de conducta de tal manera que le permita ir tomando opciones en su vida presente y futura sobre esta base valórica.
- **Código individual – código colectivo:** La Ley es un código aceptado de forma individual por cada Caminante. Cuando ellas y ellos conforman equipos y constituyen el Clan de Caminantes, la Ley se convierte en el sistema que regula esta micro-sociedad, en la que los jóvenes se ven enfrentados a un modo de vida democrático y respetuoso, donde cada persona tiene los mismos derechos y deberes, y que promueve un sentido de pertenencia, participación, solidaridad y cooperación.
- **Código simple y positivo:** En un lenguaje sencillo y no prohibitivo, la Ley invita a vivir estos valores a través de acciones y a responder a los estímulos, tanto internos como externos, en forma coherente y en todo momento.

LA LEY EN EL CLAN DE CAMINANTES

La Ley como un paso a la libertad

Lo propio de la Ley Caminante se encuentra en una adhesión interior, libre y voluntaria. Este código de honor tiene como finalidad el disponernos a vivir un ideal, proponiéndonos actitudes frente a la vida. La Ley es un criterio objetivo de opción que, en la libertad personal, nos insta permanentemente a elegir. La Ley tiende a modelar un tipo de hombre y mujer en constante crecimiento y siempre abierto al futuro, entregándonos categorías que ayudan a reconocer nuestras fortalezas y debilidades, potenciando las primeras y superando las segundas.

No obstante, además del carácter personal con que se asumen los valores implícitos en este código, la vida del Caminante se desarrolla preeminentemente en interacción, ya sea en su equipo, clan o en los distintos grupos humanos en los que se desenvuelve. Así, la dimensión social de los valores puede generar espacios para la consolidación del modelo, pero también puede distorsionar su visión y propender al disvalor. Por ejemplo: esconder una mala acción en contraposición con la lealtad para con los amigos.

Si tendemos a una influencia positiva, de pares y adultos, y a una práctica acorde con nuestra propuesta, es imprescindible que se *intencionen* acciones que faciliten el aprendizaje y la reflexión de las y los Caminantes, respecto de nuestra propuesta valórica. Y ese intencionar, se hace posible en la perspectiva de la Educación en Valores.

EDUCAR EN VALORES

Educación en valores significa propiciar espacios de aprendizaje, para que los jóvenes sean capaces de elaborar de forma racional y autónoma, los principios de valor que les permitirán enfrentarse críticamente a la realidad. Además, deberá aproximarles a conductas y hábitos (virtudes) coherentes con los principios y normas que hayan hecho suyos, de forma que las relaciones con los demás estén orientadas por los valores que propone el Movimiento. Así, los valores implícitos en la Ley, posibilitan este ejercicio de libertad, puesto que se hacen contingentes de modo gradual y progresivo, en la experiencia que las y los caminantes tienen de la realidad.

Si bien es cierto, los valores están presentes siempre y en cada uno de nosotros, el desarrollo integral que persigue el Movimiento, obliga al logro de una conciencia respecto de su importancia. De este modo, no es factible suponer que por el sólo hecho de participar en las actividades de un determinado equipo o clan, esta experiencia contribuye al desarrollo de personas guiadas por preceptos valóricos y con sentido crítico.

Reconocimiento de los Valores

Los valores implícitos en la Ley deben ser *explicitados, definidos* y, adicionalmente, *ejemplificados*.

Para un acercamiento personal y significativo a los valores, es importante identificarlos en conjunto con las y los jóvenes. En este proceso, es necesario tener claridad respecto de lo que cada palabra significa, complementando la pertinente definición académica, con las percepciones individuales y con la construcción colectiva de significados. La experiencia de los valores es reconocible, tanto en sus manifestaciones concretas, como a partir de ejemplos específicos e innegablemente, a partir del testimonio del adulto.

Adhesión a los Valores

Si bien los valores son asumidos por las y los caminantes como factores que determinan sus acciones, es importante tener en cuenta la influencia del medio y especialmente de los adultos, siendo misión de estos últimos estimular este proceso, tanto en su actuar como propiciando el Clima Educativo.

Es en la práctica y en los distintos planos de socialización, donde tienen la oportunidad de expresar opiniones, disentir, adherir o plantear alternativas, desde la interpretación que sienten propia y en base a la propuesta a la que están adhiriendo.

Se espera que las y los Caminantes sean capaces de manifestaciones elaboradas y complejas, abarcando desde los planos más cotidianos a los más públicos, con la vista siempre puesta en compromisos conscientes y de carácter global.

Organización de los Valores

En el ejercicio mismo de lo cotidiano, los jóvenes van definiendo aquellos valores que les son rectores, dando forma a su propia estructura valórica y, a su vez, aprendiendo a manifestarlos adecuadamente en distintas situaciones.

La construcción de jerarquizaciones y priorizaciones no relativiza los valores, sino que promueve la tolerancia y la flexibilidad de los individuos formados al interior del Movimiento, en la convicción de que nuestra enseñanza propende, inevitablemente, a la consolidación de espíritus libres para optar por el bien –en cualquiera de sus formas– y suficientemente empoderados de esa libertad como para realizarlo.

Autoevaluación de la Vivencia de los Valores

Desde el reconocimiento de los errores hasta la autocritica y la reflexión, la tabulación del ejercicio valórico será siempre, parte del fuero interno de cada joven y sólo le corresponderá a ella o él hacer ponderaciones y/o juicios respecto de sus actos. Esto se vuelve imprescindible a la luz de nuestro propósito, toda vez que buscamos individuos que sean capaces de crecer en y para la sociedad y que responsablemente, promuevan con acciones, la propuesta valórica del Movimiento. Así, en la evaluación personal, cada joven va reconociendo las evidencias de la propia evolución – crecimiento–. Los dirigentes y guiadoras son los primeros llamados a propiciar espacios individuales y colectivos para que este mecanismo entre en acción, ofreciendo apoyo y entregando información útil, pertinente, oportuna y constructiva para que las y los caminantes trabajen en y sobre sí mismos.

El ejercicio de la Educación en Valores aquí propuesta, debe materializarse en acciones concretas. Estas van, desde instalar el texto de la Ley para poder remitirse siempre a él, hasta promover la reflexión sobre las acciones propias, en las actividades scout y en las externas y cotidianas. Desde un juego sencillo hasta la instalación de un gran proyecto, cada caminante debe poder mirarse a la luz de los conceptos vertidos en la Ley, ya que este es el parámetro que guía sus acciones. Y es misión de guiadoras y dirigentes, propiciar que esto ocurra, solicitándolo insistente y permanentemente a cada uno de sus caminantes. De esta manera, es imprescindible que la reflexión, análisis y evaluación del proceder de los caminantes vaya un poco más allá.

Compartir con todos, como señala el 4° artículo de la Ley, es mucho más que compartir una comida con todos los presentes; este enunciado promueve la no discriminación y la tolerancia –en el espíritu mismo de la pluralidad– con las personas, pueblos y manifestaciones individuales en todas sus formas.

Saber obedecer y no hacer nada a medias –artículo 7–, dice relación con la comprensión de las responsabilidades personales y con las de los demás, aceptando los roles que a cada cual le toca cumplir, en pos del logro de las metas fijadas en común, lo que es evidentemente mucho más que un vulgar “*hacer caso*” y “*cumplir con lo que se me pide*”. A partir de estos ejemplos, se espera que la vivencia al interior del clan sea una constante reflexión respecto del real significado y valor, de los valores que se plasman en la Ley, motivado por los adultos como función relevante, y también por los muchachos y muchachas, como conducta que con el tiempo, debiera volverse espontánea y natural.

ALGUNAS CONSIDERACIONES PARA TRABAJAR CON LA LEY

- Todos los artículos de la Ley tienen **el mismo grado de importancia**. El trabajo del clan debe tender hacia un entendimiento global de la Ley y hacia la promoción de un Programa que refuercen todos sus aspectos.
- La Ley es, por sí misma, atractiva para cada caminante. Mediante **un lenguaje comprensible** y privilegiando el aprendizaje a través de la acción, van descubriendo significados y disfrutando de las implicancias que esta tiene en sus vidas.
- La Ley constituye un **elemento de identificación**. La vivencia de la ley se convierte en adhesión personal que favorece, enriquece y cohesiona la identificación, a toda prueba, con el Movimiento.

- La Ley **se vive**. El texto no es relevante en sí mismo, sino en la medida en que se vuelve criterio rector para cada caminante. Conocerlo, saberlo, tenerlo presente y experimentarlo son factores que potencian la asimilación de los valores que contiene, que es lo verdaderamente importante.
- La Ley es una **expresión positiva** que requiere de refuerzos positivos. Baden Powell planteaba que “existe al menos un 5% de bondad en la peor de las personas, el desafío está en desarrollar ese 5% hasta un 90 o 95%”. Por lo mismo no se trata de castigar lo negativo, sino de premiar lo positivo.

LA PROMESA EN EL CLAN

La Promesa es la síntesis ritual de la Ley, sella un compromiso vital en y con el Movimiento, volviéndose el núcleo fundamental sobre el cual este se funda. La Promesa es un fuerte llamado a ser generoso, a tener esperanza y a dar confianza, a servir a los otros y por esto mismo, a ser felices. A su vez, compromete el honor personal; al realizarla se escoge de forma deliberada el compromiso de cumplir los deberes personales, sociales y espirituales, a los propios ojos y a los de los demás.

EL MANIFIESTO CAMINANTE

La Promesa tiene diversas formas de expresión dependiendo de la edad y el nivel de desarrollo de quien la realiza. En concordancia con esta premisa las y los caminantes realizan su **Manifiesto Caminante**, el que establece un compromiso público y social que involucra en su desarrollo a todos los miembros del equipo, del clan y de la comunidad que les son significativos.

CARACTERÍSTICAS DEL MANIFIESTO

- **Compromiso Personal:** está basado en el ejercicio de la propia libertad para adherir a los valores propuestos, sin condicionantes, influencia o presión de ningún tipo.
- **Compromiso Voluntario:** se funda en la facultad de asumir este compromiso basado en el conocimiento de la Ley y de sus implicancias, es decir, en plena consideración de los derechos y obligaciones que conlleva.
- **Expresión Pública:** la manifestación formal del compromiso frente a quienes comparten este estilo de vida y a su entorno significativo, oficializa una relación recíproca, entre quien manifiesta y quiénes son sus testigos y hermanos.
- **Expresión Original y Tangible:** cada palabra, cada intención, cada declaración contenida en el documento de Manifiesto está ahí como ejercicio de voluntad de quien lo realiza, reflejando su sello personal. Pero, como “las palabras se las lleva el viento”, es imprescindible que quede registro escrito y/o audiovisual de lo dicho, como testimonio y referencia disponible para otras generaciones.

- **Expresión Replicable:** al ser una manifestación individual de compromiso en todos los planos de la vida, esta podría ser repetida en otros momentos, como guía para quienes necesiten orientación. El atractivo de la puesta en escena, cuando el Manifiesto tiene un carácter artístico es una ganancia adicional que es totalmente aprovechable y disfrutable.

EXPRESIÓN DEL MANIFIESTO

<p>El texto del Manifiesto es redactado por el mismo Caminante, tomando en cuenta su vida en el Movimiento y expresando particularmente los valores que éste promueve, los cuales proyecta como base de un compromiso con la sociedad en pleno.</p>	<p><i>Desde la vivencia del caminante, se recomienda que sea orientado para que contenga como mínimo los siguientes elementos :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -<i>Conocimiento y Adhesión al Marco valórico propuesto por la Ley.</i> -<i>Los esfuerzos, aprendizajes y aspectos significativos de sus experiencias.</i> - <i>Los deberes para consigo mismo, para con Dios y su perspectiva espiritual y para con los demás.</i> -<i>La identificación con el estilo de vida guía -scout</i>
--	--

Como se lleva a cabo la expresión pública del Manifiesto

Es un momento preparado por la persona que lo realiza, asesorado por quienes él considere pertinentes y con el acompañamiento y gestión de al menos un integrante del equipo de dirigentes. Además, es la o el caminante quien decide los invitados especiales, adicionales a los demás integrantes del clan, que desea participen de su compromiso. La expresión del Manifiesto es básicamente un texto original que puede acompañarse, al momento de su ejecución, de cualquier manifestación artística que sea representativa o que encierre un significado especial para quien manifiesta. Es válido que las intenciones contenidas en el texto, se materialicen en una acción de servicio planificada, siendo esta misma acción, parte relevante de la propia ceremonia de Manifiesto.

Debemos asegurarnos, antes de su ejecución, que el acto que acompaña a la expresión verbal y escrita del Manifiesto no sea algo que atente o dañe la integridad física o psicológica del joven o de los demás participantes.

CONSIDERACIONES RESPECTO DEL MANIFIESTO

1. Como se trata de un compromiso personal, fundado en una decisión libre y voluntaria, no constituye título ni grado. Así, todo joven que asista regularmente, que participe con entusiasmo en las actividades de su equipo o del clan y que se interese por conocer y practicar la Ley, debiera realizar su Manifiesto, sin más requisito que la expresión de deseo por llevarlo a cabo y la adecuada preparación que este involucra.
2. El joven asume el Manifiesto como una expresión pública, no sólo de su adhesión a los valores del movimiento, sino que también, de su integración definitiva al clan. Por lo tanto, el que los jóvenes decidan hacer el Manifiesto también depende de lo interesantes

- que les parezcan las actividades y especialmente, del grado en que se sientan integrados en el grupo.
3. Frente al tema del Manifiesto y su relación con la Ley, los dirigentes deben asumir la responsabilidad de socializar la Ley con las y los jóvenes, no como una acción introductoria especial del proceso de Manifiesto, sino como elemento natural de todas las actividades del clan. Para que exista afinidad, cercanía y deseo por adherir a estos valores, las y los caminantes deben estar en constante contacto con la Ley.
 4. El Manifiesto Caminante se vive sólo una vez; por lo tanto, se debe respetar cuando un joven lo haya realizado en otro grupo, distrito, zona o país.

Ley Caminante y el Manifiesto

Una Visión Integrativa

La comprensión consciente de los conceptos que están involucrados en nuestra Ley y nuestro Manifiesto, está apoyada en una perspectiva totalmente distinta a la del ejercicio intelectual. La vivencia de este código y el compromiso público mediante el cual nos involucramos para siempre con todos sus aspectos, se nos hace natural a medida que vamos creciendo influenciados por esos valores, puesto que desde siempre y en todo lo que hacemos, vamos viendo en nuestras actitudes y en las de quienes nos rodean, el esfuerzo por cumplir con el compromiso asumido. Indistintamente, se podrían establecer diferencias respecto de la visión de Ley y Promesa entre una golondrina y un lobato, en relación a la que tendría una o un caminante, sin embargo, para cada caso será evidente que este código se vuelve una guía para la vida desde el momento en que pública y libremente nos integramos a este enorme grupo humano, unido por lazos intangibles que se formalizan al momento de prometer.

Nos es familiar revisarnos a la luz de estos valores, pues los consideramos como parámetros naturales a los cuales remitirnos cuando necesitamos evaluar nuestro proceder individual y colectivo. Muchas veces nos hemos sentido inconsecuentes cuando, en contextos distintos al de las actividades del Clan, podemos dejar cosas inconclusas o evitar alguna de nuestras responsabilidades. ¿Por qué nos sentimos así, si el entorno no nos está exigiendo más? Esta sensación interna es una necesidad, que se ha afianzado en nosotros en el tiempo, ya que estamos acostumbrados a dar el máximo, movidos por valores en los cuales creemos y confiamos. Nos definimos, para el mundo exterior, a partir de estos valores y relativizar su aplicación se nos vuelve complicado, ya que, caemos en contradicción con rasgos que fundamentan todo lo que somos.

Tendremos, durante la vida, más de una oportunidad para ponernos a prueba y, aunque es probable que no siempre logremos cumplir, lo relevante estará innegablemente, en el examen que personalmente efectuaremos de nuestras conductas, sin que nadie nos lo exija, puesto que hemos prometido por nuestro honor, hacernos dignos de este estilo de vida. Cumplir con esto, a pesar de los distintos escenarios y situaciones que nos toque vivir, es el rasgo distintivo que tenemos como caminantes, toda vez que, en cada uno de nuestros gestos, estamos manifestando la expresión individual de una manera especial de vivir, que compartimos con muchos más, quienes también, inexplicablemente, están guiando sus vidas por este modelo, solamente por la certeza que, de no hacerlo, estaríamos sacrificando algo de nosotros mismos.

2. PROGRAMA DE JÓVENES

Introducción

Las actividades desarrolladas por las y los Caminantes posibilitan que interactúen con todos los elementos del Método, en el Programa. Aprovechando la expresión de gustos, intereses, inquietudes y necesidades múltiples que se manifiestan en esta variedad sin límite de actividades planteadas y protagonizadas por los muchachos, la propuesta educativa instala permanentemente la perspectiva valórica como criterio rector. Así, les da la oportunidad de observarse en el propio crecimiento, exigirse nuevos estándares y tender hacia el perfil de egreso de Guías y Scouts de Chile, del cual son depositarios.

Definición

El Programa de Jóvenes *es el sistema progresivo de objetivos y actividades, por medio del cual las y los jóvenes reciben y participan de la propuesta educativa del Movimiento.*

Es en el Programa donde se ponen en juego todos los elementos del Método, como un todo integrado que satisface las necesidades de cada caminante, plantea desafíos en forma gradual, de acuerdo con su desarrollo evolutivo y tomando en cuenta las seis áreas de desarrollo.

Es importante tener presente que:

- Las y los jóvenes son protagonistas y responsables del desarrollo, gestión y evaluación de las todas las actividades que se planteen.
- El acompañamiento y asesoría de guidoras y dirigentes de clan consta en una presencia permanente en todo el proceso, asegurando la instalación del clima educativo.

Los Campos de Acción Prioritarios

Debido a la libertad de elección que las y los jóvenes tienen, las actividades y proyectos suelen referirse a contenidos muy diversos. Sin embargo, nuestra Asociación define como *Campos de Acción Prioritarios* a aquellos ámbitos esenciales que contribuyen al desarrollo de niños, niñas y jóvenes y son relevados en virtud del Propósito.

