

PROGRAMA DE JÓVENES

PIONEROS Y PIONERAS

Los jóvenes de 14 a 16 años

El Método Scout en la rama Pioneros y Pioneras

Marco simbólico en la rama Pioneros y Pioneras

Equipos El sistema de equipos

Ley y Promesa

Las actividades educativas

La progresión personal

El ciclo de programa

El equipo de educadores de la Rama Pioneros y Pioneras



Somos un Movimiento de jóvenes, niños y adultos, comprometidos libre y voluntariamente con la transformación de nosotros mismos y de nuestra sociedad mediante la acción educativa.

Nuestra misión solo puede concebirse en el marco de una organización que hace honor a su nombre, que en constante movimiento revisa permanentemente la forma en que sus ideales se concretan a través de sus prácticas.

Somos una institución que no tiene miedo al cambio, sino que lo entiende como una necesidad inherente al crecimiento y que, al mismo tiempo, busca confirmar su identidad por medio de las constantes que orientan su historia, siendo fiel al pensamiento educativo del fundador del Movimiento Scout, Robert Baden-Powell, a principios del siglo XX, para lanzarse de lleno al scoutismo de siglo XXI.

Es con ese espíritu que, como Movimiento, optamos por recorrer un camino de manera colectiva, construyendo nuestro programa educativo con el aporte de educadores, rovers y pioneros.

Apostamos por una propuesta que nos haga mirar el mundo que nos rodea, a nosotros mismos y a los distintos desafíos que nos presenta la realidad más cotidiana. Es a partir de esa mirada que optamos por revisar nuestra propuesta educativa, en busca de las mejores formas de acercarnos a ese mundo que soñamos alcanzar.



Marcelo Sejas
Presidente MSU 2011-2013



Marcos Michelini
Presidente MSU 2014-2016

Agradecimientos:

*A la Oficina Scout Mundial, Región Interamericana, especialmente a su director Raúl Sánchez Vaca, que facilitó y alentó este proyecto como si fuera propio.
A Mensajeros de la Paz que financió gran parte del proceso.
Al lic. Jorge Fernández, que nos ayudó a organizar el camino.*

Programa de Jóvenes Pioneros y Pioneras

INDICE

Capítulo 1 Los jóvenes de 14 a 16 años

Página 1

Capítulo 2 El Método Scout en la rama Pioneros y Pioneras

Página 11

Capítulo 3 Marco simbólico en la rama Pioneros y Pioneras

Página 18

Capítulo 4 Equipos El sistema de equipos

Página 25

Capítulo 5 Ley y Promesa

Página 38

Capítulo 6 Las actividades educativas

Página 44

Capítulo 7 La progresión personal

Página 69

Capítulo 8 El ciclo de programa

Página 86

Capítulo 9 El equipo de educadores de la Rama Pioneros y Pioneras

Página 100

Capítulo 1

Los jóvenes de 14 a 16 años

La adolescencia, esa etapa de la vida que comienza antes y termina después...

Las fronteras que delimitan la adolescencia son muy imprecisas y difusas. La noción misma de adolescencia es ambigua, fácilmente confundida con otras etapas, como la pubertad o la juventud. Se trata de un fenómeno que es efectivamente biológico y mental, pero que a la vez es cultural y social.

Desde el punto de vista de la corporalidad, podemos decir que los cambios biológicos de la pubertad, debidos principalmente a las hormonas sexuales, se inician en los jóvenes entre los 10 y los 12 años y en los jóvenes entre los 11 y los 13 años, aunque estos cambios no se dan en igual forma y al mismo tiempo para todos, ya que la maduración biológica suele ser diversa y despereja.

Pero la adolescencia no es la pubertad, esta es solo uno de sus componentes. Simplificando podemos decir que la pubertad es la parte biológica de la adolescencia y no siempre es su comienzo. En la actualidad los fenómenos culturales (formas de vestir, gustos musicales, formas del lenguaje) y no los de la pubertad marcan la entrada a la adolescencia, de forma cada vez más temprana, entre los 9 y los 11 años, aproximadamente.

Si marcamos el final de la adolescencia como el momento en el que el joven asume roles adultos, tales como la formación de una pareja estable, la definición de la vocación, la autonomía económica mediante un trabajo estable, debemos considerar que termina después de lo que sucedía en décadas anteriores, debido a varios factores, algunos de ellos relacionados con la prolongación de la educación formal, las dificultades para el ingreso al mundo del trabajo, etcétera.

La adolescencia: mucho más que una etapa de transición...

Muchas de las definiciones de adolescencia hacen énfasis en una etapa de tránsito entre la infancia y la etapa adulta. Un período de paso, de transición, que puede durar más o menos dependiendo de la cultura. Pero la adolescencia es una etapa de la vida que tiene sus propias características y que se diferencia claramente de la niñez y la adultez. No debe ser considerada solo como "un paso a". Los jóvenes son el presente y no "ex niños" o "futuros adultos".

La adolescencia es mucho más que una etapa de paso, una preparación para el mundo adulto: *"Así, la idea de la transición podría sustituirse por la de transmisión: la adolescencia es un momento en que la sociedad transmite al individuo un sistema de prácticas, creencias y valores, pero es al mismo tiempo el momento en que la persona rechaza o asume esas prácticas, creencias y valores. En la adolescencia, el individuo comienza a asumir su independencia y autonomía frente al medio social. Constituye su principal experiencia con la dimensión colectiva de la vida y, por eso, los adolescentes necesitan ser reconocidos como un recurso vital para sus familias, para*

su comunidad y para la sociedad en general". *Herramientas para la participación adolescente*. UNICEF Uruguay.

La adolescencia no debe ser sinónimo de etapa conflictiva...

Durante mucho tiempo se concibió a la adolescencia como sinónimo de etapa turbulenta, conflictiva y casi patológica. No hay por qué considerar a los jóvenes como individuos que "adolecen de". Es necesario dejar de mirarlos como sujetos de carencia; por el contrario, la adolescencia es una etapa de fuerte crecimiento y desarrollo personal.

"Cada vez que alguna consultora se dedica a los adolescentes es para abundar en problemas como los señalados más arriba (consumo de drogas y alcohol, embarazos tempranos, etcétera). Nunca se hacen mediciones sobre cuántos adolescentes están enamorados, cuántos ayudan a sus padres trabajando, cuántos son leales con sus amigos, cuántos estudian, trabajan y, además, se ríen de pavadas, como corresponde, generando las endorfinas del caso...". "No descorazonar al adolescente". Miguel Espeche. La Nación, 3 de noviembre de 2010.

"Seguir concibiendo la adolescencia como sinónimo de problema responde a una visión obsoleta y discriminatoria, para no decir simplista y gravemente estigmatizadora. Cuando se respetan y canalizan positivamente el potencial, la creatividad y las inquietudes propios de la adolescencia, se generan nuevas perspectivas hacia modelos sociales más justos e igualitarios. La manera como los adolescentes enfrenten sus propios desafíos de crecimiento, así como los parámetros de pensamiento y comportamiento que adquieran, incidirán en su presente y moldearán su futuro como adultos. Centrarse en la adolescencia es esencial, entonces, para el progreso social y económico y para el fomento de sociedades democráticas". Herramientas para la participación adolescente. UNICEF Uruguay.

Una forma distinta de ver a los adolescentes:

En este capítulo nos proponemos dejar atrás la mirada de los adolescentes que hace énfasis en sus problemas y no en el potencial que tienen como personas plenas. La invitación es pasar a mirarlos desde una perspectiva del desarrollo, descartando la perspectiva del problema.

Perspectiva del problema	Perspectiva del desarrollo
Aborda la adolescencia exclusivamente desde la problemática (por ejemplo: embarazo adolescente, abuso de drogas o alcohol, violencia, suicidio).	Promueve el desarrollo integral y la participación adolescente.
Se centra en la conducta de riesgo – que pone en peligro la vida– como una enfermedad que demanda tratamiento (atención y prevención).	Desarrolla las aptitudes personales y da cabida a las contribuciones de los adolescentes.
Ignora los atributos positivos y fortalezas de los adolescentes, impidiendo su desarrollo.	Tiene en cuenta la diversidad de conductas y la heterogeneidad adolescente.
	Apuesta por los factores de desarrollo positivo mientras se van reduciendo los factores de riesgo (aquellos que inciden en la vulnerabilidad de los adolescentes).

Muchas adolescencias...

Es importante señalar que más allá de algunos rasgos en común que puedan estar dados por aspectos como la biología, existen muchas adolescencias o formas de vivir esta etapa de la vida, que están condicionadas y caracterizadas por factores sociales, económicos y culturales. Es esencial para nuestra tarea educativa contextualizar a la adolescencia y a los adolescentes en un marco sociocultural y económico, situarlos en un aquí y ahora y evitar las generalizaciones, que muchas veces, más que ayudarnos, perjudican nuestra tarea como educadores de tiempo libre.

En este sentido el Movimiento Scout del Uruguay (MSU) produjo un documento llamado Marco Social que te recomendamos leer. Además, puedes acceder a información periódicamente actualizada en [#juventud](#).

En la adolescencia se distinguen tres etapas

Estas son la adolescencia inicial –que va de los 10 u 11 a los 14 o 15 años–, la adolescencia media –de los 14 o 15 a los 17 o 18 años– y la adolescencia final o tardía –entre los 17 o 18 y los 25 años aproximadamente–. Es necesario destacar que en lo concreto cada persona aporta una complejidad única, por lo que todos estos rangos de edad son aproximados.

A los efectos de referirnos a la rama Pioneros y Pioneras, vamos a hacer foco en la adolescencia media, es decir, a la etapa que va entre los 14 o 15 y los 17 o 18 años.


La etapa de la búsqueda de la identidad personal...

En esta etapa la tarea principal del adolescente tiene que ver con la búsqueda de la identidad. Si bien la formación de la identidad es un proceso que abarca toda la vida, adquiere especial importancia en la adolescencia.

Este proceso de búsqueda de su lugar singular en el mundo es fuente de ansiedad y preocupación para el adolescente. No es para menos, ya que debe responderse preguntas tales como: ¿quién soy?, ¿cómo soy en realidad?, ¿quién deseo ser?

Para responder estas preguntas el adolescente debe tener la oportunidad de explorar múltiples “yo posibles”, o sea, diferentes modos de ser, de actuar, de vincularse. En la medida en que tiene la oportunidad de experimentar, va logrando una coherencia en términos de roles, actitudes, creencias y valores, que puede sostener más allá de las circunstancias ante los demás. Es una identidad más estable, coherente y continua, que integra los valores de su familia y su comunidad con lo nuevo que introduce el cambio generacional.

En el proceso de logro de la identidad nos encontramos con cuatro caminos posibles:

 **Difusión:** El adolescente no está seguro de los roles a adoptar y manifiesta apatía hacia los valores y roles que le propone el mundo adulto. Tiene dificultades para comprometerse con las demandas habituales que se le hacen, tales como estudio, vínculos, trabajo. No puede pensar en el futuro y pareciera que todo le da lo mismo. Es una etapa que aparece en casi todos los jóvenes y que si se extiende mucho en el tiempo puede provocar sentimientos depresivos.

➔ **Identidad prematura:** El adolescente se ve forzado a adoptar roles adultos, sin darse la posibilidad de explorar alternativas. Suele darse en jóvenes obligados por circunstancias económicas o sociales a abandonar el estudio para asumir tempranas responsabilidades en el mundo del trabajo. En general, los roles y valores que adopta son los tradicionales de los adultos.

➔ **Identidad negativa:** El adolescente siente que los roles y valores que le ofrece el mundo adulto son inalcanzables, inadecuados o no le interesan. Se expresa por medio de una conducta hostil o desdeñosa hacia los roles que se presentan deseables o adecuados en la familia y en la comunidad, y actúa de manera reactiva y desafiante, comportándose del modo opuesto a lo que se espera de él.

➔ **Moratoria:** Es una especie de período de tolerancia, un tiempo concedido por los adultos al adolescente, quien no está en condiciones de afrontar los compromisos de un mundo adulto cada vez más complejo. Esto disminuye la presión para tomar decisiones definitivas, ya que el adolescente siente que tiene tiempo de ensayo y error para explorar y experimentar identidades y roles.

Existen además cuatro escenarios en los que se desarrolla la identidad

En el documento “Psicología del desarrollo”, producido por el MSU, podemos ver que la identidad se desarrolla en cuatro escenarios: de género, religiosa, étnica y vocacional.

➔ **Identidad de género:** Se refiere a las características culturales y sociales consideradas apropiadas para hombres y mujeres. Antes se suponía que si bien los adolescentes podían manifestar confusión de identidad sexual, se apegarían más adelante a los roles tradicionales masculino (proveedor, fuerte, competitivo, vinculado al mundo exterior al hogar, etcétera) y femenino (esposa, madre, débil, sensible, vinculada al interior del hogar y a la crianza de los hijos). Los cambios culturales muestran que hoy en día los jóvenes se preparan de un modo diverso y exploran múltiples caminos para construir una identidad de género. Esta (autodefinición como masculino y femenino) conduce a un rol de género (patrones de comportamiento típicos para el sexo que adopta la persona) y a una orientación sexual (deseo erótico afectivo hacia otras personas de diferente sexo, de su propio sexo o ambas). En general estos tres aspectos coinciden en la autodefinición, pero no siempre corresponden o están determinados por el sexo biológico, y las determinaciones culturales juegan un papel muy importante en cómo se interrelacionan.

➔ **Identidad religiosa:** Implica el compromiso con una religión, que incluye prácticas y valores. La creencia afecta su vida cotidiana y propone estilos de vida. Aun la decisión de ser ateo constituye un modo de identidad religiosa. La búsqueda de una identidad religiosa implica la búsqueda espiritual de un sentido y una finalidad para la vida, por lo que se convierte en una fuente de interrogantes acerca de este sentido.

➔ **Identidad étnica:** Responde a la pregunta por el origen: ¿de dónde vengo?, ¿de dónde proviene mi cultura, mis valores, mis creencias?, ¿a dónde pertenezco? Afecta los valores y las actitudes sociales y políticas. Está cargada con la historia familiar y se vincula al contexto. Es dinámica y depende de la concentración de otros individuos de la misma descendencia así como de la reacción del contexto en términos de aceptación o rechazo.

➔ **Identidad vocacional:** Se refiere al compromiso con un proyecto ocupacional que la persona sienta como satisfactorio. Al igual que la identidad religiosa, aporta un sentido para la vida. Una elección vocacional exitosa implica en términos de empleo la realización de una tarea que resulta estimulante, por medio de la cual el sujeto logra objetivos para su vida que evalúa positivamente, satisface necesidades, se independiza y le permite proyectarse a futuro. La identidad vocacional constituye la puerta de entrada al mundo adulto y por esta y otras razones constituye una búsqueda fundamental y un motivo de angustia, especialmente para los adolescentes mayores.

La autoestima en el proceso de formación de la identidad...

