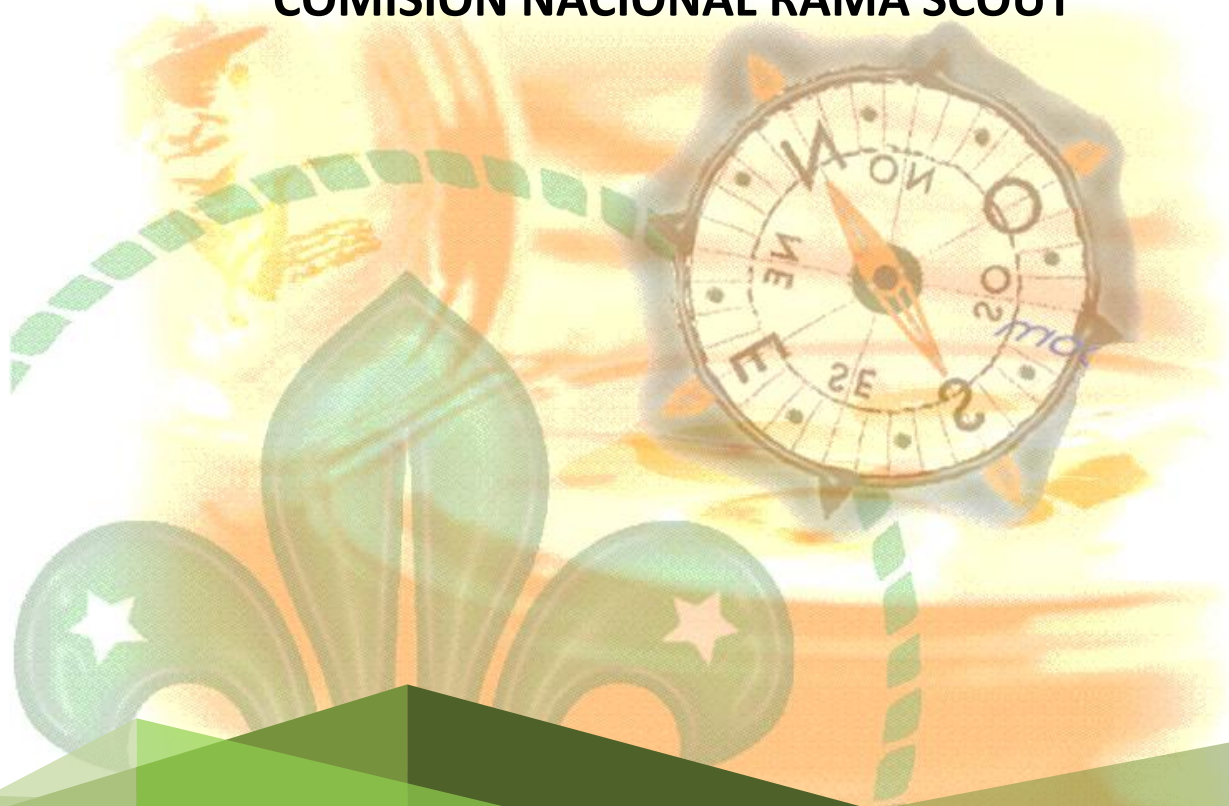


ASOCIACION DE GUIAS Y SCOUTS DE CHILE

# MANUAL DE METODO

## RAMA SCOUT

COMISION NACIONAL RAMA SCOUT





## INTRODUCCION

Estimados hermanos dirigentes:

Con mucha satisfacción, la Comisión Nacional Scout hace llegar a ustedes el Manual de Método de nuestra Rama, que constituye una herramienta para todos aquellos dirigentes preocupados de realizar un muy buen trabajo con los niños y jóvenes que conforman su tropa.

Este documento es el resultado de muchas personas y comisiones, que durante años, han dedicado su tiempo, energía, conocimientos y competencias a la elaboración de un instrumento de apoyo a la labor de los adultos en la Rama Scout quienes realizan su trabajo a lo largo de nuestro país.

Hemos recorrido un largo camino y estamos conscientes de que todo es perfectible. Sin embargo, nuestro gran anhelo ha sido pensar en lo que necesita un dirigente para trabajar de mejor forma con sus muchachos, cómo podemos apoyarlo y cómo lograremos hacer que los scouts, vivan la gran aventura del Movimiento en plenitud y entusiasmo.

Finalmente, queremos desearles el mayor de los éxitos en esta gran tarea, que es formar jóvenes íntegros, ayudados por su propio ingenio y en consonancia con el ambiente que los rodea.

En la hermandad scout,

Un gran abrazo y un fuerte apretón de mano izquierda,  
¡Buena Caza!

Comisión Nacional Rama Scout

*“Sin duda alguna, el jefe de tropa al iniciar a sus muchachos en las actividades del escultismo, se impone el deber de participar en esa misma felicidad y utilidad. Descubre que ha emprendido una labor mucho más elevada de lo que se imaginó al comenzar, puesto que se da cuenta de que rinde un servicio a Dios y a la humanidad, servicio digno de que se le consagre toda su vida.*

*Si se espera que este libro indique los peldaños para subir hasta la cúspide de una perfecta sabiduría, se sufrirá un desengaño”*

**Robert Baden Powell**  
**Guía para el jefe de tropa**



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

Tanto la Organización Mundial del Movimiento Scout (OMMS), como la Asociación Mundial de Guías y Guías Scouts definen lo que debe entenderse por Misión del Movimiento Guía-Scout. En dicho concepto es posible distinguir 3 aspectos: el propósito, los valores y el método.

Según las Declaraciones de Misión, el **propósito** del Movimiento consiste en contribuir a la educación de 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.

Desde aquí podemos extraer algunas definiciones básicas:

- a. 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 crecimiento de los jóvenes.

Para lograr ese propósito, el Movimiento invita a 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.

La Ley, con igual texto para guías y scouts, propone a los y las jóvenes 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 coherentes en sus pensamientos, palabras y acciones.

La Promesa, que el joven y la joven formulan en diferentes momentos de su crecimiento con independencia de su progresión, es un compromiso voluntario que asumen para convertir esos valores en partes integrantes 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.



Este sistema de valores así construido es un conjunto de convicciones relevantes que se refieren al **deber ser**, y que son propuestos a los jóvenes para que las integren en su proyecto de vida. Si bien la mayoría de estas convicciones no son originales del Movimiento, ellas penetran toda la educación de guías y scouts y tienen sus raíces en la visión del hombre, la sociedad y el mundo transmitida por el propio Robert Baden-Powell.

Este sistema de valores ha dado origen a un **perfil de egreso** que se incorpora al proyecto educativo ordenado en grupos afines: 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 irrepetible, 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 Guía o Scout.

Concluye la Misión señalando que el propósito del Movimiento se cumple aplicando el **Método Guía/Scout**, que convierte a las niñas, niños y jóvenes en los principales agentes de su desarrollo.

El Método Guía/Scout 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 las niñas, niños y jóvenes se conviertan en el principal agente de su desarrollo, llegando a ser una persona autónoma, solidaria, responsable y comprometida.

Como un sistema, el Método está integrado por componentes educativos de distinta naturaleza que operan como un todo articulado. Para nuestra Asociación los 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 aplicación parcial de uno o varios de estos componentes produce ciertos resultados educativos, pero la plena eficacia del Método guía-scout sólo se logra mediante la aplicación articulada de todos ellos. La articulación y equilibrio entre sus componentes es lo que confiere al Método su carácter propio.



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 los jóvenes su capacidad de cambiar y adquirir nuevas conductas.

La particularidad que aporta el clima educativo consiste en que las niñas, niños y jóvenes aprenden y forman sus valores siendo parte de un proceso que efectivamente está ocurriendo y que los tiene a ellos como protagonistas.

Inmersos en esa atmósfera, las niñas, niños y jóvenes viven los valores y aprenden. 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.

El clima educativo no sólo facilita el aprendizaje, desarrolla la conciencia moral y promueve la formación de una escala personal de valores, sino que también es importante desde la mirada de las niñas, niños y jóvenes: en un clima de este tipo ellos y ellas se sienten a gusto, y 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. De ahí que el clima educativo sea uno de los aportes más valiosos del Método a la educación de las niñas, niños y jóvenes y a la educación en general.



## ADHESIÓN A LA LEY Y LA PROMESA

### INTRODUCCIÓN

Lo que hace verdaderamente original al Movimiento scout, es la adhesión a un código de honor que reconocemos como la Ley Scout. La adhesión libre a este código, se traduce en asumir un estilo de vida que sea acorde y que es sellado de una manera formal por la Promesa Scout que es la síntesis generadora del estilo de vida que promueve el Movimiento Guía y Scout y que al mismo tiempo lo define.

Por esto Baden Powell afirma que “la ley scout es la base sobre la que se asienta la totalidad de la formación scout”, (Aids. Wb 33). La Ley tiene en su formulación la propuesta de asumir la vida de una manera positiva, sin la presión de lo que no debemos hacer, ubicándonos en el horizonte de lo que es deseable y del proyecto de lo que debemos ser como personas, ayudando a enfrentar la vida como un constante desafío formando así a una persona más integral y que se relaciona en un ambiente agradable con las personas que le rodean. En esta perspectiva es que podemos reconocer en esta ley, un código común que nos viene a constituir en una hermandad.

### 1. LA LEY SCOUT

#### Definición

La Ley Scout es aquel código de conducta que propone actitudes por medio de artículos que no son un fin en sí mismo, sino que el medio para obtener un objetivo más importante, esta propone, y no prohíbe, no es un conjunto de normas o un código de delitos y leyes, “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.

#### Características de la Ley Scout

La Ley Scout es un código de conducta y como tal, está compuesta por 10 artículos que son:

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



Sus principales características son:

- Sugiere formas concretas de actuar, permitiendo reforzar valores y actitudes en el muchacho.
- Todos los artículos de la Ley tienen el mismo grado de importancia.
- Esta constituye un elemento de identificación que se vive, no necesariamente se memoriza, es una expresión positiva que requiere de refuerzos positivos.
- La Ley es un reflejo de valores y actitudes, y pretende ser un código que orienta adecuadamente la FORMA DE SER de un scout.

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

Pero por sobre todo, nuestra principal tarea, es ser fiel reflejo de estos valores, ya que es a través del ejemplo, la forma más precisa y clara para materializar esta propuesta y transformarla en realidad para los muchachos.

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

Baden Powell

## 2. LA PROMESA SCOUT

### Definición

Es la manifestación pública del compromiso que el joven adquiere libremente con este código de conducta, reflejando así, una actitud interna y que es llevada a lo tangible y formal por medio de una ceremonia. La Promesa es un compromiso personal que asume cada scout consigo mismo, siendo su Patrulla, su Unidad y el Movimiento en general, el soporte de esta decisión. De ahí que la promesa, al ser un acto público, pone de manifiesto y son testigos personas que conocen de su significado y que sabrán hacerla cumplir al interior del movimiento y fuera de éste.



## Características de la Promesa Scout

El texto de la Promesa Scout es el siguiente:

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

Es importante motivar al muchacho para que haga propia la promesa en todos los aspectos de su vida y no llevarlo a una reflexión filosófica y teórica acerca de ella.

Especial relevancia, tiene en los muchachos de esta edad, el hacer un énfasis de lo importante del cumplimiento de la promesa en todo momento, fuera o dentro del movimiento scout, de manera firme, consecuente y responsable.

Principales características de la Promesa:

- Es un **Compromiso Personal** donde su honor es el principal aval de la palabra dada.
- La Promesa es un acto **Voluntario** y sin presiones.
- Es una manifestación **Pública** que involucra a la patrulla, tropa, grupo, a sus familiares y personas significativas que el muchacho tenga.

### 3. APLICACIÓN DE LA LEY Y PROMESA EN LA TROPA

La aplicación está basada en dos ideas centrales, que determinan en general, la buena formación valórica de un niño que pertenece a una tropa.

Estas ideas son:

- Educar en Valores.
- El Honor.

#### Educar en Valores

Educar en valores significa propiciar espacios de aprendizaje para que el scout sea capaz de elaborar de forma racional y autónoma los principios de valor. Principios que le van a permitir 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 valores como los expresados en nuestra propuesta educativa.

Cuando hablamos de **VALORES** los entenderemos como las “Normas de conducta y actitudes según las cuales nos comportamos y que están de acuerdo con aquello que consideramos correcto”.

Hay algunos valores fundamentales que todas las personas debemos asumir para poder convivir unos con otros y que son importantes tener siempre presentes y cumplir sin perjudicar a nadie.

Tenga en cuenta que la adquisición de valores depende en la vida de nuestros muchachos de sentirse queridos, seguros, y desarrollar lazos estables con sus padres, adultos en el movimiento, sus pares quienes los acompañan y por sobre todo, de tener confianza en sí mismos.

Al interior de la unidad se debe considerar lo siguiente:

- La Patrulla es el ambiente privilegiado y de confianza que ayuda al desarrollo valórico.
- Los Valores se adquieren por medio de la vivencia de ellos.
- El desarrollo valórico del niño o joven se ve potenciado por medio del ejemplo que sus Jefes de Tropa transmiten. El comportamiento de los adultos caracterizado por la tolerancia, respeto, solidaridad, confianza y sinceridad empapa a los scouts de todos estos valores y aprenden a actuar respetándolos siempre.

Se debe tener en cuenta que los scouts se encuentran en una etapa de desarrollo donde lo aprendido es por medio de la práctica y el ejemplo que de otros pueda tomar. Por ello, los valores no deben presentarse como conceptos abstractos sino con ejemplos y vivencias del día a día. Por tanto, para educar en valores y comprender y vivir la Ley Scout, tome en consideración lo siguiente:

- Es particularmente importante que los muchachos lleguen a involucrarse íntimamente con los ejemplos y actividades, es decir, viviéndolas.
- En esta edad es conveniente realizar actividades que ayuden a los muchachos a ponerse en el lugar de los otros.
- Desde otra perspectiva, a partir de la Patrulla, es posible involucrar a todos en la Educación en Valores.



- NO PIERDA NUNCA LA POSIBILIDAD DE REFLEXIONAR DESPUES DE UN CONFLICTO y obtener de esta experiencia lo mejor para el desarrollo valórico de los muchachos.

### Importante

Educar en Valores por tanto, significa crear espacios de Aprendizaje para que el muchacho sea capaz de elaborar de forma racional y autónoma el significado del valor haciéndolo parte de su vida y que le permitirá posteriormente enfrentarse a la realidad.

### Reconocimiento de los Valores

En este proceso, es necesario tener claridad respecto de lo que cada artículo significa en la Ley Scout, 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

Los valores serán asumidos por los scout como factores que influirán en su toma de decisiones, pero es misión del dirigente estimular este proceso de adhesión tanto en su actuar como propiciando el Clima Educativo. Es en la práctica y en los distintos planos de socialización, en donde los muchachos tienen la oportunidad de expresar opiniones, disentir, adherir o plantear alternativas, desde la interpretación que sienten propia, a partir del modelo que se les propone.

### Organización de los Valores

En el ejercicio mismo de lo cotidiano, cada muchacho, determinará, en diferentes momentos de su vida, aquellos valores que le son rectores, dando forma a su propia estructura valórica y, a su vez, aprendiendo a manifestarlos adecuadamente en las distintas situaciones.

### Autoevaluación de la Vivencia de los Valores

Es la etapa donde cada muchacho realiza un reconocimiento de los errores por medio de la autocrítica. Además el Jefe de Tropa debe propiciar espacios individuales y por patrulla para que esta autoevaluación se dé al interior de la vida en la unidad, ofreciendo apoyo y entregando información útil, pertinente (oportuna) y constructiva para que los muchachos trabajen sobre sí mismos.