Los campos de acción prioritarios pretenden crear el ambiente propicio para el desarrollo de las actividades educativas que permitan una vivencia significativa en torno a las áreas de desarrollo. Se definen esenciales porque dan identidad a nuestro Movimiento y son los siguientes:

1. La Naturaleza

Baden Powell decía que *la naturaleza es como un club, un laboratorio y un templo para cada uno de nosotros.* Es un club donde jóvenes se reúnen, recrean, trabajan y celebran. Es un laboratorio para observar, experimentar, aprender, en el cual nos medimos a nosotros mismos, enfrentándonos con optimismo a diferentes circunstancias. Y es un templo, donde nos acercamos a la propia visión de la creación y la trascendencia, viviendo

libremente nuestra espiritualidad. Por eso, debemos hacer un buen uso de la naturaleza, respetando sus ciclos y evitando su destrucción, para que todos puedan desarrollarse en ella, promoviendo en cada caminante la creatividad, los ideales y el valor de lograr el desarrollo sostenible.

En este contexto, es relevante que los equipos de clan, en su trabajo, tiendan a privilegiar el siguiente aspecto práctico:

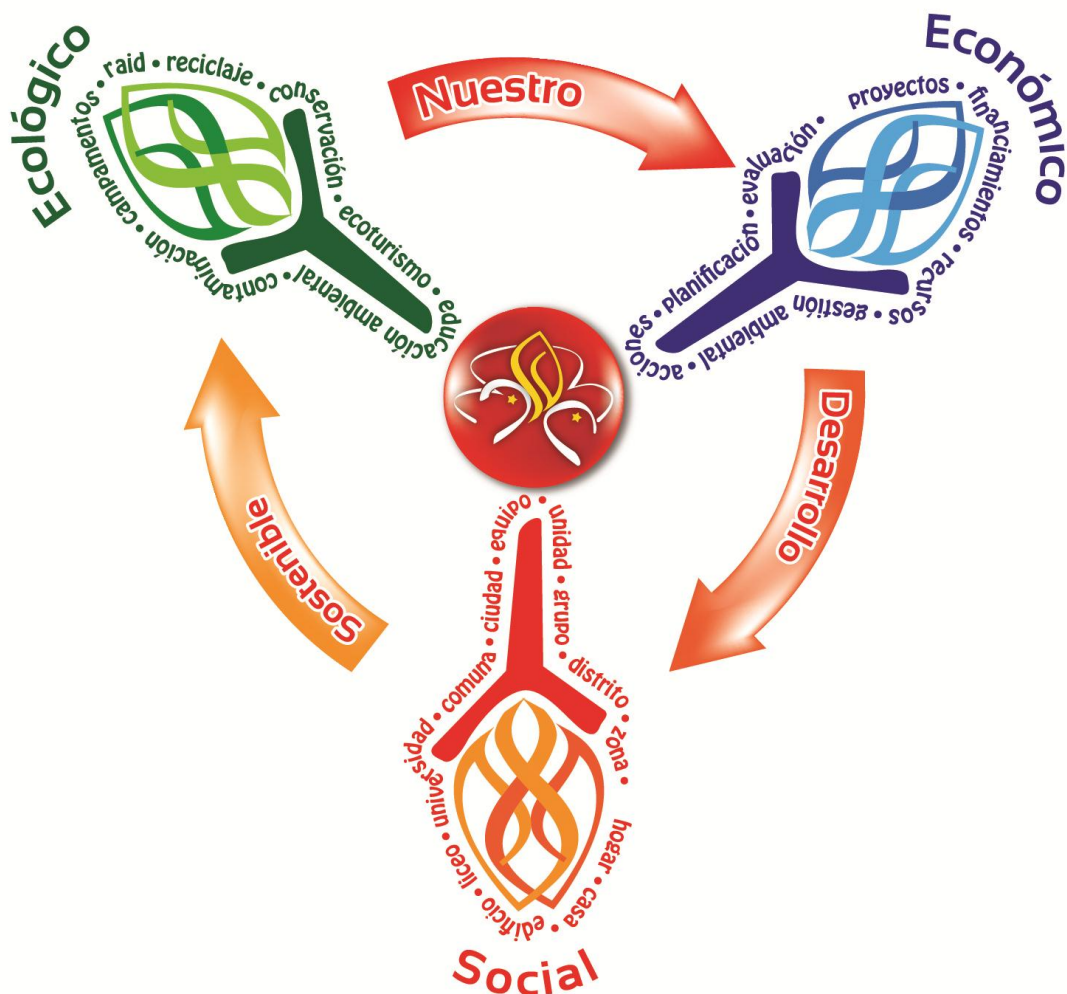
- Experimentar constantemente el medio natural, la vida al aire libre y el campamento.

Por otra parte, entendemos por Naturaleza *el conjunto de especies y ecosistemas presentes en la Tierra. La especie humana es parte de la Naturaleza y la vida depende del funcionamiento ininterrumpido de los sistemas naturales que son fuente de energía y materias nutritivas* (Carta Mundial de la Naturaleza; Resolución aprobada por la Asamblea General ONU, 28 octubre 1982).

De esta manera, es imprescindible que los equipos de clan, en su trabajo, tiendan a privilegiar en este contexto, los siguientes aspectos:

- Declarar un plan de desarrollo sostenible para su entorno.
- Establecer las redes necesarias para un proyecto de acción ciudadana.
- Implementar acciones positivas por el medio ambiente, de forma coherente a nuestra Ley y Promesa.

Modelo de Desarrollo Sostenible para Caminantes



En el mundo de hoy, el desarrollo sostenible involucra, conceptualmente, tres aspectos: **el ecológico o ambiental, el económico y el social.**

Lo ecológico o ambiental, se refiere a aquellos tópicos relacionados con la vida al aire libre y con las acciones que tienden al cuidado de los recursos naturales, considerando su uso, de modo respetuoso, y propendiendo a la educación respecto de su empleo.

Lo económico busca incorporar en cada caminante y en los equipos que integran, una mirada de auto-gestión permanente, para la instalación de iniciativas en forma de proyectos, que promuevan *Nuestro Desarrollo Sostenible*, implementando redes que faciliten el financiamiento de sus ideas.

El aspecto social considera la relación entre el bienestar de todos los individuos y comunidades participantes, con el medio ambiente y el rendimiento económico de estas acciones en conjunto, observando una administración inteligente, preocupada de los recursos y también, de las personas.

Observen las siguientes preguntas, a modo de ejemplo de esta interacción:

La Responsabilidad Ecológica

¿Qué podemos hacer como equipo, para ayudar a descontaminar nuestra ciudad?

El Aspecto Económico

¿Cómo podemos financiar nuestras actividades?

El Entorno Social

¿Cuántas veces has querido arreglar la plaza de tu barrio, para el beneficio de todos tus vecinos?

2. El Servicio

A partir de la experiencia que dio origen a los scouts durante el emblemático sitio de la ciudad de Mafeking, el fundador imprimió en el Movimiento el compromiso con los demás, por lo que su práctica no es comprensible sin actividades de servicio e interacción social.

Esencialmente, el servicio define a las y los caminantes desde siempre, lo que asigna mayor responsabilidad respecto de la capacidad de entrega, la visión del voluntariado y el bien de todos los integrantes de la sociedad, sin distinciones; y esta responsabilidad la debe asumir cada caminante, equipo, clan y, en conjunto, todos aquellos quienes participan del gran conglomerado de caminantes del país.

Especialmente en el clan, junto con resolver un problema o aliviar un dolor, las actividades y proyectos de servicio son una forma de explorar la realidad, de conocerse a sí mismo, de descubrir otras dimensiones culturales, de aprender a respetar a los otros, de experimentar el reconocimiento del medio social, de estimular la iniciativa por cambiar y mejorar la vida en común, de valorar la paz como resultado de la justicia.

La libertad humana conduce a la felicidad si la usamos para realizarnos personalmente a través del encuentro con los otros. De esa manera la libertad se convierte en respuesta, en aceptación de los demás, en solidaridad, en compromiso con la comunidad, en auxilio al que sufre. De ahí algunas famosas frases de Baden Powell: *“El verdadero éxito es la felicidad y la mejor forma de ser feliz es hacer felices a los demás.”* *“Servicio es hacer a un lado el placer o la conveniencia para tender la mano al necesitado”*.

3. El Trabajo

La acción del ser humano modifica el mundo, pues está en nuestra naturaleza intervenirlo, empleando los recursos disponibles en el medio, para generar condiciones aptas para la vida. Así, el trabajo humano se vuelve un componente de la realidad, desde la pequeña pieza de artesanía, hasta los grandes edificios y obras de arquitectura e ingeniería humanas.

Entenderemos el trabajo como una acción que se emprende en pos del cumplimiento de objetivos tanto personales como colectivos. Gracias al esfuerzo que cada uno realiza al emprender una actividad o proyecto, se fortalece la identidad personal. Es una oportunidad para desarrollar competencias, comprometiéndose con las labores y tareas asumidas con cuidado, orden y esmero, puesto que es nuestra costumbre el dar el máximo

de nosotros mismos en aquello que emprendemos, guiados por nuestros principios valóricos y, así mismo, poner a prueba aquello ya desarrollado, tanto en el plano físico como en el intelectual y afectivo.

La capacidad de reconocer el valor del trabajo (personal, colectivo y también ajeno), está profundamente relacionada con los valores implícitos en la Ley desde una mirada ética, pues busca instalar la necesidad de la acción, es decir, la experiencia real de labores voluntarias y/o remuneradas, que lleven el sello de la formación guía y scout. Además, permite a las y los jóvenes reflexionar en torno a las propias fortalezas y debilidades en la ejecución de tareas, esforzándose por mejorar constantemente el propio desempeño, comprendiendo lo trascendente de nuestra participación en la construcción del mundo.

Debemos buscar que las y los caminantes valoren el trabajo, y que el esfuerzo y la dedicación en lo emprendido tengan efectos positivos en el entorno, ayudándoles a descubrir todo su potencial.

Respecto del trabajo Baden Powell dijo *“Cuando el trabajo se convierte en placer, es porque el placer consiste en amar el trabajo”*.

4. Vida de Reflexión

Cada Caminante debe ser capaz, en su vida diaria, de dar una segunda mirada a los sucesos en busca de una interpretación personal; se espera que genere opinión y acciones concordantes con ella, para ponderar los resultados de las propias acciones en la solución de futuros problemas.

Por ello, se busca desarrollar un pensamiento crítico que le permita incorporarse a la realidad de manera activa siendo un aporte real a la sociedad. Es el proceso de aprender a reflexionar y tener una visión crítica, el que le permite prever mediante una planificación, los acontecimientos posibles, analizando lo ocurrido y lo aprendido.

De acuerdo con esto, cada caminante será capaz de incorporar la reflexión al menos en dos dimensiones propuestas para su vida en la unidad:

- **La vida de reflexión como expresión grupal:** Como se ha señalado, la construcción más íntima en la vida de cada clan, se instala a partir de las distintas experiencias que cada caminante vive con su equipo. De esta manera, la vida de reflexión contribuye, en gran medida, a una interacción consciente y a la construcción colectiva de un pensamiento crítico, que guíe al equipo e instale sus ideas y pensamientos, como factor efectivo de cambio, en el afán de dejar su entorno inmediato mejor de como está.
- **La vida de reflexión como una expresión personal:** “El camino al éxito no se consigue, sino, remando nuestra propia canoa”. Este enunciado, invita a las y los caminantes a entenderse responsables de sus propios actos; anuncia la proximidad con la vida adulta, asumiendo que cada cambio tiene efectos e implica consecuencias. A veces, avanzar significa desprenderse, reconociendo que el camino requiere sortear los escollos que se encuentran en este río, para salir victoriosos de él.

5. Juego y Aventura

El juego es un contexto de experimentación de las habilidades sociales y de la vida en comunidad, ya que al igual que en la vida cotidiana en el juego existen reglas que todos deben respetar, por lo tanto, en su justa medida, las y los Caminantes deben tener espacios para jugar, demostrando que saben hacerlo. Esto, pues el Método también promueve el juego como una actitud, como un estilo, un punto de vista desde el cual observar y juzgar los hechos sin demasiada gravedad, con optimismo y humor, dejándose sorprender por la vida.

Por otra parte, el espíritu de aventura fue un componente notable de la personalidad de Baden Powell que éste transfirió al Movimiento. Para el y la Caminante, la aventura no es estar colgado de una soga en el flanco de una montaña, ni vivir peripecias arriesgadas o emprender viajes audaces en ambientes hostiles o exóticos; sino que es una actitud permanente que se manifiesta en actividades y proyectos que posibilitan enfrentar desafíos, aprovechar nuevas oportunidades, probar los recursos ante lo desconocido y, en el proceso, descubrir el propio potencial.

Según nuestro fundador, *“por medio del escultismo podemos enseñar a todo muchacho, ya sea de la ciudad o del campo, la manera de llegar a ser participante de los juegos, y con ello gozar de la vida, fortaleciendo al mismo tiempo su fibra física y temple moral”*.

6. Tecnología Aplicada

Esperamos que las y los Caminantes sean capaces de utilizar los recursos a su alcance para resolver problemas y satisfacer necesidades de manera innovadora. Gracias a la experiencia formativa previa y a la perseverancia, las y los jóvenes han ido desarrollando su creatividad y tienen, en el Clan, la posibilidad de vivenciar la responsabilidad que significa estar trabajando para un otro.

En nuestra sociedad se les da pocas oportunidades a los jóvenes para experimentar la importancia de tener un motivo para aprender. No es lo mismo hacer un taller de nudos porque “es importante” a experimentar hacer una mesa con los mismos nudos y amarres. Los Caminantes se tienen que ver expuestos a esta experiencia, en lo cotidiano, cuando trabajan por el medioambiente o con distintas comunidades.

Las *Acciones* son el escenario ideal para que ellos puedan determinar los conocimientos o técnicas que deberán adquirir para que la *Acción* llegue a buen puerto. Por ejemplo, durante la planificación de una *Acción de Aventura*, pueden darse cuenta que para no dañar el medioambiente deberán aprender técnicas de mínimo impacto.

Finalmente, se espera de los Caminantes decidan volverse eficaces y competentes porque entienden la importancia de su trabajo, para ellos mismos, para con el resto y para con el medioambiente. La tarea del dirigente consistirá en darles tiempo a los Caminantes para que sientan el peso e importancia de su trabajo. Tal y como ocurre en las primeras experiencias laborales, los Caminantes nunca van a estar preparados para todos los desafíos que surjan en sus *Acciones*. Lo crucial es que ya se haya instalado el espíritu de sacar la *Acción* adelante, y a través de ésta generar la necesidad por aprender.

LAS ACTIVIDADES

Para contribuir a que las y los caminantes logren sus objetivos personales, el Programa propone la realización de actividades. En los equipos y clanes, ellos las plantean, las eligen, las preparan, desarrollan y evalúan con el apoyo de los dirigentes y guadoras. La participación en actividades atrayentes constituye su puerta de entrada en el Movimiento. Gracias a las actividades, todo lo aprendido a través de la acción, se incorpora de manera profunda y permanente.

En una actividad se puede distinguir entre la actividad misma y la **experiencia** que cada Caminante adquiere de esa actividad. Por un lado, está la acción concreta que se desarrolla y por otro, está la experiencia, que es la maduración interna que se obtiene de la acción desarrollada y de la diversidad de situaciones producidas.

Lo trascendental de esta experiencia, es que crea una relación directa entre cada Caminante y la realidad, lo que le permite analizar su comportamiento y, de manera paulatina, secuencial y acumulativa, adquirir y practicar las conductas que se ha propuesto en sus objetivos personales. Los dirigentes y guadoras no pueden intervenir, manipular ni prever con certeza, el significado personal que tienen las experiencias en las y los caminantes; pero sí pueden actuar sobre las actividades para que éstas susciten o favorezcan experiencias conducentes al logro de sus propios objetivos.

Así, se debe promover una gran variedad de actividades, buscando el equilibrio entre aquellas que se realizan en el contexto del equipo o clan y aquellas que se desarrollan en otros ámbitos sociales (**actividades internas y externas** respectivamente); y aquellas que son propias de la vivencia en el clan –reuniones de equipo, reuniones de clan, ceremonias, juegos, celebraciones– y aquellas que se desprenden de la diversidad de contenidos que se incorporan en el programa (**actividades fijas y variables**, respectivamente).

Por lo demás, existe una **dinámica natural** que se ha instalado por los horarios, ritmos, costumbres, realidad geográfica, en cada clan, tanto en base a sus preferencias respecto de las actividades regulares de sus reuniones, como en las situaciones de salidas, campamentos, excursiones y otras actividades al aire libre. Esta rutina particular define cómo los equipos permanentes, equipos circunstanciales –que también llamaremos grupos de trabajo–, el clan en pleno o cada caminante individualmente, distribuye, proporcionalmente los tiempos y la variedad de todas sus actividades

LOS PROYECTOS

Sin desmedro del sinnúmero de actividades en las cuales participan las y los caminantes, tendiendo siempre a una armonía en su distribución, se espera que los Caminantes y los equipos se planteen **Proyectos** como eje del programa de actividades del clan.

Las y los jóvenes son capaces de interesarse en la sociedad eficientemente, proponiendo Proyectos que consideran iniciativas de mayor envergadura, generalmente de larga duración, y que pueden ser realizados individualmente, por un equipo, un grupo de trabajo o el clan, aportando los integrantes en cada caso, sus propias competencias, las que se complementan entre sí para el logro de un objetivo común.

Se espera que los Proyectos contribuyan a mejorar el diagnóstico que hacen las y los caminantes de su entorno inmediato, logrando así ser agentes de cambio en el mundo actual.

Como instancias de trabajo personal y colectivo, permiten a cada caminante poner al servicio de la comunidad, toda la experiencia adquirida en su paso por el Movimiento y su historia personal.

Durante la vida en el Clan, se proponen 5 contextos de desarrollo de proyectos, que denominaremos **Ámbitos de Acción –o Acciones–**, los que pueden ser trabajados de manera aleatoria, y donde también el equipo podrá determinar la realización de una o más de manera simultánea. Éstas, se constituyen en retos para los Caminantes, quienes deben ser capaces de generar proyectos innovadores para llevarlas a cabo.

Así, las Acciones señalan las rutas a seguir de los jóvenes durante su permanencia en el Clan, enmarcando sus intereses y necesidades en la realización de Proyectos, que necesariamente colocan a los jóvenes en contacto con su entorno inmediato, desarrollando la posibilidad de constituirse en interventores de la realidad en la que se desenvuelven.