En el proceso de la conformación de la identidad la autoestima tiene un rol fundamental. Esta es la idea que una persona tiene de su valor personal y el respeto que siente por sí misma. Un elevado grado de autoestima contribuye favorablemente a la salud integral y proporciona al individuo mayor independencia, lo que deriva en libertad para elegir y madurar en la toma de decisiones.

Los adolescentes tienen una gran necesidad de reconocimiento por parte de los demás, necesitan ser aceptados especialmente por las personas que son significativas en sus vidas. El reconocimiento y la aceptación les aseguran un concepto positivo de sí mismos, lo que ayudará a construir una autoestima sana que les permitirá pensarse sin las montañas rusas emocionales de sentir que en ocasiones son omnipotentes y en otras incapaces de hacer nada.

Las tareas de desarrollo de la adolescencia...

Se refiere a una serie de desafíos a los que se enfrentan las personas en una determinada etapa de la vida. La superación de estos desafíos sirve para acceder a la siguiente etapa de desarrollo sobre bases sólidas.

Las tareas de desarrollo no se enfrentan en un orden o secuencia determinada, aunque algunas son esenciales para el logro de otras. Por ejemplo, el pensamiento abstracto es esencial para la formación del pensamiento moral.

Las tareas tampoco se resuelven todas de una vez, se trata de una evolución que es gradual, en la que suele haber pausas y hasta regresiones.

Seguramente se pueden encontrar listas de tareas de desarrollo de la adolescencia organizadas de distintas maneras y con diferentes redacciones. Lo esencial es que como educadores conozcamos el concepto, reconozcamos algunas características de estas tareas en los jóvenes y nos propongamos estrategias educativas que los ayuden a superar estos desafíos exitosamente.

Diez tareas de desarrollo en la adolescencia:

➔ **Acostumbrarse a cuerpos y sentimientos en proceso de maduración sexual.**

Es una etapa de fuerte crecimiento físico que va acompañado del desarrollo sexual, tanto en los caracteres sexuales primarios como los secundarios.

Mientras que en la infancia el ritmo pausado de los cambios físicos le permitía al niño y niña integrar estos cambios a su esquema corporal, en la adolescencia la velocidad

de los cambios hace muy difícil que el joven pueda integrarlos manteniendo una sensación de estabilidad y familiaridad consigo mismo. El esquema corporal es una representación del cuerpo, una idea que tenemos sobre él y sus diferentes partes y sobre los movimientos que podemos hacer; es una imagen mental que tenemos de nuestro cuerpo con relación al medio, estando en situación estática o dinámica.

La imagen corporal en los adolescentes solo se logra en la continua comparación y contraste con los otros. Por eso el adolescente se compara continuamente con sus pares.

La preocupación por la apariencia física pasa a primer plano. La ansiedad por el atractivo, la preocupación por el rol sexual y la necesidad de reconocimiento y aceptación son características en esta etapa de búsqueda de la identidad.

Producto del crecimiento, muchas veces se los observa cansados o desganados, aunque en otros momentos se lanzan a la actividad física, haciendo alardes de su condición física.

Los adolescentes deben aprender a manejar los cambios biológicos y los sentimientos sexuales que los acompañan, establecer una identidad de género y practicar conductas saludables.

Desarrollar y aplicar habilidades de pensamiento formal.

A medida que los adolescentes van creciendo, maduran sus estructuras neurológicas. Estas se desarrollan mucho más lento que los cambios físicos. Pero esta maduración no ocurre sola, juegan un papel decisivo el medio ambiente social, las personas con las que se relacionan, la vida escolar y las oportunidades de experimentar.

En esta etapa los jóvenes desarrollan la capacidad del pensamiento abstracto, es decir, pueden pensar no solo sobre los objetos concretos y presentes sino también sobre conceptos abstractos como la libertad, la justicia, la paz, el ser. Esto les permite formular hipótesis, planificar el futuro, elaborar teorías, etcétera.

Estas nuevas destrezas intelectuales les posibilitan tener una mirada analítica sobre sí mismos y sobre el mundo, pueden evaluar con mayor claridad aquello de que son capaces, ya sea en términos de estudio, profesión, ocupación, empleo. Esto es muy importante, pues la identidad vocacional tiene una fuerte incidencia en el logro de una identidad personal.

Desarrollar y aplicar un nivel de perspectiva más complejo.

Se adquieren nuevas habilidades para comprender las relaciones humanas. Los jóvenes necesitan aprender "a ponerse en el lugar del otro", lo que implica aprender a tener en cuenta su propia perspectiva y la de los demás. Esta nueva capacidad la usarán para resolver conflictos y problemas en las relaciones.

El comportamiento egocéntrico de los jóvenes está basado en la creencia de que los pensamientos de los demás están centrados en ellos, tal como ellos se preocupan por sí mismos. Por eso prestan atención excesiva a las reacciones de los demás y están deseosos de ganarse su atención y aprobación. El adolescente va superando este

egocentrismo a medida que se da cuenta de que los demás tienen sus propias preocupaciones.

➔ **Desarrollar y aplicar nuevas habilidades de adaptación en áreas tales como la toma de decisiones, la solución de problemas y la resolución de conflictos.**

En relación a todos estos cambios notables los adolescentes adquieren nuevas habilidades para: pensar y planificar el futuro; utilizar estrategias más sofisticadas en la toma de decisiones, solución de problemas y resolución de conflictos; moderar los riesgos que toman; y alcanzar sus metas en lugar de ponerlas en peligro.

➔ **Identificar patrones morales, valores y sistemas de creencias significativos.**

A medida que avanza la adolescencia, y con el desarrollo del pensamiento formal, el joven accede al concepto de valores universales, es decir, la justicia, la libertad, la igualdad, la dignidad. En esta etapa los principios morales se relacionan más con un "ideal social" que con una realidad social.

Estos valores se forman de manera cada vez más autónoma y menos dependiente de su familia. El adolescente busca formar sus propias opiniones y valores, sin aceptar automáticamente los de sus padres. Comienza a cuestionar las ideas, valores y creencias familiares como una forma de comenzar a construir sus propias ideas, valores y creencias que orienten su forma de ser y actuar y que conformen parte de su identidad.

Desde el punto de vista de la dimensión espiritual, el joven comienza un largo proceso que lo lleva desde una fe heredada o recibida, típica de los niños, a la fe personal, íntima y, en el mejor de los casos, coherente con los actos.

El grupo de pares también influye en esta dimensión de la personalidad, ya que los jóvenes modelan sus creencias a partir de sus relaciones interpersonales con otros individuos y su propio entorno.

Deben encontrar un equilibrio entre sus creencias y las de las otras personas, que pueden ser muy diversas. Por esto decimos que se trata de una fe "convencional", pues en el proceso de moldear su fe tienen gran importancia la influencia y actitudes de las personas con quienes se relacionan en un momento determinado. Los adolescentes suelen adoptar creencias, valores y estilos de vida personales que les permiten mantener relaciones de conformidad con otras personas cercanas a ellos.

➔ **Comprender y expresar experiencias emocionales más complejas.**

Progresivamente adquieren la habilidad de identificar y comunicar emociones más complejas, comprender las de los demás y pensar en las emociones en forma abstracta.

Tienen especial interés en el descubrimiento de su interioridad. Por tal motivo aumenta su capacidad de introspección, que es la observación interior que hacen de sus actos o estados de ánimo.

➔ Formar amistades íntimas de apoyo mutuo.

Los jóvenes suelen desarrollar amistades que tienen un papel mucho más importante que en la infancia. Forman núcleos de amigos íntimos que se apoyan mutuamente, comparten sus sentimientos, exploran costumbres sociales y normas externas a las de sus familias.

Tienden a pasar de amistades basadas en compartir actividades e intereses a otras fundadas en compartir ideas y sentimientos, con el consiguiente desarrollo de la confianza y entendimiento mutuos. Por esto el grupo de amigos en este período suele ser más reducido y basado en un *contrato afectivo*.

Son especialmente sensibles a las opiniones y expectativas de las personas con las que se identifican, por eso las opiniones del grupo de amigos son muy significativas.

➔ Establecer aspectos claves de la identidad personal.

Como ya afirmamos, si bien la formación de la identidad es un proceso que dura toda la vida, los aspectos cruciales de la identidad se definen durante la adolescencia. Entre otras cosas, esto incluye el desarrollo de una identidad que refleja un sentido de individualidad y, a la vez, la relación con personas y grupos valorados, el desarrollo de una identidad positiva con respecto al género, los atributos físicos, la sexualidad, y también de una sensibilidad hacia los distintos grupos, etnias y niveles socioeconómicos que conforman una sociedad.

➔ Hacer frente a las demandas que implican funciones y responsabilidades en maduración creciente.

Gradualmente asumen los roles que se espera de ellos en la vida adulta, necesitan adquirir competencias y manejar las múltiples demandas que les permitirán moverse en el mercado laboral, así como satisfacer las expectativas en cuanto a su compromiso con la familia, la comunidad y la ciudadanía.

Un interesante texto para reflexionar sobre aquellas cosas que la sociedad demanda a los jóvenes: *“La sociedad les reclama a los jóvenes lo que no les ha dado. O acaso, ¿se promueven espacios en los cuales ellos puedan manifestarse?, ¿se estimulan prácticas de ciudadanía ejercidas desde la infancia?, ¿quién los ha introducido en el mundo de la participación: la familia hostigada por el entorno pauperizado en economía y valores; la escuela cada vez más pobre en recursos simbólicos y reales; la televisión cada vez más monopolizada, generalmente ciega, sorda y muda a la problemática y la participación de niños y jóvenes? ¿O internet, a la que diversos autores exhiben como espejo de una juventud cada vez más desmovilizada (aunque parezca más conectada)? ¿Dónde y cómo se forman los ciudadanos del siglo XXI?”. Tatuados por los medios. Dilemas de la educación en la era digital.* Silvia Bacher.

➔ Resignificar las relaciones con los adultos que ejercen el rol de padres o tutores.

Si bien el adolescente suele aumentar la capacidad de crítica frente a los padres, madres y tutores, esta es una reacción necesaria de la afirmación de su propia individualidad. Para marcar la diferencia con sus padres tiende a hablar, vestirse y opinar muy diferente a ellos, adoptando cada vez más el punto de vista, gustos y formas de actuar de su grupo de pares.

Pero, a su vez, el proceso de construcción de la identidad necesita de adultos que se hagan presentes en la vida de los jóvenes de forma cercana y significativa, constituyéndose en testimonios y modelos de formas de ser, estar y convivir con los demás.

En el documento *Herramientas para la participación adolescente* producido por UNICEF Uruguay, citado varias veces en este capítulo, se cuestiona la idea de que los adolescentes necesitan de una ruptura con los adultos que los lleve a apartarse y formar grupos con sus pares: *“La práctica parece demostrar que, si bien hay una reestructuración de su identidad y niveles de ruptura con lo viejo, los adolescentes necesitan relacionarse con los adultos y muchas veces se sienten frustrados al no poder entablar esa relación. Pero esta demanda pide un tipo de presencia con ciertas características: que se diferencie claramente del control, de la dureza y de la rigidez en el vínculo, de la mala onda y de la distancia afectiva”*.

El autoritarismo y el control excesivos o la sobreprotección pueden llevar al adolescente a una situación de sumisión infantil en la que se obedece a toda ley y a toda autoridad sin discusión; o bien a una rebelión y rechazo a toda ley, llevándolo a comportamientos desafiantes y conductas de riesgo. Por otro lado, una conducta demasiado permisiva no aportará los límites necesarios que le permitirán estructurarse.

Podríamos describir las relaciones con la familia como una tensión entre el deseo de independizarse de los padres, por un lado, y darse cuenta de que aún dependen de ellos, por otro. La resolución de esta tensión de manera positiva es una tarea conjunta de adultos y adolescentes, quienes deben acordar un equilibrio entre la autonomía y una conexión continua, enfatizando una u otra según los antecedentes de cada familia y sus tradiciones culturales.

Para saber más sobre las características, problemáticas, intereses y necesidades de los jóvenes de este grupo de edad en general, puedes recurrir a [#juventud](#).

Conocer a los jóvenes en general, pero también a cada uno en particular

Si conocer a los jóvenes en general es el primer paso, el siguiente es conocer individualmente a cada joven de nuestra Unidad.

Cada joven es una persona única e irrepetible. Es necesario dedicar un tiempo a cada uno, conocer su ambiente, compartir vivencias, ser testigo de sus reacciones, comprender sus miedos y frustraciones, escuchar su corazón y descifrar sus sueños.

Esta es una de las principales tareas del educador o educadora scout. El éxito de esta tarea dependerá de la calidad de las relaciones que establezcas con cada uno de los jóvenes. Debe ser una relación basada en el diálogo, el respeto, el interés y la consideración.

No se puede aplicar el Método Scout adecuadamente si no conoces en profundidad a cada uno de los jóvenes que participan en las actividades de la Unidad. Esta es la primera condición para establecer un vínculo personal, proponer actividades atractivas y evaluar la progresión personal.

Los adolescentes de la Unidad Pionera en la que educas...

¿A qué vienen los jóvenes? ¿Por qué se quedan? ¿Por qué abandonan?

¿Quiénes son esos jóvenes?

¿Qué desean? ¿Cuáles son sus intereses y necesidades?

¿Qué hacen?

¿Cuáles son sus actividades más allá de la escuela?

¿Dónde viven? ¿Cómo es su medio? (Barrio, ciudad, familia).

Te invitamos a que hagas una descripción de los jóvenes que integran la Unidad Pionera en la que educas, en cada una de las áreas de desarrollo.

Área de desarrollo	Características de los jóvenes en mi Unidad Pionera
Corporalidad	
Creatividad	
Carácter	
Afectividad	
Sociabilidad	
Espiritualidad	

Como consecuencia de sus características, ¿cuáles son los principales intereses y necesidades de los jóvenes de tu Unidad Pionera?

¿Dónde viven? ¿Cómo es el ámbito en el que se desenvuelven?

Es importante que también sepas que conocer a cada uno de los jóvenes de tu Unidad no es solo un esfuerzo intelectual sino también y, sobre todo, un acto de amor. Nadie puede educar si no lo mueve el amor por el otro.

Capítulo 2

El Método Scout en la rama Pioneros y Pioneras

Conocer a los jóvenes y el ambiente en el que se desenvuelven son los dos puntos de partida para aplicar la propuesta educativa del Movimiento Scout. Por eso, en el capítulo anterior te presentamos algunas características generales de los jóvenes entre 14 y 16 años, aproximadamente.

Pero, a partir de conocerlos, de conocer también su contexto social y tener en claro sus necesidades e intereses, ¿qué método emplear?

El Método Scout...