Para Educar en Valores, sugerimos lo siguiente:

- Diagnosticar y evaluar junto al consejo de tropa la importancia de trabajar valores
- Reflexionar con ellos la relevancia de los valores seleccionados.
- Entregar apoyo por parte del equipo de dirigentes.
- Realizar Corte de Honor para analizar el cómo apoyar el trabajo con valores
- Evaluar y comentar individualmente los resultados
- Pedir a los dirigentes que levanten evidencias a los muchachos del desempeño y vivencia de valores en la práctica
- Evaluar conjuntamente el resultado de la vivencia en valores
- Hacer reflexionar a los muchachos sobre los resultados finales de las evaluaciones y recibir sugerencias por parte de otros scouts de su patrulla.
- Intencionar actividades para la aplicación de los valores

## El Honor

En los tiempos de hoy donde muchas cosas se han relativizado, resulta importante rescatar y enfatizar, que es el honor lo que garantiza que un muchacho puede ser capaz de cumplir la promesa que ha hecho.

Es el honor el respaldo de la credibilidad y el compromiso con se asumen ciertas cosas en la vida. Cuando los niños son capaces de comprender esto al realizar su promesa scout, estamos ayudando a formar verdaderamente un hombre íntegro.

¿Qué es el honor?

*“Cualidad moral que lleva al cumplimiento de los propios deberes respecto del prójimo y de uno mismo”* (Diccionario Real Academia de la Lengua)

Para trabajar el concepto de honor en la tropa se debe:

- Comprender que el honor se fortalece en el tiempo, es decir, se hace más “grande” su honor en la medida que desarrolla acciones que den cuenta de ello.
- El honor obliga a mantener la palabra dada ante cualquier circunstancia.
- El honor da valor a la persona y grupos.
- Actuar con honor brinda al muchacho un nombre confiable, lo cual ayuda en la vida.
- Aunque alguien con honor fracase, igualmente puede mirar fijo a los ojos sin avergonzarse.



- Ejercite y busque constantemente situaciones para reforzar el honor. Los muchachos no siempre son capaces de darse cuenta de sus propios actos y es importante reforzarlos positivamente.
- Evite dar juicios de valor frente a una situación y entregue la información lo más neutra posible, de tal forma que sea el propio muchacho quien se dé cuenta de las consecuencias y de sus actos

## **OFICIALIZACION DEL COMPROMISO**

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

1. El scout expresa el deseo de hacer su promesa en el Consejo de Patrulla.
2. El Guía de Patrulla informa al respecto en el Consejo de Tropa, para que se fije el lugar y la fecha de la ceremonia, de acuerdo con el programa de la Tropa, sin exceder los dos meses.

Los muchachos deben sentirse importantes al hacer su promesa por ser ellos personas de honor que se han comprometido y tienen esta cualidad moral para cumplir sus deberes.

### **Para Reflexionar**

*“... si encontráis alguna vez que os habéis olvidado de hacer vuestra buena acción cotidiana, haced dos al día siguiente. Recordar que por vuestra Promesa Scout estay comprometido por vuestro honor a hacerlo. Pero no penséis que los scout deben hacer una buena acción diaria, su obligación es hacer una, pero si pueden hacer cincuenta, tanto mejor.*

*La buena acción puede ser muy pequeña, tan solo poner una moneda en una alcancía para los pobres, ayudar a una anciana a cruzar la calle, dejar el asiento para que otra persona lo ocupe, dar agua a un caballo sediento o retirar del pavimento una cascara de plátano. Uno debe ejecutarse todos los días y solo vale cuando no se acepta por ella retribución alguna”*

Baden Powell

Escultismo para Muchachos



## PROGRAMA DE JÓVENES

### INTRODUCCIÓN

Es en el programa donde se ponen en juego todos los elementos del Método Scout, como un todo integrado que satisface las necesidades de los muchachos y plantea desafíos en forma gradual, de acuerdo con su desarrollo evolutivo y tomando en cuenta seis aéreas de desarrollo (Territorios),

### DEFINICIÓN

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

### CAMPOS DE ACCIÓN PRIORITARIOS

Es un principio básico en el elemento de Programa, que la generación de las actividades nace de los intereses e inquietudes de los propios muchachos. Pero existen ámbitos de acción al interior de nuestro movimiento que hemos considerado esenciales para el trabajo de desarrollar a una persona íntegra y en nuestra rama contribuimos a ese desarrollo por medio de los siguientes ámbitos.

#### a. Naturaleza

La Naturaleza proporciona una experiencia educativa, valórica y afectiva, siendo nuestro campo de acción más importante.

- *“El rasgo fundamental es el espíritu del movimiento, y la llave que libera ese espíritu es el romance misterioso que encierra la selva y que se revela en el concierto de la naturaleza.*
- *Tal vez no se deba ello más que a la obediencia de un instinto primitivo..., pero el hecho es que existe. La vigorosa vida al aire libre es la clave del escultismo.”*

Baden Powell

Definiremos la naturaleza como un medio privilegiado para las actividades scouts. En su origen, BP, que era un hombre acostumbrado a vivir al aire libre, a recorrer por todas partes los grandes espacios de la África Austral, a vivaquear y a seguir pistas, sacó de su experiencia personal las aventuras de la vida, para proponer a los jóvenes actividades de sus gustos.



De todas las evidencias encontradas y estudiadas, el marco natural es aquel en el cual uno se enfrenta directamente a ciertas realidades con las cuales se deben poner en juego todas nuestras capacidades y virtudes frente a las más diversas situaciones. En la naturaleza, las distancias, el frío, el calor, la lluvia, la nieve y el viento son elementos a los cuales uno no puede sustraerse, a los que uno tiene que adaptarse y encontrar las soluciones apropiadas, según la realidad de cada zona de nuestro país. Esto, con el fin de dejar en claro que a la hora de enfrentar la vivencia en naturaleza las recetas mágicas que sirven en todo lugar y momento, no existe.

La naturaleza nos presenta así un espacio desafiante donde debemos encontrar soluciones y adecuar nuestra existencia a las condiciones propuestas, permitiendo a los scouts poner en práctica todos los conocimientos técnicos adquiridos y, junto a sus patrullas, superar cada dificultad que se les presente, es decir, personas capaces de adecuarse al medio con las herramientas que poseen.

En conclusión, la naturaleza se convierte en una metáfora de la vida. Al enseñar a nuestros muchachos a vivir en la naturaleza, enseñamos en el fondo, a adquirir herramientas que les permitan en el futuro superar los dilemas propios que la vida nos presenta, tales como la cesantía, la muerte de un ser querido, etc. Renovamos con la vivencia en la naturaleza nuestro compromiso como movimiento de formar a hombres y mujeres íntegros.

#### **b. Servicio**

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

#### **Para Reflexionar...**

*“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”.*

Baden Powell

En la Rama Scout, los muchachos desarrollan el servicio para:

- Resolver un problema que busque la aplicación de una lógica y la forma de pensar ante una dificultad determinada.
- Aliviar el dolor ajeno por medio de una actividad que implica trabajo.



- Conocer y explorar otra 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.

### c. Juego y Aventura

El juego es un medio de exploración de sí mismo, de los demás y del mundo. Jugar implica experimentar, probar hasta dónde se puede llegar, esforzarse, celebrar. Jugar con otros incluye compartir, ayudarse, organizarse, saber ganar y saber perder. Desde este ángulo el juego es un factor de introducción a la vida social, ya que al igual que en la vida cotidiana en el juego existen reglas que todos deben respetar. El Método también promueve el juego como una actitud, esto es, como un estilo de ser, 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. En el concepto guía y scout, 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. La aventura es por tanto una experiencia donde los caminos no son claros y evidentes si no que requieren de una exploración buscando caminos correctos y que no son conocidos desde el inicio del Juego o de la Actividad. Tome en consideración siempre que la aventura no es sinónimo de riesgo.

### d. Trabajo

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 se fortalece la identidad personal de cada niño, niña o joven, es una oportunidad para adquirir competencias, habilidades, desarrollar responsabilidades, laboriosidad y así mismo poner a prueba aquello ya desarrollado.

El esfuerzo físico o intelectual continuo llevará a cada joven a un resultado. Al término de este proceso podrá evidenciar que todo ese esfuerzo realizado fue significativo para la construcción de su propio ser.

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

El valor del trabajo se desarrolla cuando:

- Trabajamos, colaboramos y aceptamos la cooperación de otros para lograr los objetivos personales y del equipo.
- Cumplir y ayudar a lograr lo que nos proponemos me inspira; no me cansa.
- Mantener en buen estado las cosas, es respetar el trabajo de quienes las hicieron.
- Disfruto del trabajo, no lo sufro.



- No desperdicio el tiempo, soy cuidadoso y evito distraer a los demás de sus ocupaciones.

### e. Vida de Reflexión

En la reflexión esperamos que cada scout aprenda en su vida diaria a dar una segunda mirada a los sucesos en busca de una interpretación personal; se espera que genere opinión y acción concordantes con ellas 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 de la realidad que le permite prever mediante una planificación los acontecimientos posibles y además analizar lo ocurrido y lo aprendido.

La palabra reflexión proviene del latín *reditio* y *reflexio*, esto quiere decir que cuando un objeto cae sobre una superficie lisa, rebota y cambia de dirección. En el ser humano ocurre lo mismo, consiste en volver hacia sí misma, en concentrarse en su propia unidad, esto es, en reflexionar lo que significa el cambio de dirección de un acto mental y específicamente de un acto intelectual.

Reflexionamos cuando:

- Los muchachos piensan en sus actos y las consecuencias de ello. Esto es, ser conscientes de sí mismos.
- Ocupan su intelecto y su sensibilidad para ver la realidad. Hablamos de sensibilidad en la capacidad de ser empáticos con la situación que viven o con los sentimientos de los demás.
- Logran obtener una conclusión de su pensar y hacerla suya. De esta manera van formando su personalidad.

Para provocar una reflexión proponemos:

- Hacer preguntas abiertas, que no condicionen la respuesta.
- Ayudar a los muchachos a observar con ojo crítico las situaciones que viven. ¿Qué piensas de esto?, ¿Esto es útil para tu vida?, etc.
- Generar un ambiente de tranquilidad y conversación abierta entre pares que genere una reflexión basada en el intercambio de ideas.

### f. Tecnología Aplicada

Se entenderá tecnología aplicada como el conjunto de teorías y de técnicas que permiten buscar estrategias para la satisfacción de las necesidades. Este campo de acción prioritario busca que niñas, niños y jóvenes aprendan a utilizar la tecnología que tienen a su alcance, encontrar caminos de acción y crear nueva tecnología para la solución de problemas.



La tecnología aplicada apunta a probar, mejorar, crear, desarrollar, construir y administrar los recursos de una manera efectiva y eficiente. Esto permitirá desarrollar habilidades y conocimientos necesarios para intervenir el medio y realizar aportes a la calidad de vida, tanto dentro como fuera del Movimiento.

El aprendizaje de técnicas para el desarrollo de habilidades al aire libre plantean una propuesta fundamentada en la iniciativa y responsabilidad individual al servicio colectivo. El uso de estas técnicas debe ir íntimamente ligado con el cuidado preservación y conservación de las áreas donde realizamos nuestras actividades, por lo tanto se recomienda que al hacer uso de estas técnicas nos guíemos por los principios mencionados anteriormente. Parte de la seguridad de una actividad pasa por tener el equipo y los conocimientos adecuados, conocer cuáles son los factores de riesgo y como identificarlos, además de tener la preparación física y mental.

Algunas técnicas posibles de trabajar por nuestros scouts son:

- Campismo sustentable.
- Acecho y observación.
- Vida silvestre.
- Primeros auxilios.
- Comunicaciones (Morse, semáfora, signos de pista).
- Orientación (natural e instrumental).
- Cartografía.

## PROGRESIÓN PERSONAL

Se entiende por Progresión Personal al proceso gradual de desarrollo que vive cada niña, niño o joven en todos sus ámbitos de acción, de acuerdo con su realidad, con su propio estilo y según sus capacidades.

### Importante

Para la Rama Scout, la progresión personal se ve plasmada de manera práctica por medio del Sistema de Especialidades.

Dicho en otras palabras, haciendo especialidades el scout va progresando en el desarrollo personal.

## Áreas de Desarrollo (Territorios)

Para guardar coherencia con los conceptos proclamados en su Misión, el programa de objetivos y actividades del Movimiento debe ser un reflejo de su interés por el desarrollo integral de la persona. De ahí que el método invita a los jóvenes a crecer en forma equilibrada en todas las dimensiones de su personalidad, las que el mismo método agrupa en áreas de desarrollo o territorios, que consideran la variedad de expresiones de la persona

Los territorios son:



- **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.

**Énfasis:**

- ✓ Alimentación equilibrada
- ✓ Capacidades y Limitaciones físicas
- ✓ Buen estado de Salud
- ✓ Desarrollo Motriz y actividad Física
- ✓ Características sexuales secundarias
- ✓ Hábitos de higiene personal

- **Creatividad:** estímulo de la capacidad para usar el conocimiento adquirido de manera original y relevante, aportando nuevas ideas y soluciones originales.

**Énfasis:**

- ✓ Puesta en práctica de conocimientos adquiridos
- ✓ Habilidades de indagación y análisis
- ✓ Expresión de opiniones personales
- ✓ Solución de problemas
- ✓ Expresión del mundo interno a través de diversos medios

- **Carácter:** uso de la voluntad para lograr una disposición permanente de la persona que organice fuerzas e impulsos de acuerdo a los valores que considera correctos.

**Énfasis:**

- ✓ Autoestima
- ✓ Autonomía
- ✓ Adhesión a la Ley
- ✓ Manejo de la Frustración
- ✓ Identidad (personal y pertenencia a grupos)

- **Afectividad:** desarrollo permanente y armónico hacia la autonomía personal, integrando la vida afectiva en el comportamiento.

**Énfasis:**

- ✓ Expresión de sentimientos
- ✓ Reconocimiento de emociones
- ✓ Desarrollo de relaciones significativas



✓ Conocimiento y valoración de la sexualidad

- **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.

**Énfasis:**

- ✓ Derechos Humanos y Formación Ciudadana
- ✓ Servicio Comunitario
- ✓ Participación Ciudadana (procesos cívicos, proyectos sociales, etc.)
- ✓ Responsabilidad Social y Medio Ambiente
- ✓ Liderazgo
- ✓ Cultura
- ✓ Interculturalidad

- **Espiritualidad:** búsqueda de la trascendencia de la vida humana como respuesta ante el misterio de su origen, naturaleza y destino.

**Énfasis:**

- ✓ Vivencia de su Fe
- ✓ Trascendencia
- ✓ Solidaridad
- ✓ Tolerancia
- ✓ Naturaleza

**Objetivos Educativos**

El sistema de objetivos y actividades, apoyado en las Áreas de Desarrollo como una pauta, propone a los niños y jóvenes que traten de lograr determinados **Objetivos Educativos** (Desafíos), esto es, que se esfuercen conscientemente por alcanzar un conjunto de conductas deseables que les permitan crecer. La elección de estos desafíos es enteramente individual, siendo más personal a medida que niños y jóvenes crecen.

La propuesta del Movimiento es una serie de conductas, habilidades, conocimientos y actitudes agrupadas en las áreas de desarrollo, que reúnen las siguientes características:

- Son un punto de confluencia entre los valores scouts y las necesidades de los niños y jóvenes de acuerdo a su edad;
- Contribuyen al desarrollo del aprendizaje de niños y jóvenes, expresados en habilidades, conocimientos y actitudes que finalmente modelan la personalidad en todos sus 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.

La propuesta de objetivos educativos lleva a niños y jóvenes desde habilidades, conocimientos y actitudes más simples a las más complejas, cuya condición final se ve materializada en la expresión de **objetivos educativos terminales**, los que describen, para cada área de crecimiento, las condiciones que se espera que las niñas, niños y jóvenes logren al momento de su egreso del Movimiento. Marcan “el fin de la pista de una guía o un scout”.