ÁMBITOS DE ACCIÓN

1. **Acción Social:** las y los jóvenes deben ser capaces de desarrollar Proyectos, esencialmente en el área de la Educación para el Desarrollo. Los caminantes deberán enfrentar el desafío de generar proyectos de gran alcance, en donde sean capaces de ser agentes articuladores de la red social y en donde puedan mantener un seguimiento con las comunidades beneficiadas. El ideal es que estos proyectos puedan ir más allá de ser sólo medidas asistencialistas, constituyéndose en intervenciones sostenibles en el tiempo –sin entramparse en ellas, claro está– y que concatenen la motivación de servicio de las y los caminantes con las necesidades y expectativas de las comunidades que intervengan.
2. **Acción Ambiental:** el clan es el espacio propicio para generar proyectos medioambientales, relacionando diferentes actores, juntas de vecinos, comunidades étnicas, asociaciones de campesinos y clubes deportivos, empresas, entre otras. La generación de una cultura de Desarrollo Sostenible, sentará las bases para que los futuros caminantes mantengan ese mismo espíritu de conservación y cuidado, a través de la gestión de macro proyectos de reciclaje, reforestación, recuperación de espacios públicos con la comunidad, proyectos de utilización de energías limpias o libres de residuos, por dar sólo algunos ejemplos.
3. **Acción de Aventura:** esperamos que en la vida del clan los jóvenes se planteen desarrollar aquellos sueños que tienen que ver con la Aventura. Es el espacio para que las y los caminantes lleven a cabo aventuras de mayor envergadura a las ya realizadas: campamentos en el extranjero, experimentar con comunidades interculturales, participar en eventos nacionales e internacionales, realizar un viaje soñado. Es el desafío de desarrollar al máximo los sueños de la experiencia en el Movimiento.
4. **Acción Profesional:** conocer la esfera vocacional y laboral es un desafío para muchos de nuestros jóvenes. Proponemos entonces, que a través de experiencias prácticas, los

jóvenes sean capaces de entender los procesos productivos de temporeros, microempresarios, obreros, técnicos y profesionales, comprendiendo además, la amplia gama de posibilidades de ocupaciones humanas, y que éstos también pueden ser compatibles con la experiencia de pertenecer al Movimiento. Esta instancia puede significar una oportunidad para aprender algún oficio, redefinir opciones vocacionales o diagnosticar las propias competencias para tal o cual actividad.

5. Acción Institucional: las y los Caminantes tienen mucho que decir respecto de lo que quieren para el Movimiento, asumiendo que tienen la energía renovadora para generar propuestas de trabajo revitalizador para el desarrollo de las distintas Ramas al interior del grupo, territorio y país. Con esto, no pretendemos rotular al clan como un “laboratorio para futuros dirigentes”, sino que buscamos que cada caminante, desde su visión particular, contribuya con la construcción de la Asociación de Guías y Scouts de Chile que todos queremos.

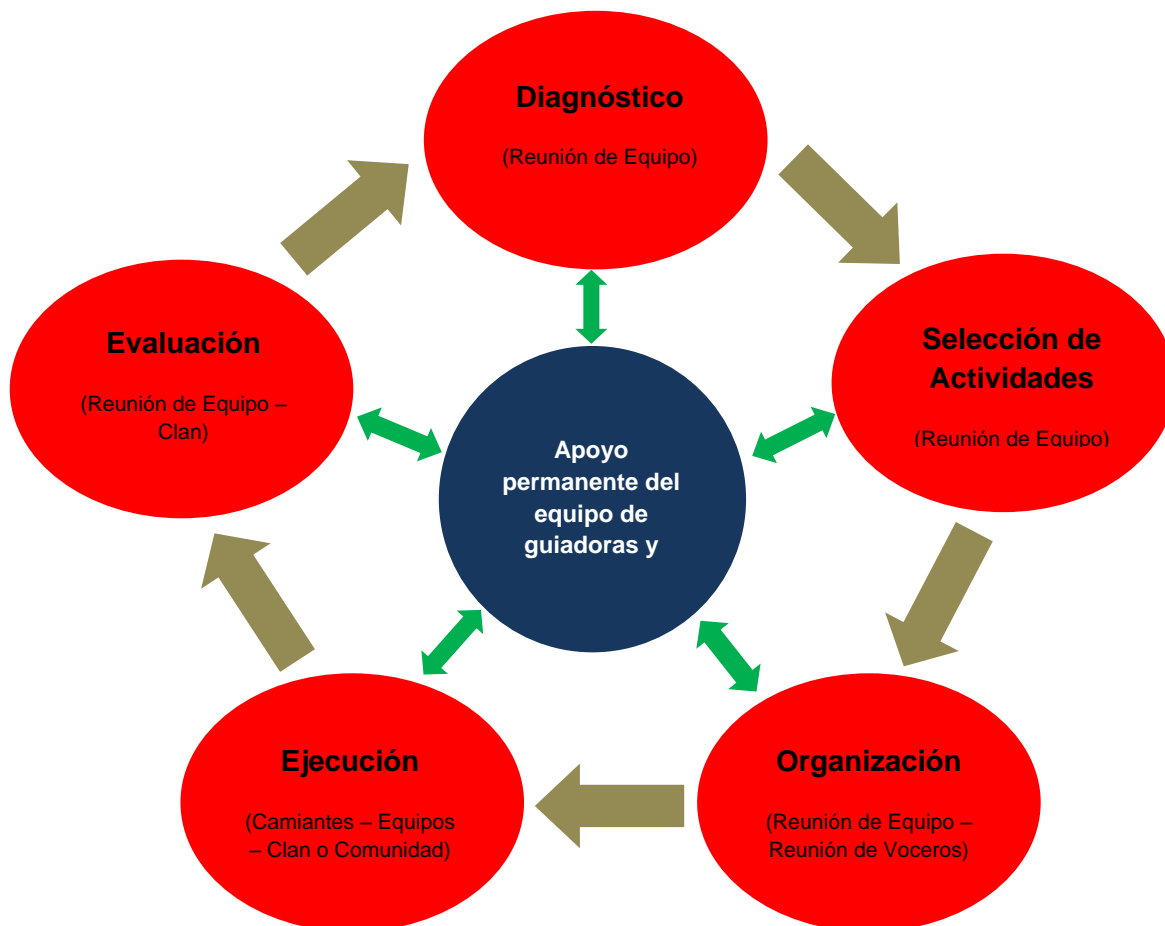
Respecto de la dinámica entre Proyectos y Acciones, considere lo siguiente:

- Cada joven y/o equipo determina en qué Ámbito de Acción desea enfocarse, pudiendo realizar más de un proyecto si lo considera factible.
- El trabajo concentrado en un Ámbito de Acción, en caso de ser necesario, debería ser como máximo seis meses, para propiciar que se desarrollen proyectos en al menos 4 Ámbitos de Acción durante los 2 años de vivencia en el clan.
- Es ideal que se señale el término de cada proyecto, estableciendo celebraciones que indiquen este momento y que pueden definirse por el desarrollo de campamentos u otros hitos que marquen la vida del caminante, equipo, unidad, grupo o comunidad.

El Programa del Clan gira en torno a los proyectos que los equipos circunscriben a estos 5 Ámbitos de Acción, lo que no impide que los muchachos realicen y participen de muchas otras actividades, las que están determinadas por la dinámica natural del equipo o Clan, semana a semana, o por las múltiples oportunidades que ofrecen los grupos y las comunidades en las que están insertos, propendiendo siempre al desarrollo de un programa atractivo, desafiante y equilibrado.

CICLO DE ACTIVIDADES

Es el modelo para planificar las actividades que se realizan en los equipos y en el clan. El ciclo tiene 5 etapas: diagnóstico, selección, planificación, ejecución y evaluación. Además cuenta con un componente central que corresponde al apoyo permanente del equipo de guadoras y dirigentes.



Etapas	Descripción	Organismo Participación Juvenil
Diagnóstico	En esta etapa, las y los Caminantes expresan sus necesidades e intereses, y analizan los procesos vividos. El rol de guionistas y dirigentes es hacer ver aquellos aspectos que no han logrado visualizar. Una reunión será suficiente para esta etapa.	Reunión de Equipo
Selección de Actividades	Una vez que han expresado sus intereses y necesidades, priorizan qué hacer y si lo harán por equipo, por equipo de trabajo o si lo propondrán como actividad para el clan. Una reunión será suficiente para esta etapa o incluso puede ser la segunda parte de la reunión de diagnóstico.	Reunión de Equipo
Organización	Aquí se determinan los diferentes aspectos previos a una actividad, por ejemplo: objetivos, lugar, tiempos, materiales, responsables, etc. con el apoyo de la ficha de actividad o de los formularios de proyectos, dependiendo del alcance y características de la misma. El rol del adulto será apoyar en el diseño, teniendo presente el objetivo escogido y ofreciendo apoyo en la gestión de las redes que fueran necesarias. El tiempo requerido para esta etapa será el necesario para abarcar todos los aspectos de organización de la actividad.	Reunión de Equipo. Reunión de Voceros (cuando sea pertinente por la actividad o proyecto).
Ejecución	Es el momento cuando se lleva a la práctica la actividad diseñada. El rol del equipo será acompañar y asesorar a según corresponda. Tomará el tiempo pertinente y estimado para su desarrollo.	Caminantes, equipos, clan y comunidad involucrada.
Evaluación de la Actividad	Consiste en comparar los objetivos planteados para la actividad con los resultados alcanzados. En ella intervienen las y los jóvenes, dirigentes y guionistas y otros agentes que hubiesen participado del proceso. La evaluación que se realiza al término de la actividad, debe ser oportuna y hacerse en el momento adecuado, con tiempo necesario para promover el análisis de aquellos objetivos no logrados; y reforzar y rescatar ideas, necesidades o intereses para un nuevo ciclo.	Equipos. Clan (cuando sea pertinente por la actividad o proyecto)

FICHA DE ACTIVIDAD

La ficha de actividad es una herramienta que facilita la organización de las actividades y es responsabilidad de las y los Caminantes diseñarla, con la colaboración de dirigentes y guidoras. Se espera que al menos uno de los adultos del equipo pueda asesorar inicialmente este proceso, promoviendo luego, autonomía en su manejo.

La ficha permite llevar un registro de las actividades realizadas y de las áreas trabajadas, para evitar repetición de actividades y desequilibrio en el desarrollo de las áreas.

FICHA DE ACTIVIDAD		
Nombre de la actividad		
Objetivos de la actividad:		
1.-	2.-	
Lugar		
Duración		
Nº de participantes		
Materiales		
Descripción	1.- Motivación 2.- Desarrollo 3.- Cierre de la actividad	Responsable
Condiciones de seguridad para esta actividad:		
Formas de evaluación de los objetivos de la actividad		
Resultados de la evaluación		
Área de Desarrollo		

Contenidos de la ficha de actividad:

- a) **Nombre de la actividad:** título de la actividad, que debe ser motivador y dar indicios de lo que se va a hacer.
- b) **Objetivos de la actividad:** son los resultados que se espera que consigan al finalizar la actividad. Es necesario que se fijen con anterioridad por escrito y se sugiere un máximo de dos para propiciar su logro. Si se tiene claridad de los objetivos, se podrán ir realizando modificaciones durante las actividades para que éstas cumplan con lo propuesto.
- c) **Lugar:** espacio requerido para realizar la actividad, considerando dimensiones, infraestructura, clima y medidas de seguridad.
- d) **Duración:** tiempo que se utilizará tomando en cuenta todas las fases de la actividad.
- e) **Número de participantes:** cantidad de personas que permitirán un buen desarrollo de la actividad.
- f) **Materiales:** descripción detallada de todos los elementos necesarios para el desarrollo de la actividad (tamaño, color, cantidad, calidad, etc.)
- g) **Descripción de la actividad:** explicación paso a paso, considerando las siguientes fases: motivación, desarrollo, cierre o conclusión de la actividad. Deberá también señalarse el o la responsable para cada una de las fases.
- h) **Condiciones de seguridad para esta actividad:** descripción de las medidas que aseguren la integridad de las participantes.
- i) **Formas de evaluación de los objetivos de la actividad:** herramientas para comparar los objetivos planteados para la actividad con los resultados alcanzados. Las evaluaciones pueden ser preguntas, reflexiones, juegos, conversaciones, creaciones que recopilen lo trabajado, etc.
- j) **Resultados de la evaluación:** nivel de logro alcanzado en cada objetivo y expresión de los aspectos positivos y negativos experimentados por cada Caminante. En el caso de las actividades de clan, la evaluación es un momento muy adecuado para que los adultos, basándose en lo observado durante la ejecución de la actividad, refuerce la vivencia de los valores de nuestro Movimiento.
- k) **Área de Desarrollo:** área que se pretende reforzar de acuerdo con las necesidades de las y los jóvenes.
- l) **Énfasis:** Idea fuerza que apunta al logro del objetivo terminal del área de desarrollo escogida.

INSTRUMENTOS DE DISEÑO DE PROYECTOS

Como eje central del Programa Caminante, se plantea que los equipos logren manejar la lógica involucrada en el diseño de un proyecto, mediante la familiarización con diversos formatos, formularios o fichas de proyectos. Cualquiera sea el instrumento que se utilice, de los cuales existe gran variedad disponible en la web, se considera prudente revisar si el elegido permite asegurar claridad respecto de las condiciones de *factibilidad y pertinencia*.

Factibilidad y Pertinencia

Lo primero es *identificar los aspectos a ser intervenidos*. Para ello, se debe generar un diagnóstico que permita establecer y esclarecer cuáles son las reales necesidades. Este diagnóstico debe llevarse a cabo en conjunto con la comunidad y no debe ser impuesto como una necesidad externa impuesta por quienes esperan, realmente, ayudar.

Un proyecto será *factible* en la medida que se trabaje sobre las causas del problema, y será *pertinente* mientras su implementación colabore en la remisión de los efectos no deseados. Por otro lado, siempre es necesario *dimensionar el impacto de la intervención*, pues no es razonable pretender terminar, por ejemplo, con el consumo de drogas del país; por lo tanto, se debe asumir con claridad, cuál es el aporte de la intervención en un tema específico.

A continuación, se señalan 8 preguntas que pueden **orientar la elaboración de un proyecto**:

1. ¿Qué? (Presentación)

La presentación de un proyecto debe responder a la pregunta *¿Qué vamos a hacer?* En esta primera parte es necesario describir el proyecto, caracterizar a los interventores, y mencionar la factibilidad y pertinencia de la intervención. Acá deben señalarse los objetivos del proyecto.

2. ¿Por qué? (Problematización)

¿Por qué hacer un proyecto? En esta fase es necesario señalar el problema y cómo incide en el lugar a intervenir, colocando los aspectos relevantes del diagnóstico.

3. ¿Para qué? (Justificación)

A continuación, es necesario justificar el desarrollo de nuestra intervención, explicando para qué se debe hacer un proyecto de tal o cuál característica. Es decir, “nuestro proyecto”, en lugar de otras opciones y alternativas de intervención.

4. ¿Dónde? (Focalización)

Se debe focalizar y explicar la selección del lugar específico de intervención, siendo coherente con lo antes señalado en la problematización y justificación del proyecto (no se puede hablar acerca del problema de consumo de drogas que tiene un determinado barrio o sector y luego intervenir en otro).

5. ¿Cómo? (Metodología)

En esta parte se debe explicar la metodología del proyecto, es decir, describir si se harán talleres deportivos, artísticos, si serán presenciales, si sólo se realizará difusión, etc.

6. ¿Con Quiénes? (Beneficiarios)

Para que un proyecto tenga incidencia e impacto debe ser claro y específico respecto del sujeto de atención, haciendo la distinción entre beneficiarios *Directos e Indirectos*. Los

primeros, corresponden a aquellos que reciben directamente la intervención, es decir, los que participan en el desarrollo mismo del proyecto; por otro lado, todos aquellos que se vean beneficiados sin estar particularmente involucrados, como los padres y los vecinos, serán considerados como indirectos. La evaluación del impacto del proyecto necesita cuantificar los beneficiarios, es decir, señalar en número de personas directas e indirectas que se verán beneficiadas con el proyecto.

7. ¿Cuándo? (Tiempos y Plazos)

Un proyecto no puede sostenerse de manera permanente en el tiempo, ya que está sujeto a variables externas como recursos y permanencia de la problemática identificada, es por eso que el éxito de la intervención estará asegurada en la medida que podamos organizar las actividades en tiempos determinados, ya sea en días, semanas, meses. Estos plazos, deben incorporar fechas determinadas para ir evaluando el desarrollo, así como para las instancias finales de evaluación por parte del grupo que interviene y de la comunidad involucrada. Para esto se sugiere el uso de una carta Gantt.

8. ¿Con qué? (Recursos)

Finalmente, un proyecto debe señalar los recursos necesarios para su realización pudiendo ser financieros, materiales, recursos humanos y, aunque sea un proyecto voluntario se debe cuantificar los aportes externos y horas profesionales, entre otros. Así para efectuar un taller deportivo, es necesario darle valor a las hojas para las planillas de asistencia, las pelotas, las camisetas, el monitor, las colaciones, etc.

A continuación, se presenta una sugerencia sencilla confeccionada y utilizada por el Clan Sideris, del Grupo Canelo, Distrito Quilamapu.



Ficha Para Proyectos en la Rama Caminante

EQUIPO		CLAN		GRUPO	
NOMBRE DEL PROYECTO				TIPO DE ACCION	
Presentación					
Problematización					
Justificación					
Focalización					
Metodología					
Beneficiarios					

La *evaluación al término de una actividad es un componente vital del Ciclo de Actividades* por lo que hay que buscar un momento apropiado para evaluar sin interrumpir ese continuo.

Pueden existir diversas formas de evaluación para las actividades, sin embargo, para que este proceso, sea simple y efectivo, es importante considerar al menos tres criterios:

- **Observación:** Inicialmente la evaluación de las actividades es *por observación*. Todos los actores de una actividad observan la forma en que interactúan: miran, escuchan, actúan, experimentan, perciben, analizan, comparan lo realizado y se forman una opinión sobre los resultados.
- **Registro:** Lo observado durante la actividad, con todas las formas de interacción declaradas anteriormente, debe ser registrado. Una descripción objetiva, sin emisión de juicios, que permita poseer una “panorámica” clara de lo vivenciado, permitirá suministrar elementos clave que serán objeto de refuerzo o mejora en las próximas actividades a desarrollar.
- **Retroalimentación/comunicación:** Lo registrado debe ser comunicado. Es fundamental para el proceso de evaluación, expresar objetivamente los hechos que fueron evidenciados en la actividad, de esta forma, la retroalimentación cobra fuerza y contribuirá a mejorar la comunicación de las expectativas o logros alcanzados.