El Método Scout es un sistema de autoeducación progresiva, complementario a la familia y a la escuela, basado en la interacción de varios elementos, entre los que podemos destacar:

- La adhesión voluntaria a una Ley y una Promesa.
- El aprendizaje por la acción o aprender haciendo (aprendizaje por el servicio, aprendizaje por el juego).
- Marco simbólico.
- Sistema de equipos.
- Vida en naturaleza.
- La presencia estimulante y no interfiriente del adulto.
- Sistema progresivo de actividades y objetivos.

Si bien en la Constitución Mundial de la Organización Mundial del Movimiento Scout (OMMS) y en el documento de presentación del Proyecto Educativo del MSU se hace una enumeración más restrictiva de los elementos del Método Scout, a los efectos didácticos y siguiendo las últimas tendencias mundiales en el programa de jóvenes, hemos optado por una definición más amplia de estos.

Creemos que esta definición ampliada de los elementos que componen el Método Scout nos facilitará su análisis y comprensión en el momento de su aplicación.

Los elementos del Método Scout son inseparables y deben aplicarse todos...

Si bien cada uno de estos elementos existen de manera individual y pueden encontrarse en otras propuestas educativas –por ejemplo: el aprendizaje por medio del juego o la vida en naturaleza–, la originalidad del Método Scout radica en que estos forman parte de un todo, debiéndose aplicar a la vez. Si alguno de los elementos está ausente o no se aplica adecuadamente, entonces el sistema no puede alcanzar su propósito original, que es colaborar con el desarrollo integral de los jóvenes.

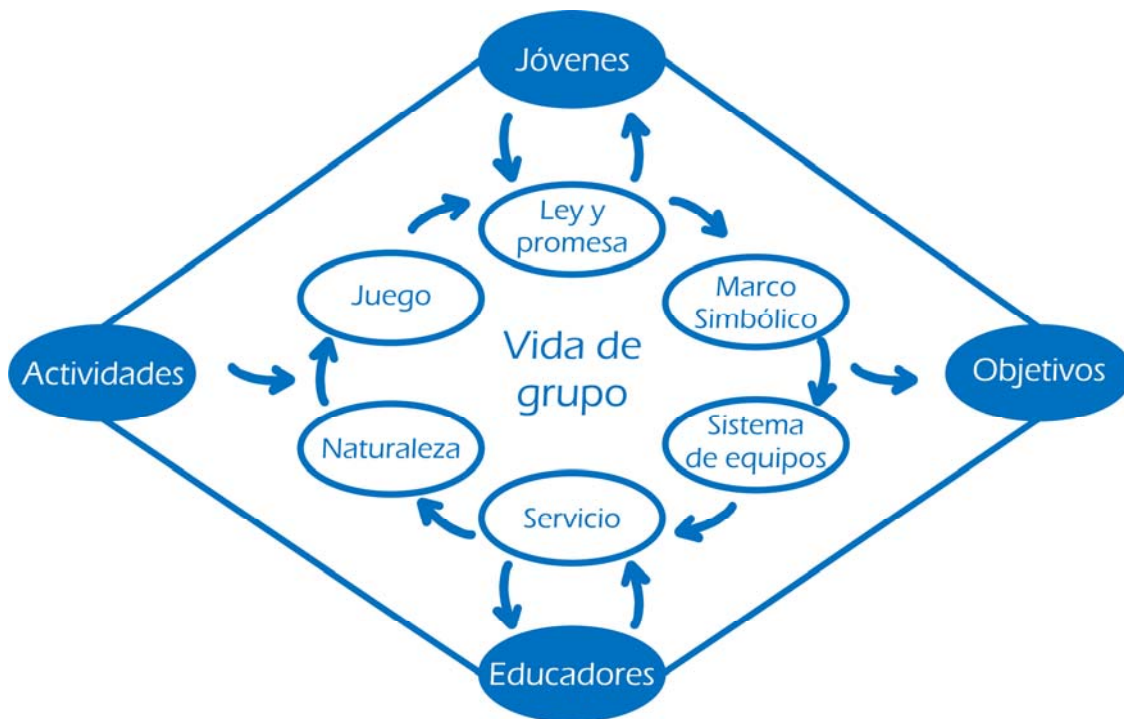
"El Movimiento Scout es una medicina compuesta de varios ingredientes y, a menos que ellos sean mezclados en sus proporciones apropiadas según la receta, los usuarios no deben culpar al doctor si los efectos en el paciente son poco satisfactorios". Baden-Powell, Jamboree, 1922.

El Método Scout se adapta a cada rango de edad...

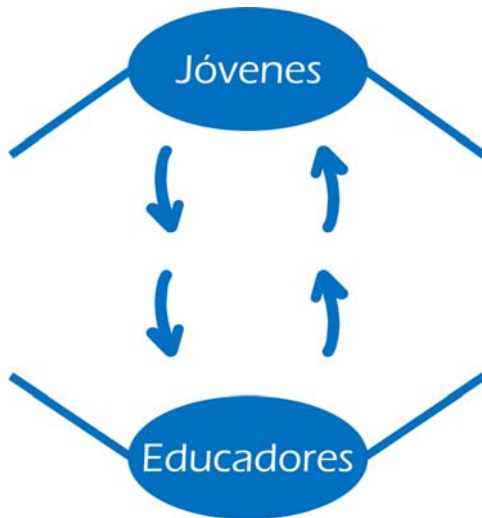
El Método Scout está pensado para estimular el desarrollo de niños, niñas y jóvenes a lo largo de todos los rangos de edad que el Movimiento Scout atiende. Para cumplir con su propósito, el Método se adapta a cada uno de los rangos de edad, de acuerdo a las necesidades e intereses de los jóvenes, en este caso, entre 14 y 16 años.

Usualmente se presentan los elementos del Método de manera individual y aislada, lo que dificulta la comprensión de que todos ellos deben operar de forma integrada e interconectada.

Para evitar este inconveniente, a continuación presentamos un gráfico en el que se pueden observar los elementos del Método Scout como un todo. Podemos distinguir tres grupos de componentes y un producto final que resulta de la articulación entre todos ellos.



Primero, las personas: los jóvenes, los educadores scouts y la calidad de la relación entre ellos



En el vértice superior del rombo se ubican los jóvenes y en el inferior, en una línea de mutua relación, los educadores scouts.

Esto representa:

La importancia y especial atención que el Método Scout les otorga a los intereses y necesidades de los jóvenes.

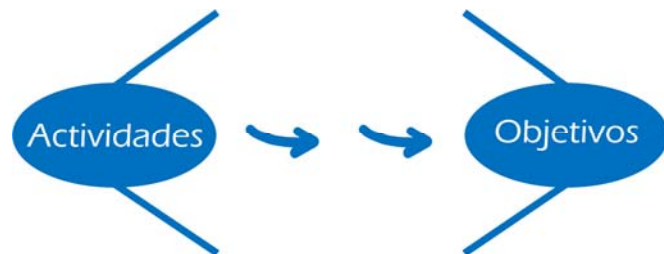
- La presencia del adulto, representada por los educadores scouts, ubicados en la parte inferior del gráfico, simbolizando una actitud de apoyo y sostén educativo y no de mando jerárquico.
- La relación de cooperación educativa, diálogo y aprendizaje mutuo que existe entre los jóvenes y los educadores scouts.
- El aporte que hacen los jóvenes a la vida de grupo, ya sea individualmente o por medio de los equipos.

Segundo, lo que deseamos lograr: los objetivos educativos y las actividades que contribuyen a obtenerlos...

En los vértices de los laterales de la gráfica encontramos las actividades y los objetivos educativos de los jóvenes. La línea de relación va desde las actividades a los objetivos.

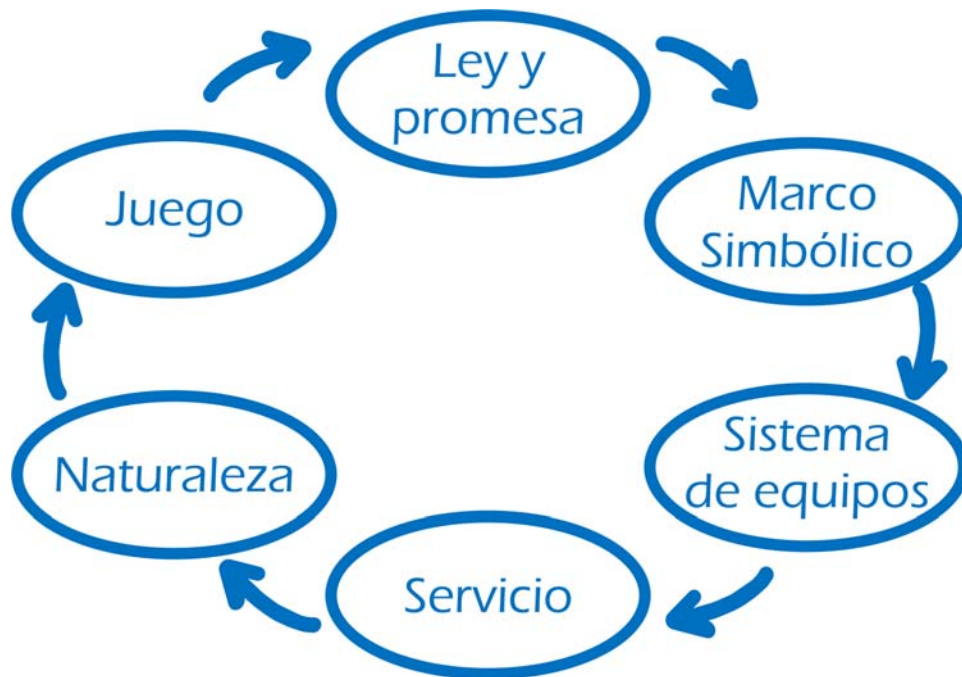
Esto significa:

- Que en los equipos, comisiones de trabajo y en la Unidad Pionera todo se hace por medio de actividades, de acuerdo al principio de aprendizaje por la acción. Recordemos que los jóvenes vienen al Movimiento Scout a realizar actividades atractivas y desafiantes.
- Que a los jóvenes les proponemos que adopten objetivos educativos apropiados a su edad, que en la rama Pioneros y Pioneras son establecidos por cada uno, disminuyendo progresivamente el apoyo y la intervención del educador o educadora encargado de acompañar su progresión personal.
- Que son las actividades y los proyectos los que producen experiencias personales que progresivamente conducen al logro de los objetivos educativos. Esta es la forma en la que avanza el joven en su progresión personal.



Tercero, la forma en lo que se quiere lograr: los demás elementos del Método Scout...

Formando parte del círculo interno, encontramos los demás elementos en continua interacción unos con otros.



Adhesión a la Promesa y a la Ley: La Ley expresa de manera comprensible y en un lenguaje próximo a los jóvenes los valores propuestos por el Movimiento Scout en su proyecto educativo. Se trata de una invitación a vivir según ciertos valores y nunca de una imposición. La Ley representa una orientación en el camino de la vida de cada joven.

La Promesa es un compromiso voluntario y personal, realizado ante uno mismo y los demás, de vivir de acuerdo a la Ley Scout. Este compromiso es un punto de referencia para orientar la vida de los jóvenes.

Se trata de una adhesión voluntaria. Por eso mismo son los propios jóvenes quienes solicitan realizar su compromiso.

Por la importancia de este elemento del Método en la educación en valores, hemos introducido un capítulo que lo presenta con mayor detalle. También puedes encontrar más información en el Documento General del Programa de Jóvenes del MSU y en [#proyectoeducativo](#) y [#valores](#).

La vida en naturaleza: Es un medio privilegiado en el que se realizan gran parte de las actividades de los equipos y de la Unidad Pionera. Lejos de ser “escape a la naturaleza”, es un medio extraordinario de socialización, ya que brinda a los jóvenes la oportunidad de vivir una gran experiencia comunitaria por las actividades vitales que deben realizar juntos: preparar sus alimentos, levantar un refugio, protegerse del mal tiempo, etcétera.

La vida en naturaleza pone a los jóvenes en contacto con los ritmos naturales, las estaciones, los distintos momentos del día con sus tonalidades, matices y sonidos. Todo

esto les permite el progresivo descubrimiento de las maravillas de la vida y la creación, el lugar de los humanos en el universo y el acceso a una dimensión espiritual.

Más información de este importante elemento en [#naturaleza](#).

El marco simbólico: Representado en la rama Pioneros y Pioneras por la invitación a vivir una aventura personal.

Como parte del marco simbólico encontramos un ceremonial que celebra tanto aspectos comunes del equipo y de la Unidad Pionera (como el fin de un ciclo de programa, de un proyecto o fechas significativas) como aspectos del progreso individual de los miembros (avances en su progresión, una Promesa o la partida a la Comunidad Rover).

Puedes encontrar más información en el Capítulo 3 - Marco simbólico, que describe este elemento con más detalles y también en [#símbolos](#).

La educación por medio del juego: Recordemos que Baden-Powell diseñó toda la propuesta del Movimiento Scout como un gran juego. El juego permite a los jóvenes la integración con los demás, el conocimiento de sus capacidades, y motiva el interés por explorar, aventurar y descubrir.

La vida de servicio: Es incentivada por el hábito de las buenas acciones personales, que favorece en los jóvenes el establecimiento de una actitud permanente de servicio. Es integrada por actividades y proyectos de servicio hacia quienes más lo necesitan.

El servicio también es una forma de explorar la realidad, de descubrir otros contextos sociales, culturales y económicos, de aprender a respetar y valorar a los otros, de experimentar el reconocimiento social por la realización de acciones relevantes para la comunidad, de incentivar la iniciativa y la creatividad puestas al servicio del mejoramiento social, de construir una imagen de sí positiva.

El sistema de equipos: Está basado en el grupo informal de amigos. Al ser incorporados a la propuesta educativa del Movimiento Scout, se convierten en comunidades de aprendizaje en las que se experimenta la vida democrática mediante la participación en consejos, el desempeño de roles, el ejercicio de responsabilidades, el debate y la toma de decisiones, el respeto por el otro y la convivencia. En el capítulo 4 ofrecemos información más detallada sobre el sistema de equipos.

En los capítulos que siguen analizaremos en forma más detallada algunos de los elementos del Método Scout presentados aquí, adaptados a las necesidades e intereses de los jóvenes entre 14 y 16 años. Para obtener más información también puedes recurrir a [#métodoscout](#).

La vida de grupo o el clima educativo

Es el resultado de la aplicación integral de los elementos del Método Scout. Es la creación de un *ambiente especial* o *atmósfera*, que denominamos **vida de grupo** o **clima educativo**.



La vida de grupo o clima educativo es la atmósfera particular que se vive en los equipos y en la Unidad Pionera, un contexto grupal que contribuye a facilitar los aprendizajes.

La vida de grupo comprende la creación de un "campo de aprendizaje"

Denominamos *campo de aprendizaje* a un ambiente propicio que permite a los jóvenes aprender de manera vivencial, es decir, sin clases ni charlas, sin memorización o exámenes, sin premios ni castigos, sin autoritarismos.

Para saber más sobre el campo de aprendizaje puedes recurrir a [#aprendizaje](#).