Los **objetivos educativos intermedios** son la propuesta de habilidades, conocimientos y actitudes adecuadas y propias para cada tramo etario que, progresivamente se moviliza hacia el logro de cada uno de los objetivos educativos terminales y que por tanto, presentan las condiciones que niños y jóvenes pueden lograr de acuerdo a su edad.

## ESPECIALIDADES

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

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

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

La adquisición de una especialidad implica necesariamente el desarrollo de valores, la obtención de conocimientos, el refuerzo de la identidad personal, la realización de actividades personales o comunitarias tendientes al logro de objetivos educativos.

Las principales características de las especialidades son las siguientes:

- a) Es una actividad individual y voluntaria, que se desarrolla en un tiempo adicional al de las actividades colectivas, que puede tener o no relación con ellas y cuya duración es variable, oscilando entre 2 y 4 meses.
- b) Necesita el apoyo de un Monitor, que puede ser un par competente, un miembro del equipo de dirigentes o una persona externa, sobre cuya idoneidad técnica y ética se dispone de información confiable.



- c) Los objetivos, acciones y requisitos de una especialidad son flexibles, dependiendo del niño o joven y del alcance que éste quiera dar a su especialidad.
- d) Las especialidades no sólo permiten explorar y conocer, sino también hacer y servir, por lo que es recomendable que el cumplimiento de los requisitos sea evaluado a través de acciones y resultados.
- e) El logro de la especialidad se reconoce habitualmente mediante la entrega de un distintivo especial, generalmente una insignia, que puede ser específica para esa especialidad o genérica para un conjunto de especialidades.
- f) Las especialidades aumentan la necesidad de atención especial a niños y jóvenes.
- g) Las especialidades operan como una línea envolvente que se despliega alrededor del eje formado por los objetivos personales de cada niño o joven. En cualquier punto del eje en que pueda ubicarse, la especialidad implica una profundización, un esfuerzo adicional del joven que complementa su progresión global.

## APLICACIÓN EN LA RAMA

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

## APLICACIÓN DEL SISTEMA EN LA PATRULLA

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

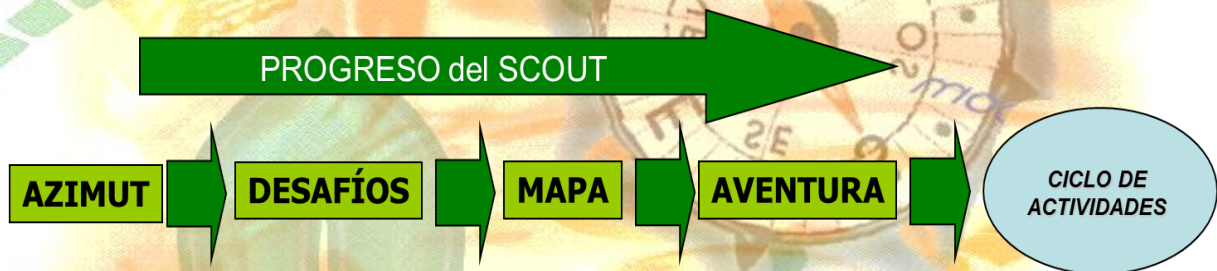
Además, debemos recordar, que el sistema de especialidades es una fuerte herramienta que tenemos los dirigentes para desarrollar aún más las técnicas, habilidades y conocimientos tecnológicos de nuestros jóvenes, enriqueciendo de esta manera nuestro programa de actividades y fortaleciendo el trabajo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



## A) SCOUT

Cuando el muchacho decide qué especialidad va a trabajar, debe seguir los siguientes pasos:

- Llenar una cartilla de la especialidad.
- Elegir a un monitor que lo oriente con respecto a los contenidos posibles de abarcar en la especialidad elegida;
- Proyectar aventuras personales y colectivas concernientes al tema.
- Construir en conjunto con el monitor los objetivos de la especialidad, que en adelante llamaremos Azimut.
- Redactar 1 Objetivo Educativo (Desafío) para el Área de desarrollo (Territorio) que espera poder cumplir con el desarrollo de su especialidad.
- Diseñar actividades tanto personales como colectivas de acuerdo a lo que espera lograr con esta especialidad, basado en las sugerencias del monitor, del dirigente, y de otros actores con los que interactúa.



### Importante

- Las aventuras planificadas para la especialidad deben ser acordes con la etapa de progresión que está viviendo, puesto que, la diferencia entre un scout Cernícalo o Halcón y un Águila o Cóndor es amplia, no se le puede exigir lo mismo a jóvenes en etapas distintas.

En el proceso de trabajo de la Especialidad, es necesario usar una Cartilla de la Especialidad. Esta nos ofrece las siguientes ventajas:

- Permite al scout registrar las acciones planificadas, las ejecutadas y las evaluaciones generales de tal cumplimiento de objetivos propios de la actividad (objetivos generales y/o específicos).
- Es un instrumento de registro de Evidencia la que será útil como herramienta de evaluación para el scout. Es recomendable el accionar del adulto (Jefe de Tropa) en el seguimiento de tal Cartilla, su revisión, para no estancar el dinamismo inicial que entrega la especialidad y será allí donde trabaje permanentemente en la construcción y registro de su plan de la especialidad.



## B) MONITOR

El monitor es quien orienta al scout acerca de los contenidos, tareas y trabajos, que el muchacho debe realizar para lograr los conocimientos y habilidades requeridos para su especialidad. Puede ser cualquier persona idónea en la facilitación de la adquisición y desarrollo de competencias planteadas por el scout, así entonces, este puede ser un adulto o un par tanto del Movimiento como de fuera de él, por ejemplo, un scout, pionero o caminante que ya haya obtenido la especialidad, un dirigente, un familiar o apoderado, un profesor entre otros en que el muchacho confíe.

Junto al scout plantean los objetivos (Azimut) y contenidos (Mapas) de la especialidad, diseño de aventuras personales y colectivas, que luego se llevarán al Consejo de patrulla.

El Monitor debe levantar evidencias o “pistas” durante el proceso de desarrollo de la especialidad, en todas las aventuras personales y colectivas que el joven se haya propuesto, en función de los contenidos trazados en el Mapa que registraron de común acuerdo, para ayudar en el proceso de evaluación de la especialidad. Idealmente la especialidad no debería exceder los tres meses

Si al pasar dos semanas del comienzo de la construcción de la especialidad, el scout no encuentra un monitor a su gusto, esto no debe obstaculizar el desarrollo del proceso ya que este podrá ser conducido por un adulto idóneo y conocedor del proceso completo de obtención de la Especialidad.

## C) LA PATRULLA

Una vez que el scout ha decidido la especialidad, lleva sus inquietudes al Consejo de Patrulla, plantea las posibles aventuras colectivas que realizará para que en conjunto organicen las diferentes aventuras que cada integrante aportará a la planificación de su programa.

Es en la patrulla en donde el scout encuentra la motivación para seguir adelante con su trabajo de especialidad, que lo llevará al logro de los desafíos planteados.

El Guía de Patrulla llevará al Consejo de Tropa la planificación de su patrulla para que de esta manera se puedan coordinar actividades de unidad junto a las demás patrullas.

## D) EQUIPO DE UNIDAD


El equipo de unidad debe conocer a cabalidad el sistema de especialidades para poder implementarlo junto a sus muchachos. Deberá velar porque los monitores escogidos sean personas idóneas para guiar a un scout en el desarrollo de su progresión personal.



Además deben orientar al monitor en relación con el tiempo y la metodología a ocupar, la duración, flexibilidad en contenidos y de las aventuras, los criterios de evaluación y el carácter vivencial de la especialidad.

## ETAPAS DE PROGRESIÓN

Son cuatro etapas, cada una con el nombre de un ave chilena:

ETAPAS DE PROGRESION	DESCRIPCIÓN	EDAD	MOTIVACION
<b>CERNÍCALO</b> 	Ave rapaz de tamaño pequeño, de vuelo ágil y veloz. Le gusta posarse en las ramas altas para tener visión panorámica de todo.	11 a 12 AÑOS	Es el comienzo de la vivencia, cuando comienza a <b>EXPLORAR</b> sus posibilidades
<b>HALCÓN</b> 	Ave de presa diurna, puede volar a más de 80 kms/h, tiene gran habilidad en la caza de alto vuelo.	12 a 13 AÑOS	Significa <b>DESCUBRIR</b> , tanto sus potencialidades como la de sus pares
<b>ÁGUILA</b> 	Ave de presa, una de las más grandes de Chile, vive a grandes alturas y hace su nido en lugares inaccesibles	13 a 14 AÑOS	Implica comenzar a <b>CREAR</b> acciones para enriquecer su entorno
<b>CÓNDOR</b> 	Es una de las aves voladoras más grandes. Excelente en el vuelo, sabe aprovechar a la perfección las corrientes de aire ascendente, pudiendo tener interminables planeos que le permiten cruzar valles y montañas sin mover sus alas.	14 a 15 AÑOS	Es el momento de <b>ACTUAR</b> poniendo su experiencia al servicio de los demás.

## CONCEPTOS CLAVES DEL TRABAJO DE ESPECIALIDAD

### Azimut (Objetivos)

Los objetivos suponen un primer acto concreto de querer aprender algo, por lo tanto, su escritura de puño y letra es la forma en que el muchacho se compromete formal y solemnemente a trabajar en su especialidad. Es importante que en la construcción del



Azimut sea orientado por el monitor, en concordancia con lo que el joven plantea y coordinado por algún dirigente del equipo de unidad.

En la construcción del Azimut hay que tomar en cuenta lo siguiente:

- Deben reflejar los contenidos sobre los que se trabajaran y provocarán el aprendizaje, de esta forma será fácil su contraste con las actividades que el scout comience diseñar y ejecutar.
- Indican los resultados del aprendizaje que se esperan obtener : Explícitos y claros, sin desviaciones de lo que se quiere alcanzar
- Explicitan la generación de actividades para el aprendizaje: Debe ser clara tal declaración, e invitar al desarrollo de tales en forma individual y colectiva, intra y extra Movimiento
- Deben ser realizables: apunta a que lo propuesto como objetivos es coherente con lo que es posible lograr por parte del scout.
- Se centran en la ESPECIALIDAD, no en el desarrollo de desafíos de la progresión, ya que comprendemos que es la propia especialidad, en su desarrollo, que evidenciará la existencia de tal proceso, por lo que una vez que el scout, por medio de las actividades que se ha trazado y ha empezado a vivenciar, le será de mucha más facilidad identificar cuáles son los desafíos o territorios que desea trabajar.
- Deben dejar claro el tiempo estimado a su cumplimiento.

### Mapas (Contenidos)

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

- Coherencia entre los contenidos y el desarrollo de las actividades establecidas y a su vez en los objetivos formulados.
- Incorporar nuevos conceptos y/o contenidos que se centran exclusivamente en el desarrollo y ejecución de actividades (aventuras), de tal forma que el aprendizaje esperado se construye por vivencia y no por lectura.
- Los contenidos deben ser acordes a los avances tecnológicos si corresponde, sin olvidar las repercusiones ambientales y sociales.
- Los contenidos propuestos deben promover la visión de la especialidad como cuerpo de conocimientos abierto y en permanente construcción. Para ello conviene presentarlos como:
  - respuestas tentativas a situaciones problemáticas teniendo en cuenta la evolución histórica y las transformaciones revolucionarias de área o tema elegido
  - La selección de contenidos debe tener en cuenta, las diferencias entre el nivel básico y superior de acuerdo con la naturaleza propia del joven.
  - Debe focalizarse sobre un número limitado de conceptos.
  - Los contenidos más adecuados son aquellos que están más próximos a la realidad del scout.



### Hitos (Momentos de evaluación)

Al igual que en una exploración, se marcan Hitos identificando el avance hacia el Azimut fijado, la evaluación se desarrolla de igual manera, por medio de “Hitos” definidos por quien explora, es decir el Scout y de forma permanente a lo largo de la ruta escogida en su Mapa, vivenciando aventuras en las que permanentemente se le presentan desafíos útiles para su vida. Se recomienda 3 evaluaciones además de la final.

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

En resumen, el trabajo de la Progresión Personal a través del Sistema de Especialidades puede graficarse:

### VIVENCIA DE UNA ETAPA



### INSIGNIA DE CONSERVACIÓN

El Proyecto de Conservación para la Rama Scout se inserta dentro de la Política de Naturaleza que la AGSCH implementa en todas sus ramas, con el objeto del desarrollo integral de niños y jóvenes, reforzando en ellos la necesidad de cuidado y mantención del medio ambiente para preservarlo en el tiempo.

Su objetivo general es motivar en los scouts un diálogo sobre la importancia que el medio ambiente tiene en sus vidas en base a un proyecto específico sobre su cuidado.

Los objetivos específicos de este Programa son:

- Desarrollar en los jóvenes de la unidad, habilidades técnicas para la mejora y preservación del medio natural.
- Vincular por medio de un trabajo concreto al movimiento scout y a la comunidad local, generando una imagen de movimiento ocupado del medio ambiente.



- Desarrollar en nuestros jóvenes una conciencia social que se manifieste en un pensamiento reflexivo, en acciones concretas y en liderazgo entre sus pares.

La entrega de la Insignia de conservación no constituye una ceremonia oficial, ya que no es una especialidad, pero igualmente se le debe dar importancia a este momento, pues representa el logro de un proyecto colectivo.

Se puede entregar tanto en un acto de unidad como de grupo, donde se refuerce el logro del trabajo colectivo de la patrulla y el impulso que ellos han dado en pro del cuidado del medio ambiente.

## EVALUACIÓN PARA EL APRENDIZAJE

La Evaluación está esencialmente ligada a un proceso de enseñanza y aprendizaje. Todas las situaciones y actividades que procuramos al interior del Movimiento y que tienen como objetivo identificar y valorar el progreso del aprendizaje de las niñas y jóvenes son formas de evaluación. Esta nos permite una apropiación más significativa de habilidades, conocimientos y actitudes que contribuyen directamente al desarrollo integral de los scouts.

### DEFINICION

La evaluación es el proceso de obtener información permanente sobre los desempeños de los niños y jóvenes, con el fin de compartirles dicha información para que ellos puedan usarla en la formación de juicios respecto de su propio comportamiento, lo que a su vez utilizarán en la toma de decisiones frente a la determinación de sus logros.

Al generar información, la evaluación requiere de un esfuerzo sistemático de aproximarse sucesivamente a los niños y jóvenes, con el objeto de que aquella información sea lo más clara y objetiva posible.

Por su parte, en el proceso de evaluación debe siempre considerarse el reconocimiento de aprendizajes previos que pueden haberse obtenido dentro o fuera del Movimiento.

### ETAPAS DE LA EVALUACION

El proceso evaluativo debe pasar por las siguientes etapas:

- **Búsqueda de indicios o evidencias:** Información que se obtiene a través de la observación objetiva del desempeño de un muchacho, ya sea en una situación espontánea o en una creada.
- **Registro y análisis:** Debe llevarse un registro de la información obtenida que luego permita el análisis y la retroalimentación.



- **Criterios:** Son elementos preestablecidos y conocidos por todos que sirven de referencia para la comparación con las evidencias recogidas.
- **Juicios de Valor:** Con las evidencias, su registro y los criterios establecidos, el muchacho podrá formarse una opinión acerca de su propio desempeño, lo que le permitirá tomar conciencia de sus progresos.
- **Toma de decisiones:** Todas estas acciones llevan a que el scout pueda tomar decisiones respecto a cómo avanzar, cómo seguir el progreso del aprendizaje y cómo diseñar acciones concretas para potenciar el desarrollo.