PROGRESIÓN PERSONAL

Se entiende por Progresión Personal al proceso gradual de desarrollo que vive cada caminante, de acuerdo con su realidad, con su propio estilo y según sus capacidades. Este proceso gradual se promueve por la participación en actividades educativas, las que a su vez, declaran expectativas o condiciones de satisfacción que se espera logren, evidenciado el cumplimiento de los objetivos educativos establecidos para su edad, en las distintas áreas de desarrollo.

ÁREAS DE DESARROLLO

El Método invita a las y los jóvenes a crecer en forma equilibrada en todas las dimensiones de su personalidad, las que el mismo Método agrupa en *áreas de desarrollo* que consideran la variedad de expresiones de la persona.

En 1987, Guías y Scouts de Chile definió 6 áreas de crecimiento, las que después fueron adoptadas por la política regional de programa de jóvenes, siendo hoy aplicadas en todas las asociaciones de habla hispana y lusitana de la Región Interamericana:

- **Corporalidad:** ejercicio de la parte de responsabilidad que le corresponde a una persona en el desarrollo de su cuerpo, el que influye de manera importante en las características de su personalidad.

- **Creatividad:** estímulo de la capacidad para usar el conocimiento adquirido de manera original y relevante, aportando nuevas ideas y soluciones originales.
- **Carácter:** uso de la voluntad para lograr una disposición permanente de la persona que organice fuerzas e impulsos de acuerdo a los valores que le guían.
- **Afectividad:** desarrollo permanente y armónico hacia la autonomía personal, integrando la vida afectiva en el comportamiento.
- **Sociabilidad:** desarrollo de la libertad para realizarse en el encuentro con los otros, para asumir una actitud responsable ante el hecho social, convirtiéndose en respuesta y compromiso con la comunidad, entregando un servicio a los demás como parte determinante de la felicidad personal.
- **Espiritualidad:** búsqueda de la trascendencia de la vida humana como respuesta ante el misterio de su origen, naturaleza y destino.

Función Educativa de las Áreas de Desarrollo

Desde una perspectiva educativa las Áreas de Desarrollo contribuyen a:

- a. Lograr progresivamente que las y los jóvenes distingan las distintas realidades que cohabitan en ellos.
- b. Evitar que las actividades desarrolladas se concentren sólo en algunos aspectos de la personalidad, descuidando otros.
- c. Evaluar su crecimiento en esas distintas dimensiones.

No obstante, al considerar estas áreas no se debe olvidar que en nuestros actos casi todas ellas se entrelazan, determinando nuestro particular modo de ser, de tal manera que es difícil distinguir la frontera entre una y otra.

OBJETIVOS EDUCATIVOS

El sistema de objetivos y actividades, apoyado en las Áreas de Desarrollo, propone el logro de determinados objetivos personales, para que las y los jóvenes se esfuercen deliberadamente por alcanzar un conjunto de conductas deseables que les permitan crecer. La elección de estos objetivos es enteramente individual, especialmente en el caso de las y los caminantes.

Para facilitar esta construcción personalizada de objetivos, el Método pone a su disposición una propuesta que se expresa en una serie de conductas, habilidades, conocimientos y actitudes, agrupadas en las áreas de desarrollo, que reúnen las siguientes características:

- a. Son un punto de confluencia entre los valores del Movimiento y las necesidades de cada caminante;
- b. Contribuyen al desarrollo de su propio aprendizaje y, por lo tanto, de su personalidad en todos los aspectos; y
- c. Establecen una pauta para que cada joven se proponga objetivos personales y logre el propósito del Movimiento de acuerdo con su edad y su particular modo de ser.

Características de los Objetivos Educativos

Los objetivos educativos describen, para cada área, las condiciones que se espera que las y los caminantes logren al momento de su egreso del Movimiento. Marcan “*el fin de pista*”, pero no son finales para la persona, la que nunca deja de desarrollarse armónicamente. Los Objetivos Educativos Terminales dan unidad y articulan todo el proceso de formación guía-scout, que culmina en el Clan de Caminantes.

- a. Al ser un conjunto de competencias de aprendizaje, estas son condiciones de satisfacción esperables. El *diálogo* entre esa propuesta y lo que él o ella desean de sí mismos, posibilita que los objetivos educativos se conviertan en *objetivos personales*. En la **Rama Caminante, cada joven conforma su proyecto personal teniendo sólo los objetivos terminales como pauta propuesta.**
- b. El diálogo responde al ritmo y tiempo de cada joven, por lo que dependiendo de sus características personales y de las circunstancias en que crecen, cada joven definirá sus objetivos personales.
- c. Los objetivos no pretenden formar “modelos ideales” de personas. No se trata de producir seres idénticos a partir de una misma “célula valórica”. La *personalización* de la propuesta garantiza que no se produzcan desviaciones al respecto.
- d. *Los objetivos personales constituyen un programa de objetivos para la vida y no para la actividad*, por lo que se logran a través de todo aquello que las y los jóvenes hacen, dentro y fuera del Movimiento.
- e. *La evaluación del logro de los objetivos no es un acto jerárquico de control*, en que la guiadora o el dirigente, de acuerdo a su criterio, califica como si se tratara de un examen o prueba. Por el contrario, la evaluación es un proceso natural y continuo de acompañamiento, distendido y amable, en el cual son vitales la observación y el intercambio fluido de información entre adultos y caminantes, primando siempre la opinión de los propios caminantes.
- f. *Los objetivos educativos no pueden ser evaluados al término de cada actividad*. Es la acumulación de experiencias, a través de muchas actividades, en el equipo y el clan o fuera de ellos, la que va generando cambios en el comportamiento.

Tenga presente lo siguiente:

- Lo verdaderamente importante para las y los Caminantes son las actividades que se desarrollan. Ellos no ingresan al Movimiento para lograr objetivos educativos, sino que para pasarlo bien, desarrollando actividades atractivas; luego, se identifican y encantan con el ambiente que les ofrece el clima educativo y sólo después, transcurrido un tiempo que siempre es variable, se aproximarán a los objetivos.
- La *puerta de entrada* son las actividades y nunca los objetivos. Los objetivos educativos se originan en el propósito del Movimiento, se transfieren a las guidoras y dirigentes en su proceso formativo y a los caminantes cuando las condiciones estén dadas. La mayoría de las experiencias fallidas en la aplicación del sistema de objetivos educativos se originaron en el olvido de esta premisa básica.

Motivación de los objetivos personales

Llegado el momento oportuno, hay muchas formas que motivan el interés de las y jóvenes por las áreas de desarrollo y por el logro de los objetivos personales, tales como:

- a. **Los adultos como testimonio:** los jóvenes están siempre observando y no siguen las palabras ni los discursos, sino las actuaciones de sus líderes. El respeto hacia los mayores y la influencia del adulto es uno de los “motores” que permiten progresar hacia la autonomía. Ambos factores determinan a guidoras y dirigentes a ser modelos con los cuales ellos se puedan identificar.
- b. **Influencia de los pares:** Otro motor es el *respeto mutuo*, es decir, la influencia recíproca que dos personas de igual estatus ejercen una sobre otra. Hay que dar oportunidades para que operen la *identificación* (para ser aceptado como uno más del grupo, los jóvenes adoptan las actitudes comunes); el *contagio* (cuando dos o más actúan de una forma, es normal que su comportamiento sea adoptado por los demás); y la *inspiración* (aceptación natural de las actitudes de quienes son líderes entre los pares).
- c. **Los líderes de equipo como inspiradores.** Si el líder entre los pares demuestra progresos en su crecimiento y en el logro de sus objetivos, los miembros de su equipo tenderán a seguirlo. De ahí que el trabajo educativo de guidoras y dirigentes debe enfocarse en las manifestaciones de liderazgo y en los líderes naturales, ya que el esfuerzo puesto en su crecimiento tendrá un efecto multiplicador.
- d. **La anticipación:** Por medio de la *anticipación*, el adulto provoca el interés en el futuro y lo muestra posible, lo que genera una cierta tensión entre realidad actual y futuro. Instalada la tensión creativa no hay necesidad de empujar, apurar ni presionar, sólo acompañar para que el interés no decaiga.
- e. **Relatos y testimonios.** Nunca se debe desestimar la fuerza de un buen relato que contenga el testimonio de personajes o personas reales que “vivieron su aventura” y encarnaron conductas que queremos propiciar. Una tarde serena, una noche junto al

fuego, cualquier instancia puede ser una oportunidad privilegiada para traer a escena un ejemplo o historia que haga tangibles las ideas. “Contar es encantar” (Gabriela Mistral).

- f. **La motivación de los acontecimientos diarios.** Los hechos que ocurren a diario y sus actores, son también una oportunidad para *compartir significados*, ayudándoles a que aprendan a reconocer los valores y disvalores que subyacen en los acontecimientos. Existen variadas técnicas grupales para analizarlos (foros, análisis de casos, simulaciones, juegos de representación, paneles, encuestas, entrevistas) y que permitirán el surgimiento de motivaciones para el logro de los objetivos personales.
- g. **Motivaciones y reconocimientos por el logro de objetivos y etapas.** El sistema que se utiliza para reconocer el logro de objetivos son las *insignias* de etapas de progresión, las que constituyen una fuerte motivación para el logro de los objetivos.
- h. **Evaluación flexible.** El proceso de evaluación, que veremos más adelante, contribuye poderosamente a captar el interés de las y los jóvenes, siempre que reúna algunas condiciones básicas:
- debe ser *permanente* y no ocasional;
 - debe ser hecho *por observación* y **no mediante engorrosas mediciones**;
 - debe ser **espontáneo**, y no en momentos o con procedimientos formales;
 - debe contener *apreciaciones globales* y no calificaciones minuciosas;

La evaluación factible de realizar es, hasta tal punto exploratoria y motivadora, que incluso podría hacerse *por grupos de objetivos relacionados* o *por áreas de desarrollo*. La habitualidad del ejercicio permitirá una evaluación más fina, siempre basada en la observación.

ETAPAS DE PROGRESIÓN

Las etapas de progresión del clan, señalan los 2 estadios mediante los cuales el y la caminante puede reconocer su propio desarrollo:

ETAPA	INSIGNIA	RANGO DE EDAD	ÉNFASIS
Fuego		17 a 18 años	Interiorizarse acerca de los Objetivos Terminales y asumir bajadas personales, las que servirán para instalar proyectos en al menos 2 Ámbitos de Acción, en conjunto con su equipo o clan.
Antorcha		18 a 19 años	Observar los Objetivos Terminales como orientación para la generación de proyectos personales en al menos 2 Ámbitos de Acción, realizados con el apoyo de su equipo o grupo de trabajo.

El proceso de evaluación de la Progresión Personal

En forma paralela al desarrollo de actividades y proyectos, durante *el ciclo de actividades* tiene lugar otro proceso que es parte del anterior y que consiste en la evaluación del crecimiento personal de las y los Caminantes.

Este proceso comienza con una evaluación de entrada al momento del ingreso al Clan –ya sea colectivo o individual–, se desarrolla por medio del seguimiento, pone en común las conclusiones al término de un ciclo y se reinicia junto con el comienzo de un nuevo ciclo (cada una de las 2 etapas de progresión).

Para una implementación óptima de este proceso, es necesario lo siguiente:

- a. La evaluación de la progresión supone que se implementa el ciclo de actividades, en donde se diseñan estrategias para asegurar que las y los jóvenes se involucren en el logro de sus objetivos personales. También se debe planear la forma en que se autoevaluarán y la retroalimentación que se les proporcionará.
- b. La evaluación debe ser cuidadosa y expresarse en un lenguaje coloquial, de manera amable y positiva, generando confianza en sus capacidades y aumentando su entusiasmo por avanzar, sin olvidar que toda evaluación genera impacto emocional en niñas, niños y jóvenes.
- c. La evaluación debe aumentar el compromiso de cada caminante con el programa de actividades y con sus objetivos personales.
- d. La evaluación debe contener indicaciones claras sobre cómo elevar su nivel de participación en el equipo y en el clan, ayudando a identificar e incentivar fortalezas y siendo constructiva respecto de eventuales debilidades.
- e. La evaluación debe desarrollar la capacidad para autoevaluarse, de modo que puedan ser cada vez más reflexivos, autónomos y hábiles para gestionar su aprendizaje y crecimiento.

Orientaciones Metodológicas del Proceso de Evaluación

Las situaciones y actividades que se desarrollan al interior del Movimiento, para identificar y valorar el progreso del aprendizaje de los jóvenes, constituyen por así decirlo, el eslabón que permite vincular la acción educativa de enseñar, con los procesos de aprendizaje.

Evaluación es el proceso de obtener información permanente sobre los desempeños de los jóvenes, con el fin de compartirle dicha información, para que pueda usarla, formándose juicios que a su vez utilizará en la toma de decisiones.

La finalidad última de la evaluación es, en este caso, proporcionar información útil y relevante para mejorar la eficacia de la acción educativa, para así conseguir que los aprendizajes que han de llevar a cabo las y los jóvenes sean lo más amplios, profundos y significativos posibles.

La evaluación como proceso, releva una serie de características que deben ser tomadas en cuenta en el momento de aplicar la práctica evaluadora. Así entonces, de la definición general expresada en el punto anterior se rescatan aspectos tales como:

1. Toda evaluación es un proceso que genera información, por lo que requiere de un esfuerzo sistemático de aproximarse sucesivamente a las y los jóvenes, a objeto de que aquella información sea lo más clara y objetiva posible.
2. La información que se obtiene producto de la evaluación, genera conocimiento de carácter retroalimentador, que debe potenciar el crecimiento de las y los jóvenes.

El proceso de evaluación considera, también, el caudal de aprendizajes anteriores, obtenidos dentro y/o fuera del Movimiento –Reconocimiento de Aprendizajes Previos o RAP–. Se identifica por medio de la evaluación de lo que una persona ha aprendido o puede hacer, en relación con los estándares planteados.

La evaluación, así entendida, se estructura sobre ciertos componentes, que son los constituyentes de su definición:

Búsqueda de indicios, o levantamiento de evidencias.

Preferentemente por observación, referente a los desempeños de los jóvenes, sobre diversas situaciones espontáneas o creadas, como situaciones problema. Así, toda acción de evaluación, finalmente se lleva a cabo sobre un conjunto de indicios que se seleccionan de modo sistemático y planificado, referidos a elementos claves del aprendizaje, por sobre desempeños superficiales.

Forma de registro y análisis.

A través de un conjunto variado de instrumentos se registran estos indicios o evidencias, siendo este conjunto de información la que permitirá llevar a cabo la tarea de evaluación.

Criterios.

Son definiciones a partir de las cuales se puede establecer comparación respecto del joven o algunas de sus características y el modelo de Proyecto Educativo de Guías y Scouts de Chile. Sin estos, no es posible evaluar, por lo que deben ser preestablecidos entre los involucrados, predominando la perspectiva de cada caminante, con miras a los desempeños que de ella o él se esperan, o sea, pensando en el *saber hacer*.

Juicio de Valor.

La acción de juzgar, de emitir o formular juicios de valor finalmente es un elemento central de toda acción evaluativa y el que articula y otorga sentido a los componentes. Éstos, generan elementos concretos en los procesos de retroalimentación, para que ellos puedan emitir juicios sobre su propio progreso.

Ejemplo de entrega de evidencia en la retroalimentación	
Juicio de valor	Hecho concreto
“siempre llegas tarde “	Llegaste 20 minutos tarde en las últimas dos reuniones.
“eres incontrolable”	Saltas, gritas y haces bromas impidiendo que tus compañeros de equipo se manifiesten.

¿Los adultos pueden emitir juicios sobre el progreso de los jóvenes? Idealmente no, pero, en caso de ser necesarios, deben incorporar todas las características de la intervención adulta en la evaluación, de tal forma que sean emitidos exclusivamente en beneficio de la comprensión y crecimiento de cada Caminante.

Toma de decisiones.

Las acciones evaluativas cobran sentido en tanto sean soporte para la toma de decisiones. Toda acción de evaluación es una forma de intervención que involucra la toma de decisiones sobre cómo avanzar, cómo sigue el progreso de aprendizaje de cada joven y cómo diseñarán acciones concretas –estrategias– para potenciar su desarrollo.

Expresado lo anterior, centremos el análisis en el enfoque del proceso de evaluación entendida como *Evaluación para el Aprendizaje (EPA)*.

La *Evaluación Para el Aprendizaje* es un modelo que se aleja de las interpretaciones tradicionales acerca de evaluación. Se trata de evaluar para potenciar el progreso del aprendizaje en las y los jóvenes y no remitirse exclusivamente a evaluar ni juzgar este aprendizaje.

En nuestro contexto educativo, no existen juicios “correctos” o “incorrectos” sobre el aprendizaje. Por tanto, en el momento de revisar evidencias levantadas a partir de los desempeños de las y los jóvenes y que posteriormente les serán entregados en forma de retroalimentación, estas deben estar informadas y fundamentadas sobre las expectativas o estándares que se busca que las y los jóvenes logren.

Algunas características centrales de la Evaluación para el Aprendizaje:

- Requiere que los adultos compartan con las y los jóvenes los logros de aprendizaje que se espera de ellos.
- Ayuda a los jóvenes a saber, recordar y reconocer los estándares que deben lograr (entendidos estos como competencias de aprendizaje u objetivos educativos).
- Involucra como protagonistas de su evaluación a las y los Caminantes.
- Proporciona retroalimentación, la que les indica lo que tienen que hacer, paso a paso, para mejorar su desempeño.
- Asume que cada joven es capaz de mejorar su desempeño.
- Incorpora tanto a adultos como a jóvenes en el análisis y reflexión acerca de los datos e información arrojada por la evaluación.

Recuerde que:

- Una parte importante de la recolección de información está constituida por la retroalimentación que provee el adulto y sus pares a las y los jóvenes, pero por otra, debe ser producto de la participación directa de los jóvenes en el proceso a través de la autoevaluación.
- Frecuentemente, la evaluación conducida por los adultos tiende a generar dependencia de los jóvenes para tomar decisiones respecto a lo que saben, y no aprenden a hacerlo por ellos mismos.