El clima educativo determina el atractivo que el Movimiento Scout ejerce en los jóvenes

La aplicación integral de todos los elementos del Método Scout crea una atmósfera tal que hace que la propuesta del Movimiento Scout sea atractiva para los jóvenes. Este ambiente hace que perciban a su equipo y a la Unidad Pionera como un espacio en el que vale la pena estar y permanecer.

Es una atmósfera en la que se viven los valores del Movimiento Scout

En el equipo y en la Unidad Pionera los valores son vivenciados por medio de todo lo que sucede y de las experiencias que viven. Los jóvenes son invitados a reflexionar sobre sus vivencias utilizando como marco de referencia los valores expresados en la Ley.

La atmósfera de los equipos y de la Unidad Pionera facilita que los jóvenes se identifiquen con los valores del Movimiento Scout, no permanezcan indiferentes a ellos

y vayan construyendo una escala personal. Los jóvenes adhieren a los valores mediante un proceso vivencial, incorporándolos progresivamente a su estilo de vida y finalmente a su personalidad.

La responsabilidad por la vida de grupo corresponde a los educadores scouts

La calidad y riqueza de la vida de grupo dependen de la intensidad con que se apliquen todos los elementos del Método Scout; esto es tarea exclusiva de los educadores scouts y es además una de sus principales responsabilidades.

Desde tu experiencia, ¿cuáles son las condiciones necesarias para la creación de un clima educativo adecuado en tu Unidad Scout? Discute tu punto de vista con formadores y otros educadores scouts.

Capítulo 3

Marco simbólico en la rama Pioneros y Pioneras

Los símbolos

Un símbolo es la representación (imagen, figura o expresión) perceptible de una idea o concepto, con rasgos asociados por una convención socialmente aceptada.

En todo símbolo encontramos un significante y un significado. El significante es la imagen concreta de algo y el significado es el concepto al cual ese significante hace referencia. Veamos algunos ejemplos: el lazo rojo es el significante, mientras que el significado es la lucha contra el VIH-Sida; los cinco aros de colores entrelazados son el significante y su significado es el movimiento olímpico o los Juegos Olímpicos; una cruz roja sobre fondo blanco es el significante y la organización humanitaria Cruz Roja es el significado. El mismo lenguaje que hablamos es un sistema de símbolos, en el cual las palabras representan realidades y nos permiten identificarlas y comunicarlas, pero no son las realidades en sí mismas.

La pedagogía del Movimiento Scout utiliza frecuentemente los símbolos. La flor de lis es quizá uno de los más conocidos –proveniente de los antiguos mapas que utilizaban la rosa de los vientos para indicar el norte–. Representa, según Baden-Powell, la buena senda que todo scout debe seguir. Los nombres de las ramas, los lemas, el saludo, los uniformes e insignias son otros de los muchos símbolos usados en el Movimiento Scout.

Según Adolfo Aristeguieta el símbolo *“es un objeto real, figurado o representado que al ser percibido, despierta en quien lo mira, siente o realiza, una corriente de emociones, ideas o sentimientos que tienden a realizarse en conductas”*. *El gran juego. Análisis de un método educativo*.


Esto es bien claro en el ejemplo de la cruz roja, que además de identificar a una organización internacional de socorro humanitario, nos comunica ideas como neutralidad, ayuda humanitaria en desastres naturales, voluntariado, imparcialidad, primeros auxilios, etcétera.

El marco simbólico

El marco simbólico es un sistema de símbolos que se utilizan para animar el proceso educativo. Está conformado por un conjunto de elementos portadores de significados tales como el nombre de la rama, el uniforme, las insignias, los símbolos, palabras, tradiciones, ceremonias, canciones y cuentos.

Este conjunto de símbolos conforma un ambiente o entorno en el que transcurre la vida del equipo y la Unidad Pionera, refuerza la vida en común, estimula el sentido de pertenencia y contribuye a dar coherencia a todo lo que se hace.

Como elemento educativo ofrece algunos aspectos interesantes tales como:

 Incentiva la imaginación y el desarrollo de la sensibilidad y la creatividad de los jóvenes, motivándolos a ir más allá de lo cotidiano, transformando lo ordinario en

extraordinario, lo imposible en posible, lo imperceptible en algo que puede ser percibido.

➔ Refuerza el sentido de pertenencia en un grupo de jóvenes que están unidos con un mismo propósito, mediante el uso de símbolos, terminología y celebraciones comunes.

➔ Motiva y da importancia al logro de objetivos por parte de los jóvenes. El proceso de logro de objetivos podría ser árido y hasta escolar si no se lo contextualiza en el ámbito de aventuras personales. Las ceremonias celebran y reconocen los distintos hitos de crecimiento en la vida de los jóvenes, como por ejemplo su Promesa, el logro de una etapa o el pasaje a la rama siguiente.

➔ Permite a los educadores scouts presentar los valores que proponemos como Movimiento de manera atractiva y cercana a los centros de interés de los jóvenes, ayudándolos a identificarse con estos valores.

➔ Da cierta unidad a las actividades que se realizan, mediante la presencia de un significativo común.

Desde la exploración a la aventura personal...

El marco simbólico para los jóvenes de 11 a 14 años les otorga especial atención a sus necesidades e intereses, de modo que guarde una estrecha relación con lo que ellos experimentan y expresan por medio de sus actividades espontáneas. Así identificamos tres centros de interés característicos de este grupo de edad: la necesidad y el gusto por explorar, el interés en la apropiación de un territorio y la pertenencia a un grupo de amigos.

En la siguiente etapa de la adolescencia, entre los 14 y los 16 años, estos dinamismos se mantienen con algunas variaciones y se enfatizan algunos aspectos que es necesario considerar.

Como vimos en el capítulo 1, en la adolescencia media se intensifica el proceso de búsqueda y formación de la identidad. Para los jóvenes ya no se trata solo de descubrir el mundo que se fue ampliando desde la niñez, ahora necesitan saber cuál es su lugar en ese mundo. La exploración se transforma en una aventura personal, en un desafío mediante el cual ponerse a prueba, y el grupo de amigos se vuelve más pequeño y selectivo.

En esta etapa, caracterizada básicamente por el proceso de formación de la identidad, el marco simbólico hace énfasis en la aventura personal que vive cada joven en ese proceso de búsqueda y descubrimiento.

Por tal motivo definimos el marco simbólico de los pioneros y pioneras con la frase:
Vivir la propia aventura.

Vivir la propia aventura es...

- ➔ **Ser protagonistas y no meros espectadores**, tomando el lugar que nos corresponde en nuestra historia personal. Es comprometerse con la aventura con todo lo que se es y no a medias.
- ➔ **Afrontar las situaciones de manera creativa**. La verdadera aventura nos exige no solo poner el cuerpo en juego sino también nuestro ingenio y creatividad. *“La aventura descansa sobre la riqueza de los lazos que establece, de los problemas que plantea, de las creaciones que provoca”*.
- ➔ **Ponerse a prueba**. Probar nuestros recursos ante lo desconocido y en ese proceso descubrir quiénes somos realmente y todo lo que estamos en condiciones de hacer.
- ➔ **Estar preparados para enfrentar desafíos**, adquirir competencias que nos ayuden a enfrentar con confianza aquellas cosas que nos depara el futuro, estar dispuestos a vivir situaciones nuevas y prepararnos adecuadamente para eso.
- ➔ **Animarse al ensayo y al error**, a explorar distintos roles, a equivocarse y a volver a comenzar sin desanimarse, darse por vencidos o dejar de intentarlo.
- ➔ **Ser responsable por uno mismo**. Esto no quiere decir que no vamos a contar con el apoyo y acompañamiento de los amigos del equipo y de la Unidad, sino que debemos hacernos responsables por nuestro desarrollo personal.
- ➔ **Prestar un servicio relevante en la comunidad**, confirmarnos con nuestros actos, nuestra sensibilidad social, comprender que no podemos crecer y desarrollarnos sin ayudar a crear las condiciones para que otros también lo hagan.
- ➔ **Animarnos a ser verdaderos pioneros o verdaderas pioneras**, es decir, personas que se aventuran en territorios, tendencias e ideas aún no exploradas, con la intención de construir un mundo mejor.

Ideas y sugerencias para la correcta aplicación del marco simbólico

Estas son algunas sugerencias e ideas para aplicar correctamente el marco simbólico como herramienta educativa:


➔ **Mantener vivo el espíritu de aventura.**

La aventura es una actitud permanente que se manifiesta en enfrentar los desafíos, aprovechar nuevas oportunidades, probar nuestros recursos ante lo desconocido y, en el proceso, descubrirnos a nosotros y nuestro potencial.

El espíritu de aventura es el que nos anima a explorar, a salir a la naturaleza, a descubrir, a conocer otros lugares, a innovar, a ir al encuentro de personas y de realidades distintas. Sin espíritu de aventura no hay actividades desafiantes y atractivas, no hay empresas innovadoras, no hay acción. Por eso es necesario mantenerlo vivo. Nuestras Unidades Pioneras no deben convertirse en ámbitos de actividades rutinarias más o menos similares, con escasa vida al aire libre, en empresas carentes de desafíos.

Los educadores scouts debemos conocer muy bien los conceptos en los que se basa el marco simbólico de la rama y a partir de allí analizar la forma en que se aplican en las actividades de nuestra Unidad Pionera.

- Durante el armado del ciclo de programa es esencial incentivar a los jóvenes a pensar en nuevas actividades y motivarlos a experimentar. En este sentido, el proyecto en la rama Pioneros y Pioneras es una excelente herramienta para innovar y probar actividades novedosas.
- Siempre que se pueda hacer actividades al aire libre, desafiantes, en las que esté presente un espíritu de aventura que ponga en juego el despliegue de las posibilidades físicas, se aplique la creatividad y el ingenio, y se requiera la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades.
- Animar a los jóvenes a superar desafíos acordes a su edad y posibilidades.
- Crear las condiciones de confianza y seguridad para que puedan ejercitar el ensayo y error sin temor al fracaso o la desaprobación.
- Brindar la posibilidad de desempeñar distintos roles y ejercitar el liderazgo.

 **Evocar al personaje histórico e identificarse con los valores que representa.**
 Consiste en evocar, mediante distintas actividades, diferentes pasajes de la vida y las aventuras de exploradores e investigadores, tanto hombres como mujeres.

Algunas de esas actividades pueden ser:

- Narraciones en noches de campamento, en fogones o al final de una reunión de la Unidad.
- Dramatizaciones.
- Ambientaciones de actividades y empresas inspiradas en pasajes de la vida de un personaje o una aventura o descubrimiento.
- Feria de inventos que desafíen la creatividad y el ingenio de los jóvenes.
- Visitas a lugares históricos.
- Montaje de un video documental.
- Veladas o fogones con un tema central en los que todo lo que ocurre está inspirado en un personaje o relato.
- Presentación de exposiciones.
- Ver una película basada en alguna persona o hecho histórico.
- Montaje de experimentos que utilicen descubrimientos científicos célebres.
- Actividades de investigación por equipos.
- Empresas inspiradas en grandes aventuras o descubrimientos.
- Sugerir lecturas y videos a los jóvenes individualmente o a los equipos.
- Definir nombre y símbolos de la Unidad Pionera basados en aventureros, pioneros

en distintos campos, científicos, aventuras y descubrimientos famosos.

Es importante:

- Que la evocación ponga a los jóvenes en contacto con un héroe o una heroína de verdad y no ficticio.
- Deben ser aventureros, científicos, pensadores que hayan hecho contribuciones al servicio de la humanidad y no guerreros, colonizadores o personas con fines egoístas, afán de poder o aspectos contrarios a los valores que deseamos resaltar.
- Conocer bien los testimonios que se van a brindar.
- Junto con la información recibida, los jóvenes deben hacer cosas interesantes para evitar que la actividad se intelectualice en exceso.

→ La narración de relatos y testimonios.

La narración es un recurso valioso en todas las edades. Se trata de narrar pasajes de la vida de personajes (aventureros, científicos, innovadores, héroes) que servirán como testimonio de los valores que encarnan, que valdrán como modelos con los cuales los jóvenes pueden identificarse. Para eso deben saber de ellos y aquí es donde entra el valor educativo de la narración.

En la rama Pioneros y Pioneras la narración tiene el objetivo de presentar el testimonio de personas reales, históricas, pero no necesariamente próximas. Insistimos en que sean personajes reales, protagonistas de aventuras personales que realmente sucedieron y ante las cuales se pueda adoptar una perspectiva crítica.

Cuando se relata bien, se recrea un ambiente, los personajes cobran vida y actúan delante de los ojos de los jóvenes. Por medio del relato los jóvenes toman conocimiento de las acciones llevadas a cabo por los personajes.

No se trata de contar la vida de un personaje, sino un pasaje o fragmento en el que se ponga de relieve una acción realizada por este, un testimonio concreto de su aventura, descubrimiento o acción heroica.

En el capítulo en el que presentamos las actividades educativas encontrarás algunas orientaciones prácticas para la narración. También puedes saber más en [#narraciones](#) y [#testimonios](#).

Nombres y símbolos

Muchos de los nombres, símbolos, ceremonias y actividades que viven los pioneros y pioneras están inspirados en la aventura.

Algunos de estos nombres y símbolos son:

→ **El nombre de la rama:** Se utiliza en referencia a personas que han migrado y se han aventurado en áreas aún no colonizadas. También se refiere a personas que han sido innovadoras, que han incursionado por primera vez en una tendencia, profesión o teoría aún no explorada. Los pioneros son personas que se aventuran en ámbitos no

explorados y lo hacen desde una actitud creativa, esperanzada e innovadora.

➔ **La Unidad Pionera y los equipos pioneros tienen un nombre:** Casi siempre vinculado al marco simbólico de la aventura. Vale decir, nombres relacionados con personajes, descubrimientos, expediciones, lugares emblemáticos. Una elección apropiada del nombre ayudará a que los jóvenes se sientan identificados con la Unidad y con su equipo.

➔ **La Posta:** Es el lugar en el que se reúne la Unidad Pionera. Decorado según el deseo y el gusto de los jóvenes, allí están los objetos que valoran, sus pertenencias, recuerdos, cartelera y elementos que utilizan en las actividades. Se trata de un espacio propio y exclusivo de los pioneros y pioneras.

➔ **Bitácora de la Unidad:** Al igual que los libros de viaje que llevaban los pioneros, la Unidad Pionera lleva un registro de su historia. La bitácora puede ser un libro o un espacio virtual en el que los jóvenes dejan registro de las vivencias de la Unidad, mediante fotografías, frases, relatos, impresiones, anécdotas, dibujos.

➔ **La flor de lis:** Es el símbolo universal de los scouts. Se usaba antiguamente en los mapas, en la rosa de los vientos para señalar el norte. En palabras de Baden Powell representa *"la buena senda que ha de seguir todo scout"*. Se utiliza en el uniforme como símbolo de haber realizado la Promesa.