## MÉTODOS DE OBTENCIÓN DE INFORMACIÓN

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

- Observar a los muchachos en sus desempeños y escucharlos cuando describen sus trabajos y razonamientos.
- Plantear a los niños y jóvenes preguntas abiertas, formuladas para invitarlos a explorar sus ideas y sus razonamientos.
- Proponer acciones, tareas, situaciones problema u otros escenarios de desempeño que exigen a los muchachos usar ciertas habilidades, conocimientos o aplicar ideas.
- Solicitar que comuniquen sus ideas y razonamientos por diferentes medios. Lo importante es desarrollar una comunicación efectiva ya que esta promueve retroalimentación y autorregulación de las percepciones de sus propios desempeños.
- Discutir palabras claves y analizar cómo éstas deben ser utilizadas.

## DIEZ PRINCIPIOS DE EVALUACIÓN PARA EL APRENDIZAJE

1. Es parte de una planificación efectiva: Deben considerarse los espacios apropiados para la evaluación, no puede ser fruto del azar.
2. Se centra en cómo aprenden los niños y jóvenes: La mirada de nuestra evaluación está en los logros que desarrolla el niño y no en los conocimientos que pueda acumular.
3. Es central en la actividad educativa en el Movimiento porque potencia el desarrollo de los scouts
4. Es una destreza clave por parte de los jefes de tropa, las cuales deben tener muy claro su rol en esta área, especialmente en lo referente a la retroalimentación
5. Genera impacto emocional: En el momento de evaluarse, el scout experimentará cambios importantes en su desarrollo, por ello la retroalimentación tanto de su



dirigente como de su patrulla, debe tratarse con mucho cuidado, presentando evidencias y nunca juicios de valor

6. Incide en la motivación de quien aprende: Una evaluación correctamente realizada permitirá un mayor incentivo para seguir progresando por parte del muchacho; por el contrario, si se cae en descalificaciones u opiniones subjetivas fruto de un momento determinado el scout no encontrará motivos para seguir progresando.
7. Promueve un compromiso con metas de aprendizaje y con criterios de evaluación
8. Ayuda a quien aprende a saber cómo mejorar: En la medida en que el scout reconoce sus logros, también reconocerá las áreas en las que debe mejorar y cómo se puede lograr.
9. Estimula la autoevaluación porque entrega indicios para mejorar el desempeño.
10. Reconoce todos los logros: Tanto los propuestos como aquellos que surgen espontáneamente.

## PROCESO DE EVALUACIÓN EN LA RAMA SCOUT

La progresión personal del scout va ligada al desarrollo de especialidades, esto no significa que si no desarrolla una o más especialidades no haya progreso. Lo óptimo es que los muchachos tengan 3 momentos de evaluación de su progresión, cuando termina una especialidad y comienza otra.

- **Autoevaluación:** Quien evalúa principalmente es el Scout, protagonista principal del desarrollo de la Especialidad. Es el propio scout quien sobre la base de las distintas evaluaciones y comentarios a su especialidad tendrá evidencias de sus logros con los desafíos planteados para su progresión personal.
- **Coevaluación:** Es una forma de evaluación donde participa la patrulla en pleno. Entre todos, evalúan el comportamiento y participación de cada uno de ellos. De esa manera, cada scout puede comparar el nivel de aprendizaje que cree tener y el que sus pares han observado, para así reflexionar sobre su aprendizaje. Con ese fin, la labor principal de la patrulla en apoyo al proceso de evaluación de la progresión debe:
  - Propiciar un ambiente adecuado para conversar y evaluar con tranquilidad y de manera afectiva.
  - Ayudar al scout a realizar una apreciación lo más real posible de cómo se encuentra frente a cada objetivo.
  - Rescatar situaciones no observadas por el muchacho y que aportan al logro de sus desafíos.
  - Respetar la decisión final del scout con respecto al nivel de logro de sus desafíos.



- Estimular y apoyar al scout, para hacer crecer su confianza y aumentar sus deseos y voluntad para dar un paso más en su desarrollo como persona.

Específicamente, para llevar a cabo el proceso de evaluación al interior de la patrulla, los pasos recomendados son:

- ✓ Describir hechos: recordar y conversar honestamente sobre lo que se ha realizado, las acciones, etc., sin calificar o enjuiciar al muchacho.
  - ✓ Comparar los hechos con lo que se esperaba de la progresión: contraponer los hechos con los desafíos seleccionados para determinar carencias o avances.
  - ✓ Definir las adecuaciones necesarias y fijarse metas nuevas: analizar las acciones a futuro y fijarse nuevos desafíos, sobre la base de qué logros son válidos aun cuando no se cumpla plenamente el objetivo propuesto.
  - ✓ Como una forma de salvaguardar que el proceso de evaluación sea el adecuado y no se caiga en juicios y descalificaciones, se recomienda que el dirigente esté presente como observador interviniendo sólo cuando sea necesario
- **Apoyo del Jefe de Tropa/ Dirigente de la unidad:** En la Evaluación, el Jefe de Tropa se centra en el trayecto del scout, es decir, va observando la evidencia en base a las habilidades y destrezas que el Scout desarrolla en las Aventuras para el acercamiento tanto a los desafíos como a los Azimut de la Especialidad a obtener.

Estas evaluaciones deben ser concertadas de común acuerdo, para ir viendo los avances que vaya teniendo en su proceso y el ritmo de trabajo de la especialidad y no para cuestionarlo, debemos recordar que la evaluación solo levanta evidencias de las acciones que fueron ya hechas, por lo que no tiene ninguna cabida emitir juicios, ni menos cuestionamientos por parte de los adultos en el proceso de cada Scout.

Por ello es importante considerar siempre que los adultos deben evaluar las acciones hechas por los Scouts desde el punto de vista de lo que ellos aprenden y no desde lo que se les puede enseñar.

Las formas de entregar la evidencia se pueden graficar con el siguiente ejemplo:

**Hecho:** Un Scout se incorpora a las actividades con varios minutos de atraso.  
En este caso el jefe de tropa levanta evidencias al scout de la siguiente manera:

Jefe de Tropa: *¡Llegas 20 minutos tarde!*

Lo que hace el jefe de tropa en ese minuto es mostrar un hecho y da pie para que el joven pueda dar las razones por las que se ha retrasado.

Por otra parte un juicio de valor, en base al mismo hecho podría ser de la siguiente forma:

Jefe de tropa: *¡Eres un irresponsable!*



Si nos fijamos en este ejemplo, lo que hacemos es expresar un juicio de valor, lo que no corresponde a una evidencia, puesto que el muchacho puede tener una razón muy justificada para expresar su tardanza, como por ejemplo: Realizar un trabajo con sus compañeros de colegio, Preocuparse de su abuelo o abuela hasta que sus padres lleguen del trabajo, cuidar a sus hermanos menores, terminar una tarea para el colegio, etc.

## ACTIVIDADES

Para contribuir a que, niños y jóvenes logren su desarrollo integral, el programa propone la realización de actividades o **aventuras**. En las patrullas, niños y jóvenes son los protagonistas de las aventuras. Las proponen, las eligen por sí mismos, las preparan, desarrollan y evalúan con el apoyo de los dirigentes.

La participación en aventuras atrayentes constituye su puerta de entrada en el Movimiento. Gracias, en éstas los muchachos aplican sus conocimientos, actitudes o habilidades y lo aprendido a través de la acción, se incorpora de manera profunda y permanente.

En una **aventura** se puede distinguir entre la actividad misma y la experiencia que cada scout adquiere de esa actividad. La experiencia es una relación personal del muchacho con 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.

Las **aventuras**, cuyo fin último es el desarrollo integral del niño y joven, pueden realizarse tanto al interior del Movimiento como fuera de él. De allí que podemos hablar de aventuras internas y externas. *Internas* son aquellas que se efectúan en la Unidad por iniciativa de su programa de actividades; *externas* son aquellas que niños y jóvenes realizan fuera de su Unidad y sin vinculación directa con ella misma, como las actividades familiares, escolares, deportivas, recreativas, religiosas y otras que los vinculan con el ambiente en que se desenvuelven.

Por otra parte, en las actividades propias del Movimiento, podemos distinguir actividades fijas o variables. Las actividades *fijas* son aquellas que crean el ambiente propiamente scout, tales como reuniones de patrulla y Unidad, ciclos de planificación, ceremonias, mantenimiento de locales, juegos, fogatas y otras similares. Actividades *variables* son aquellas que se incorporan al programa como respuesta a la variedad de inquietudes e intereses manifestados por las jóvenes.

### Tenga Presente...

En nuestra rama, las actividades, la progresión personal y las especialidades están íntimamente ligadas y son imposibles de desprender entre sí.



## CICLO DE ACTIVIDADES

El ciclo de actividades tiene 5 etapas: diagnóstico, selección, planificación, ejecución y evaluación. Además cuenta con un componente central que corresponde al apoyo permanente de los jefes de Tropa.

### CICLO DE ACTIVIDADES



Etapas	Descripción	Organismo de Participación Juvenil
<b>Diagnóstico</b>	En esta etapa, los scouts expresan sus necesidades e intereses, analizan los procesos vividos e informan de la especialidad que quieren aprender.  Una reunión será suficiente para esta etapa.	Consejo de Patrulla o Consejo de Tropa
<b>Selección de Actividades</b>	Una vez que los scouts han expresado sus intereses y necesidades, priorizan qué hacer y si lo harán por patrulla o por unidad.  El ciclo de actividad debe propender a trabajar alguno de los énfasis de las áreas de desarrollo.	Consejo de Patrulla o Consejo de Tropa



	<p>Una reunión será suficiente para esta etapa o incluso puede ser la segunda parte de la reunión de diagnóstico.</p>	
<p><b>Planificación</b></p>	<p>Aquí se determinan los diferentes aspectos previos a una actividad; por ejemplo: objetivos, lugar, tiempos, materiales, responsables, etc.</p> <p>El rol del equipo será apoyar a los muchachos en el diseño de sus actividades, teniendo presente el objetivo escogido por la patrulla para la actividad.</p> <p>Para ello, deberá capacitar a la Alta Patrulla en planificación de actividades y en la evaluación de dichas actividades; esto último, preferentemente con el ejemplo en las actividades de unidad.</p> <p>El tiempo requerido para esta etapa será el necesario para abarcar todos los aspectos de organización de la actividad.</p>	<p>Consejo de Patrulla</p> <p>o</p> <p>Consejo de Tropa</p>
<p><b>Ejecución</b></p>	<p>Es el momento cuando se lleva a la práctica la actividad diseñada.</p> <p>El rol del equipo será observar y acompañar a los muchachos según corresponda.</p> <p>Tomará todo el tiempo que requiera el desarrollo de la actividad.</p>	<p>Patrulla,</p> <p>Tropa</p>
<p><b>Evaluación de la Actividad</b></p>	<p>Consiste en comparar los objetivos planteados para la actividad con los resultados alcanzados.</p> <p>En ella intervienen los muchachos, los dirigentes y otros agentes que hubiesen participado de la actividad.</p> <p>La evaluación que realizan los participantes al término de la actividad, debe hacerse en el momento adecuado y con tiempo necesario para promover el análisis de aquellos objetivos por lograr; reconocimiento de logros inesperados, y reforzar y rescatar ideas, necesidades o intereses para un nuevo ciclo.</p> <p>En el caso de las actividades de unidad, el dirigente también evalúa <b>durante</b> la ejecución de</p>	<p>Consejo de Patrulla</p> <p>o</p> <p>Consejo de Tropa</p>



	<p>la actividad, lo que le permite reorientarla en pos del logro de los objetivos planteados.</p> <p>Esta evaluación requiere constancia, flexibilidad y capacidad de reinversión.</p>	
--	--	--

## CEREMONIAL EN LA RAMA

### Características de las ceremonias

Una ceremonia scout debe ser:

- **Personalizada**  
Dar un tiempo especial a cada uno de las protagonistas para que celebre su momento o hito.
- **Oportuna**  
Elegir un momento apropiado para cada ceremonia de común acuerdo con el muchacho y tener en cuenta un horario y condiciones ambientales apropiadas para la edad de los niños y jóvenes.
- **Significativa**  
Destacar al scout 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.
- **Natural**  
Realizar gestos sencillos, utilizando signos y posturas cómodas; en voz alta, bien articulada, en forma breve, concisa y clara, pero de manera cálida y comunicativa.
- **Impecable**  
Contar con todas las personas que deben participar y correctamente uniformadas; en un lugar seguro, adecuado, y con todos los elementos necesarios (banderas, insignias etc.)
- **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 scout**  
Es el momento esencial, donde el muchacho es el protagonista. El niño o joven sabe en qué consiste su participación y se ha preparado con anticipación. Todo el proceso debe ser supervisado por el equipo de dirigentes.
- **Participación de la tropa**  
Es importante que, en primer término, la patrulla del scout protagonista tenga una participación activa, ya sea a través de cantos, gritos, saludos o lo que estimen pertinente. Luego, las otras patrullas también deben participar como integrantes de la misma unidad. Esto permite que el scout se sienta apoyado y a la vez reconocido por todos.
- **Finalización**  
Este momento debe ser claro y marcado, para no perder lo significativo de la ceremonia. Se puede cerrar con un canto apropiado, los gritos de patrulla y de la unidad o con aquello que se estime conveniente para el instante vivido.

## Ceremonias en la tropa

Las ceremonias de la unidad son cinco:

1. Promesa
2. Ceremonias de paso
3. Entrega de Etapas
4. Entrega de Especialidades
5. Investidura de Guía y Subguía

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

## Ceremonia de Promesa

<b>OBJETIVO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Formalizar el deseo del scout de asumir el compromiso personal que implica la promesa.</li></ul>
<b>PARTICIPANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Toda la Tropa y el equipo de dirigentes.</li><li>• Los invitados que el scout, de común acuerdo con el equipo de dirigentes, estime conveniente.</li></ul>



<b>LUGAR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preferentemente en contacto con la naturaleza, donde se privilegie la privacidad y solemnidad.</li> </ul>
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez reunida la Tropa en el lugar preparado con antelación, El Jefe de Tropa motiva la participación de todos los scouts en la ceremonia, poniendo énfasis en el significado del compromiso personal y voluntario que hará el scout frente a la Unidad.</li> <li>• Luego, se puede invitar a la Tropa a decir la Oración Scout. Posteriormente, un guardián de la leyenda inicia el himno de la Rama Scout.</li> <li>• Sólo entonces el Jefe de Tropa pregunta al Guía de Patrulla correspondiente quién asumirá su compromiso. El Guía de Patrulla nombra al scout y éste avanza hacia el equipo de dirigentes, donde se produce un diálogo natural, que facilite la adquisición del compromiso.</li> <li>• A continuación, el Jefe de Tropa le solicita que extienda la mano izquierda sobre la bandera de la Tropa, que con la derecha haga el saludo scout y que diga el texto de la Promesa. (El Jefe de Tropa debe estar atento a cualquier olvido o equivocación del scout, para colaborarle si es necesario.)</li> <li>• Entonces, el Jefe de Tropa prende con un alfiler la insignia de Promesa en la camisa del scout, en el lugar correspondiente y junto con todo el equipo de dirigentes lo felicita.</li> <li>• El scout se integra a su Patrulla y realizan su grito. Finalmente, la Unidad entona con alegría el Himno de la Promesa y se da por finalizada la ceremonia.</li> </ul>
<b>FRECUENCIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada vez que un scout manifieste su deseo de realizar su promesa.</li> </ul>
<b>RECOMENDACIONES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colocar las banderas en los lugares adecuados. La Promesa Scout se hace sobre la bandera de Tropa. Faltando ésta, podría servir la bandera institucional o la de la Rama Scout. En ningún caso se puede hacer la Promesa sobre la bandera nacional, pues ésta domina toda la ceremonia desde un lugar de honor, en lo alto de un mástil o en otro lugar elevado.</li> <li>• Previo al momento de la ceremonia, el scout tendrá un tiempo para reflexionar sobre la Ley y su postura frente a ella y sobre todo, analizar lo que significa comprometerse a hacer lo máximo posible por cumplirla. Se sugiere que la duración de este momento no sobrepase los 60 minutos. El momento de reflexión es individual.</li> </ul>