Métodos para la Obtención de Información

Los métodos para obtener información sobre el aprendizaje son bien conocidos, pero fundamentalmente se trata de:

- Observar a las y los jóvenes en sus desempeños y escucharlos cuando describen sus trabajos y razonamientos.
- Plantearles preguntas abiertas, que les inviten a explorar sus ideas y sus razonamientos.
- Proponer acciones, tareas, situaciones problema u otros escenarios de desempeño que les exijan emplear todos sus recursos o aplicar ideas.
- Solicitar que las y los jóvenes comuniquen sus ideas y razonamientos por diferentes medios, ya que esto promueve la retroalimentación y autorregulación de las percepciones de sus propios desempeños.
- Discutir palabras claves y analizar cómo éstas deben ser utilizadas.
- Otros métodos.

El uso de esta información requiere que los adultos y jóvenes tomen decisiones y actúen: las y los jóvenes deben decidir en qué consisten los próximos pasos en el proceso de aprendizaje. Los adultos tomarán, inicialmente, decisiones que potencien los espacios para el desarrollo del aprendizaje, y luego, propiciarán la mejora en los escenarios que requieren atención urgente, en favor del desarrollo de las y los jóvenes.

Un plan que involucra a los jóvenes en el juicio de sus propios trabajos tiene mayor probabilidad de acercarlos a los estándares y logros de aprendizaje deseados.

MOMENTOS DE EVALUACIÓN EN EL CLAN

Existen tres momentos primordiales en el proceso de evaluación de la progresión, a saber, la Autoevaluación, la Evaluación de los Pares y la Evaluación de los Adultos que participan en el desarrollo de las y los Caminantes:

- **Autoevaluación:** Cada Caminante es el principal responsable de su desarrollo, especialmente porque es quien determina los mecanismos de acercamiento al logro de los objetivos educativos terminales. Ellas y ellos, mejor que cualquiera, saben cuándo se ha logrado un objetivo o qué le falta por trabajar, contrastando los resultados esperados (definidos en los Objetivos Educativos Terminales) con los resultados logrados (los cambios experimentados después de un período específico y luego de vivenciar el programa de actividades).
- **Evaluación de Pares:** En el ambiente igualitario de la reunión de equipo, cada Caminante puede comparar el nivel de aprendizaje que cree tener y el que sus pares han observado, para así reflexionar sobre su aprendizaje.

Para esto, el equipo debe:

- Propiciar un ambiente adecuado para conversar de modo tranquilo y respetuoso de la afectividad de cada miembro.
 - Colaborar con una apreciación lo más real y respetuosa posible, acerca de cómo se encuentra cada caminante, frente a cada objetivo.
 - Rescatar situaciones no observadas y que aportan al logro de sus objetivos.
 - Respetar la decisión final que cada caminante tome, respecto del logro de objetivos.
 - Estimular y apoyar a su compañera o compañero, para hacer crecer su confianza y aumentar sus deseos y voluntad para seguir dando pasos en pos de su desarrollo como persona.
- **Evaluación de Guiadoras y Dirigentes:** La presencia de guiadoras y dirigentes debería asegurar que durante el proceso de evaluación de la progresión, no se caiga en juicios y descalificaciones. Esta presencia se justificará sólo cuando sea necesario y de modo introductorio hacia una práctica madura y autónoma de la evaluación de pares. Tanto para recabar información como para retroalimentar a las y los Caminantes, los adultos deberán buscar y procurar espacios personalizados e informales para acercarse a cada joven y orientarlo, sintonizando con la evaluación de pares y con su autoevaluación. Así, será imprescindible que señalen el camino para una adecuada entrega de evidencia (descripción de hechos concretos diferenciados de opiniones, y el relato de eventos en contraposición con la interpretación de imágenes), así como el facilitar la implementación de habilidades comunicacionales como la empatía y la asertividad.

Tenga presente estos diez aspectos de Evaluación para el Aprendizaje:

1. Es parte de una planificación efectiva, puesto que tiende a orientar los procesos, enfocándose en el aporte individual que las y los caminantes hacen en sus actividades y proyectos.
2. Se centra en cómo aprenden las y los jóvenes, basándose en la retroalimentación que estos reciben en la dinámica de la unidad y equipo.
3. Es central en la actividad educativa del Movimiento, pues busca que las y los caminantes tengan conciencia y claridad respecto de sus propios procesos.
4. Es una destreza clave para los adultos, quienes deben tener el tino de hacer las intervenciones adecuadas y oportunas, que apoyen el desarrollo de las y los jóvenes.
5. Genera impacto emocional, puesto que se remite a las decisiones que cada caminante toma y cómo las implementa. Al recibir estos insumos, de sus compañeros y de los adultos significativos, estos comentarios le harán sentido, por lo tanto deben ser emitidos con respeto y empatía.
6. Incide en la motivación de quien aprende, pues movilizan a cada joven, hacia nuevas y mejores estrategias personales.
7. Promueve compromiso con metas de aprendizaje y con criterios de evaluación, considerando que ambos aspectos son de mutuo acuerdo y son constantemente, recordados y revisados.
8. Ayuda a quien aprende a saber cómo mejorar, siempre y cuando esté guiada por una interacción sana y respetuosa.
9. Estimula la autoevaluación, desde la recepción de opiniones acerca de sus desempeños, las que lo conminan a revisarse.
10. Reconoce todos los logros, como refuerzo positivo de las medidas implementadas por las y los caminantes, como únicos responsables de sus procesos.

Finalmente, comprender el proceso de Evaluación para el Aprendizaje, demandará a jóvenes y adultos, evaluar los aspectos de funcionamiento e integridad verdaderamente importantes. Evaluar aprendizajes clave requiere de la capacidad para analizar y enfatizar el levantamiento de información respecto de desempeños relevantes y no sobre observaciones sin sentido ni contenido evaluador.

Secuencia de Progresión Personal en el Clan

Ingreso al Clan	Período Introdutorio	Entrega de Insignia de Etapa Fuego	Vivencia de la etapa		E V A L U A C I O N D E P R O G R E S I Ó N	Entrega de Etapa Antorcha	Vivencia de la etapa		E V A L U A C I O N D E P R O G R E S I Ó N	Egreso
	Socialización de Conocimientos Básicos	Ceremonia	Formulación de actividades tendientes a Objetivos Personales	Ejecución de Actividades y Proyectos		Ceremonia	Formulación de actividades tendientes a Objetivos Terminales	Ejecución de Actividades y Proyectos		
	1 mes		Seguimiento de la Progresión				Seguimiento de la Progresión			
			1 año				1 año			
2 años										

Período introductorio

El primer paso del proceso es la evaluación de entrada, que consiste en un período introductorio, que se inicia con la incorporación del joven y culmina con la ceremonia de entrega de insignia de etapa en que comenzará su progresión. Este período es *personal*, por lo que cada cual lo vive individualmente.

Seguimiento de la Progresión Personal

Al término del período introductorio y luego de la respectiva ceremonia, las y los jóvenes inician su progresión. Como se ha descrito, el seguimiento es un proceso de acompañamiento y no de control. Una guadora o un dirigente acompañan en su progresión a un número aproximado de 6 Caminantes, para efectos prácticos, ojalá todos miembros de un mismo equipo. Esto, le permitirá conocer a cada uno y tener una visión global de las interacciones. Acompañar apunta al seguimiento de las acciones y desempeños que se desarrollan, sin inmiscuirse en su intimidad, pero en conocimiento cabal e informado de la dinámica y rutina interna del equipo.

Es recomendable que las guadoras y los dirigentes se mantengan en esta función por lo menos durante un año, pudiendo continuar en ella por más tiempo, a menos que existan causas que

justifiquen el reemplazo y teniendo claro que esto no significa que dejen de intervenir en su proceso, de igual modo que todos los agentes educativos.

Evaluación de la Progresión Personal

Junto con todas las actividades y celebraciones que marcan el término de un ciclo de actividades y la iniciación de otro, jóvenes, guadoras y dirigentes obtienen conclusiones sobre el avance de la progresión personal de cada miembro del Clan. Este proceso contiene actividades individuales, por equipo y de Unidad. Este momento final de conclusiones se apoya en el hecho que sólo transcurrido un cierto tiempo se puede determinar si las actividades desarrolladas han servido para que un joven demuestre avances en el logro de sus objetivos.

CEREMONIAL

Los progresos, vivencias y logros de cada joven en el Clan son destacados a través de diversas acciones de reconocimiento, las que denominamos Ceremonias. Debido a su carácter de hitos en el desarrollo personal, son considerados como parte fundamental del Programa de la Unidad.

En las ceremonias se manifiesta el cariño y afecto de sus compañeras y compañeros, hacia cada caminante que celebra un paso importante de su vida, convirtiéndoles en protagonistas principales.

El Ceremonial tiene una forma –puesta en escena, montaje–, y un fondo –objetivo y sentido final del acto–, siendo ambos, igualmente importantes. Así, nos permite reforzar la importancia del símbolo, resaltar el sentido de pertenencia al clan y crear un ambiente propicio para reflexionar sobre los valores que se hacen presentes en la actividad de todos los días.

Características de las ceremonias

Una ceremonia debe ser:

- ***Personalizada***

Dar un tiempo especial a cada una de las protagonistas para que celebre su momento o hito de la forma que desee.

- ***Oportuna***

Elegir un momento apropiado para cada ceremonia de común acuerdo con los protagonistas, considerando horarios y condiciones ambientales saludables.

- ***Significativa***

Destacar a la o el Caminante con respecto a sus logros, compromisos o pasos mediante una ejecución comprensible y transparente.

- ***Solemne***

Procurar un ambiente de respeto por el objetivo que persigue la ceremonia, sin caer en seriedad o gravedad, correctamente uniformados y con presencia de los símbolos de equipo, clan y rama.

- **Natural**

Realizar gestos sencillos, utilizando signos y posturas cómodas; en voz alta, bien articulada, en forma breve y clara, pero de manera cálida y comunicativa.

- **Breve**

Tener una duración máxima de 30 minutos para evitar desconcentración y pérdida del sentido de la ceremonia.

Momentos Generales de una Ceremonia

- **Introducción o motivación:** consiste en explicar, con las palabras apropiadas, la ceremonia que se vivirá, invitando a todos los asistentes a participar activamente de ella, en un ambiente de respeto y solemnidad.
- **Participación del Caminante:** es el momento esencial, donde el o ella son los protagonistas. Cada joven sabe en qué consiste su participación y se ha preparado con anticipación.
- **Participación del Clan:** cada Caminante define los actores relevantes en su ceremonia, así como los momentos que a cada cual le corresponden, ya sea, su equipo o los demás involucrados, respetando los usos que cada Clan acostumbra.
- **Finalización o Cierre:** este momento debe ser claro y marcado, para no perder lo significativo de la ceremonia.

CEREMONIAS DEL CLAN

Ingreso al Clan

Esta instancia buscar resaltar manifestar la alegría que siente el Clan al recibir un nuevo integrante.

Participa	Toda la unidad e invitados.
Objetivos	Recepción de nuevos integrantes desde de la avanzada.
Contenido	Bienvenida al clan. Integración al nuevo grupo humano.
Frecuencia	Cada vez que pioneros pasan al clan.

Entrega de Insignias de Progresión: Fuego y Antorcha

Las Insignias marcan el inicio de un nuevo proceso. La primera es la etapa **Fuego**. Lo ideal es que el joven tenga a lo menos un mes al interior del clan. La segunda etapa, **Antorcha**, marca el inicio del último momento en el proceso como beneficiario, invitando al joven a proyectarse en la vida adulta, hacia el hombre y mujer que aspiramos.

Participa	El joven que recibe etapa más toda la unidad.
Objetivos	Destacar el inicio de un nuevo proceso individual.
Contenido	Incentivo para seguir avanzando. Alegría compartida por el progreso. Entrega de insignia respectiva.
Frecuencia	De acuerdo al proceso de progresión de cada joven.

Manifiesto

El Manifiesto Caminante es la forma individual en la que cada joven del Clan expresa su compromiso, a partir de los valores que el Movimiento le ha señalado como guía para sus actos. Este compromiso implica una visión global de su participación en la sociedad y en los cambios que contribuyan con su mejoramiento, por lo tanto, la expresión debe tender a reflejar su involucramiento con todos los planos de la vida.

Participa	Toda la Unidad e invitados (definidos por cada caminante).
Objetivos	Formalizar el compromiso personal del joven con sus hermanos Caminantes y con la sociedad en pleno.
Contenido	Testimonios personales. Reflexión comunitaria. Presentación del Manifiesto en el Clan Entrega de Insignias de Manifiesto.
Frecuencia	Cada vez que algún caminante desee realizar su Manifiesto.

Algunas consideraciones adicionales:

- Recuerda que las ceremonias deben ser importantes y significativas para el joven, lo que significa que debes preocuparte y asegurarte que sean breves, en el momento y lugar adecuado, y con los símbolos que te ofrece nuestro Marco Simbólico.
- Preocúpate de asesorar en el proceso al caminante que desea hacer su Manifiesto, con el fin de evitar acciones que atenten contra su integridad física, así también, como manifestaciones reñidas con nuestros principios como Movimiento.
- Jamás debes olvidar que una vez comunicado el deseo de realizar el Manifiesto, éste no debe ser negado ni dilatado y, por el contrario, debes preocuparte de ayudar en todos los preparativos de dicha ceremonia.
- Por su singularidad, la ceremonia de Manifiesto requiere de un alto grado de planificación y mucha coordinación de tiempos, personas y recursos, por lo que el adulto debe estar dispuesto a ser un facilitador para su ejecución.

Egreso

Es la última ceremonia del Clan y da por concluido su proceso formativo juvenil como integrante de una unidad del Movimiento. Ésta celebración debe ser alegre y reflexiva. Alegre, pues festeja el nuevo paso que ha dado el o la joven que, en primera instancia, pasará a ser un ciudadano orgulloso de haber pertenecido a nuestro Movimiento. Reflexiva para el joven y para el clan,

pues invita a expresar lo positivo de su estadía en la Unidad. Si el joven así lo considera, y dada la relevancia de esta ceremonia, podrá invitar a todos quienes hayan sido importantes en su proceso (por ejemplo, todas las unidades del grupo), lo cual requerirá de una coordinación especial. La Partida del Movimiento es responsabilidad directa del equipo de dirigentes del Clan, considerando los deseos de quien egresa.

Participa	Todas las Ramas el Grupo e Invitados (si él así lo considera).
Objetivos	Despedida de un integrante de la Unidad. Proyección hacia la Vida adulta.
Contenido	Evaluación de etapas superadas. Proyección. Celebración.
Frecuencia	Cada vez que un joven egrese (19 años aproximadamente).

“Una celebración propia del Scout debiera producir un efecto tan grande en los muchachos (...) si al realizarla recordáramos que no son adultos y si avanzáramos siguiendo el paso de los más jóvenes. El aburrimiento no es reverencia”.

BP

CONOCIMIENTOS BÁSICOS

Existen elementos que necesariamente deben ser conocidos por las y los jóvenes para desarrollar las actividades, adquirir sentido de pertenencia al Clan e integrarlos al mundo Guía–Scout. Éstos constituyen un factor diferenciador de otras instituciones o agrupaciones de jóvenes.

Es misión del equipo de dirigentes y guadoras estimular a sus Caminantes en la adquisición y desarrollo de estos conocimientos y habilidades, invitándoles a buscar la información en cualquier fuente fidedigna a la que puedan acceder.

Dentro de las actividades del equipo y del Clan, existen diferentes formas de entregar estos contenidos, desde la socialización natural hasta la realización de talleres, juegos y actividades en torno a un fuego en campamento.

Entre los Conocimiento básicos cabe mencionar:

- **El lenguaje del clan:** Son aquellos conceptos comunes que se utilizan al interior de la unidad y que sólo tienen sentido para quienes son parte del clan o se relacionan con ellas. Por ejemplo: equipo, vocero, acciones, gritos y otros códigos particulares.
- **Marco Simbólico:** Son los elementos que le dan sentido de pertenencia al equipo y clan, en el contexto de la Rama Caminantes.
- **Ley y Promesa:** Es el marco valórico que nos distingue de otros grupos juveniles y nos da la identidad como Movimiento.
- **Historia del Movimiento:** Relatos de nuestra historia, que construyen una identidad presente y nos perfilan hacia el futuro.
- **Técnicas:** Conocimientos, procedimientos y aplicaciones que nos permiten como Movimiento dejar este mundo mejor de cómo lo encontramos. Por ejemplo: nudos,

construcciones, primeros auxilios, campismo con mínimo impacto ambiental, acecho, conservación, etc.

- **Animación:** Elementos que nos permiten potenciar el espíritu guía-scout al interior del clan: danzas, aplausos y canciones.

“El principio matriz del Escultismo es estudiar las ideas del muchacho y animarlo a que se eduque por sí solo en vez de esperar a recibir instrucción.”

BP

3. APRENDIZAJE POR LA ACCIÓN

Introducción

El Movimiento propone un método de educación activa que parte desde los dinamismos naturales de las y los jóvenes, de sus intereses, de sus deseos y sus sueños; para convertirlos en aventuras reales. Estas aventuras, que pueden tener forma de juego, de campamento o de servicio a la comunidad, son el medio por el cual se invita a los jóvenes a experimentar el modelo de valores propuesto.

Cada joven elige qué realizar, a través de una constante dinámica de acción-reflexión, personal y en grupo, donde va adquiriendo experiencias, descubriendo los valores vividos e integrando nuevos aprendizajes.

Definición

Se entiende *aprendizaje*, en la generalidad, como el cambio de comportamiento de un sujeto frente a una situación dada, determinado por el hecho de que esa situación ha sido *experimentada*.

Al interior del Movimiento, entenderemos “aprendizaje” como el proceso en que el individuo construye nuevos conocimientos (saber), habilidades (saber hacer) y actitudes (saber ser). Estas construcciones proporcionarán una manera determinada de enfrentarse a ciertas situaciones y de relacionarse con los demás (saber vivir juntos). El aprendizaje se produce como consecuencia de la interacción entre las y los Caminantes y los nuevos contenidos, en múltiples contextos, de manera que provoca en ellos, un cambio en su estructura de pensamiento.

En el Movimiento, favorecemos el Aprendizaje por la Acción, como principio metodológico, pues el aprendizaje se genera desde la práctica, desde las experiencias y realidades a las cuales se exponen las y los Caminantes. El Aprendizaje por la Acción es fundamentalmente experiencial y se considera como un proceso que produce cambios profundos, significativos y permanentes en la persona.