➔ **El uniforme:** Los pioneros y pioneras del MSU utilizan un mismo uniforme que los identifica y que ha sido diseñado para realizar las actividades con comodidad. El uniforme permite además representar algunos símbolos como las insignias y la pañoleta.

➔ **Un saludo:** Se hace con la mano derecha, poniendo el pulgar sobre el meñique y alzando los otros tres. Al mismo tiempo, se flexiona el brazo ligeramente hacia atrás y se eleva la mano a la altura del hombro con la palma mirando hacia delante. Es recomendable evitar cualquier forma que pudiera darle al saludo un aspecto marcial.

Algunos símbolos opcionales

➔ **La bandera de la Unidad:** Usualmente contiene el nombre del grupo y otros elementos o símbolos propios de la Unidad Pionera.

➔ **Grito de la Unidad:** Algunas Unidades Pioneras suelen utilizar un grito de Unidad vinculado al nombre elegido y a los valores que las caracterizan. Este grito suele ser coreado en algunas ocasiones.

➔ **Un himno:** La música es parte importante de la vida de los jóvenes. El himno expresa el espíritu que anima a la Unidad.

Debemos prestar especial atención a que:

➔ Los símbolos y nombres que utilicemos tengan relación con el marco simbólico de la rama y que reflejen los valores que proponemos como Movimiento.

➔ No introducir una gran cantidad de símbolos. Recordemos que los jóvenes de

esta edad están desarrollando su capacidad de pensamiento abstracto y, por lo tanto, necesitan menos elementos concretos que en las etapas anteriores para representar conceptos abstractos como los valores.

Considerando la riqueza educativa de los símbolos en el Movimiento Scout, te sugerimos que obtengas más información sobre su finalidad educativa y aplicación en [#símbolos](#).

Capítulo 4

El sistema de equipos

Los grupos informales en la adolescencia...

En la adolescencia media los grupos juegan un papel importante para satisfacer las necesidades de pertenencia, amistad, apoyo moral y afecto de los jóvenes.

Si bien la familia es el ámbito en el que se inician los procesos de desarrollo de la autoestima, en la adolescencia los grupos de pares se convierten en un espacio importante para definir o confirmar el concepto que tengamos de quiénes somos, qué tan valiosos somos y qué tan dignos nos sentimos.

El joven necesita sentirse apoyado en sus opciones y decisiones por aquellos que ha elegido como sus amigos y amigas. Este valioso apoyo lo encuentra en los grupos.

El grupo también es útil para reducir la incertidumbre, la ansiedad y la sensación de impotencia que producen los cambios, lo nuevo y lo desconocido en la adolescencia. Por medio del diálogo, las interacciones, las relaciones y las tareas que se producen en el grupo, los jóvenes desarrollan una forma de participar y de integrarse al mundo sin temores.

El clima afectivo que se genera al interior del pequeño grupo funciona para cada miembro como un factor motivacional, ya sea para relacionarse con otros, con la actividad o consigo mismo en su proceso de búsqueda de la identidad.

El grupo de pares también ayuda a superar progresivamente el egocentrismo de este período. En el grupo los jóvenes aprenden a someterse voluntariamente a normas y objetivos comunes, reemplazando los mecanismos de imposición por los de mutuo compromiso y reciprocidad.

De las pandillas a los equipos pioneros...

Baden-Powell basó el sistema de equipos en la necesidad de los jóvenes de formar pandillas o grupos de amigos. Observador de la importancia que los adolescentes le dan al pequeño grupo de amigos, fundó su propuesta educativa en el agrupamiento natural de los jóvenes.

Dice en *Orientaciones para el educador scout*: “Desde el punto de vista de los jóvenes, el Movimiento Scout los reúne en pandillas de amigos, tal como se organizan para jugar, hacer travesuras u holgazanear”.

Un equipo pionero es ante todo un grupo natural, una pandilla adolescente formada por la voluntad y el deseo de los jóvenes de estar juntos. No es un grupo de jóvenes ejemplares ni un grupo de estudio conformado por la decisión de los profesores o el producto de una dinámica grupal.

“La patrulla (el equipo) es una creación cada vez más elaborada por los mismos jóvenes, incluso si ellos la llaman de otra manera. Surge de su mundo, de su estado natural, para convertirse, paso a paso, en el aprendizaje del estado social: lo que se

logra por la toma de responsabilidades, respeto a los otros, por la fraternidad, la cooperación, el compromiso, el sentido del servicio, etcétera". Baden Powell hoy. Dominique Benard y otros.

Si bien como **pandilla es un grupo informal**, al utilizarlo para fines educativos, el Método Scout la convierte en una comunidad de aprendizaje, agregándole una **faceta formal**.

Por lo tanto, el equipo **es informal**, porque nace de la voluntad de los jóvenes de asociarse, de estar juntos, y **es formal**, en tanto es utilizado por el Método Scout para que contribuya a la autoeducación de sus integrantes.

La *Guía para el dirigente de la rama Caminantes*, publicada por la Región Interamericana, lo explica del siguiente modo:

El equipo como grupo informal	El equipo como grupo formal
Organización espontánea, reunida con ánimo permanente e identidad propia, integrada libremente por un grupo de amigos para disfrutar su amistad y apoyarse en su desarrollo personal.	Comunidad de aprendizaje en base al Método Scout, por la cual un grupo de jóvenes se apoya en su desarrollo personal, se compromete en un proyecto común e interactúa con otros grupos similares.


Mientras más se proteja su objetivo informal, mejor se logrará su objetivo formal. Cuanto más natural se mantenga el equipo, cuanto menos se lo recargue con normas y reglamentaciones provenientes del exterior, mejor servirá a los fines educativos.

El sistema de equipos...

El sistema de equipos es una forma de organización y aprendizaje en base al Método Scout, por el cual jóvenes amigos integran en forma libre y con ánimo permanente un pequeño grupo con identidad propia y autonomía, con el propósito de disfrutar de su amistad, apoyarse mutuamente en su desarrollo personal, comprometerse en un proyecto común e interactuar con otros pequeños grupos similares.

"El sistema de equipos (sistema de patrullas) debe entenderse como una sociedad entre los jóvenes y sus dirigentes, basada en el diálogo y la cooperación. Los dirigentes son parte de la Unidad pero ellos no son miembros de los equipos. Los adultos son parte de la Unidad en orden a cumplir un papel específico para ayudar a los jóvenes a ejercer y desarrollar su capacidad, por la autonomía, solidaridad, responsabilidad y compromiso, mientras guían a cada joven hacia sus objetivos educativos". El Método Scout. Oficina Scout Mundial.

Para que el sistema de equipo funcione es esencial tener en cuenta algunas consideraciones:

 **El joven es quien elige a qué equipo desea pertenecer**

Si el equipo es un grupo de amigos, el hecho de pertenecer a uno es un acto que depende de la voluntad del joven y, claro está, también de la aceptación del resto de los integrantes. Nunca debemos armar un equipo a dedo o imponiendo nuestra voluntad.

Si es el propio joven quien decide pertenecer a un equipo, también pasa por su voluntad la permanencia en él o la decisión de cambiarse a otro.

Es inapropiado reestructurar o rearmar los equipos cada cierto tiempo a iniciativa del equipo de educadores o distribuir proporcionalmente entre los equipos a los jóvenes que se incorporan desde la Unidad Scout. Todos estos procedimientos no hacen más que destruir el verdadero espíritu del sistema de equipos, quitándole al pequeño grupo su carácter informal centrado en la relación de amistad que existe entre sus integrantes.

→ Los equipos de la Unidad suelen ser heterogéneos

Si los equipos de la Unidad están constituidos sobre la base de grupos naturales, es muy probable que cada uno tenga características particulares que lo haga diferente de otro, ya sea en número de integrantes, constitución por sexo, preferencias y estilos.

En ocasiones esto suele incomodar a algunos educadores scouts, especialmente cuando se trata de animar actividades de toda la Unidad. Lo importante es que los equipos sean auténticos grupos de amigos y no que la Unidad Pionera se vea uniforme o equilibrada para las actividades.

“No hay educación en la libertad y en la responsabilidad sin libertad y responsabilidad. ¡Confíemos en los jóvenes! Veremos como forman su Patrulla, su Unidad, su Movimiento Scout... y más tarde su mundo”. Baden-Powell hoy. Dominique Benard y otros.

→ El equipo es un grupo estable

El equipo no es una organización ocasional para el logro de un objetivo, la realización de una tarea o la organización en los juegos. Se trata de un grupo permanente, establecido sobre la base de lazos afectivos, con miembros estables que por medio de actividades construye una historia común, establece ritos y tradiciones, comparte símbolos y tiene una identidad.

→ El equipo tiene entre cuatro y seis integrantes

No existe un número ideal de integrantes de un equipo. La experiencia de trabajo recomienda que no sea inferior a cuatro ni mayor a seis. De todas formas, el mejor número de integrantes es el que tenga el grupo de amigos que ha decidido funcionar como un equipo pionero. Los equipos no funcionan mejor o peor por la cantidad de miembros, sino por la cohesión interna que logren.

→ El equipo es un grupo cohesionado

La cohesión es aquello que mantiene unido a un grupo. En este caso, la cohesión y estabilidad del equipo dependen de la calidad de la relación entre los jóvenes. El grupo adolescente está basado en un contrato afectivo, vale decir, basado en un vínculo de afecto que se establece entre sus integrantes. Es a partir de este vínculo que el equipo puede superar obstáculos, tener una trayectoria en común y construir consenso en torno a valores compartidos.

→ Cada uno de los miembros del equipo desempeña un rol

La vida de equipo ofrece a los jóvenes la oportunidad de desempeñar roles. El desempeño de un rol les otorga un lugar dentro del grupo, una posición desde la cual hacer un aporte para el desarrollo de la vida del equipo.

El ejercicio responsable de un rol ayuda a los jóvenes a convertirse poco a poco en responsables de sí mismos, a la vez que los ayuda a incorporar conocimientos, asumir actitudes y adquirir habilidades. El ejercicio de distintos roles, la evaluación continua del desempeño de estos y las mejoras que vayan haciendo a partir de las evaluaciones constituyen un aprendizaje valioso para la vida.

Por el valor educativo que tiene el desempeño de roles, los jóvenes deben tener la oportunidad de desempeñar distintas funciones, por lo que cada cierto tiempo debe haber rotación. No es conveniente establecer períodos fijos dejando que la evaluación interna del pequeño grupo regule este aspecto.

El Consejo de Equipo es la instancia formal en la que se distribuyen los roles y también en la que se evalúa el desempeño de estos por parte de los jóvenes.

Sin perjuicio de que cada equipo pueda definir los roles que crea convenientes, los más usuales son secretario, tesorero y coordinador.

→ Tiene un coordinador o coordinadora elegido por los propios jóvenes

El liderazgo interno del equipo está determinado por el estatus que los jóvenes se asignan entre ellos. Por tal motivo, son ellos mismos quienes eligen al coordinador o coordinadora del equipo.

Es recomendable que los jóvenes roten en esta función, de modo que todos tengan la oportunidad de desempeñar esta posición de liderazgo en el pequeño grupo. Lo mismo debe ocurrir con las demás funciones del equipo.

El coordinador o coordinadora es un integrante más del equipo, aunque cumple algunas funciones críticas para el funcionamiento del sistema de equipos.

Algunas de esas funciones son:

- Colabora en mantener la cohesión del equipo.
- Realiza tareas de mentor y de mediador de sus pares en el pequeño grupo.
- Representa al equipo en el Consejo de Ruta.
- Modera las reuniones del Consejo de Equipo.
- Contribuye a que el equipo logre sus objetivos.

Deseamos señalar que en un equipo el liderazgo no solo lo ejerce el coordinador o coordinadora; los demás integrantes, dependiendo de la actividad que se realice así como de sus actitudes y habilidades, ejercen su liderazgo en distintos momentos, variando la intensidad de acuerdo a la situación.

→ Cada equipo es autónomo

Cada uno de los equipos de la Unidad Pionera es una organización autónoma que se federa en una Unidad (volveremos sobre este concepto más adelante). Cada equipo debe tener su propia vida de equipo, sus momentos de actividades y de reuniones, su instancia democrática de toma de decisiones, su identidad y símbolos, su espacio y normas internas, que deben ser coherentes con los valores propuestos por la Ley Scout. Los equipos no solo realizan actividades con la Unidad Pionera sino que también tienen sus propias actividades y reuniones.

Para que el sistema de equipos funcione con toda su potencia educativa el equipo de educadores debe incentivar esta característica de autonomía e independencia de cada uno de los equipos de la Unidad Pionera. Para eso es necesario otorgar confianza a los jóvenes, apoyarlos y acompañarlos en sus iniciativas, e incentivarlos para que tengan una vida de equipo rica.

→ El equipo tiene una instancia formal de toma de decisiones: el Consejo de Equipo

Es una reunión en la que participan todos los integrantes del equipo, en la que se toman decisiones, se planifica, se distribuyen los roles, se evalúa la marcha del equipo y las actividades y proyectos, la progresión personal de cada uno de los integrantes, se fijan metas, etcétera.

El Consejo de Equipo puede reunirse cada vez que se estime necesario; no obstante ello, hay que evitar que las reuniones de equipo se transformen en una reunión del Consejo de Equipo. Las reuniones habituales de equipo se diferencian por la formalidad del encuentro, la trascendencia de las decisiones adoptadas y los temas específicos que se tratan.

Estos son algunos de los temas que se deben tratar en un Consejo de Equipo:

- Aprobación de las actividades que realizará el equipo para un ciclo de programa y de las actividades y proyectos que propondrá para ser realizados por la Unidad Pionera en un ciclo de programa.
- Evaluación de la marcha de las actividades de equipo.
- Evaluación de la progresión personal de cada uno de los integrantes del equipo, contribuyendo con sus comentarios a la autoevaluación de cada joven.
- Administración de los recursos del equipo.
- Toma de decisiones y sugerencias relativas a las comisiones de trabajo, sin limitar las opciones y decisiones individuales de sus miembros.
- Elección del coordinador o coordinadora de equipo, así como la determinación y asignación de los roles y tareas de cada uno de los miembros del equipo y la evaluación de su desempeño.

→ En el equipo se aprende por la acción

Como ya afirmamos, los jóvenes aprenden por medio de la realización de actividades y proyectos. El equipo es el ámbito, la comunidad de aprendizaje en la cual los jóvenes aprenden por la acción, o sea, decidiendo las actividades que van a realizar, planificándolas, ejecutándolas y evaluándolas, apoyándose unos a otros en los aprendizajes, compartiendo sus conocimientos y sus inquietudes, evaluando la progresión personal de cada uno, distribuyendo roles y estimando su desempeño. Por todo esto y mucho más, el equipo es una magnífica comunidad de aprendizaje y crecimiento personal.

Para saber más sobre la función del equipo como comunidad de aprendizaje, puedes consultar [#aprendizaje](#) y [#sistemaequipos](#).