• Ceremonias de Paso

	MANADA A TROPA	TROPA A AVANZADA
<b>OBJETIVO</b>	Dar la bienvenida al niño que proviene de la manada, con el fin de integrarlo.	Despedir adecuadamente al joven que ha culminado su proceso dentro de la tropa.
<b>PARTICIPANTES</b>	<p>La manada y su equipo de dirigentes y guadoras. La tropa y su equipo de dirigentes.</p> <p>Los invitados que ambas unidades estimen convenientes de común acuerdo.</p>	<p>La tropa y el equipo de dirigentes, la avanzada de pioneros y su equipo de guadoras y dirigentes.</p> <p>Los invitados que ambas unidades estimen convenientes de común acuerdo.</p>
<b>LUGAR</b>	Un espacio amplio, que permita un desplazamiento fácil de los participantes de la ceremonia; y de preferencia en un ambiente que permita el contacto con la naturaleza	Un espacio amplio, que permita un desplazamiento fácil de los participantes de la ceremonia; y de preferencia en un ambiente que permita el contacto con la naturaleza
<b>AMBIENTACIÓN</b>	<p>Banderas de ambas unidades.</p> <p>Ornamentación de acuerdo con la ceremonia (velas, piedras u otros)</p> <p>Regalo de bienvenida</p>	<p>Banderas de ambas unidades.</p> <p>Tener demarcado el camino por recorrer.</p> <p>Un recuerdo para el scout que deja la unidad.</p>
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>Ambas unidades se ubican frente a frente. La distancia sugerida es de unos 10 metros aproximadamente.</p> <p>Luego de que el responsable de manada acompaña alobato hasta la mitad del camino, éste es recibido por el responsable de tropa.</p> <p>Al llegar donde está la tropa, lo recibe el guía de la patrulla que él</p>	<p>Se reúne la tropa en un lugar previamente preparado.</p> <p>El responsable de unidad motiva y hace notar la importancia de esta ceremonia como crecimiento personal.</p> <p>Se resaltan los valores del scout y se le entrega un recuerdo de este momento.</p> <p>Él se despide de su patrulla y</p>



	<p>mismo escogió.</p> <p>Éste lo integra a la patrulla y hacen su grito.</p> <p>El dirigente le da la bienvenida formal ante toda la unidad.</p> <p>Se finaliza con un canto alegre y los gritos de cada patrulla más el de la unidad.</p> <p>Ambas unidades se retiran del lugar, partiendo primero la manada.</p>	<p>realizan su grito por última vez.</p> <p>Luego, la tropa dice la oración scout.</p> <p>El scout se despide del equipo de dirigentes y emprende solo el camino hacia la avanzada.</p> <p>Mientras el scout se desplaza hacia la avanzada, la tropa canta una canción alegre.</p> <p>Cuando el scout es recibido por el responsable de la avanzada, la tropa se retira del lugar en absoluto silencio.</p>
<b>FRECUENCIA</b>	Idealmente al inicio y mitad del año de actividades.	Idealmente al inicio del año de actividades.
<b>RECOMENDACIÓN</b>	<p>Se recomienda evitar los pasos masivos, ya que lo ideal es que cada niño viva su ceremonia de manera personal.</p> <p>Es importante que el bobato tenga contactos previos con la patrulla y la tropa, para promover que el paso sea más bien un momento de alegría.</p> <p>La ceremonia debe ser preparada por los equipos de ambas unidades.</p>	<p>Se recomienda evitar los pasos masivos, ya que lo ideal es que cada joven viva su ceremonia de manera personal.</p> <p>Es importante que el scout tenga contactos previos con la avanzada, para promover que el paso sea más bien un momento de alegría.</p> <p>La ceremonia debe ser preparada por los equipos de ambas unidades.</p>

### Entrega de Etapas

<b>OBJETIVO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar inicio a la vivencia de una etapa de progresión.</li> </ul>
<b>PARTICIPANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La Tropa y el equipo de dirigentes.</li> <li>• Los invitados que el scout, de común acuerdo con el equipo de dirigentes, estime convenientes.</li> </ul>



<b>LUGAR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preferentemente en contacto con la naturaleza.</li> </ul>
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La Tropa se reúne en el lugar previamente preparado. Un guardián de la leyenda invita a iniciar la ceremonia con un canto apropiado.</li> <li>• Luego, el Jefe de Tropa motiva la ceremonia resaltando que el logro o inicio de una etapa de progresión por parte de alguna integrante de la Tropa va siempre en beneficio del crecimiento de toda la Unidad.</li> <li>• Entonces, el Jefe de Tropa prende con un alfiler la insignia de etapa en la camisa del scout, en el lugar correspondiente y junto con todo el equipo de dirigentes lo felicita.</li> <li>• Para finalizar, el scout se integra a su Patrulla y realizan su grito y un canto final.</li> </ul>
<b>FRECUENCIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada vez que la progresión de los scouts lo requiera.</li> </ul>

### Entrega de Especialidades

<b>OBJETIVO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer el logro de habilidades y competencias de un scout, es decir, el término del trabajo de una Especialidad.</li> </ul>
<b>PARTICIPANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La Tropa y el equipo de dirigentes.</li> <li>• Los invitados que el scout, de común acuerdo con el equipo de dirigentes, estime convenientes.</li> <li>• El monitor apoyo en el proceso de obtención de la especialidad al scout.</li> </ul>
<b>LUGAR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preferentemente en contacto con la naturaleza</li> </ul>
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La Tropa se reúne en el lugar previamente preparado.</li> <li>• Un guardián de la leyenda invita a iniciar la ceremonia con un canto apropiado.</li> <li>• A continuación, se resaltan aspectos particulares del trabajo en la especialidad, los frutos obtenidos y la importancia del aporte de su trabajo al entorno cercano del scout. Al mismo tiempo se destaca el crecimiento personal que ha obtenido en el trabajo de su especialidad.</li> <li>• Entonces, el Jefe de Tropa entrega la insignia de Especialidad y junto con todo el equipo de dirigentes lo felicita.</li> <li>• Para finalizar, el scout se integra a su Patrulla y realizan su grito y un canto final.</li> </ul>



<b>FRECUENCIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada vez que se cumpla un proceso de trabajo con alguna especialidad.</li> </ul>
<b>RECOMENDACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propiciar la presencia del Monitor</li> </ul>

### Investidura de Guía y Sub Guía De Patrulla

<b>OBJETIVO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oficializar públicamente los cargos de Guía y Subguía de Patrulla.</li> </ul>
<b>PARTICIPANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La Tropa y el equipo de dirigentes.</li> </ul>
<b>LUGAR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preferentemente en contacto con la naturaleza</li> <li>• Deben encontrarse presentes los báculos de las patrullas, Tallys de las patrullas, bandera de la unidad, cintas de cargo.</li> </ul>
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se reúne la Tropa en el lugar asignado.</li> <li>• El Jefe de Tropa motiva la ceremonia con una breve reflexión sobre la responsabilidad colectiva de la Patrulla al elegir a su futuro Guía de Patrulla y el compromiso de apoyarlo mientras ejerza su cargo.</li> <li>• A continuación, el Jefe de Tropa llama al Guía y Subguía que serán investidos y reflexiona con ellos sobre la misión que deberán cumplir respectivamente.</li> <li>• Les entrega el báculo con el tótem y los invita a manifestar espontánea e individualmente el compromiso que han asumido libremente.</li> <li>• Luego, les entrega las cintas de cargo y se da por finalizada la ceremonia con un canto apropiado y los gritos de las Patrulla que componen la Tropa.</li> </ul>
<b>FRECUENCIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada vez que sea necesario.</li> </ul>
<b>RECOMENDACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es conveniente investir a los Guías y Subguías lo más pronto posible después de su elección.</li> </ul>

### CONOCIMIENTOS BASICOS

Existen elementos que necesariamente deben ser conocidos por los niños y jóvenes para desarrollar las actividades, formar el sentido de pertenencia a la unidad e integrarlos al mundo Scout. Éstos constituyen un factor diferenciador de otras instituciones o agrupaciones de jóvenes.



Es misión del equipo de dirigentes estimular a los scouts en la adquisición y desarrollo de estos conocimientos y habilidades, invitándolos a buscar la información en cualquier fuente fidedigna a la que puedan acceder.

Dentro de las actividades de patrulla y de unidad, existen diferentes formas de entregar estos contenidos; por ejemplo, a través de talleres, juegos de conocimiento entre patrullas o una conversación tranquila al lado de una fogata en campamento.

Entre **CONOCIMIENTOS BASICOS** cabe mencionar:

- ✓ *El lenguaje de la rama:* Son aquellos conceptos comunes que se utilizan al interior de la unidad y que sólo tienen sentido para quienes son scouts o se relacionan con ellos. Por ejemplo: patrulla, Guía y Subguía, desafíos, territorios, cartilla de especialidad, veladas, “una vez scout”..., “Scout siempre...”, entre muchos.
- ✓ *Marco Simbólico:* Son los elementos que le dan sentido de pertenencia a la patrulla y a la Unidad.
- ✓ *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 las vivencias pasadas de nuestra historia, que construyen una identidad presente y nos perfilan hacia el futuro.
- ✓ *Técnicas:* Son 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 scout: danzas, aplausos y canciones.



## APRENDIZAJE POR LA ACCIÓN

### INTRODUCCIÓN

Cuando Baden Powell crea el movimiento scout, asume que una de sus principales características será que los niños y jóvenes aprendan a través de diversas aventuras. Éstas pueden tomar la forma de juego, de campamento, de servicio a la comunidad, un paseo a la montaña, el trabajo de los organismos de la unidad, etc.

Por ello el Movimiento propone un método de educación activa que parte desde los dinamismos naturales de los niños y jóvenes: de sus intereses, de sus deseos y sus sueños; para convertirlos en aventuras gratificantes.

Esa aventura, que puede tomar la forma de juego, de campamento, de servicio a la comunidad, es el medio por el cual se invita a los jóvenes a experimentar el modelo de valores propuesto.

Cada niño y joven es protagonista de su propia educación y tiene la posibilidad de elegir libremente las actividades que desea realizar.

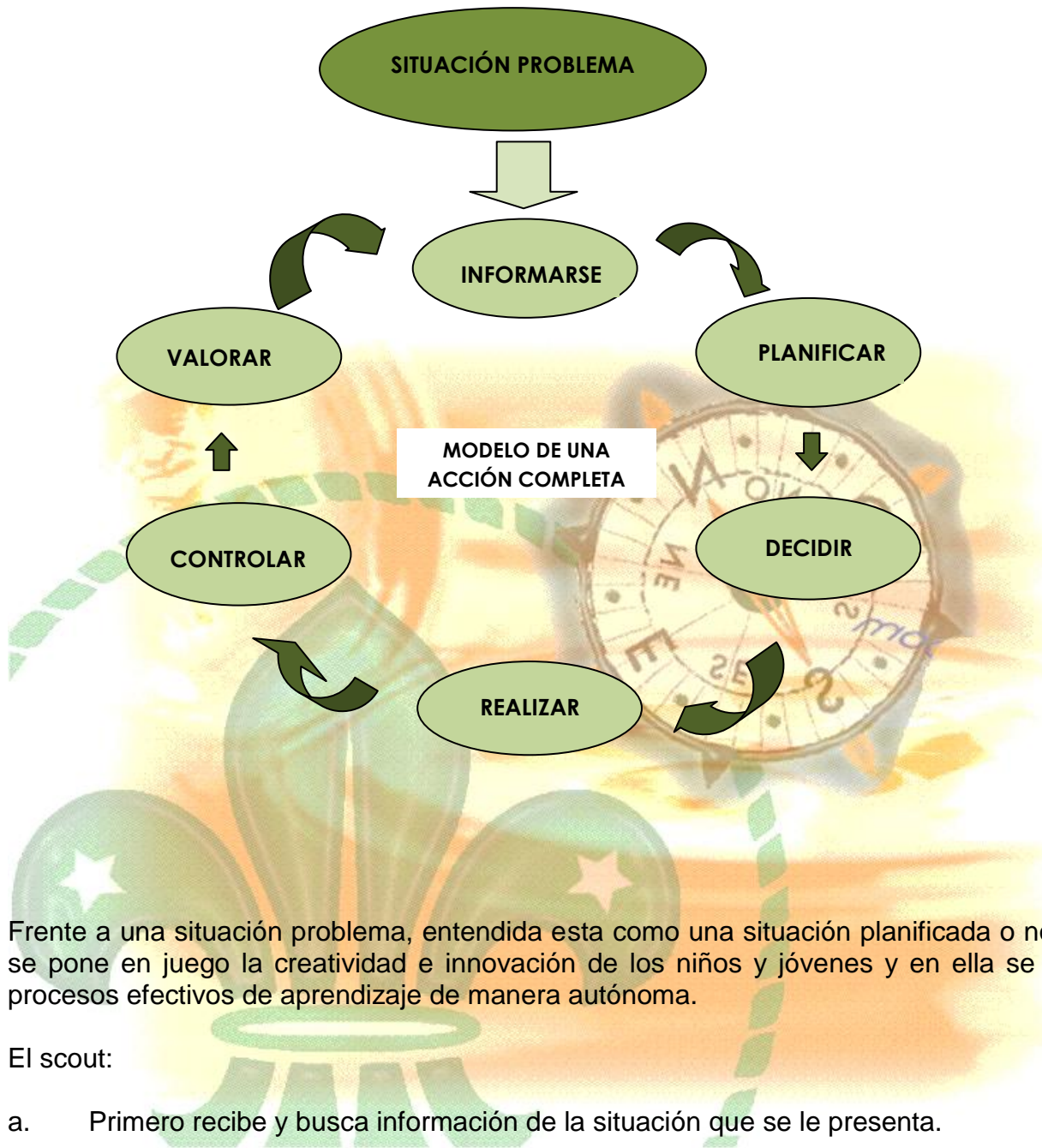
Estas elecciones se realizan a través de una constante dinámica de acción-reflexión, personal y en grupo, donde cada uno va adquiriendo experiencias, descubriendo los valores vividos e integrando nuevos aprendizajes.

Según la edad, el juego y el aprender a través de la acción son la manera privilegiada de aprehender la realidad y de adquirir habilidades y conocimientos útiles para la vida.

### DEFINICIÓN

El Aprendizaje por la acción es un proceso donde el scout se enfrenta a situaciones problema y las resuelve en forma autónoma, generando la posibilidad de desarrollar nuevas formas de enfrentar los desafíos que se le presentan, recurriendo a su capacidad creativa, de diagnóstico, planteamiento y corroboración de hipótesis, indagación, exploración, evaluación de las decisiones tomadas, reafirmación de los valores presentados y reflejados en la ley y promesa.

Podemos ilustrar, el proceso interno que ocurre en un joven que desarrolla por la acción su aprendizaje por medio del modelo de una acción completa, como se muestra en la siguiente figura



Frente a una situación problema, entendida esta como una situación planificada o no, donde se pone en juego la creatividad e innovación de los niños y jóvenes y en ella se detonan procesos efectivos de aprendizaje de manera autónoma.

El scout:

- a. Primero recibe y busca información de la situación que se le presenta.
- b. Una vez informado con las suficientes variables consideradas, planifica individual y/o colectivamente lo que va a ejecutar.
- c. Posteriormente estará dispuesto a decidir, frente a las variables en juego en cuanto a su prioridad y/o alternativas más viables para actuar.
- d. Luego del proceso anterior se ejecuta o realiza tal acción.



e. Durante su desarrollo el joven controla todos aquellos factores y/o variables que están en juego en el dinamismo de la resolución de la situación problema.

f. Finalmente, dentro del modelo de la acción el muchacho valorará la acción desarrollada, las alternativas y opciones tomadas y por consiguiente construirá en sí mismo los elementos que ha considerado relevantes y/o significativos para él.