Características

Autonomía y Organización

Trabajamos el Aprendizaje por la Acción cuando cada Caminante asume el protagonismo ante una situación-problema determinada, tomando decisiones autónomamente y eligiendo la manera de proceder. Una necesaria y adecuada reflexión posterior, promueve que cualquier cosa aprendida a partir de la acción sea utilizada en una futura situación similar a enfrentar.

Complejidad

A medida que crece la complejidad del problema planteado, crecen también las exigencias que el proceso de solución plantea al sujeto. No requiere sólo de competencias técnicas específicas, sino también sociales. A su vez, mientras más elaboradas sean las competencias adquiridas en el marco del Aprendizaje por la Acción, cada Caminante se vuelve más autónomo, transformándose en un

protagonista competente, capaz de tomar decisiones y seguro de sí mismo, que actúa con responsabilidad en el contexto personal y social.

Conciencia y Sentido

Se espera que las y los Caminantes sean, inicialmente, capaces de relacionar los conocimientos previos con los nuevos, teniendo plena conciencia de la reformulación, el reemplazo o la complementación de lo que ya sabían. En segundo lugar, es importante que el nuevo conocimiento sea relevante, o sea, tenga sentido: en la medida que se consideren útiles los nuevos contenidos, el aprendizaje será significativo. Es de suma importancia recordar que los adultos cumplen un rol mediador entre las y los caminantes y los contenidos.

Compromiso Personal

Finalmente, debemos destacar que el aprendizaje significativo requiere un compromiso personal. Esto implica que es auto-iniciado, cambia la estructura del pensamiento, la actitud e incluso la personalidad, y es evaluado internamente por cada Caminante.

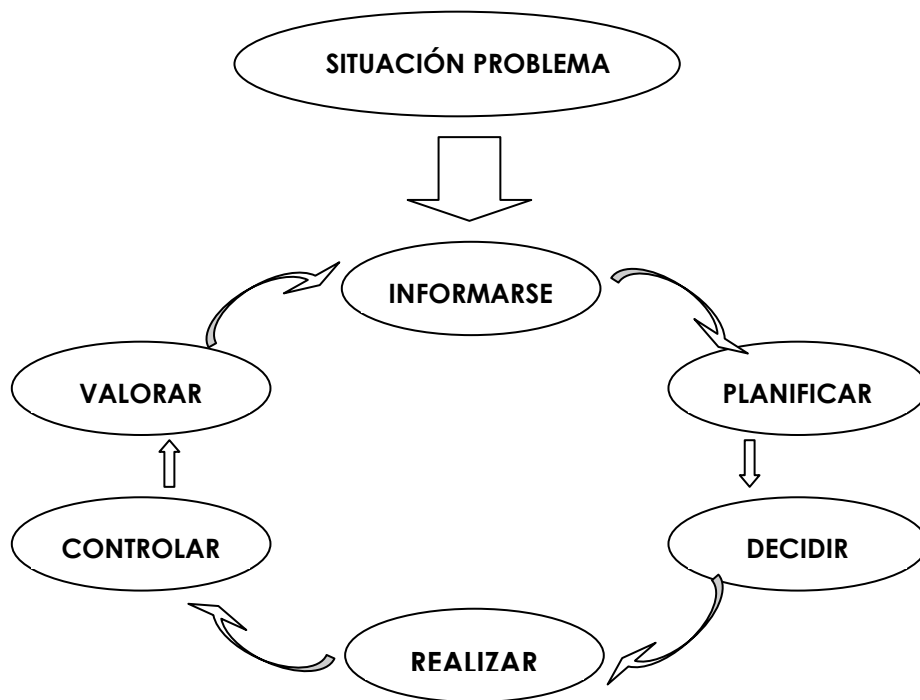
APLICACIÓN EN EL CLAN DE CAMINANTES

Planteamiento de la Situación-Problema

Para iniciar el proceso de Aprendizaje por la Acción, los adultos plantean una situación-problema concreta, con la complejidad adecuada para Caminantes. La situación-problema debe presentar elementos que les sean familiares, para que puedan comprenderla y así, formular tareas por resolver, las que serán el principal instrumento para lograr el desarrollo de los aprendizajes.

Si bien el planteamiento o la instalación de una determinada situación-problema, es de responsabilidad de guionistas y dirigentes, este proceso debe ser desarrollado por las y los Caminantes, de manera autónoma, participando los adultos, sólo como apoyo y orientación.

Podemos ilustrar el proceso que vive cada Caminante, en torno a cualquier situación-problema, en base al siguiente esquema:



Por lo tanto, es cada Caminante quien:

- a. Primero, recibe y busca información de la situación que se le presenta.
- b. Suficientemente informado, planifica individual o colectivamente lo que va a ejecutar.
- c. Posteriormente, decidirá de entre las alternativas, las más pertinentes y/o viables.
- d. Luego, ejecuta.

- e. Durante su desarrollo, controla todos aquellos factores o variables que están en juego para la resolución de la situación problema.
- f. Finalmente, valorará la acción desarrollada, las alternativas y opciones tomadas y, por consiguiente, recogerá por sí mismo, los elementos que ha considerado relevantes o significativos para su desarrollo y progreso.

En el proceso de Aprendizaje por la Acción, juega un papel fundamental, el actuar de forma práctica en la resolución de la situación-problema. Es necesario realizar el proceso de valoración tanto de la experiencia como de los resultados, ya que el análisis del proceso y la búsqueda de la solución correcta son tan importantes como los resultados obtenidos.

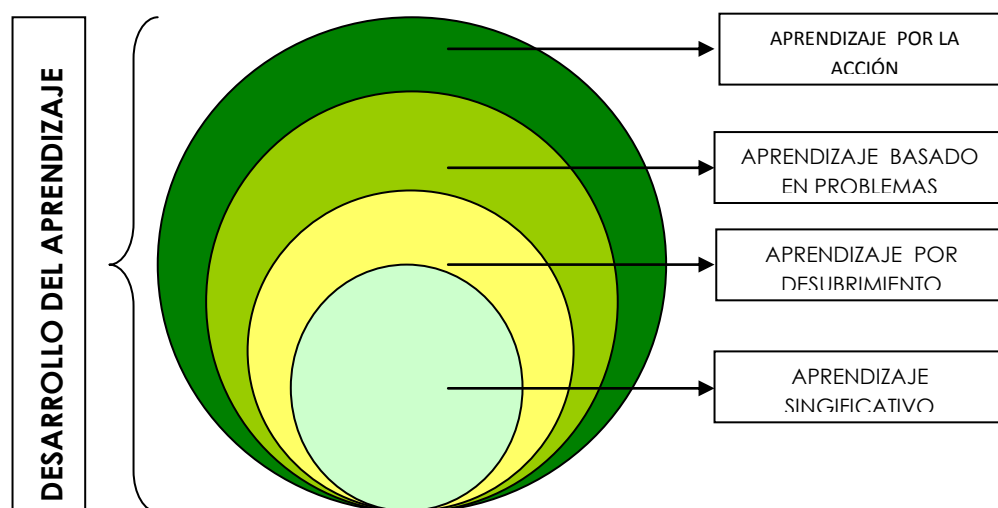
El aprendizaje se basa entonces en el desarrollo de las situaciones-problema presentadas y es en este proceso donde la y el joven adquieren experiencias significativas, volviéndose cada vez más competente.

En definitiva, el Aprendizaje por la Acción está presente cada vez que las y los caminantes evalúan una situación y, a partir de ello, generan acciones, las que realizarán por medio de actividades educativas y proyectos

Consideraciones Metodológicas

Se aprende por la interacción en y con el medio, gracias al carácter preeminente valórico de las experiencias dadas por el Movimiento. En esta vivencia particular, mediante el desarrollo de habilidades, destrezas, conocimientos y actitudes que se traducen en nuevas competencias, es donde encuentran las herramientas adecuadas para la solución de problemas.

Cada Caminante irá recogiendo, concatenadamente todos aquellos elementos que, producto de todo su devenir, le resulten significativos de manera permanente para su desarrollo y progreso. A modo de conclusión de este fenómeno en el progreso del joven, el Aprendizaje por la Acción se construye e identifica claramente mediante la unión consecutiva de los siguientes “aprendizajes”:



“Un muchacho aprende por medio de la práctica, no por medio de órdenes”.

BP

4. SISTEMA DE EQUIPOS

Introducción

Cada uno necesita de los demás para realizarse como persona. El Movimiento desarrolla este dinamismo social a través de la pertenencia a pequeños grupos, donde cada integrante se hace responsable de una tarea frente a sus compañeros.

Definición

El Método Guía - Scout propone vivir una aventura en pequeños grupos a través del llamado Sistema de Equipos. En esa pequeña comunidad hecha a su medida, cada joven aprende a trabajar, a compartir y a relacionarse con los demás; asume una responsabilidad al servicio del equipo y se confrontan las experiencias vividas.

El sentido de educar personas en relación con los demás, es que sean personas abiertas a vivir junto a otros y que, al descubrir las riquezas de los demás, descubran sus propias riquezas y carencias, construyendo su autoestima.

En “Orientaciones para la tarea del dirigente scout” (1919), Baden Powell precisó que “el Sistema de Equipos es la característica esencial que diferencia a la educación scout de la que ofrecen todas las demás organizaciones similares”. La originalidad del fundador consiste en haber descubierto las oportunidades que los pequeños grupos presentan para el crecimiento personal y el desarrollo de la autonomía de las niñas, niños y jóvenes.

El éxito en la aplicación del Sistema de Equipos radica en entregar la iniciativa y la responsabilidad a las y los jóvenes.

El principal propósito no es precisamente ahorrarle problemas a la guiadora o al dirigente de Unidad, sino ofrecer al joven la ocasión de asumir responsabilidades, dado que éste es el mejor de los medios para desarrollar el carácter.

BP

Cuando el Sistema de Equipos opera plenamente, se favorece la expresión de los deseos de las y los Caminantes, quienes participan en los procesos de toma de decisiones al interior de su equipo y Clan, adquiriendo una *cultura de participación* que proyectan en su vida social. Por esto, es vital mantener fuertemente establecidas y claramente identificadas las funciones al interior del equipo. Cuando se difuminan y/o debilitan, también se ven afectados los liderazgos juveniles, pudiendo desembocarse, sin desearlo, en que el adulto pase a cubrir el espacio vacío, eliminando el rol que el Método asigna a los pares.

La Estructura del Clan

El Clan de Caminantes se compone de dos o más equipos, en conjunto con un Equipo de Dirigentes y/o Guidoras entre los cuales uno de ellos asume como Responsable de Clan y los demás, como Asistentes de Clan.

Es importante que los equipos tengan una reunión donde puedan ser asesorados por un dirigente en particular. Lo ideal, en este caso, es tener un dirigente por equipo, sin embargo, los dirigentes pueden asesorar a los equipos en distintos horarios y por variados mecanismos, en caso de no contar con el recurso humano. En este apoyo permanente, se debe recordar que son las y los jóvenes quienes integran los equipos y que los adultos se incorporan sólo en la medida que las características de su rol les indican.

El Sistema de Equipos en el clan aprovecha la tendencia natural de los jóvenes constituirse en grupos informales, por ejemplo, un grupo de amigos. Una vez formado, se potencia al grupo para que se transforme en una instancia formal. Un grupo formal o equipo, es una comunidad de aprendizaje basada en el Método, que se organiza y compromete con los distintos proyectos, comunes e individuales. Ésta, interactúa con otras similares para llevar a cabo tareas más grandes.

A partir de lo anterior, cobra relevancia el concepto de *Comunidad de Vida*, entendida como grupos heterogéneos que comparten un carácter generacional y que en el tiempo, han compartido procesos e hitos, desde posiciones distintas en otras unidades al interior del Movimiento, u otras instancias de socialización –escuela, barrio– y que se consolidan en el clan, como grupos humanos que tienen:

- Un conocimiento importante de las capacidades y carencias de cada uno, así como de la orientación al trabajo –manejan los niveles de responsabilidad, puntualidad, compromiso, aporte, de cada uno–.
- Estilos reconocibles y, a veces, compartidos, dependiendo de la cercanía y afinidad en procesos anteriores.
- Intereses y necesidades congruentes como generación.

Los caminantes deben aprovechar, en el proceso de constitución de equipos, los beneficios que el hecho de ser parte de una comunidad de vida les brinda, constituyéndose primero como un grupo informal antes de operar como un grupo formal. El equipo cumplirá mejor su objetivo como grupo formal en la medida que respete su propio carácter informal.

Equipo de Caminantes

El Equipo en el clan, proporciona una estructura de generación natural, con una dinámica interna clara, dentro de la cual cada joven puede:

- Desplegar sus capacidades personales, manifestando sus destrezas, talentos y experiencias individuales, motivado por el establecimiento de un espíritu de mutua colaboración.
- Consolidar relaciones constructivas con jóvenes y adultos, basado en la confianza recíproca, poniéndolas al servicio de la transformación y mejoramiento de la sociedad.

- Practicar el autogobierno por medio de instancias democráticas que potencien el diálogo y el consenso, propiciando el uso de estrategias de resolución de conflictos que posibiliten la libre expresión, la responsabilidad individual, la tolerancia y el respeto por el prójimo.
- Coordinar los esfuerzos personales y colectivos entorno de actividades que satisfagan las necesidades e intereses de todos sus integrantes.

Si hay un elemento importante en el Sistema de Equipos es la **autonomía** propia e inajenable de cada equipo que integra un clan. Para potenciar que el liderazgo y la autogestión nazcan desde los caminantes es necesario que cada equipo posea pleno gobierno sobre sí mismo. Desde este punto de vista, el equipo de caminantes es la máxima autoridad de la unidad y no existe consejo, congreso o asamblea que lo gobierne.

A pesar de que cada equipo en el clan funciona de manera independiente, no quiere decir que el clan como unidad pierda relevancia. El sentido de pertenencia al clan se ve reflejado en la práctica constante del Marco Simbólico, en las ceremonias definidas en nuestro programa y en la perspectiva de ser una parte importante de grupo guía-scout.

La Unidad no debe superponerse a las necesidades expresadas y priorizadas en los equipos, puesto que son los equipos los que componen un clan al cual le dan sentido de unidad en base a la sinergia que se genera. Con el fin de desarrollar proyectos de mayor envergadura que les permitan alcanzar objetivos mayores, los equipos podrán organizarse como un todo, cada vez que lo consideren necesario y sin perjudicar ni postergar su propia dinámica interna.

Recuerda que:

- Y Como uno de los objetivos principales del Clan de Caminantes es que los jóvenes logren encontrar su propia identidad, a través de un proyecto de vida, se propicia un equilibrio entre las decisiones personales, la exploración de intereses en común, las actividades y las oportunidades que tiene el Caminante para compartir con otros. En el Clan debe alcanzarse el balance entre la aproximación personal y el Sistema de Equipos.

En el contexto del Clan de Caminantes, el equipo se entiende como la instancia de participación activa esencial pues:

- Es un grupo compuesto por un número pequeño de personas, con gustos e intereses afines, que definen un propósito común, con un enfoque y/o estilo particular.
- Es un grupo de personas que trabajan coordinadamente, en el contexto de una tarea específica, con objetivos claros, los que son asumidos desde la responsabilidad compartida.
- Es un grupo estructurado, con responsabilidades definidas, que deben cumplir una meta común y que desde el principio deben conocer y definir las funciones y roles de cada integrante.

Equipos Permanentes.

Puede estar integrado por jóvenes de ambos sexos, que se sientan cómodos trabajando juntos. Para tener una buena organización se puede funcionar con un mínimo de 4 personas y un máximo de 6 personas.

En el caso de que se integren nuevos jóvenes al clan, se debe alentar a los jóvenes a socializar libremente, para que se integren al equipo con el cual tengan mayor afinidad y/o cercanía. De esta forma no se quiebra la complicidad y unión propia del grupo informal y se promueven actitudes como la integración y la apertura. Los equipos se organizan de manera horizontal, lo que quiere decir que todos los miembros del equipo son pares en responsabilidades e importancia al interior del mismo. Esta dinámica se replica en el clan, entendiendo que todos los equipos tienen el mismo protagonismo, pero en estadios distintos respecto de sus propios procesos, teniendo la posibilidad de apoyarse, cuando la situación lo amerite, como Equipos del Clan de Caminantes.

Organismo	Equipo Permanente
Integrantes	Entre 4 y 6 miembros del Clan de Caminantes.
Descripción	Es el momento donde los caminantes comparten sus intereses e inquietudes. Definen Acciones y Proyectos a desarrollar. Se desarrollan y fortalece las relaciones interpersonales.
Toma de Decisiones	Por consenso entre los integrantes, a partir de la discusión participativa.
Dirige	El Vocero o Vocera, se rotan dependiendo de la cantidad de integrantes y de las actividades del equipo.

Organización de los Equipos Permanentes.

En el equipo siempre habrá alguien que coordine, liderando los procesos a partir de las capacidades y habilidades más pertinentes a la situación en la que el equipo se desenvuelva. A este rol le llamaremos **Vocero o Vocera**, ya que es el encargado de llevar la voz del equipo a una instancia externa. Pueden existir varias vocerías diferentes al mismo tiempo, por ejemplo, un vocero que represente al equipo frente a la junta de vecinos o frente a la municipalidad. Las vocerías se diferencian del simple desempeño de funciones, pues implican una historia de interacción con otros grupos sociales.

Hay una vocería mínima para el funcionamiento de la unidad. Esta es la vocería del equipo frente al clan. Este *Vocero de Equipo* es el encargado de mantener informado al resto del clan de la situación en que se encuentra su equipo. El vocero de equipo es responsable de llevar la información que el equipo desea comunicar, de la forma más clara y coherente posible, así como de llevar la información pertinente al equipo como colectivo y a cada uno de sus integrantes, en lo individual.

El rol de vocero de equipo es elegido democráticamente y puede ser reemplazado en cualquier momento que el equipo encuentre apropiado. Esta vocería no se puede extender por más de

cuatro meses sin ser evaluada, pudiendo ser reelegida. Por otra parte, existe siempre la posibilidad de elegir voceros temáticos, para cumplir con roles específicos y que idealmente, están asociados a requerimientos de programa, es decir, se asignan en relación con una competencia específica manifestada por algún caminante –administración, tesorería, logística, deportes, relaciones exteriores, por nombrar sólo algunas–, manteniéndose en funciones, el tiempo que la actividad se ejecute y siempre bajo el criterio del equipo.