→ El equipo posee símbolos de pertenencia

Con el aumento de la capacidad de abstracción, en esta etapa se suele disminuir la cantidad de símbolos utilizados por el pequeño grupo. No obstante, existen algunos de ellos, tales como:

- **Un nombre que lo identifica:** Mediante la elección de un nombre, el equipo afirma su individualidad, fortalece el sentido de identidad de sus miembros y reafirma su autonomía. En ocasiones el nombre suele estar vinculado al elegido por la Unidad Pionera. También puede referirse a lugares significativos para los jóvenes, constelaciones, personajes u otras denominaciones que muestren los valores que animan al equipo.
- **Bitácora:** Es donde se registra la historia del equipo, se cuentan anécdotas, se pegan fotos, se registran las promesas y todas aquellas cosas que los jóvenes deseen expresar. Podemos pensar que este es un libro concreto o un espacio virtual en la red. En ambos casos es actualizado por miembros del equipo.

Los equipos pueden generar otros elementos simbólicos. No obstante, como educadores scouts debemos cuidar que los símbolos refuercen los valores expresados en la Ley y la Promesa, que no se recarguen de estos y que no se sobredimensione su importancia.

→ En el equipo se practica la educación por los pares

¿Qué significa la educación por los pares? Básicamente es un sistema mediante el cual personas de edades y experiencias parecidas pueden compartir información y aprender los unos de los otros.

Al interior del equipo se desarrolla una interacción, cooperación e influencia mutuas entre los jóvenes próximos en edades y situaciones de vida. Esto convierte al equipo en una comunidad de aprendizaje.

Para quienes formamos parte del Movimiento Scout, la educación de pares no es nada nuevo. El sistema de equipos utilizado por nuestro Movimiento desde sus orígenes aplica este concepto favoreciendo el aprendizaje entre los mismos jóvenes que integran un pequeño grupo.

→ Los pares educadores:

- Ayudan a generar comportamientos positivos para la vida, limitando los negativos.
- Comparten información importante en un lenguaje sencillo y cercano a los jóvenes. La cercanía en edad favorece una comunicación e interacción más fuerte y fluida entre los jóvenes.
- Influyen a otros jóvenes a adquirir hábitos y conductas saludables mediante el ejemplo y el testimonio personal. La influencia de los pares es una fuerza que mueve a los jóvenes a hacer cosas que otros pares están haciendo.
- Favorecen espacios de diálogo y reflexión, de modo que entre todos puedan encontrar soluciones colectivas a los problemas que los afectan.

→ El educador de pares debe reunir algunas condiciones:

- Tener una edad similar o próxima a quienes apoya.
- Ser visto como uno más del grupo y no como un vocero o representante de los adultos en el grupo.
- Ejercer una autoridad sin caer en autoritarismos.
- Estar capacitado para suministrar información u orientación pertinentes.

Mientras que las tres primeras condiciones se dan de forma más natural, la cuarta debe ser reforzada con capacitaciones específicas.

Para saber más sobre el tema puedes recurrir a [#pareseeducadores](#) y [#aprendizaje](#).

En la Unidad Pionera coexisten los equipos y las comisiones de trabajo

Entre los 14 y los 16 años la principal motivación de los jóvenes para formar pequeños grupos es estar juntos. El equipo es un grupo de pares basado en las relaciones interpersonales, lo que denominamos un **contrato afectivo**.

A diferencia de lo que sucedía en la etapa anterior (rama Scout) en la que la Patrulla es un pequeño grupo orientado a la acción y a la posibilidad de hacer cosas juntos, en el equipo pionero el principal nexo que los relaciona es el vínculo existente entre los jóvenes, que progresivamente aumenta en intensidad y profundidad. En este período los jóvenes se agrupan por la necesidad de sentirse apoyados y ayudarse mutuamente a crecer.

A medida que crecen y se consolidan las diferentes identidades personales, se diversifican los intereses y las necesidades de los jóvenes, por lo que se dificulta cada vez más que puedan emprender todas las acciones como equipo dentro de un proyecto.

Por ejemplo, en un proyecto en el que se tenga por objetivo montar una obra de teatro no todos los jóvenes de un mismo equipo desearán actuar; algunos querrán ser actores, otros escenógrafos o iluminadores. Por esto, en la propuesta educativa de la

rama Pioneros y Pioneras se considera la inclusión de **comisiones de trabajo**.

Como los equipos pioneros están basados en relaciones de amistad cada vez más selectivas y reducidas, **el equipo** tiende a ser estable y permanente. A la vez, debido a que los adolescentes tienen necesidad de experimentar diferentes roles en distintos campos como parte de su proceso de búsqueda de identidad, se utilizan para esto **comisiones de trabajo**, que son esencialmente temporales: se arman con integrantes de distintos equipos para realizar tareas que tienen que ver con un proyecto y se desarman una vez que este se ha terminado.

Las **comisiones de trabajo** están conformadas por jóvenes de distintos equipos a quienes los une el interés por realizar una tarea dentro de un proyecto. A diferencia de los equipos, las comisiones son de carácter transitorio, ya que una vez terminada la tarea que las convoca se disuelven.

Las comisiones de trabajo son una excelente oportunidad para que los pioneros y pioneras aprendan y pongan en práctica diversas competencias, que se inserten socialmente descubriendo nuevas realidades y perfeccionen sus habilidades sociales.

Son coordinadas por un pionero o pionera elegido por los integrantes del grupo. Casi siempre es un joven mejor preparado para abordar las tareas que les corresponden al grupo.

Diferencias entre equipo pionero y comisión de trabajo

Equipo pionero	Comisión de trabajo
Grupo permanente de amigos que constituye una comunidad de vida y de aprendizaje.	Grupo temporal, integrado por jóvenes de distintos equipos. Formada para la realización de tareas específicas dentro de un proyecto.
Orientado más a la relación. El nexo que los une es la confianza y el afecto.	Orientada más a la tarea. El nexo que los une es el interés en la realización de una tarea.
Suele realizar actividades fijas (por ejemplo, consejos y ceremonias), aunque también realiza actividades variables.	Solo realiza actividades variables vinculadas al proyecto.
Satisface las necesidades de apoyo y ayuda mutua en el proceso de crecer.	Satisface las necesidades de hacer cosas interesantes y alcanzar logros concretos en un proyecto.
Tiene de cuatro a seis integrantes.	El número de integrantes varía de acuerdo a las necesidades y características de las tareas a realizar dentro del proyecto.
Los roles y tareas internas suelen corresponder a las necesarias para un grupo permanente: coordinador, secretario y tesorero.	Los roles y tareas internas se determinan en función de las actividades que debe realizar.
Suele tener símbolos de pertenencia.	No tiene símbolos de pertenencia. La identidad de grupo no es un asunto relevante.

Baden-Powell advertía sobre los posibles desvíos en la aplicación del sistema de equipos. "... el principal propósito no es precisamente ahorrarles problemas al responsable de la Unidad, sino ofrecer al joven la ocasión de asumir responsabilidades, dado que este es el mejor de los medios para desenvolver el carácter".

Algunos aspectos claves del trabajo del equipo de educadores respecto del sistema de equipos:

Velar para que los equipos conserven su característica de grupo natural de amigos y no se vuelvan un grupo ficticio organizado a partir de las necesidades del adulto.

Apoyar a los equipos para que sean verdaderas comunidades de aprendizaje.

Ayudar a que los equipos sean autónomos, tengan identidad y una vida independiente más allá de la Unidad Pionera.

Animar, apoyar y acompañar a los jóvenes para que los equipos realicen sus propias actividades más allá de las que hacen con la Unidad Pionera.

Apoyar a los coordinadores y coordinadoras para que contribuyan en la animación de la vida de los equipos.

Respetar la autonomía de los equipos, especialmente en las decisiones, teniendo siempre presente que la Unidad Pionera es una federación de equipos.

Asegurarse que los organismos de toma de decisiones tanto del equipo como de la Unidad Pionera sean espacios democráticos y participativos.

La Unidad Pionera, el espacio común de todos los equipos

La Unidad Pionera es el espacio de encuentro e interacción de todos los equipos. Decimos que los equipos se federan en una Unidad Pionera porque sin perder su autonomía se unen a otros para formar una organización mayor.

Esta organización mayor, denominada Unidad Pionera, les brinda a los equipos la posibilidad de interactuar con otros, de cooperar y de competir, y a los jóvenes la oportunidad de conocer a más jóvenes y de recibir el apoyo y acompañamiento de los adultos.

La Unidad Pionera no interfiere, sino que respalda al sistema de equipos

Si los equipos son autónomos, tienen una identidad, realizan sus propias actividades y conforman una comunidad de aprendizaje, ¿por qué crear una Unidad Pionera y no dejar que cada equipo opere por su cuenta?

➡ Porque si bien el equipo pionero es un grupo de amigos que funciona como una comunidad de aprendizaje, la Unidad Pionera es su organización de apoyo. Vela por el completo funcionamiento de los equipos. Para cumplir esta función, la Unidad Pionera debe mantenerse en su rol sin invadir el espacio de los equipos o crear condiciones que los limiten o anulen.

➡ Porque el Método Scout implica la presencia estimulante del adulto, sin que este interfiera al interior del equipo. La Unidad Pionera es el ámbito en el que el adulto se

hace presente.

➔ Porque el equipo necesita un espacio en el que interactuar con otros cooperando y compitiendo.

➔ Porque los jóvenes que cumplen el rol de coordinadores necesitan de un ambiente educativo más allá del equipo en el que aprender y ejercitar el liderazgo.

➔ Porque para cumplir su doble rol de grupo de amigos y de comunidad de aprendizaje el equipo necesita una organización mayor que lo respalde y apoye.

➔ Porque el equipo necesita un espacio seguro en el que actuar.

➔ Porque la Unidad Pionera posibilita a los jóvenes formar redes, vincularse con otros adultos significativos (expertos), contactarse con el mundo exterior y realizar proyectos.

La Unidad Pionera es un territorio donde los equipos interactúan, cooperan y compiten entre sí. No es un territorio tranquilo, ya que el encuentro entre grupos de jóvenes suele originar conflictos, que para el equipo de educadores son oportunidades para el aprendizaje del consenso, el debate, la escucha, el respeto y la valoración de las diferencias.

En la Unidad Pionera los equipos interactúan en las siguientes situaciones:

- En el Consejo de Ruta, en el que los equipos concilian distintos intereses representados por los coordinadores y coordinadoras.
- En la Asamblea, en la que los miembros de los equipos ejercen su derecho a opinar y decidir.
- En los proyectos que han decidido realizar junto con toda la Unidad Pionera.
- En las actividades fijas emprendidas por la Unidad, como las ceremonias, campamentos, fogones, juegos, etcétera.

Esta interacción permite que los equipos:

- Experimenten las ventajas de la cooperación, la solidaridad y el trabajo en equipo.
- Aprendan unos de otros.
- Evalúen su propio desempeño y se esfuercen por superarse.
- Aprendan la vida democrática, debatiendo, argumentando, tomando decisiones, asumiendo responsabilidades y respetando las decisiones de la mayoría.
- Ejerciten habilidades sociales en un espacio protegido en el que pueden ensayar y cometer errores sin riesgos desproporcionados ni consecuencias irreversibles, y aprender en este proceso.

Una Unidad se compone de hasta seis equipos y un máximo de 32 jóvenes

Una Unidad Pionera está compuesta por un mínimo de dos equipos, aunque un número aconsejable es entre cuatro y seis.

En una Unidad compuesta por dos equipos las posibilidades de interacción se reducen y las actividades comunes y proyectos pierden atractivo. Con un número mayor a seis surgen muchas dificultades de organización y se entorpece el acompañamiento personalizado.

Desaconsejamos las Unidades “gigantes” en las que se pierde la posibilidad de realizar un trabajo personalizado. Si se cuenta con educadores scouts, siempre es preferible organizar dos Unidades Pioneras que mantener una numerosa.

La estructura de la Unidad Pionera: una república de jóvenes

El Movimiento Scout propone a los jóvenes constituir una auténtica república de adolescentes apoyados por los educadores scouts de la Unidad Pionera.

La participación de los jóvenes en los procesos de toma de decisiones es una estrategia educativa que tiene como objetivo ayudarlos a desarrollar un sentido cívico y democrático.

El sistema de equipos es un verdadero esfuerzo de cooperación entre los equipos: *“Toda república es, en efecto, –o debería ser– un esfuerzo de cooperación de los ciudadanos entre sí, más allá de los conflictos que los enfrentan”*. Baden-Powell hoy. Dominique Benard y otros.

Una adecuada aplicación del sistema de equipos permite a cada uno de los jóvenes aprender a desenvolverse en los órganos de gobierno (Consejo de Equipo, Consejo de Ruta y Asamblea), que son las instancias de toma de decisiones que propone el Programa de Jóvenes para la rama Pioneros y Pioneras. En palabras de Baden-Powell: *“... el joven mismo va comprendiendo poco a poco que tiene voz y voto en lo que hace la Unidad de la que forma parte...”*. Orientaciones para el educador scout.

Para que los organismos de la rama sean verdaderos espacios de aprendizaje de la vida democrática, deben tratar temas del interés de los jóvenes. Un consejo que no se reúne motivado por hacer cosas, proponer proyectos, evaluar actividades, definir y decidir su vida de grupo es una triste parodia burocrática. Poco a poco perderá el interés de los jóvenes, languidecerá y de esta manera las Unidades se enfermarán de “reunionitis”.

Para saber un poco más sobre el aporte del Movimiento Scout a la formación de la ciudadanía, te sugerimos que visites [#ciudadanía](#).

Además del Consejo de Equipo, existen algunas instancias de toma de decisiones de toda la Unidad; ellas son la Asamblea y el Consejo de Ruta

La Asamblea

Está integrada por todos los jóvenes de la Unidad Pionera, quienes intervienen de forma individual y no como miembros o representantes de sus equipos.

El equipo de educadores participa en este organismo con voz, pero sin voto. Su

principal responsabilidad es animar la Asamblea, de modo que se asegure un funcionamiento democrático, se facilite la participación de todos los jóvenes y se logren los objetivos propuestos para la reunión.

Se reúne al menos dos veces en cada ciclo de programa o cuando sea necesario. La preside un pionero o pionera que ha sido elegido con ese propósito al comienzo de cada Asamblea.

Sus funciones más importantes son:

- Establecer normas de convivencia o de funcionamiento de toda la Unidad Pionera y de toda norma que afecte a los integrantes de la Unidad.
- Decidir el proyecto y las demás actividades variables que la Unidad realizará en un ciclo de programa.
- Aprobar el calendario de la Unidad Pionera para un ciclo de programa, una vez que las actividades han sido organizadas en un calendario por el Consejo de Ruta.
- Evaluar las actividades de la Unidad en el caso de que estas hayan sido muy significativas para toda la Unidad.