En los procesos de aprendizaje por la acción, juega un papel fundamental actuar en 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 puede suceder que el proceso y la búsqueda de la solución correcta sean más importantes que el resultado mismo.

El Aprendizaje se basa entonces en el desarrollo de las situaciones problemas presentadas y es en este proceso donde la niña, niño o joven adquiere experiencias volviéndose cada vez más competente.

Finalmente, es vital para el Movimiento desarrollar y hacer progresar el aprendizaje con los elementos transversales que detonan y armonizan la construcción de su propio crecimiento, ilustrado en los cuatro pilares de la educación, a saber:

1. Aprender a **Conocer**, lo que significa estar al tanto diversas materias, tanto de cultura general como las relacionadas con nuestro movimiento.
2. Aprender a **Hacer**, o sea, ser personas útiles que puedan dar solución a sus problemas, que no se queden en la inacción, sino que desarrollen todas sus competencias, en las más diversas situaciones.
3. Aprender a **Vivir** juntos, lo que se traduce en saber actuar en equipo, a enfrentar los problemas comunes, a entender al otro, aceptar las diferencias, etc.
4. Aprender a **Ser**, es decir, lograr que los niños y jóvenes a través del desarrollo de actitudes basadas en la vivencia de la Ley y la Promesa Scout logren ser personas de bien, con su propia personalidad... como esperaba Baden Powell, que sean unos "buenos ciudadanos".

## Coeducación

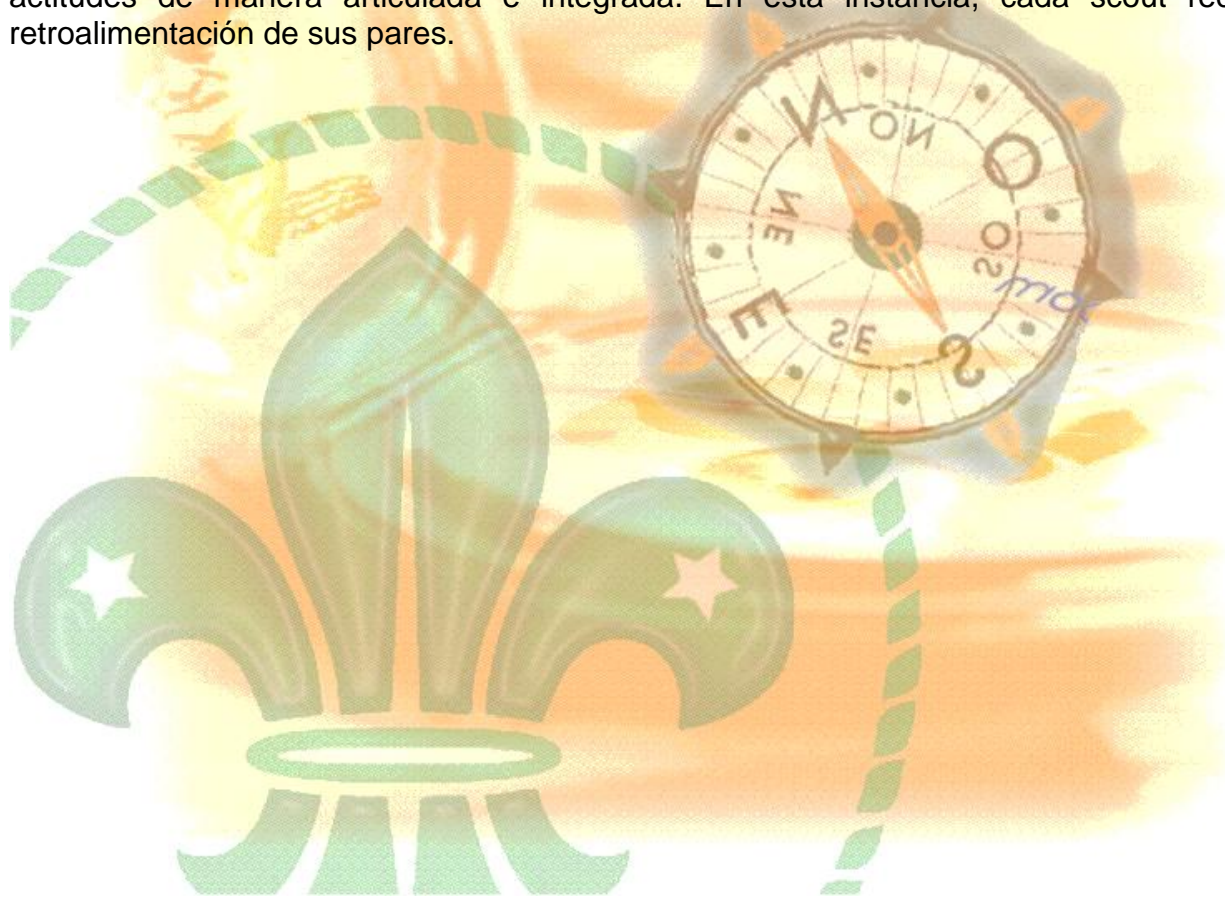
Nuestro método funciona por medio del uso del mejor espíritu, la hermandad. Los mismos principios de organización y adiestramiento se aplican al movimiento guía y scout, es decir, el desarrollar ambos y hacer surgir una generación que llegue a tener eficiencia y alegre ciudadanía. Una rama ayuda a la otra, ambos en la familia y en la estima pública. Esta cooperación prefigura una mejor forma de coeducación, ya que se realiza en los muchachos mediante intereses comunes.



### Características del aprendizaje por la acción

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

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





## SISTEMA DE EQUIPOS

### INTRODUCCIÓN

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

El Método scout propone vivir una aventura en pequeños grupos a través del llamado 'Sistema de Equipos'.

### DEFINICIÓN

El Sistema de Equipo es un conjunto de elementos interdependientes que promueve la adquisición de responsabilidades dentro de un pequeño grupo y la participación juvenil en instancias de patrulla y unidad. Es una forma de organización que facilita la socialización y en la que los mismos pares regulan las acciones del grupo.

El principal objeto del sistema de patrullas es dar una responsabilidad real al mayor número posible de muchachos. Conduce a cada muchacho a la consideración de que él tiene una responsabilidad definida respecto al bienestar general de la Tropa. Por medio del sistema de patrulla, los Scouts aprenden a tomar parte considerable en la dirección de la Tropa.

Baden Powell

### CARACTERÍSTICAS

La mayoría de los grupos sociales se forman porque reúnen a personas que comparten los mismos objetivos y que necesitan trabajar juntas para lograrlos. La pertenencia a un equipo implica que éste:

- ofrece un espacio donde satisfacer la necesidad básica humana de pertenencia.
- genera compromiso.
- ofrece un entorno de convivencia estimulante y agradable.
- desarrolla la comunicación.
- identifica las necesidades de aprendizaje y desarrollo de sus integrantes.
- brinda apoyo y ayuda a sus integrantes.
- coordina las actividades de los individuos.



## SISTEMA DE EQUIPOS EN LA RAMA SCOUT

### La Patrulla

Es la unidad básica de funcionamiento en la tropa, en donde los jóvenes son quienes deben organizar las actividades, que satisfagan sus intereses y que constituyen una verdadera contribución a su desarrollo personal.

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

En ella los jóvenes expresan sus inquietudes, gestando así las ideas que motivan el trabajo de patrulla y la unidad.

### Espíritu de Patrulla

Al decir Espíritu de Patrulla nos referimos al sentido de pertenencia que desarrollan los jóvenes a su patrulla y a la forma de llevar a cabo las actividades; es el estilo y la fuerza con que impregnan cada una de las cosas que realizan en grupo.

#### Tenga en Cuenta que el espíritu de patrulla...

Quiere decir que cada muchacho de patrulla siente que es parte esencial de la pequeña unidad, integrada por sí misma, un cuerpo del que se espera que cada muchacho lleve a cabo su parte individual, a fin de lograr la perfección y el complemento de todo.

Roland Philipps  
Sistema de patrullas

Algunos de los factores que favorecen el espíritu de patrulla son:

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



## Los bienes de Patrulla

Son las pertenencias de la patrulla, que se han reunido a través del tiempo, ya sea por donación o por adquisición. Son un importante factor de unidad, pues cada uno colabora con lo suyo para el servicio de todos. Las mencionamos en forma especial, ya que contribuyen a la formación de un sentido de identidad con la patrulla, ayudan a la vida en comunidad y al sentimiento de compartir las pertenencias personales con sus compañeros de patrulla, por el bien de esta.

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

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

## Organización de la Patrulla

En la patrulla es necesario organizar la participación de cada muchacho, en pos de su propio desarrollo, y para esto existe una estructura que facilita el desenvolvimiento de sus integrantes, básicamente, existen dos tipos: los cargos permanentes y los cargos ocasionales. Es conveniente que todos estos cargos sean rotativos para darles a todos los jóvenes la oportunidad de aprender y compartir responsabilidades.

### Cargos Permanentes

Se entiende por cargos permanentes al desempeño de aquellas funciones que normalmente se cumplen en un período de entre seis meses y un año.

Entre ellos están:

- **Guía de Patrulla**

Como todo grupo humano, la patrulla también tiene necesidad de un líder o Guía de Patrulla, que será elegido entre ellos mismos de acuerdo con ciertas características tales como: responsabilidad, comprensión, iniciativa, organización, creatividad, alegría, autenticidad, etc. También deberá tener claro el sentido de la lealtad y poder reconocer sus posibilidades y limitaciones.

Algunas responsabilidades del guía de patrulla son:

- Dar ejemplo de la vivencia de la Ley y la Promesa.
- Orientar a su patrulla a una constante autoevaluación en base a los valores presentes en la Ley y la Promesa.



- Integrar a cada uno de los scouts de su patrulla en las actividades
- Desarrolla un papel de enlace entre la patrulla y el equipo de dirigentes.
- Presenta las inquietudes de su patrulla frente a los diferentes organismos de la tropa.
- Organiza y conduce a su patrulla y a cada uno de sus integrantes, acompañándolos y orientándolos.

**Tenga presente que:**

- La elección de este cargo es realizada exclusivamente por el Consejo de Patrulla.
- Este cargo dura un año, pero puede ser reelegido por un periodo.

- **Subguía de Patrulla**

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

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

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

*Baden Powell*

- **Guardián del Tesoro**

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

- **Guardián de los Secretos**

Es el responsable de registrar las anécdotas y sucesos, en cierto modo la "historia" y los recuerdos que la patrulla atesora en un libro llamado Tally. También es el secretario de la



patrulla; lleva un libro de actas con los acuerdos de los Consejos de Patrulla; mantiene la biblioteca, la correspondencia, el álbum fotográfico; avisa y recuerda las fechas de Consejo; guarda y cuida los recuerdos de patrulla. Además, se preocupa de los canales de comunicación de la Patrulla.

- **Guardián de la Naturaleza**

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

- **Guardián de la Aventura**

Es el gran motivador de proyectos concretos como realizaciones de campamentos, salidas y excursiones; reuniones con fines recreativos, tales como veladas, ver películas, prestar servicios a la comunidad, etc. Además puede colaborar con el Guía y Subguía de patrulla para coordinar las actividades colectivas que los scouts de la patrulla plantean realizar durante el desarrollo de las especialidades.

- **Guardián de la Leyenda**

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

**Tenga Presente...**

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

- **Guardián de la Salud**

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

Es importante recordar que los cargos de guardianes, si bien son de responsabilidad individual, también deben ser un trabajo en conjunto con los demás integrantes de la patrulla. Debieran tener una duración de 6 meses, con el fin de permitir un cierto grado de



especialización. Es recomendable que cuando un scout cumpla su periodo en un cargo permanente, pueda trabajar una especialidad a fin.

### **Cargos Ocasionales**

Se les llama cargos ocasionales a aquellas funciones que normalmente surgen de las necesidades cotidianas en la vida de la patrulla. Por ejemplo, en un campamento puede existir: cocinero, ayudante de cocina, aguatero, leñador, abastecedor, intendente, ambientador, etc.

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

Es responsabilidad del guía y Subguía de patrulla velar por el entrenamiento de sus scouts en las técnicas básicas necesarias para desempeñar eficientemente los cargos ocasionales

### **La Tropa**

Es la forma en que se agrupa la unidad reuniendo a un mínimo de dos y un máximo de cuatro patrullas de manera que el número de sus integrantes no sea inferior a doce ni exceda de treinta y dos jóvenes. La estructura que adopta la tropa permite facilitar y organizar el trabajo, ofrecer a sus integrantes la posibilidad de ejercitar la democracia y vivir la experiencia del encuentro con los demás en armonía e igualdad de condiciones.

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

La vida de la tropa debe estructurarse de tal modo que las actividades puedan llevar a los scouts a responsabilizarse de la pequeña sociedad que forman y desarrollen al mismo tiempo su personalidad. En general se establece la relación de 3:1 entre actividades de patrulla y de tropa, esto no significa necesariamente que una tropa deba reunirse una vez cada 4 semanas, sino más bien que en una jornada de actividades de cada cuatro actividades tres sean de patrulla y una de tropa.

### **Organismos de Participación Juvenil**

Existe una tendencia natural entre las personas a participar en la toma de decisiones y en la gestación de ideas. Esta actitud es una forma más de lograr una identidad propia, y es además otra forma de poner en práctica algunos valores que son parte del estilo de vida del Movimiento. En la Tropa existe una gran cantidad de OPJ los cuales se fundamentan en la importancia que tiene desarrollar distintas competencias según el contexto que las requiere. De esta forma nos encontramos que las competencias que se necesitan en la Alta Patrulla son distintas a las que se necesitan en un Consejo de Tropa y estas distintas a la de una



Corte de Honor. Para que estas competencias queden arraigadas profundamente en las actitudes que desarrollan los muchachos, es necesario “ambientar” y proporcionar el carácter que se merece a cada OPJ.

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

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

- Diseñar y organizar eficientemente sus actividades.
- Participar en la conducción y gobierno de la patrulla o de la Unidad.
- Administrar sus bienes y recursos;
- Evaluar sus acciones
- Analizar y reflexionar sobre la Ley y la Promesa.

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

### Organismos de Unidad

- Corte de Honor Es el organismo Gobierno de la Unidad el cual está encargado de velar por la vivencia de la Ley y La Promesa en la Tropa.
- Consejo de Tropa Es el organismo de coordinación de la vida de las patrullas, de planificación y operación.
- Alta Patrulla Es el organismo de capacitación de Guías y Subguías de Patrulla.

### Organismos de Patrulla

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

A continuación detallamos cada uno de ellos.

### Corte de Honor

La Corte de Honor existe en la tropa como un organismo de revisión, evaluación y reflexión en torno a la vivencia de la Ley scout, en un marco de sinceridad y profundidad que los jóvenes asumen naturalmente. Es por lo tanto, **el organismo de gobierno de la tropa**. Ser un organismo de gobierno consiste en vigilar y tomar medidas para que el resto de los organismos de la unidad mantengan un buen desempeño de sus funciones y de esta forma resguardar el funcionamiento organizacional de la tropa procurando la participación democrática de los muchachos.



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

Sus funciones son:

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

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

Los requisitos para que sesione la Corte de Honor son:

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

Se reúne ordinariamente cada tres meses, y extraordinariamente cada vez que sea necesario.

- La primera sesión es para determinar las orientaciones generales del programa anual y para analizar el nivel de espíritu scout y desarrollo valórico con respecto a la Ley scout en que los scouts se encuentran.
- La segunda es para apreciar el desarrollo del espíritu scout a mediados de año y para evaluar la marcha de la Unidad hasta ese momento.
- En la tercera corresponde hacer la evaluación final, reconocer los logros merecidos y



orientar aquellos comportamientos que presenten problemas.