Funciones del Vocero de Equipo	
Y	Citar a las Reuniones de Equipo, informando con anticipación los fines de esta y quien dirigirá la reunión de acuerdo a las acciones que estén desarrollando.
Y	Moderar las Reuniones de Equipo, solo en los casos de organizar proyectos de unidad o de equipo.
Y	Ocuparse de mantener una comunicación periódica y fluida.
Y	Representar al equipo en el grupo si fuese necesario.
Y	Mantener comunicación permanente con los dirigentes y guadoras de la unidad, para informarles cómo va el trabajo del equipo.
Y	Establecer un clima democrático y consensual en las Reuniones de equipo.

Reunión de Equipo

Participan todos los caminantes del equipo. Si es necesario –generalmente al comienzo de la vida de clan–, participa algún dirigente o guadora. Podrán participar invitados, cuando el equipo reconozca su presencia como un aporte en temas específicos que se desee tratar. La finalidad de las reuniones de equipo dependerá necesariamente de las inquietudes sus miembros. Se debe realizar para definir las Acciones y Proyectos del equipo y para la socialización de la progresión personal. Es en la reunión de equipo donde los voceros informan al equipo el estado del clan y de los proyectos que están desarrollando los demás. Además, se realizarán reuniones de equipo con el fin de evaluar aspectos de pertinencia de todos sus integrantes. Reconocemos aquí, la existencia de 3 tipos de reuniones de evaluación:

- Evaluación de la Jornada: el equipo se reúne y evalúa el día, reflexionando sobre la participación de cada uno y del conjunto. Se realizan sólo cuando tienen actividades con el resto del clan.
- Evaluación de Proyectos: el equipo se reúne para evaluar, de acuerdo a los Ámbitos de Acción que se plantearon, los proyectos efectuados. Estas se realizarán cada vez que concluya un proyecto o el tiempo estimado para una Acción.
- Socialización de la Progresión Personal: el equipo se reúne para retroalimentarse de acuerdo a los objetivos personales que se plantearon. Esta reunión debe contar necesariamente con el acompañamiento de un dirigente o guadora. Se recomienda una frecuencia de dos meses.

Organismo	Reunión de Equipo
Integrantes	Miembros del equipo, dirigente en casos particulares e invitados si el tema lo requiere.
Derecho a Voz	Todos.
Toma de Decisiones	Por consenso. En caso de ser necesario, todos los Caminantes tienen derecho a voto.
Funciones	<ul style="list-style-type: none"> Υ Socializar inquietudes generales. Υ Definir Ámbitos de Acción Υ Diseñar, ejecutar y evaluar Proyectos. Υ Evaluar las actividades del día y reflexionar sobre su participación en las actividades del Clan. Υ Reflexionar sobre el nivel de compromiso y responsabilidad con el equipo. Υ Retroalimentar y conversar sobre la Progresión Personal.
Frecuencia	Flexible, de acuerdo a sus propios tiempos.
Dirige	El Vocero de Equipo o un Vocero elegido para la ocasión.

Reunión de Voceros

Este organismo reúne a los voceros de cada equipo, en el contexto de su dominio o vocería, con el fin de dar a conocer la realidad del trabajo de cada uno, expresada por la persona que ha sido seleccionada por sus pares como la más adecuada, con más conocimientos y/o experiencia al respecto. A su vez, en esta reunión se proponen esfuerzos coordinados entre 2 o más equipos en relación con las Acciones y Proyectos que puedan requerirlo. Además, tiene una función informativa, en el ámbito en el que es citada, por lo que es el momento de dar a conocer todos los aspectos de dicho ámbito, siendo responsabilidad del vocero bajar a su equipo toda la información vertida, del modo más claro y fidedigno posible.

Es importante recordar que ninguna reunión de voceros está por encima de los equipos. La reunión de voceros es una instancia exclusivamente de coordinación, pues es en los equipos donde se toman las decisiones. Tampoco es necesario esperar a que los voceros se reúnan para que los equipos compartan sus ideas. Es importante que en el programa se den las instancias cotidianas de conversación en intercambio entre caminantes, que propicien la articulación de intenciones entre los equipos. Si las reuniones de voceros son la única instancia de comunicación entre los equipos significa que hay una clara falencia en el programa.

Organismo	Reunión de Voceros
Integrantes	Los Voceros de cada equipo, en relación con el o los temas a trabajar.
Derecho a Voz	Todos.
Toma de Decisiones	Se privilegia el consenso de todos sus integrantes.
Funciones	<ul style="list-style-type: none"> Υ Informarse de los proyectos y actividades anexas. Υ Coordinar esfuerzos conjuntos, en base a Acciones iguales o en actividades anexas. Υ Informar y participar a los demás de las celebraciones.
Frecuencia	Flexible, de acuerdo a sus propios tiempos.
Modera	Cualquier participante de la reunión

Equipos o Grupos de Trabajo

Este tipo de equipos se configuran para el desarrollo de tareas muy específicas. Puede darse para la organización de alguna actividad para el grupo o para la comunidad cercana –festival de grupo, campaña para la junta de vecinos, actividad de desarrollo comunitario–. Estará compuesto por los caminantes que tengan el mismo interés o habilidad. Estos equipos no trascienden en el tiempo, su duración dependerá solamente de la actividad a desarrollar y no inciden en la estructura del clan. Funcionan de manera paralela a los Equipos Permanentes, ya que su conformación es delimitada. La cantidad mínima para funcionar es de 2 integrantes y la máxima dependerá de la tarea a cumplir.

Serán los miembros de este mismo equipo quienes determinen quien será el responsable de organizarlos, que puede ser una o más personas.

Organismo	Equipo o Grupo de Trabajo
Integrantes	Todos los caminantes interesados en participar, dirigentes y personas externas a la unidad y al movimiento.
Derecho a Voto	Todos.
Derecho a Voz	Todos.
Descripción	Solo se constituye por una razón específica y su finalidad es llevarla a cabo. No trasciende en el tiempo.
Frecuencia	Todas las veces que se requiera.
Dirige	Uno o más responsables elegidos para la oportunidad, dependiendo del caso.

En determinadas oportunidades, el grupo de trabajo podrá designar de entre sus integrantes, un representante que participe en instancias en las cuales sea requerida su participación. Esta función puede recaer en un caminante que esté en ejercicio de alguna vocería, sin dificultades. Se recomienda poner atención para que no se instalen representaciones y vocerías, permanentemente, en los mismos caminantes.

Una sugerencia:

Si bien es cierto que 2 equipos son el mínimo operativo para un clan de caminantes, también es cierto que más jóvenes tienden a potenciar un ambiente más enriquecedor, más heterogéneo y con mayores posibilidades de ejercicio democrático y de participación. Para que las y los caminantes no se vean restados de estas opciones, se recomienda la creación de instancias entre equipos de distintos grupos, o reunirlos desde la estructura distrital (idealmente) o zonal (en algunos casos), para que intercambien intenciones y gestionen intervenciones satisfactorias y educativas en el contexto del Programa de actividades del clan.

5. ROL DEL ADULTO**Introducción**

El proceso educativo que propone el Movimiento Guía – Scout sólo es posible en la medida en que existan adultos responsables de su puesta en práctica. El voluntario adulto participa activamente de ese proceso, compartiendo las actividades con los jóvenes y generando espacios que permitan vivenciar los valores que propone el movimiento.

En el caso particular de los caminantes este rol activo y necesario, pierde protagonismo frente al empuje con que los jóvenes se hacen cargo del desarrollo de sus intereses y necesidades. Así, se incorpora a las actividades del equipo, sin incidir en los procesos y vivencia de los jóvenes, participando alegremente del dinamismo juvenil, dando testimonio de los valores del Movimiento y ayudándolos a descubrir lo que a ellos solos les permanecería oculto.

El Adulto como constructor de una Relación Educativa

La relación educativa está dada por el apoyo del adulto voluntario. Una relación de compañerismo entre el dirigente y la guiadora como adultos y los jóvenes, tanto individualmente como en el equipo o el clan, que tiene su fundamento en el papel de facilitador del proceso de aprendizaje. Un factor determinante de este proceso son los líderes adultos y jóvenes adultos que dan testimonio de sus valores y velan por la aplicación plena de su Método. De poco sirven los valores si no se encarnan en las personas; y el Método sólo opera cuando esas personas aplican y articulan todos sus componentes.

Los líderes adultos actúan indistintamente como organizadores y educadores. Actúan como *organizadores* cuando crean las condiciones estructurales que facilitan el proceso educativo: planificar, captar recursos humanos y materiales, supervisar, definir estrategias. Estas actividades influyen en el clima educativo y en el aprendizaje. Por otra parte, se desempeñan como *educadores* en la relación educativa directa con las y los Caminantes, ya sea orientando, contribuyendo a la organización de las actividades, acompañando, o participando en la evaluación de su proceso de formación. Esta distinción tiene por objeto facilitar la comprensión del rol del adulto, ya que al estar ambas orientadas a un fin educativo, en la práctica se presentan vinculadas.

La principal tarea organizativa es *gestionar* la Unidad. La esencia de la gestión consiste en ver cómo las técnicas de gestión y el Método se articulan en el contexto de una realidad determinada. Pero, como no hay dos realidades idénticas, tampoco es posible que haya dos clanes iguales. Los indicadores para leer bien una determinada realidad son las guías y dirigentes que actúan en esa realidad, y deben estar capacitados para hacerlo. Esto implica, conocer a las y los jóvenes, conocer la realidad de su entorno, manejar el Método y tener la capacidad de combinar estos conocimientos.

Otra tarea organizativa de los adultos consiste en custodiar la Misión, a la que nos hemos referido como el “punto de partida”. *Custodiar la Misión* del Movimiento es dar un testimonio sólido y continuo de los valores que ella propone y velar porque se aplique plenamente el Método, creando las condiciones que generan un clima educativo.

Las guías y dirigentes deben también gestionar hacia la Visión, la que entenderemos como aquel objetivo último al que consideramos como el ideal de organización, es decir, la aspiración última que potencialmente la organización desea ser. La Visión considera la imagen que sus propios integrantes tienen de su futuro como colectivo. Cuando esta imagen es compartida se convierte en una fuerza de impresionante poder en el corazón de todos los miembros, creando un vínculo común y dando coherencia a todo lo que se hace. *Gestionar la visión* significa velar porque exista, esté siempre presente y se intensifique, enfrentando los factores que la pudieran deteriorar. En tal sentido, la responsabilidad en esta gestión, significa orientar la imagen que los integrantes tienen del futuro, en unidad con la Visión Institucional definida para Guías y Scouts de Chile

A través de su testimonio y de los múltiples intercambios que sostienen con las y los jóvenes, los adultos en el Movimiento *animan*, convocando conductas y contagiando, con entusiasmo, la vida del clan. Por medio de la comunicación, entendida como un proceso de compartir significados, se produce un encantamiento progresivo que suscita *acuerdos* (de *acordis*, un solo corazón) y que fomenta la *motivación* en las y los caminantes para actuar en un determinado sentido (de *moto*, mover). Para animar hay que privilegiar las relaciones, ayudando sinceramente a los demás a comprender y a descubrir por sí mismos, dejando plena libertad de opción, logrando que se motiven sin controlar ni hacer demagogia, sin manipular, sin introducirle a la propuesta una trampa afectiva que haga imposible al otro decir que no. Hacer que se motiven sin adular, sin celebrar éxitos que no existen con la única intención de obtener adhesión.

Los adultos promueven opción y compromiso. La motivación por sí sola no es suficiente; es el catalizador para que el joven y la joven aprendan a optar libremente y, tomada una opción, *trasciendan de la motivación al compromiso*, incorporando en su vida las opciones que han tomado. El adulto también se compromete, ya que el compromiso es de carácter recíproco, pues alude a la instalación de una relación mutua.

Como educador, el adulto es un agente de cambio en cada caminante, ya que el aprendizaje es cambio, renovación, resolución y reformulación de problemas a medida que éstos surgen de la acción misma, preparándolos para actuar ante las nuevas situaciones que se producen en un mundo en cambio permanente.

Los adultos y el proceso educativo

El aprendizaje, entendido como cambio permanente en el comportamiento de las y los jóvenes y como la capacidad para resolver situaciones-problema de manera autónoma, posee al menos cuatro rasgos básicos: la *participación*, la *anticipación*, la *integración* y la *autonomía*.

- La **participación** implica una colaboración activa de todos los que interactúan en la vivencia de la acción educativa, sea en el planeamiento, gestión, desarrollo y evaluación de las diversas situaciones-problema en las que se ven enfrentados y por tanto, sobre los desempeños personales que cada actor ejecuta.
- La **anticipación** supone una perspectiva de futuro, una mirada adelantada de los acontecimientos que se avecinan. Ésta, invita a desarrollar los futuros posibles y probables a los que cada joven aspira, tanto para el desarrollo personal como para el colectivo, analizando y midiendo las variables de éxito y de dificultad que pudieran presentarse frente al logro final de los objetivos trazados. Anticiparse a diversos escenarios de acción y logro, invita a revisar metódica y sistemáticamente los caminos a seguir, minimizando el grado de error en su cumplimiento.
- La **integración** potencia el desarrollo de habilidades, conocimientos y actitudes de cada individuo, los que son puestos en juego y transferidos entre sus pares. Asumen el aprender a vivir en sociedad, se ajustan, educan y desarrollan en torno a una serie de valores y normas comunes, fomentando el respeto y la valoración del otro a partir de la aceptación, pluralismo y el respeto por la diversidad.
- La **autonomía**, entendida como la capacidad de autogobernarse determinando y definiendo su propia conducta. Es una expresión de libertad e independencia en el conocer, hacer y ser de cada joven. Así, por medio de la autonomía, se pretende que las y los caminantes sean capaces de tomar decisiones responsablemente, lo que refuerza su autoestima y seguridad, evidenciando testimonialmente, por medio de su comportamiento, actitudes que promueven los valores que en su vivencia al interior del Movimiento, han hecho propios.

Condiciones funcionales del Adulto Educador

Se espera que el adulto reúna las siguientes *condiciones funcionales*:

1. Describir y caracterizar a las y los jóvenes en sus ámbitos de desarrollo sobre la base de sus habilidades, conocimientos y actitudes, y con la disposición a desarrollar permanentemente otras nuevas.

2. Observar las diferentes realidades de donde ellas y ellos provienen, su forma de vivir, su entorno y los acontecimientos relevantes que les ocurren, sin hacer interpretaciones subjetivas.
3. Acoger y acompañar a todos y cada uno, comprendiendo su comportamiento, su lenguaje, sus formas de actuar y sus modos de comunicar ideas y razonamientos.
4. Escuchar y atender todas las visiones expresadas por las y los caminantes, referidas a las diversas formas de interpretar, razonar y solucionar las situaciones que se les presenten.
5. Apoyarlos en su desarrollo, asumiendo sus acciones como parte de la realidad que viven y conocen, no descartando ninguna opción que ellos expresen, sino por el contrario aceptándolas y a partir de ellas fomentar espacios educativos para construir nuevos significados de la realidad.
6. Gestionar la visión institucional en el clan.
7. Promover la horizontalidad entre los adultos, delegando acciones y potenciando el perfeccionamiento de los miembros de su equipo en la tarea educativa, reforzando el trabajo en equipo para el logro sistemático del propósito.
8. Poseer competencias para evaluar actividades y progresión personal con las y los jóvenes, especialmente aquellas habilidades que le permitan ayudar a otros para que aprendan a ejecutar y evaluar por sí mismos.
9. Conocer y manejar procesos de evaluación educativa en jóvenes, contribuyendo con un proceso de aprendizaje efectivo y útil para cada uno de ellos.
10. Promover la participación y comunicación permanente con la familia y potencialmente, con otros actores que influyen en el desarrollo de las y los jóvenes.

Capacidad para formar Redes

Una *condición funcional* que merece un tratamiento separado es la capacidad de las guadoras y los dirigentes para formar redes. A nivel de un clan, la red es una *red de contactos* que se materializa en una base de datos personalizada, formada por un conjunto lo más amplio posible de personas conocidas y confiables que están en condiciones de apoyar a los equipos y al clan, en la realización de sus Proyectos. Con estas personas, las guadoras y los dirigentes deben establecer un *sistema de vínculos* fundado en la relación, en el servicio o en cualquier tipo de interacción que les brinde una recompensa o una satisfacción.

Una red tan simple como ésta, agrega valor y potencia el trabajo de las guadoras y los dirigentes, pues:

- Aumenta la disponibilidad de recursos humanos y técnicos, posibilitando una proyección más amplia del trabajo;
- Mejora y potencia la calidad de actividades y proyectos;
- Incrementa la comunicación con colaboradores más allá del ámbito guía-scout;
- Actualiza destrezas y competencias de las guadoras y los dirigentes;
- Acreecencia el reconocimiento de interlocutores válidos y expertos hacia la tarea que desarrollan la Unidad y el Grupo;
- Sirve de factor protector, porque contribuye a observar y prevenir conductas de riesgo y a apoyar en casos específicos.

Factores que fortalecen una Red

Algunos de los factores que contribuyen a la conformación de una red son:

- Poseer un objetivo común;
- Participación y comunicación conjunta en tareas, de tal manera que se perciba el aporte de cada uno;
- Eficiente canalización de las comunicaciones;
- Presencia de evaluación, validación o reconocimiento;
- Protagonismo de todos;
- Metas o expectativas realistas;
- Ausencia de disputas y búsqueda de poder;
- Estabilidad que potencien al equipo y clan;
- Estabilidad de guadoras y dirigentes en la unidad;
- Presencia de políticas y apoyo por parte de las instancias institucionales.

EL EQUIPO DE GUIADORAS Y DIRIGENTES

El dirigente y guadora debe trabajar desde dentro del equipo y no desde fuera, integrándose a su dinámica. Así, desarrolla una relación horizontal, recordando que debe contribuir con el equipo y sus tareas, asumiendo responsabilidades desde su rol adulto y cumpliendo con las expectativas que tiene el equipo de su aporte. Este mismo aporte, se traduce también, en entregar directrices para que las y los caminantes se ejerciten en el proceso de retroalimentación entre pares, como elemento fundamental del proceso de evaluación que se desarrolla al interior de los equipos.

De esta manera, cada equipo irá aprendiendo a regular sus relaciones, donde el adulto actuará como motivador de las tareas y mediador de los conflictos; no es su función determinar o aprobar las decisiones del equipo, sino que, desde su rol y en virtud de su experiencia, intenciona y conduce el conflicto y, a su vez, promueve los espacios de reflexión.