El Consejo de Ruta

Es la instancia en la que se reúnen los coordinadores y coordinadoras de cada uno de los equipos que integran la Unidad Pionera junto con el equipo de educadores. Cuando sea necesario también pueden ser convocados los responsables de las comisiones de trabajo.

Este Consejo tiene una doble función:

- a) Es el órgano de gobierno que coordina las operaciones.
- b) Es una instancia de aprendizaje para los coordinadores y coordinadoras de los equipos y cuando corresponda para los responsables de las comisiones de trabajo.

Los coordinadores y coordinadoras cumplen también en este Consejo un doble rol: por un lado, son voceros de las decisiones tomadas democráticamente en sus Consejos de Equipo y, por otro, colaboran en ordenar las operaciones de toda la Unidad Pionera.

El Consejo de Ruta se reúne periódicamente, al menos una vez por mes, aunque en ocasiones, cuando sea necesario, puede aumentar la periodicidad de sus reuniones, por ejemplo, en campamentos de larga duración o durante proyectos más complejos.

Algunas funciones del Consejo de Ruta son:

- Realizar el diagnóstico de la Unidad y preseleccionar las actividades.
- Organizar en un calendario las actividades de la Unidad seleccionadas por la Asamblea y colaborar en su diseño y preparación.
- Evaluar y corregir los informes de factibilidad de las ideas de proyectos de cada equipo.

- Informar sobre la marcha y las actividades de cada uno de los equipos y conciliar los distintos intereses.
- Cuando es necesario, obtener y administrar los recursos necesarios para el financiamiento y realización de actividades y proyectos.
- Organizar los proyectos.
- Definir las distintas comisiones de trabajo necesarias para realizar proyectos.
- Reflexionar sobre la vivencia de la Ley y la Promesa en sus integrantes.
- Capacitar a los coordinadores y coordinadoras para el desempeño de sus funciones; este es un aspecto central para el funcionamiento del sistema de equipos.
- Captar y orientar a los expertos externos que necesitan algunos proyectos y actividades.
- Proveer por medio de sus miembros o de terceros la capacitación específica que requieren ciertas actividades.

“¿Qué tipo de presencia adulta reclaman los jóvenes en los procesos de participación?”

Quizá esta sea la pregunta más fácil de contestar, porque se responde desde el “deber ser”. Los adolescentes reclaman una presencia adulta:

- *que acompañe;*
- *que les permita crecer y aprender;*
- *que sea tolerante con los procesos grupales;*
- *que sea firme con los límites;*
- *que desacralice el vínculo y la distancia adulto-adolescente, estableciendo un vínculo cercano, confiable, sensible a las problemáticas que se presentan en los grupos;*
- *que sea capaz de aportar y no de imponer”.*
- *Herramientas para la participación adolescente. UNICEF Uruguay.*

Capítulo 5

Promesa y Ley

Educación en valores

“Una persona íntegra, que se esfuerza por ser coherente en su estilo de vida con los valores que ha asumido”. “La persona que promovemos”. Proyecto Educativo del MSU.

La propuesta educativa del Movimiento Scout está apoyada en un sistema de valores expresados en los principios del Movimiento bajo la forma de tres deberes: deberes para con Dios, para los demás y para con uno mismo. En nuestro proyecto educativo, además, se presentan como tres niveles de relación: con lo trascendente, con los demás y con uno mismo.

Los principios del Movimiento Scout son una propuesta, una invitación a ser asumida por cada joven y adulto que desea ser scout, mientras que para los que ya lo somos es un desafío a ser mejores y más plenos como personas.

La Ley Scout

La Ley Scout es la forma de expresar a los jóvenes aquellos valores propuestos en los principios. Es un código de conducta que se les propone para orientar su camino en la vida.

Los jóvenes no estudian la Ley de un reglamento o manual, la van descubriendo a medida que participan en el juego social que les propone el Movimiento Scout. Progresivamente la van poniendo en práctica e incorporando como algo valioso para su vida.

La Ley es una proposición, nunca una imposición. Expresada en un lenguaje positivo y próximo a los jóvenes, no prohíbe sino que más bien los invita a actuar con coherencia, de acuerdo a los valores que enuncia.

La fuerza transformadora de la Ley radica precisamente en que apela a la adhesión libre y voluntaria de los jóvenes; no es una obligación, sino una invitación y un desafío.

La Ley en la adolescencia

Las normas que en la infancia eran fácilmente aceptadas, ahora son discutidas. El adolescente comienza a cuestionar las ideas y valores familiares como una forma de comenzar a construir sus propias ideas y valores.

El Método Scout favorece estos cuestionamientos invitando a los jóvenes a reflexionar sobre sus experiencias, debatir, elaborar las normas de grupo y evaluarlas a la luz de los valores de la Ley Scout.

Con el desarrollo del pensamiento formal, el joven accede al concepto de valores universales, es decir, justicia, libertad, igualdad, dignidad, etcétera. Debemos

aprovechar estas nuevas capacidades de pensamiento para dialogar y reflexionar con ellos sobre estos valores universales.

Los jóvenes hacen propios los valores expresados en la Ley Scout por medio del testimonio de los educadores scouts y por la experiencia de la vida de grupo

Los jóvenes se van apropiando de los valores expresados en la Ley Scout básicamente a través de dos medios educativos: el testimonio de los educadores scouts y el método de autogobierno que propone el sistema de equipos.

Hay dos medios que ayudan a los jóvenes a progresar hacia la moral autónoma. Por un lado, la influencia de los adultos sobre ellos; adultos que a partir de sus acciones dan testimonio de sus valores de vida y sirven como modelos con los que los jóvenes podrán identificarse. Por otro lado, la posibilidad de experimentar en un grupo de pares junto con su equipo y también en la Unidad, en un ambiente donde no se dan clases sobre la solidaridad, la cooperación, la justicia, el respeto o la paz, sino que se los vive. Todo esto en un entorno en el que los jóvenes tienen la oportunidad de debatir respetuosamente, elaborar sus normas y evaluar la vida de grupo a la luz de la Ley Scout.

Tanto el testimonio de los adultos como la experimentación con el grupo de pares permiten a los jóvenes aprender en la práctica, o sea, aprender haciendo, lo que es la responsabilidad individual, la obediencia a las normas, el apego al grupo social.

En el MSU la Ley Scout se expresa en el siguiente texto:

El scout es digno de confianza.

El scout es leal.

El scout sirve al prójimo y a la comunidad sin esperar recompensa.

El scout es hermano de todo scout y promueve la fraternidad entre los hombres.

El scout es constructor de la justicia.

El scout protege y ama la vida.

El scout sabe obedecer en forma libre y responsable.

El scout enfrenta sus dificultades con alegría y coraje.

El scout es trabajador y respeta el bien común.

El scout es puro en pensamientos, palabras y acciones.

Para saber más sobre la educación en valores en el ámbito del Movimiento Scout te sugerimos consultar [#valores](#) y el Documento General del Programa de Jóvenes.

La Promesa Scout

“Una persona autónoma y autocrítica, que en su proyecto de vida contiene una búsqueda constante de oportunidades de crecer”. “La persona que promovemos”. Proyecto Educativo del MSU.

La Promesa Scout es un compromiso voluntario

La Promesa es un compromiso voluntario hecho ante uno mismo, ante lo demás y ante Dios. Por intermedio de la Promesa los jóvenes se comprometen a esforzarse para cumplir la Ley Scout. Las palabras y los conceptos expresados en el texto de la Promesa son sencillos y manifiestan el compromiso tal como lo diría un joven de manera natural.

Por la Promesa nos comprometemos a hacer lo mejor de nosotros

La Promesa no es un juramento, sino un ofrecimiento voluntario. No es un voto de carácter militar o religioso, tampoco implica un estatus superior del ser scout.

Los jóvenes no prometen que nunca faltarán a su compromiso adquirido o que nunca fallarán; eso es imposible, no es humano. Se comprometen sincera y libremente a hacer cuanto de ellos dependa para cumplir con lo prometido.

Por la Promesa los jóvenes se comprometen a que la Ley Scout será parte de sus vidas

No se trata de saber la Ley de memoria, ni de recitarla, tampoco de solo respetarla o cumplirla como si se tratase de una norma externa similar a la ley de tránsito. El compromiso con la Ley Scout es algo más profundo; implica vivirla, es decir, integrarla a nuestra forma de ser.

Este el texto de la Promesa para la rama Pioneros y Pioneras:

*“Prometo hacer todo lo posible
por cumplir mis deberes para con Dios y mi sociedad,
ayudar a mi prójimo en toda circunstancia
y cumplir la Ley Scout”.*

Los pioneros y pioneras pueden adaptar el texto de su Promesa Si lo desean, los jóvenes pueden hacer adaptaciones al texto de la Promesa a su realidad particular, creencias religiosas, etcétera. Siempre hay que cuidar que esta adaptación no altere el sentido de los principios scouts. Para más información puedes consultar [#valores](#) y [#ceremonias](#).

Una promesa para toda la vida

Tampoco es un compromiso para una etapa de nuestra vida o para mientras se permanece en el Movimiento Scout, sino que es un compromiso para toda la vida, en el Movimiento y fuera de él.

Por ser un compromiso para toda la vida, debe ser un acto reflexionado de forma consciente, libre y responsable. El tiempo que le demande a cada joven tomar esta decisión varía de una persona a otra.

Los propios jóvenes deciden cuándo están preparados para comprometerse La Promesa no está determinada en una etapa de progresión. La única condición es que hayan terminado su período introductorio. A partir de ese momento, pueden solicitar formular su Promesa Scout a su Consejo de Equipo.

No se trata de una imposición o decisión de otros, tampoco es una recompensa por haber cumplido ciertos requisitos, sino que es más bien la voluntad del joven de adherir a los valores del Movimiento y de esforzarse para vivir de acuerdo a ellos.

No es el educador el que da la Promesa al joven, sino simplemente es un testigo privilegiado de la voluntad de este de comprometerse y, claro está, un apoyo significativo para su crecimiento personal.

Esta solicitud representa una magnífica oportunidad educativa para dialogar con el joven sobre sus motivaciones para formular la Promesa Scout y una ocasión para conversar sobre los valores a los que desea adherir libremente, los alcances y significados de este compromiso. Desde el punto de vista educativo este es un proceso mucho más rico que una decisión unilateral por parte del adulto en la que este decide que el joven está preparado.

De esta forma, se apelan a las capacidades de autoevaluación, análisis y reflexión del joven; todas ellas habilidades necesarias en el proceso de construcción de su autonomía.

Hacer o renovar la Promesa es un momento muy importante en la vida de los pioneros y pioneras

La Promesa Scout se realiza en una ceremonia que requiere un momento especial y un lugar apropiado. Los educadores scouts debemos tomarnos un tiempo para su adecuada preparación.

No se debe posponer la realización de una Promesa que ha sido solicitada, aunque tampoco debe realizarse en un momento cualquiera; hay que darle a la solicitud del joven la importancia que se merece, organizando un momento especial, un lugar apropiado, preferentemente al aire libre, preparado adecuadamente y con anticipación. El momento y lugar de la ceremonia de Promesa se comunica con anticipación a los jóvenes, a los amigos y a la familia.

Los jóvenes que provienen de la rama Scout seguramente ya han realizado su Promesa, por lo que corresponde renovarla como pioneros o pioneras.

Es una ceremonia sencilla pero a la vez solemne. No debe parecer un rito para iniciados, sino una celebración en la que toda la Unidad festeja con alegría el hecho de que un joven desea asumir un compromiso que libremente ha querido tomar.

En [#ceremonias](#) puedes encontrar información detallada sobre la ceremonia de Promesa, así como ideas y sugerencias.

El símbolo apropiado que indica que un joven ha realizado su Promesa es la insignia de Promesa, que se luce en el uniforme para indicar que se ha hecho el compromiso.

El lema

El lema de los pioneros y pioneras es **¡SIEMPRE LISTO/A PARA SERVIR!**

Está estrechamente vinculado a la Promesa, porque por medio del lema los jóvenes se recuerdan a sí mismos que han tomado un compromiso con la Ley Scout.

Desde la buena acción al servicio comunitario

La buena acción está unida a la Promesa y al lema. Es una invitación a actuar, a convertir en hechos concretos el compromiso pronunciado en la Promesa y la disposición a estar siempre listos del lema. No basta con corearlo, lucir insignias y decir que se está comprometido, es necesario traducir todo eso en actos concretos.

Cada uno de los pequeños gestos que los jóvenes brindan a los demás de forma generosa, las modestas ayudas que prestan cada día, son una manifestación concreta de su actitud de servicio.

La buena acción es un recurso educativo, por eso no tiene mucha importancia la dimensión de la buena acción realizada. Puede ser que desde el punto de vista de los adultos no sea muy relevante, pero no tiene importancia, ya que se trata de una estrategia educativa sencilla para generar en los jóvenes la disposición permanente de servicio hacia los demás.

“La educación para las relaciones sociales, en el sentido de los demás, encontrará su lugar, primero en el seno del grupo, pero esto no basta. Los valores descubiertos en el seno del grupo han de ser reencontrados y vividos también en el exterior. Este era el sentido de la ‘buena acción’”. Esta expresión tiene hoy un aire infantil y moralizante y es, por otra parte, una mala traducción de lo que proponía Baden-Powell. Él hablaba de “good joke”, es decir, ‘buena vuelta’. “Una especie de buena mirada que el joven está llamado a lanzar sobre su alrededor, discretamente, sin hacerse notar y que es, para él, la forma de concretizar relaciones fraternas con los demás. Un pequeño gesto que cuesta poco, que cambia la relación y aporta una bocanada de aire fresco”. Baden-Powell hoy. Dominique Benard y otros.

Puede que nos resulte un poco artificial tener que hacer todos los días una buena acción en beneficio de los demás. Lo importante es que esta actividad irá generando una actitud, un espíritu de servicio que se irá integrando progresivamente a la personalidad y a la forma de ser del joven.

La buena acción y el servicio no deben convertirse en un acto voluntarista y hasta ingenuo. *“El servicio debe ser verdadero. Y, sobre todo, debe permitir, teniendo en cuenta la edad de los jóvenes, un descubrimiento de la sociedad adulta, de los problemas sociales y políticos. No basta con trabajar en una zona rural, es preciso tomar conciencia de sus problemas”. Guía para dirigentes de la rama Caminantes. OMMS, Región Interamericana.*

En esta etapa en que el joven está definiendo su identidad, el servicio le ofrece la oportunidad de una experiencia social relevante, en la que es protagonista de un aporte para construir un mundo mejor y por la cual tiene la oportunidad de recibir el reconocimiento de sus pares y de los adultos, lo que trae aparejado un fortalecimiento para su autoestima.

Por esto, el equipo de educadores debe incentivar la buena acción individual y proponer actividades relacionadas con servicios colectivos, ya sea en el ámbito de los equipos como de la Unidad Pionera.

La oración

Se trata de tomarse un tiempo para reconocer a Dios y encontrarse con Él.