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

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

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

Características:

- La Corte de Honor se realiza en una sesión solemne, por lo que cada tropa deberá definir un procedimiento especial para comenzarla y terminarla, donde se incluya una reflexión y una oración.
- Se debe asistir uniformado y el lugar de la sesión debe estar ambientado con los símbolos característicos de nuestro Movimiento, como por ejemplo banderas, báculos de patrulla, etc.
- La Corte de Honor, a través de su Presidente, puede citar a cualquier integrante de la tropa cuando su presencia sea necesaria para aportar antecedentes a la situación que se va a tratar.
- La reunión de la Corte de Honor debiera realizarse en un horario y momento prudente, no es conveniente realizarla a altas horas de la noche, ni que tenga una duración mayor a una hora.
- Tras la elección de un sitio adecuado que permita un buen desarrollo de ésta, considerando por ejemplo la comodidad, resguardo y tranquilidad que los jóvenes requieren, se sugiere el siguiente procedimiento:
- Conviene reforzar el concepto de solemnidad desde el comienzo de la sesión. Por eso se sugiere que el Presidente de la Corte de Honor sea el primero en ubicarse, seguido de los Guías y Subguías de Patrulla, y finalmente por el equipo de dirigentes.
- Para dar inicio a la sesión, es conveniente llevar a los muchachos a una reflexión que los invite a analizar su trabajo y el de la Corte de Honor, a la luz de los ideales del Movimiento. Estas palabras serán planteadas por el presidente de la Corte o, en su defecto, el guía más antiguo.
- Existe una oración para ser utilizada por los muchachos para dar un contenido espiritual a la sesión.
- Es bueno en esta etapa que el Presidente de la Corte de Honor invite a los Guías y Subguías de Patrulla a opinar en forma sincera y constructiva, buscando que todos expresen opinión.
- Al terminar la sesión es conveniente que el secretario resuma los acuerdos tomados durante la reunión y se fije o recuerde la fecha de la próxima sesión.



A continuación entregamos la Oración de la Corte de Honor:

"Señor:  
Danos valor para cambiar lo que podemos cambiar;  
Serenidad para aceptar lo que no podemos cambiar;  
Y sobre todo sabiduría,  
Para distinguir lo uno de lo otro.  
Así sea."

## Consejo de Tropa

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

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

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

Sus funciones son:

- a. Evaluar el desempeño de la tropa y de las patrullas;
- b. Informarse de la progresión de cada scout expresada en las actividades colectivas planteadas por los scouts en el consejo de patrulla
- c. Coordinar las actividades de las patrullas y tropa, privilegiando las actividades de patrulla por sobre las de unidad;
- d. Determinar la fecha y el lugar para las ceremonias de promesa de aquellos scouts que hayan expresado su deseo de compromiso;
- e. Administrar los recursos y los bienes de la tropa;
- f. Coordinar las actividades y la convivencia entre las patrullas;
- g. En campamentos, evaluar las actividades del día.

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

## Alta Patrulla

Dando respuesta a las necesidades de capacitación de los jóvenes, existe en la tropa el organismo llamado Alta Patrulla, el que está compuesto por todos los Guías y Subguías de Patrulla, con la presencia de un dirigente.

La dirige el Guía de la Alta Patrulla o **Guía de Guías**, quien es elegido de entre los Guías y Subguías de Patrulla por el resto de los integrantes, y mantiene el cargo por el período de un



año. Generalmente el cargo recae sobre un guía de patrulla. Pero no es privativo que los muchachos elijan a un Subguía de patrulla como guía de guías.

El equipo de dirigentes entrega orientaciones y según las necesidades de capacitar a los integrantes de la Alta Patrulla, evitando a toda costa asumir la función de "guía de patrulla". Los dirigentes estimulan a los jóvenes en el perfeccionamiento y desarrollo constante y progresivo de habilidades, destrezas, conocimientos y técnicas necesarias, para que puedan traspasarlas posteriormente a los integrantes de sus respectivas patrullas, guiándolas en buena forma y facilitando su conducción. Normalmente debiera reunirse cada quince días como mínimo, en horarios diferentes a los de las reuniones de Tropa.

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

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

### **Consejo de Patrulla**

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

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

- a. Planificar, tomar decisiones, proyectar y evaluar las actividades de la patrulla; especialmente las actividades colectivas planteadas por los scouts en el desarrollo de sus especialidades.
- b. Acordar proposiciones para presentar a la corte de Honor y al Consejo de Unidad;
- c. Determinar los cargos permanentes y de acción en la patrulla;
- d. Decidir la utilización de los fondos y bienes de la patrulla;
- e. Conocer y comentar sobre la progresión de los integrantes de patrulla.
- f. Normalmente debiera sesionar cada quince días, y los acuerdos en él tomados sólo pueden ser revocados por el mismo consejo.

### **Consejo de la Tarde**

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

En el lugar habitual de reuniones y en campamento se debe realizar al finalizar cada día.



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

Modera el Guía de Patrulla.

Sus funciones son:

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

Cuadro resumen

O.P.J.	FUNCIONES	PARTICIPAN	VOTAN	PRESIDE
<b>CORTE DE HONOR</b>	Gobierno de la unidad	Guías, Sub. Guías, Dirigentes.	Guías y Sub. Guías de Patrulla.	Presidente de Corte de Honor
<b>CONSEJO DE TROPA</b>	Operación y Planificación	Guías, Sub. Guías, Dirigentes.	Se llega a Consenso.	Coordina Responsable de Unidad.
<b>ALTA PATRULLA</b>	Capacitación	Guías, Sub. Guías, Dirigentes.	-----	Coordina Guía de Guías.
<b>CONSEJO DE PATRULLA.</b>	Gobierno de Patrulla	Todos los integrantes de la Patrulla	Todos los integrantes de la Patrulla	Guía de Patrulla
<b>CONSEJO DE LA TARDE</b>	Reflexión y evaluación en torno a la Ley y la Promesa	Todos los integrantes de la Patrulla	Opinan Todos Los integrantes	Guía de Patrulla



## ROL DEL ADULTO

### INTRODUCCIÓN

En el proceso de crecimiento de los niños y jóvenes, el educador adulto permaneciendo como tal, se incorpora alegremente al dinamismo juvenil, dando testimonio de los valores del Movimiento y ayudándolos a descubrir lo que a ellos solos les permanecería oculto. Este estilo permite establecer relaciones horizontales de cooperación para el aprendizaje, facilita el diálogo generacional y demuestra que el poder y la autoridad se pueden ejercitar al servicio de la libertad de quienes se educa, dirige o gobierna.

### DEFINICIÓN

Entendemos el rol del adulto como un factor determinante en los resultados que persigue el Movimiento. Son los líderes adultos y jóvenes adultos que dando testimonio de sus valores y velando por la aplicación plena de su Método permitirán que se produzca el crecimiento integral de los niños y jóvenes.

Baden Powell nos entrega orientaciones sobre cómo se incorpora el adulto en el movimiento: *“Es de saber que el Jefe de Tropa no tiene que ser ni maestro de escuela, ni oficial de mando, ni director espiritual, ni tampoco instructor. Todo lo que se requiere es el don de saber gozar con provecho del aire libre, compenetrarse del anhelo de los muchachos y tener el tino de encontrarles otras personas que los encarrilen en la debida dirección”*

### CARACTERÍSTICAS

Como líderes, los dirigentes son un testimonio de los valores y principios que definen al Movimiento. Por ello dentro del rol que deben cumplir se consideran esenciales:

**a) Custodiar la Misión**

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 genera un clima educativo.

**b) Administrar la Visión**

Los dirigentes deben también gestionar hacia la Visión. Entenderemos por Visión aquel objetivo último del que consideramos el ideal de la organización. Se refiere a la aspiración última que potencialmente la organización desea ser. Así la visión de una Unidad debe ser reflejo en sus aspiraciones, de la Visión institucional, como a su vez, considerar 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.



Por otra parte, los dirigentes cumplen roles tanto de organizadores como de 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.

Se desempeñan como **educadores** en la relación educativa directa con los niños y jóvenes, 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, la mayoría de las veces en la práctica se presentan vinculadas.

En ambos roles, el dirigente tendrá como misión:

#### a) Gestionar la Unidad

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 para desempeñarse como un todo en una realidad determinada. No hay dos realidades idénticas, por lo que tampoco es posible que haya dos Unidades iguales. Las indicadas para leer bien una determinada realidad son los dirigentes de la Unidad que actúa en esa realidad. Para diseñar bien se requiere conocer a los niños y jóvenes, conocer la realidad de su entorno, manejar el Método y tener la capacidad de articular esos conocimientos.

#### b) Animar la Unidad

Como organizadores, los dirigentes **animan**. A través de su testimonio y de los múltiples intercambios que sostienen con los niños y jóvenes, los adultos en el Movimiento convocan sus conductas y contagian entusiasmo por el logro de la visión compartida, por las aventuras que se preparan, por el fortalecimiento de los pequeños grupos, por el cumplimiento del programa de actividades, por el compromiso con su crecimiento personal y por todo lo que se hace en la Unidad.

Por medio de la comunicación, entendida como un proceso de compartir significados, se produce un encantamiento progresivo que suscita acuerdos y que fomenta la motivación en los niños y jóvenes para actuar en un determinado sentido.

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. El adulto muestra, revela, invita, facilita que los otros descubran por sí mismos. Para que esta relación sea genuina debe estar exenta de todo afán de imponer.

#### c) Promover el compromiso

Si bien es imprescindible, la motivación no es suficiente. El objetivo de la motivación es que el joven aprenda a optar libremente y, tomada una opción, *trascienda de la motivación al compromiso*, incorporando en su vida las opciones que ha tomado.



Hay que decir también que compromiso es una palabra recíproca, que alude a la instalación de una relación mutua. Lo entendemos como un sistema de socialización personal y educativa que, basándose en un objetivo común productivo, agrupa a los implicados en la tarea, para llevar a cabo organizadamente acciones que redunden en beneficio de los propios niños y jóvenes que han adquirido también su propio compromiso. En definitiva, es poner énfasis en quien promueve el compromiso, así éste asume la responsabilidad de ser testimonio de aquello que le da sentido a dicho compromiso.

#### d) Ser Agente de Cambio

Como **educador**, el dirigente scout es promotor de cambios en los niños y jóvenes. 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.

#### e) Formar Redes

El dirigente debe tener la capacidad para formar redes. Una red a nivel de Unidad es el trabajo sistemático de colaboración y complementación con los recursos del ámbito territorial en que actúa la Unidad y el Grupo, o del más amplio en que se mueven sus dirigentes y padres.

A nivel de una Unidad, la red es simplemente 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 la Unidad en sus actividades educativas.

Es clave que con estas personas los dirigentes hayan logrado 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.

La participación en redes agrega valor y potencia el trabajo de los dirigentes:

### CONDICIONES FUNCIONALES DEL ADULTO EDUCADOR

De las características mencionadas anteriormente, podemos establecer que se espera que el adulto reúna las siguientes condiciones funcionales:

1. Describir y caracterizar a los niños y jóvenes en sus ámbitos de desarrollo sobre la base de sus habilidades, conocimientos y actitudes que posee y la disposición a desarrollar permanentemente otras nuevas.
2. Observar las diferentes realidades de donde provienen los niños y jóvenes, sus formas de vida, su entorno y los acontecimientos relevantes que ocurren sin hacer interpretaciones subjetivas de ella.



3. Acoger y acompañar a todos y cada uno de los niños y jóvenes, acercándose a ellos, comprendiendo su comportamiento, su lenguaje y formas de actuar y comunicar ideas y razonamientos.
4. Escuchar y atender todas las visiones expresadas por los, muchachos referidas a las diversas formas de interpretar, razonar y solucionar situaciones que se les presenten.
5. Apoyar a los niños y jóvenes 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 la Unidad, planificando, ejecutando, revisando y evaluando permanentemente acciones que conlleven a acercarse al logro de los objetivos trazados.
7. Promover horizontalidad entre los adultos, delegando acciones y potenciando el perfeccionamiento de los integrantes de su equipo en la tarea educativa como a su vez reforzando el trabajo en equipo para el logro sistemático del propósito.
8. Poseer competencias para evaluar actividades y progresión personal con los niños y jóvenes, poseyendo especialmente habilidades para ayudar a otros para que aprendan a ejecutar y evaluar por sí mismos.
9. Conocer y manejar procesos de evaluación educativa en los niños y jóvenes con el objeto de que estos crezcan y se desarrollen progresivamente en su aprendizaje, asegurando que este sea 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 los niños y jóvenes.

## EL DIRIGENTE Y EL PROCESO EDUCATIVO

El aprendizaje, entendido como cambio permanente en el comportamiento de los niños y jóvenes y como la capacidad de resolver situaciones problema de manera autónoma posee al menos cuatro rasgos básicos: la *participación*, la *anticipación*, la *integración* y la *autonomía*. Es misión del dirigente generar el clima educativo que permitirá que el aprendizaje en los niños se realice en forma eficaz.

- Dentro del proceso educativo, que propicia el aprendizaje en los niños y jóvenes, la **participación** es fundamental. Ésta implica una colaboración activa por parte de todos los que interactúan en la vivencia de toda acción educativa, sea en el planeamiento, gestión, desarrollo y evaluación de las diversas situaciones problemas en las que se ven enfrentadas y, por tanto, sobre los desempeños personales que cada actor



ejecuta y que en definitiva intervienen efectivamente en la construcción de su propio aprendizaje.

- La **anticipación**, por su parte, supone una perspectiva de futuro, una mirada adelantada de los acontecimientos que se avecinan, lo que se concreta colectiva e individualmente en un conjunto de acciones educativas orientadas al logro de determinados objetivos personales. La anticipación 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. De esta manera, anticiparse a diversos escenarios de acción y logro, invita a revisar metódica y sistemáticamente los caminos por seguir con el menor grado de error en su cumplimiento.
- Se concibe fundamental para el desarrollo y progreso del aprendizaje al interior del Movimiento, la integración e interacción social. La **integración** potencia el desarrollo de habilidades, conocimientos y actitudes de cada individuo, los que son puestos en juego y transferidos tanto entre sus pares como de todos los actores que intervienen en las acciones y vivencias que se desarrollan en el Movimiento; asume el aprender a vivir en sociedad, se ajustan, educan y desarrollan a una serie de valores y normas comunes fomentando el respeto y la valoración del otro a partir de la aceptación, pluralismo y capacidades de cada actor e integrante de los diversos grupos en los que forma parte.
- Uno de los fines últimos de la educación en todos sus ámbitos y en particular al interior del Movimiento es desarrollar y potenciar la **autonomía** de todos los niños y jóvenes, 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 los niños y jóvenes sean capaces de tomar decisiones responsables en sus acciones, lo que refuerza su autoestima y seguridad, evidenciando testimonialmente, por medio de su comportamiento, actitudes que promueven los valores que ha hecho propio en su vivencia y desarrollo al interior del Movimiento.

## APLICACIÓN EN LA RAMA SCOUT

En los niños y jóvenes existe un vital interés por la apropiación de un territorio, nos referimos con esto a la pertenencia de un grupo informal o formal de amigos, es por eso que para los dirigentes es fundamental comprender que la piedra angular de nuestra rama es la patrulla. Comprendiendo eso entonces nuestro rol es el de acompañar, incentivar y facilitar todos los procesos al interior de esta, para que los niños y jóvenes que la integran para generar el aprendizaje, la autonomía y el óptimo desarrollo personal de cada uno de sus integrantes.



## EL EQUIPO DE UNIDAD

El ideal para el normal funcionamiento del desarrollo del equipo de unidad es de un dirigente por cada patrulla, es decir, que en el óptimo de los casos contaría con un responsable de unidad y tres asistentes de unidad.

El equipo de unidad debe tener una buena cohesión y buenas relaciones entre sí, en el cual los intereses personales se dejan de lado en pos de responder consecuentemente a los intereses planteados por los niños y jóvenes para su desarrollo personal.

Es esencial que en todos los equipos de trabajo exista un líder, idealmente es importante que todos demuestren esa capacidad en algún momento o que el equipo genere oportunidades de liderazgo abierto para con sus integrantes, así como también el poder generar las instancias de evaluación y reflexión continua para la mejora del trabajo.