El equipo de dirigentes y guadoras, idealmente, debe componerse de 1 adulto educador por cada 8 caminantes, considerándose como criterio válido, también, contemplar 1 adulto educador por

equipo. Es importante considerar que, al ser el clan una unidad mixta, es recomendable que existan mujeres y hombres en el equipo de unidad.

Para que esta relación sea realmente enriquecedora, es importante que exista un margen de edad entre el adulto y los jóvenes con quienes trabaja. De este modo, se garantiza que la experiencia vivida dentro y fuera del movimiento, le permita conducir y orientar de mejor manera los procesos de los caminantes. Por esto, es aconsejable que el Responsable de Clan tenga al menos 25 años y los Asistentes de Clan, 23 años.

6. MARCO SIMBÓLICO

Introducción

El Marco Simbólico es un contexto muy especial que se desarrolla en la vida del clan. Involucra vocabulario, símbolos y elementos propios para el desarrollo de sus actividades. Lo constituyen todos aquellos elementos que permiten reforzar nuestra respuesta educativa, facilitando el sentido de pertenencia al Movimiento.

Significante y Significado

Un símbolo es una imagen, figura o expresión que representa una realidad o un concepto. De ahí que en todo símbolo encontremos un significante y un significado. El *significante* es la imagen sensible de algo y el *significado* es el concepto al cual ese significante hace referencia. Debe existir correspondencia entre significado y significante. Respecto de la paloma, por ejemplo, existe la convención de considerarla símbolo de la paz, por lo que la paloma es el significante y la paz el significado.

El Marco Simbólico es un conjunto de Símbolos

El Método Guía-Scout recurre con frecuencia a los símbolos. Flor de lis, saludo con la mano izquierda, seña, lema, uniforme, nombres de las etapas de progresión, insignias, son algunos de los símbolos utilizados. Cuando empleamos una imagen o una expresión que comprende varios símbolos relacionados y que en conjunto, sirven para animar el proceso educativo en una de las etapas del Movimiento, hablamos de un *marco simbólico*, que no es otra cosa que un *conjunto de símbolos*. Como refuerzo de nuestra propuesta metodológica, el Marco Simbólico incentiva la imaginación y desarrolla la sensibilidad, contribuyendo a que la realidad adquiriera una dimensión que sin la ayuda del símbolo quizás no tendría, o no se dispondría de la sensibilidad para verla; fortalece la pertenencia a una comunidad que se compromete con la construcción de un mundo mejor, tarea que probablemente no forme parte de las inquietudes de una joven o un joven cuando ingresan al Movimiento, pero que se hace explícita a través del símbolo. Este Marco permite presentar los valores del Movimiento de manera atractiva y de fácil identificación, gracias al testimonio de los símbolos que de otros se recibe; motiva y da importancia a la consecución de Proyectos y al logro de objetivos personales, proceso que podría ser árido o escolar si no se insertara en una aventura vivida al modo de un juego.

Un conjunto de símbolos vivo y latente

Para aproximar al significado, el conjunto de símbolos debe permanecer *vivo y latente*. El símbolo tiende a perder nitidez y fuerza cuando producto de la rutina los líderes no le atribuyen importancia. Como deslavada referencia, hecha ocasionalmente en celebraciones formales, el símbolo no posee el vigor suficiente para motivar el comportamiento de las y los caminantes, por lo que 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.

Elementos de Marco Simbólico del Clan de Caminantes

Y UN COLOR: EL ROJO

El **color rojo** es el que identifica a toda la Rama Caminante. Relacionamos este color con el **esfuerzo** y el **sacrificio** requerido para desarrollar aptitudes y habilidades personales en bien de los demás. También es el color que alcanzan los metales al fundirse y purificarse y, por último, es el color del fuego, que simboliza la pasión con que actúan los caminantes.

Y UN SÍMBOLO: EL FUEGO

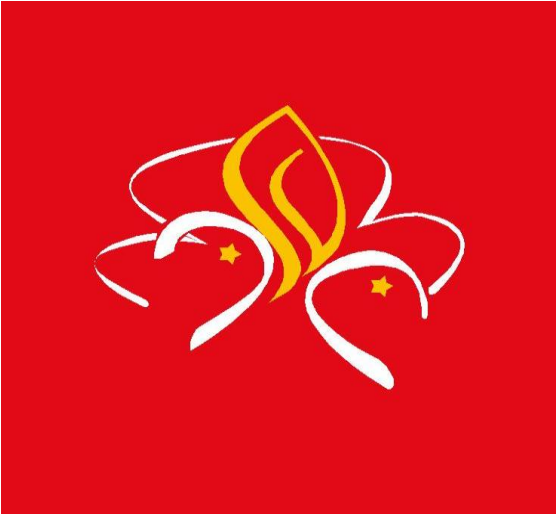
El fuego concita la atención de los hombres; sus llamas ejercen ese misterioso atractivo que hace mantener la mirada fija en él por largo tiempo. Los Caminantes se asemejan al fuego. Sus acciones no pasan desapercibidas para el resto, su plenitud de vida y sus ímpetus por vivir llaman la atención de los demás hasta con un dejo de admiración.

Los jóvenes del Clan son como un fuego que debe crecer en la sociedad, ser referentes y protagonistas continuos de ésta. Con sus llamas deben invadir a otros y contagiarlos de sus ganas de servir al prójimo, el cuidado de la naturaleza, ver la vida positivamente y hacer el bien.

El fuego da abrigo en las noches de frío, puede sernos útiles en nuestros campamentos cuando queramos alimentarnos, nos indicará el camino de regreso a nuestro Vivac, nos iluminará en la oscuridad y nos hará danzar y cantar alrededor de él.

Por los significados antes señalados y por otras comparaciones que podamos hacer, el fuego es un elemento simbólico para los Caminantes. Este símbolo puede representar además la capacidad de los jóvenes para hacer pequeños y grandes esfuerzos personales en bien de los demás. Nos recuerda, por último, la pasión con que los jóvenes defienden y luchan por sus ideales.

Y UNA BANDERA



La Bandera de la Rama reúne el color y el símbolo que nos identifican, el trébol y la flor de lis se transforman en la llama que ilumina los pasos de los caminantes.

Y UN LEMA: SERVIR

Baden Powell en sus últimos momentos, nos dejó como legado el dejar un mundo mejor del que encontramos. Un mensaje tan sencillo y tan complejo a la vez, exige que nuestros jóvenes sean protagonistas de un mundo que requiere de sus actos, es decir, deben ser actores principales en el servicio a los demás, escapando de los estereotipos bonachones o de la participación asistencialista. Emprender acciones significa tomar la iniciativa en la convicción que se tienen buenas y nuevas ideas. Ese es el espíritu que debe primar en los caminantes de esta generación: movilizarse desde ellos mismos, con el objetivo de modificar la realidad en la que viven, apuntando hacia la aspiración que tuviera nuestro fundador y que con tanto ahínco hemos abrazado por años, para volverla una realidad.

“La felicidad me parece en parte pasiva, pero principalmente activa. Pasiva, por la apreciación de las bellezas de la Naturaleza, de la gloria de una puesta de sol, de la majestad de las montañas, de las maravillas de una vida normal, del perfume de un fuego de campamento; todo acoplado con la alegría de un hogar feliz produce la sensación de gratitud al Creador que solo puede ser satisfecha por una expresión activa; el esfuerzo para ayudar a otras es lo que satisface esta ansia. Es la actividad de hacer el bien la que cuenta.” (Roverismo Hacia El Éxito, Baden Powell)

Y UN ELEMENTO: EL BASTON ROVER



"La afición de cortar varas en los matorrales y bosques para convertirlas en Horquetas es lo suficientemente atractiva para llevarlo a uno, kilómetro tras kilómetro, tratando de conseguir una buena vara, enderezarla, curarla y hacer de ella una buena Horquilla Rover". (Roverismo Hacia El Éxito, Baden Powell)

Es una vara terminada en uno de sus extremos por dos puntas, que era utilizada por los Rovers como bastón individual de caminata en reemplazo del báculo de los scouts.

Las puntas bifurcadas representan la constante elección que el Caminantes hace entre las rutas que se le presentan, ya sea en el camino material, como en el camino de la vida en el cual elige constantemente entre el bien y el mal. Puede llevar grabada la vida de cada uno, mediante inscripciones que marquen hitos importantes de la misma.

Por ser un símbolo de los Caminantes, y dada la importancia personal que tiene para cada uno de ellos por ser el apoyo en numerosas caminatas y desafíos emprendidos, es que pueden llevar su bastón rover consigo a las ceremonias, campamentos y actividades que deseen.

Y EI UNIFORME

Por nuestras características, estaremos muchas veces en lugares públicos, y sin duda alguna nuestro uniforme es reflejo del estilo de vida guía-scouts y una proyección concreta hacia la sociedad.

"La camisa Scout (o sweater) es amplia y no hay más agradable que ella con las mangas enrolladas. Todos los Scouts se enrollan las mangas para obtener mayor libertad de acción; pero, también como señal de que están prestos a cumplir con su divisa." (Escultismo Para Muchachos, Baden Powell)

Indumentaria:

- Y Camisa gris perla, con dos bolsillos tapados; con o sin cuello, de mangas largas o corta.
- Y Falda, falda pantalón, jeans o pantalón azul para las damas.
- Y Jeans o pantalón azul para los varones.
- Y Suéter o chaleco azul para los varones.
- Y Suéter o chaleco azul marino.
- Y Pañolín de Grupo.

Insignias

- Insignias de Manifiesto



Una Insignia que contiene el símbolo del Clan que se usa en el centro del bolsillo derecho de la camisa y una insignia metálica o "Pin" que se usa en la tapa del bolsillo derecho. El uso de este prendedor, permitirá que los caminantes la lleven en cualquier lugar y con cualquier tipo de vestimenta. Incluso aun cuando ya hayan partido de la unidad.

- Insignias de Etapa



Fuego



Antorcha

El Fuego es la Insignia que identifica al Caminante con su primera etapa de vivencia en el Clan. La potencia del fuego y todo su significado en la rama implica el comienzo de un período de concentración de energía, es una etapa de reflexión, la que espera el momento de expandirse, donde la juventud moviliza sus convicciones en crear y configurar una sociedad mejor.

La Antorcha, a su vez, identifica la segunda etapa del caminante y la última etapa de vivencia como beneficiario. Sin embargo, no se considera como el final del recorrido, sino, por el contrario, implica la llegada del caminante a un punto de su vida en el cual se abren las posibilidades y,

desde este lugar, se visualizan o proyectan los caminos posibles a iluminar, volviéndose real el sentido contenido en la idea del **Hombre y Mujer a que Aspiramos** (Proyecto Educativo).

Y UN MODELO DE VIDA PARA LA RAMA

El Modelo de vida para la Rama Caminantes es **Pablo de Tarso**, ya que su forma de vivir, su coherencia y su testimonio de vida lo hacen un ejemplo digno de imitar. Los valores que en vida encarnó nos representan, como jóvenes con una gran fuerza: el enorme deseo de servir a los demás.

Pablo de Tarso, llamado el apóstol de los gentiles, nació en la ciudad de Tarso, entre los años 15 y 5 A.C. Pablo fue un hombre de carácter, y al mismo tiempo un hombre como nosotros, que duda, que vacila, que sufre, se encoleriza, protesta contra la injusticia y lucha contra la incompreensión.

Si bien nuestro modelo de vida para la rama es Pablo, es posible que cada equipo busque y proponga otro modelo de vida, que se enmarque dentro de la propuesta valórica del movimiento y que represente al equipo en cuestión. Cuando los caminantes tienen la libertad de buscar su propio modelo de vida, esta búsqueda permite una confrontación y compromiso permanente con los valores que se desprenden de la persona que ellos eligieron y que no les ha sido impuesta por la tradición. Para orientar de manera correcta la búsqueda de **modelos de vida por equipo** hemos considerado 3 condiciones que deben tenerse en cuenta al momento de decidir quién será el modelo o guía valórico a seguir:

1º El modelo de vida debe ser plenamente coherente con los principios y valores que propicia el Movimiento guía-scout. No se trata de que haya participado de él, sino que, dado que los valores que plantea nuestro movimiento son valores universales, el modelo de vida elegido los haya compartido, consciente o inconscientemente.

2º El modelo de vida debe haber abandonado su existencia material. Se entiende así, en la medida que mientras una persona se mantenga viva, puede cambiar de opinión o puede ejecutar acciones que contradigan los principios y valores que entendemos debe tener y testimoniar.

3º Debe haber sido una persona de acciones concretas, tal como se plantea para cada caminante, en el sentido de que “obras son amores y no buenas razones”. Se le deberá juzgar por la materialización en hechos, de su discurso valórico, reconociéndosele por las acciones que ejecutó, por sobre palabras o discursos.

El modelo de vida elegido debe identificar a todos los miembros del equipo y su búsqueda debe implicar un ejercicio consiente, que movilice a un acuerdo representativo de todos y cada uno de los integrantes.

Y EL HIMNO DEL CAMINANTE

El carácter simbólico de los versos de nuestro himno, invita a las y los caminantes a descubrir la propuesta valórica implícita. Cada vez que se interpreta, es posible ejercitarse en el análisis y comprensión de su contenido, mirando el propio crecimiento y el nivel de consecuencia con la propuesta del clan.

Caminar al mismo paso,
 camaradas de la verdad,
 que en Clan los Caminantes,
 encontraron su amistad.

*Caminante peregrino,
 este camino,
 lo hicieron los profetas,
 que vencieron al temor,
 con su canción.*

En la noche de tu duda,
 nada temas capitán,
 que en tormenta tus veleros,
 solo saben de avanzar.

*Caminante peregrino,
 este camino,
 lo hicieron los profetas,
 que vencieron al temor,
 con su canción*

Son sencillos los caminos,
 y es tan hondo el caminar,
 escondida en los senderos,
 descubrid la claridad.

*Caminante peregrino,
 este camino,
 lo hicieron los profetas,
 que vencieron al temor,
 con su canción*

Y UNA ORACIÓN

La oración en el Clan, señala las características y actitudes que todo caminante debiera contener e invita a forjar una relación personal con la trascendencia, con el creador o con sus diversas manifestaciones. En este sentido cabe señalar, que la Oración del Clan es en sí misma, integradora de cualquier orientación religiosa o espiritual, en coherencia con la perspectiva global del movimiento.

Señor,
 Danos un corazón alerta
 Para que ningún pensamiento
 nos aleje de ti
 Rectitud,
 Para que los hombres puedan
 confiar en nosotros
 Fortaleza,
 Para no ser abatidos
 en la adversidad
 Libertad,
 Para no atarnos a ninguna pasión
 Generosidad,
 Para abrirnos a los demás
 Y todo lo bueno hacer crecer

Y UN LUGAR: EL VIVAC

La técnica de Vivac se refiere a la práctica de dormir a la intemperie, del modo más seguro posible y evitando los efectos no deseados de los elementos. Esta se puede dar de modo premeditado, como cuando realizamos una ascensión y debemos reducir el equipo de acampada y el peso al máximo; o de modo accidental, cuando por diversas circunstancias, nos vemos en la obligación de extremar los recursos disponibles para pasar la noche. Por el carácter propio de los Proyectos, los equipos tendrán sus actividades en los más variados lugares, por lo que se les invita a asumir que, donde sea que se encuentren y observando las medidas de seguridad y comodidad que sean necesarias o de que puedan disponer, delimiten el espacio físico donde establecer su propio Vivac.

Y UN DOCUMENTO DE REGISTRO: EL VADEMECUM

Cada caminante debe procurarse un Vademécum, como instrumento de registro de su vivencia en el clan. Este, contendrá toda la información que sea considerada como importante y significativa por el y la caminante, siendo de uso personal. Los planteamientos de objetivos personales, las acciones que implemente, sus evaluaciones personales y las retroalimentaciones que reciba, pueden quedar archivadas aquí, con el fin de tener un soporte físico que le ayude a comprender su proceso. Le ayudará a visualizar intentos, errores y aciertos, para utilizarlos como insumos en la toma de decisiones. Servirá como memoria histórica de todas las aventuras y proyectos que emprenda, individualmente, con su equipo o clan. Fotografías, recetas, itinerarios de campamento y todo el sinfín de recuerdos y experiencias de las cuales sea protagonista durante su paso por el clan, estarán plasmadas para que las pueda apreciar, admirándose por su propio crecimiento y disfrutando de una época única y memorable de su vida.

Lo importante es que quede registro de su experiencia en el clan, pudiendo aprovechar para esto, formatos digitales o virtuales, sin desmedro del romanticismo y artesanía que implican el uso de lápiz y papel (un simple cuaderno puede servir).

Y LA CELEBRACION DE UNIDAD

La celebración en el Clan está circunscrita a la necesidad de sus integrantes de marcar hitos. La Celebración se llevará a cabo para conmemorar el logro de los Proyectos que los equipos emprendan. Así, la Celebración puede ser orientada desde un equipo o desde el Clan, participando toda la unidad en ella, independiente de quien haya realizado esta acción. En este contexto, el nombre particular de esta celebración estará dado por la realidad en la cual se llevó a cabo, siendo innecesario estandarizarla a partir de una denominación específica adicional. A modo de ejemplo, si el equipo he llevado a cabo una actividad de servicio, será más prudente asumir el carácter propio de la comunidad en la cual se ha circunscrito esta actividad. Es mucho más propio para la orientación del programa del clan que se lleve a cabo un Curanto, si las acciones se han llevado a cabo en Chiloé; una Ramada, si ha sido realizada en el Valle Central, o una Diablada, si es el norte del país. De la misma manera, la **actividad en sí misma** podría definir el estilo de la celebración, toda vez que, si el proyecto ejecutado tiene un marco folclórico, la celebración más adecuada puede ser una Peña o una Fonda. No existen límites para el carácter de la celebración en el Clan, siempre y cuando se realice en el marco de los hitos, respete el estilo propio de las comunidades y sus tradiciones y se apegue a la expresión de conductas basadas en los parámetros valóricos y el estilo de vida propuesto por el Movimiento.

Por último, el Marco Simbólico abre caminos hacia el desarrollo espiritual, porque se basa en los valores inherentes a los principios del Movimiento. Así, puede motivar a los jóvenes a explorar y examinarse a sí mismos, sus relaciones con los demás y la vida en general, de un modo que va más allá de la vida cotidiana y material, transformando por un instante, lo ordinario en extraordinario, lo imposible en posible, lo inobservable en lo que se puede sentir intuitivamente.