Dentro de sus funciones se encuentran:

- Asumir con responsabilidad la formación personal de cada integrante
- Generar los espacios necesarios para que cada joven pueda desarrollarse en plenitud
- Participar de todas las actividades propias de la rama.
- Motivar a los scouts en su trabajo de progresión personal
- Mediar en los conflictos que puedan surgir al interior de la patrulla o unidad
- Capacitar a la Alta Patrulla cuando lo requieran
- Crear lazos con instituciones afines para enriquecer el trabajo de unidad.
- Representar los intereses de la unidad en el Consejo de grupo y en las reuniones de rama del distrito o zona.

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

Es importante que la evaluación para el aprendizaje dentro de la unidad esté determinada por un concepto llamado "Levantamiento de Evidencia". Esto implica recoger hechos y conductas concretas realizadas por el muchacho para que en un futuro cercano y en un contexto evaluativo de la progresión el dirigente le muestre al niño lo realizado anteriormente y sea él mismo, el que determine el logro o por lograr de los desafíos planteados. El dirigente actúa como una especie de espejo donde el muchacho se enfrenta a las propias conductas y las enjuicia.



## MARCO SIMBÓLICO

### INTRODUCCIÓN

Marco Simbólico es el elemento del Método que permite la identificación con el Movimiento Scout y que entrega sentido de pertenencia, ya sea a la patrulla, la tropa, el grupo, el distrito, la zona o el país.

### DEFINICIÓN

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. Respecto a 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 Scout recurre con frecuencia a los símbolos. Flor de Lis, saludo con la mano izquierda, 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.

Las ventajas de utilizar un conjunto de símbolos como refuerzo de nuestra metodología son numerosas:

- a. Incentiva la imaginación y desarrolla la sensibilidad, contribuyendo a que la realidad adquiera una dimensión que sin la ayuda del símbolo quizás no tendría, o no se dispondría de la sensibilidad para verla.
- b. Refuerza la pertenencia a una comunidad que se encamina al propósito de que sus miembros sean personas autónomas y comprometidas en la construcción de un mundo mejor, tarea que probablemente no forme parte de las inquietudes de un niño o joven cuando ingresan al Movimiento, pero que se hace explícita a través del símbolo.
- c. Permite a los dirigentes presentar los valores del Movimiento de manera atractiva y ayuda a niños y jóvenes a identificarse con esos valores, ya que para ser vividos éstos requieren el testimonio de otros que han sido capaces de encarnarlos en su vida.
- d. Da un sentido único a las actividades y proyectos de distinta naturaleza que se desarrollan.



Para aproximarse 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 dirigentes no le atribuyen importancia. Cuando hacemos una referencia deslavada, hecha ocasionalmente en celebraciones formales, el símbolo no posee el vigor suficiente para motivar el comportamiento de los niños y jóvenes.

## MARCO SIMBÓLICO EN LA RAMA SCOUT

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

### Lema de la Rama

#### "Siempre listo"

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

### Oración de la Rama

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

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



## Símbolos, Signos y Gestos

- **Flor de Lis**



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

- **Saludo Scout**



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

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

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

- **Apretón de mano izquierda**

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

- **Color**

El color de la Rama Scout es el verde, uno de los colores naturales que el ojo humano puede inmediatamente percibir, se ubica al centro del espectro de colores. Más allá de las características geográficas de determinados lugares, el verde representa a la naturaleza como un todo que nos rodea y que permite la vida.



- **Bandera**

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

- **Himno - "Avanzan las Patrullas"**

I  
 Avanzan las Patrullas,  
 A lo lejos, adelante.  
 Avanzan las Patrullas  
 Al toque del tambor. ¡Adelante!

Coro:  
 Juntos escalemos la montaña altiva,  
 Juntos escalemos el picacho azul.  
 Sólo los halcones sobre nuestras frentes  
 Giran majestuosos en el cielo azul.

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

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

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

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



## Unidad

- **Nombre**

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

- **Bandera**

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

- **Grito**

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

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

### Sugerencia

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

## Patrulla

- **Grito**

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

- **Tally**

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



- **Escudo**

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

- **Himno**

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

- **Rincón**

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

- **Tótem**

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

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

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

- **Banderín**

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

- **Báculo**

Es un palo de coligüe u otra madera delgada, de aproximadamente 170 cm, tallado o adornado con cuerdas u otros elementos (ojala se pueda evitar el uso de pieles naturales), el que lleva en su extremo superior el banderín de patrulla. Debe existir un solo báculo por patrulla y no debe presentar peligro alguno para las personas.



*Con relación al Marco Simbólico de la Unidad y la Patrulla, queremos señalarles que todo lo que aporte al desarrollo de los muchachos debe ser considerado como parte de estos, ya que el valor educativo que se refleje en dichos elementos nos dará como resultado el Marco Simbólico deseado*

### Modelo de Vida de la Rama Scout

Jorge, nace hacia el año 275 años D.C. Fue soldado en las filas del Emperador Romano, Diocleciano y llego a ocupar un alto puesto militar. En el transcurso de su carrera, viajo por todo el Imperio Romano incluso Gran Bretaña.

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

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

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

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

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

El pueblo ofreció enviarle cada día a uno de sus hijos si quería dejarles y planearon sortear grupos de ellos para ver a quien correspondía ir. Cuando se sorteo el primer lote, la hija de él fue seleccionada para el sacrificio. Esta fue llevada hasta la cueva del dragón y abandonada para que fuera devorada. Cuando ella esperaba verlo, oyó que se aproximaba un caballo y



montado en el apareció un caballero cubierto con su armadura, llevando una cruz roja en su escudo.

Era Jorge quien al ver aproximarse al dragón hizo la señal de la cruz y lo atacó, hiriéndole en la cabeza con su lanza. Entonces subió a la princesa a su caballo y regreso con ella y el dragón a la ciudad. Cuando el pueblo se reunió para ver lo que había ocurrido, Jorge sacó su espada y cortó la cabeza del dragón.

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

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

Baden Powell eligió a Jorge como patrono de los scouts de todo el mundo y dijo:

*... "San Jorge fue el prototipo de lo que debiera ser un scout".*

Esto quiere decir que, cuando Jorge se enfrentó ante una dificultad o peligro, por grande que pareciese, incluso en forma de dragón, no lo evitó ni temió, sino que fue hacia él con toda energía. Aunque inadecuadamente armado, provisto solamente de una lanza cargó contra el dragón, hizo lo que de él dependía y tuvo éxito al vencer una dificultad que nadie se atrevía a atacar.

Esa es exactamente la manera en que los scouts deben enfrentarse a una dificultad o peligro, por grande o temible que parezca o por mal equipado que pueda encontrarse.

La figura de Jorge puede ser para algunos, asociada al mundo religioso y por lo tanto asignarle la condición de "santo", sin embargo lo importante es comprender que los hechos acontecidos en la vida de Jorge lo hacen terrenal y por lo tanto considerado un ejemplo posible a seguir no importando la condición religiosa que se le asigne. En base a lo anterior, sería una consecuencia esperable que para los muchachos de la unidad, Jorge se convierta en una representación palpable de los valores de un caballero de manera plural.

## Uniforme

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

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

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



## Indumentaria

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

## Sobre el Pañolín o Pañoleta

El pañolín es un trozo de género triangular, generalmente con cintas de colores específicos para cada Grupo en sus orillas o lados más cortos, que lo identifica y diferencia de otros Grupos. El pañolín es uno de los elementos más característicos y representativos del uniforme scout, y por lo tanto es obligatorio su uso para todos los miembros de la Unidad. El uso del pañolín no depende de la realización de la Promesa. Es simplemente un símbolo que permite distinguir el Grupo al que pertenece un muchacho.

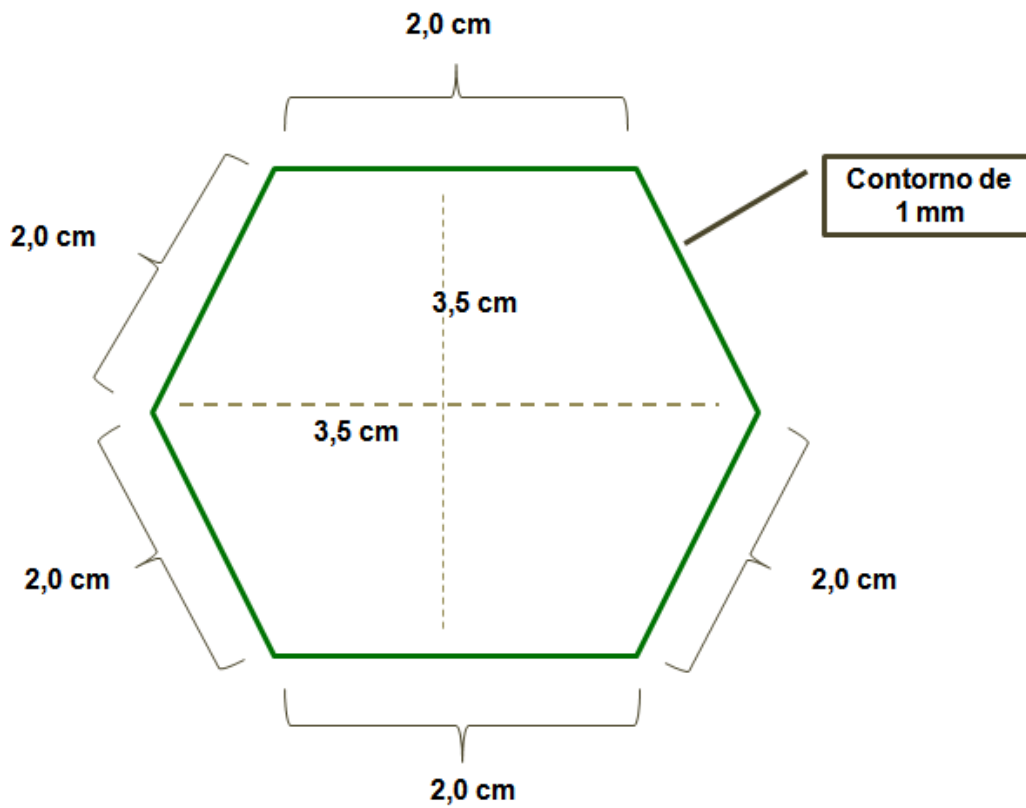
Existen también los pañolines de juego, pero estos sólo son utilizados para diferenciar las Patrullas en determinados juegos o actividades. **No constituyen parte del uniforme de los scouts.**

## Insignias comunes para scouts y dirigentes

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

## Insignias y distintivos para scouts

- Insignia de Progresión: se coloca a 2 cm bajo la costura del hombro izquierdo.
- Insignia de Promesa: se ubica al centro del bolsillo derecho de la camisa. Su diseño contiene la flor de lis, símbolo mundial de los scouts.
- Insignias de Especialidad: se colocan a 2 cm bajo la insignia de progresión. La propuesta incluye el hecho de que el diseño de las insignias se vaya alimentando caso a caso, a partir de la iniciativa de los muchachos..



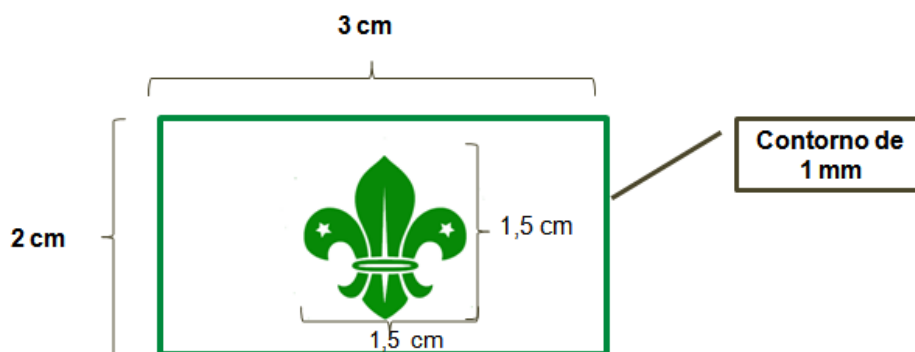


- Cintas de Patrulla: distinguen a los scouts que pertenecen a una misma patrulla. Consiste en dos cintas de 10 cm de largo, una de cada color de la patrulla, dobladas y tomadas por una argolla o costura que permite colocarla en el hombro izquierdo de la camisa.
- Insignia de Patrulla: si una patrulla lo desea, sus integrantes pueden confeccionarse una insignia de patrulla, la que se ubica a 1 cm bajo la insignia de Grupo.
- Insignia de conservación: se obtiene al realizar una actividad de conservación de la naturaleza y cuidado del medio ambiente. Se coloca a 1 cm bajo las insignias de especialidades.



### Distintivos de cargo:

- El Sub guía de Patrulla lleva una cinta verde de 10 cm de largo por 1,5 cm de ancho, colocada verticalmente sobre el bolsillo izquierdo de la camisa, al lado derecho de la insignia Institucional.
- El Guía de Patrulla lleva dos cintas verdes de 10 cm de largo por 1,5 cm de ancho sobre el bolsillo izquierdo de la camisa, en sentido vertical, una a cada lado de la insignia Institucional.
- El Guía de Guías lleva tres cintas verdes de 10 cm de largo por 1,5 cm de ancho sobre el bolsillo izquierdo de la camisa, una a cada lado y la tercera al centro con la insignia Institucional sobrepuesta.
- El Presidente de la Corte de Honor lleva la insignia en la solapa del bolsillo izquierdo de la camisa, en lado izquierdo de este. La insignia posee una flor de lis verde en un fondo blanco rodeada de un ribete de color verde. Una vez dejado el cargo el scout deberá sacarse la insignia. Las medidas de la insignia es 2 cm de ancho y 3 cm de largo. La medida de la Flor de lis de su interior es de 1,5 x 1,5 cm.





- La Progresión está simbolizada por cuatro insignias que son: **Cernícalo**, **Halcón**, **Águila** y **Cóndor**. Cada una de estas insignias simboliza la etapa de progresión que están viviendo los muchachos, específicamente los rangos de edad. Estas insignias están compuestas por el color de la rama, una flor de lis, el nombre del ave y la cabeza de la misma. La progresión se ve simbolizada en estas insignias con la relación que existe entre la cumbre y el ave donde Cernícalo vuela a baja altura y el Cóndor a gran altura. Una vez cumplida la etapa el muchacho se desprende de su insignia y coloca la de la etapa siguiente en el mismo lugar (Brazo Izquierdo a dos dedos de distancia por debajo de la costura).



En consecuencia, estas insignias deben entregarse al scout al comenzar a vivir la etapa respectiva y una a la vez, ya que la insignia no constituye un premio a una etapa cumplida, sino que es un símbolo externo que indica el momento que el muchacho está viviendo.



## Consideraciones generales

- Los dirigentes de tropa **no deben** llevar en su uniforme insignias o distintivos propios de los scouts o de otras ramas.
- La utilización correcta del uniforme es responsabilidad de los miembros activos y colaboradores a cargo de las actividades de los jóvenes. Por lo tanto, son ellos quienes deben **dar el ejemplo en su uso**.
- Cualquier otro distintivo o elemento adicional en el uniforme no dispuesto en estas normas, no es reglamentario y **su uso no debe ser permitido** por los responsables de las actividades.

Cabe señalar que existen chalecos, poleras, polerones, parcas y gorros que se ofrecen y que no han sido consideradas como parte del uniforme por razones de costo. Entendiendo que el adecuado uso del uniforme es obligatorio, estas prendas no lo son.

El resto de la información sobre el uniforme de nuestra Asociación puede consultarse en las Normas Complementarias relativas al tema, en la que se define con mayor precisión su composición y uso.

## Celebraciones

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

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

Esta actividad de expresión no debe sobrepasar los 90 minutos.