La oración es un recurso que apoya el desarrollo espiritual de los jóvenes. No se debe vivir como un ritualismo o como un momento ceremonioso, sino como una instancia especial para encontrarnos con Dios y, por este medio, con lo trascendente, tanto de forma personal como comunitaria, para dar gracias, pedir y expresar nuestras emociones.

Debe ser vivida con espontaneidad, como un momento totalmente integrado a la actividad, ya que es a partir de esta que tenemos cosas para dar gracias, para pedir y para reflexionar.

Sin bien los jóvenes a partir de su tradición religiosa pueden realizar muchos tipos de oraciones, la tradicional de la rama Pioneros y Pioneras es la siguiente, atribuida a Francisco de Asís:

“Señor:

Haznos un instrumento de tu paz.

Que donde haya odio llevemos amor;

donde haya ofensa, perdón;

donde haya duda, fe;

donde haya tristeza, alegría;

donde haya desesperación, esperanza;

donde haya oscuridad, luz”.

Esta oración funciona principalmente como una referencia. Las Unidades Pioneras pueden confeccionar sus propias oraciones de Unidad así como los jóvenes pueden orar de acuerdo a su confesión religiosa.

Para saber más sobre el tema puedes consultar [#espiritualidad](#).

Capítulo 6

Las actividades educativas

Las actividades son el corazón de nuestra propuesta educativa

Según el Método Scout, los jóvenes aprenden haciendo. Todo lo que hacen en el Movimiento Scout se realiza bajo la forma de actividades y proyectos.

Los jóvenes son protagonistas de estas actividades y proyectos, pues son ellos mismos quienes las proponen, eligen, preparan, desarrollan y evalúan, con el apoyo del equipo de educadores.

Ellos no vienen al Movimiento Scout a lograr objetivos educativos ni a avanzar en su progresión personal y mucho menos a adquirir valores. El atractivo de nuestra propuesta educativa, por la que los jóvenes vienen a nuestras Unidades Pioneras y se quedan, radica en la posibilidad de hacer cosas atractivas y desafiantes junto a un grupo de jóvenes, en compañía de adultos que intervienen de forma estimulante, los escuchan, acompañan y fijan límites.

Sin actividades atractivas y desafiantes no hay experiencias, ni aprendizajes ni logro de objetivos y, por supuesto, tampoco avances en la progresión personal. Sin actividades no hay aprendizaje por la acción.

Cuando los educadores scouts estamos más preocupados por la progresión personal, las insignias y las etapas que por la posibilidad de que los jóvenes vivan actividades desafiantes, útiles, recompensantes y atractivas, ponemos el carro delante del caballo, reduciendo las posibilidades educativas del aprendizaje por la acción y su capacidad de transformar sus vidas.

Los jóvenes aprenden por medio de las experiencias que obtienen de las actividades

Las actividades permiten que los jóvenes obtengan experiencias personales. Si bien la actividad se realiza a nivel colectivo en el equipo, la comisión de trabajo o en la Unidad Pionera, la experiencia que cada joven obtiene es individual.

La acción más la reflexión dan origen a la experiencia. La acción es exterior, mientras que la experiencia es interior. Cuando las experiencias son significativas, nos dan la oportunidad de adquirir nuevas actitudes, conocimientos y competencias que aplicamos en el contexto de nuestra propia vida.

Actividad	Experiencia
Es la acción que se desarrolla entre todos (equipos, comisiones de trabajo o Unidad Pionera).	Es lo que sucede en cada joven, lo que cada uno obtiene de la actividad desarrollada.
Es comunitaria y externa.	Es lo individual e interno.
Es un medio que genera diferentes situaciones.	Es el resultado que se produce en cada joven al enfrentar diversas situaciones.

Actividades, experiencias, aprendizajes...

Como ya vimos al analizar el Método Scout, en nuestro Movimiento los jóvenes aprenden haciendo, ya que todo se realiza bajo la forma de actividades que ellos proponen, eligen, preparan, desarrollan y evalúan con el apoyo de los educadores scouts.

De esta forma, los jóvenes no son meros espectadores o consumidores de una propuesta, sino protagonistas de las actividades.



La mayor parte de las actividades se realiza en conjunto, pero las experiencias son personales

Dependiendo de una variedad de circunstancias, que generalmente tienen que ver con la forma de ser de cada joven, una misma actividad puede generar diferentes experiencias en quienes participan en ella.

Una actividad puede desarrollarse de manera impecable y ser evaluada positivamente por los pioneros y pioneras, pero no producir los resultados esperados en algunos participantes. Al revés, es posible que una actividad que no sea considerada exitosa haya producido en algunos o varios participantes experiencias que contribuyen a la adquisición de aprendizajes.

Por lo tanto:

→ El programa debe comprender una gran variedad de actividades, pues esto incrementa las oportunidades de experiencias y aprendizajes en cada uno de los jóvenes de la Unidad. Por el contrario, acotar el programa a una serie de actividades repetitivas y rutinarias no solo produce aburrimiento sino que brinda menos oportunidades de aprendizaje.

→ No basta con evaluar las actividades ni que estas sean exitosas, es necesario observar las experiencias que obtiene cada uno de los jóvenes; esto se hace por medio del seguimiento de la progresión personal.

→ No existen las actividades propiamente de progresión; todas pueden generar experiencias que contribuyan al logro de objetivos, que hagan que los pioneros y pioneras avancen en su progresión personal.

Las actividades contribuyen al logro de objetivos educativos de manera paulatina, secuencial y acumulativa

No hay una relación directa e inmediata entre las actividades y los objetivos educativos, vale decir, la realización de una determinada actividad no produce automáticamente el logro de cierto objetivo. Por eso, al término de una actividad, lo único que podemos evaluar es la actividad misma.

Es por medio de sucesivas y variadas actividades que se generarán en los jóvenes experiencias diversas que posibilitarán la adquisición de aprendizajes y el logro de objetivos.

Para saber más sobre el aprendizaje en el Movimiento Scout puedes consultar [#aprendizaje](#).

Tipos de actividades

Según su frecuencia y la forma en que contribuyen a la aplicación del Método Scout y al logro de los objetivos educativos, las actividades pueden clasificarse en **fijas** y **variables**.

Actividades fijas	Actividades variables
Fortalecen los procesos propios del Método Scout, permiten la participación de los pioneros y pioneras en el proceso de toma de decisiones colectivas (por medio de Consejos y Asamblea), mantienen el sentido de pertenencia y renuevan la adhesión a los valores.	Aseguran que el programa responda a las inquietudes e intereses de los jóvenes y los vincule con la diversidad del entorno.
Los jóvenes no pueden decidir dejar de hacerlas, pues forman parte del Método Scout.	Son elegidas por los jóvenes mediante las instancias democráticas de toma de decisiones del equipo y la Unidad Pionera.
Utilizan una misma forma y por lo general tienen que ver con un mismo contenido.	Utilizan distintas formas y se refieren a contenidos muy diversos.
Tienden a realizarse de una manera bastante estandarizada, aunque admiten variaciones en su aplicación. Un ejemplo de esto son los campamentos.	Suelen realizarse de forma muy distinta una de otra.
Es necesario realizarlas permanentemente para crear el ambiente deseado por el Método Scout, produciendo vivencias propiamente scouts.	No se repiten continuamente, salvo que los jóvenes lo deseen y luego de transcurrido cierto tiempo.
Contribuyen de manera genérica al logro de objetivos educativos.	Contribuyen a la obtención de determinados objetivos educativos claramente identificados.

Un ejemplo de **actividades fijas** son las celebraciones que se realizan en la Unidad Pionera: las ceremonias de Promesa, de pase a la rama Rover, de entrega de alguna etapa de progresión. El contenido de cada una de estas ceremonias es similar, se realizan frecuentemente, los jóvenes no pueden decidir dejar de hacerlas, la realización tiende a crear la atmósfera propia de una vida de grupo de la Unidad Pionera así como la cohesión e identidad. No están dirigidas a lograr un objetivo educativo específico, pero contribuyen de un modo general al logro de algunos objetivos en distintas áreas.

Actividades variables, por ejemplo, pueden ser la producción de una huerta orgánica, la construcción de juegos en una plaza, la producción de un audiovisual con la historia

de la Unidad Pionera, una salida de varios días en bicicleta, la puesta en escena de una obra de teatro, un programa de radio online, la organización y animación de una ludoteca itinerante, la construcción de balsas para remontar el curso de un río, el diseño y construcción de un sendero ecológico, una exposición de fotografías. Para que una actividad variable pueda dar origen a un proyecto debe cumplir con los requisitos de ser desafiante, útil, recompensante y segura. Todo proyecto que represente un desafío a las capacidades de los pioneros y pioneras, sea útil para su desarrollo, les guste y les atraiga, tenga el sentido de la obtención de un logro y sea seguro, tanto física como emocionalmente, constituye una actividad educativa y puede ser realizada por la Unidad Pionera.

Son ejemplo de actividades fijas...	Son ejemplo de actividades variables...
Las reuniones de equipo. La reunión de la Unidad Pionera. Los campamentos y salidas. Las celebraciones y ceremonias. Los Consejos y la Asamblea. Los campamentos y salidas. Los juegos, cantos, los fogones y veladas, las narraciones.	Los proyectos, que en la rama Pioneros y Pioneras, se denominan con esa misma palabra. Un gran variedad de actividades medioambientales, deportivas, de construcción de artefactos de tecnología, artísticas y de expresión, relativas a los derechos humanos y democracia, paz y desarrollo, servicios a la comunidad, técnicas y de habilidades manuales, etcétera.

Un programa debe mantener un equilibrio entre las actividades fijas y las variables

Una de las claves para enriquecer la *vida de grupo* de la Unidad Pionera es construir con la participación activa y responsable de los jóvenes un programa de actividades que mantenga un adecuado equilibrio entre actividades fijas y variables.

Al comienzo del ciclo de programa de la Unidad Pionera, al organizar las actividades que lo integrarán, debemos observar que exista equilibrio entre ambos tipos.

Las actividades fijas y variables no son contrarias, sino que se relacionan, pudiendo una misma actividad reunir ambos tipos. Por ejemplo, el caso de un campamento que siendo una actividad fija puede comprender la realización de una o varias actividades variables.

Campamento (actividad fija)	Safari fotográfico (actividad variable). Competencia de orientación o de geocaching por equipos (actividad variable).
Velada o fogón (actividad fija)	Diseño y construcción de máscaras e instrumentos musicales (actividad variable).

Muchas de nuestras dificultades en la animación de la vida de grupo de la Unidad Pionera tienen que ver con no mantener un equilibrio adecuado entre actividades fijas y variables. Veamos qué sucede en cada caso:

Un programa centrado en actividades fijas, que deja de lado las variables	Un programa recargado de actividades variables con pocas actividades fijas
Es probable que conduzca a una Unidad Pionera "cerrada" y centrada en sí misma, aislada de lo que sucede en su entorno, y que, por lo tanto, no prepara a los jóvenes para la vida, sino para el propio Movimiento Scout.	La Unidad Pionera corre el riesgo de desperfilarse, muy probablemente se convierta en un "grupo juvenil" atractivo y de servicio, pero con poca identidad scout, lo que afectará su cohesión como grupo y el sentido de pertenencia de los jóvenes.
Puede afectar el desarrollo armónico de los jóvenes, dificultando evaluar sus aprendizajes y avances en las distintas áreas de desarrollo, lo que se obtiene por medio de las experiencias generadas por las actividades variables.	Al no aplicarse adecuadamente todos los elementos del Método Scout también disminuirá el efecto educativo, ya que carecerá de la atmósfera creada por la continuidad de las actividades fijas.
Puede convertir al programa en algo aburrido, repetitivo y obsoleto.	Puede convertir al programa en un activismo sin sentido, impidiendo que los jóvenes reflexionen. En estos casos, es probable que la Unidad Pionera tenga dificultades para lograr identidad, continuidad y estabilidad.

Las principales actividades fijas en la rama Pioneros y Pioneras

Las principales actividades fijas en la rama Pioneros y Pioneras son:

- Las reuniones de equipo.
- La reunión de la Unidad Pionera.
- Campamentos y salidas.
- Fogones.
- Juegos.
- Relatos.
- Canto y danza.

- Ceremonias.
- Consejos y Asamblea (nos encargamos de ellos en un capítulo específico).

Las reuniones de equipo

Los equipos suelen reunirse de manera individual, de acuerdo a los intereses personales de sus integrantes, las actividades que deseen desarrollar y las tareas de organización que requiera una actividad o proyecto.

La frecuencia de las reuniones varía de acuerdo a la disponibilidad de los integrantes, las posibilidades de los jóvenes y la madurez del grupo. No es necesario que se junte todo el equipo; pueden encontrarse dos o tres jóvenes para tareas específicas, como lo hacen normalmente con sus amigos.

El equipo de educadores debe incentivar este tipo de reuniones y brindar las posibilidades para que se realicen periódicamente.

Las reuniones de equipo pueden tener como objetivo: preseleccionar, seleccionar, preparar y evaluar actividades, ejecutar una actividad o parte de ella, trabajar en alguna etapa de un proyecto, celebrar un Consejo de Equipo, evaluar la progresión personal, ordenar la posta, resolver conflictos internos... o simplemente estar juntos por el placer de compartir, haciendo nada, sin la formalidad de una agenda, como ocurre en cualquier grupo informal de amigos.

Las reuniones de comisiones de trabajo

A los efectos de llevar adelante algunas tareas y actividades surgidas a partir de los proyectos, la Unidad Pionera puede organizar *comisiones de trabajo*.

Las comisiones de trabajo son grupos conformados a partir de los centros de interés de sus miembros, están integradas por pioneros y pioneras de distintos equipos, a quienes los une el interés por realizar un tipo de actividad o tarea en el marco de un proyecto.

Se reúnen regularmente para organizar, ejecutar y evaluar las tareas y actividades del proyecto y se desarman una vez concluidas las tareas y actividades que les dieron origen.

La reunión de la Unidad Pionera

Es la reunión de todos los equipos de la Unidad Pionera junto al equipo de educadores. Se realiza una vez por semana, usualmente los fines de semana, aunque no necesariamente debe ser así. Por lo general es en un local de la Unidad (posta) o del grupo scout y tiene una duración de entre tres y cuatro horas.

Posee un formato más o menos estándar. Durante la mayor cantidad de tiempo de la reunión se preparan, realizan y evalúan algunas de las actividades fijas o variables previstas en el calendario de actividades del respectivo ciclo de programa. Se alternan actividades de equipo, de comisiones de trabajo y de la Unidad Pionera, reservando un tiempo para las reuniones de equipo según lo establezca el calendario del ciclo de programa.

También se cumplen algunas tareas rutinarias o administrativas, tales como mantener el lugar de reunión limpio y ordenado. De todas formas, es conveniente combinar las actividades con las tareas rutinarias para no tener una parte de la reunión divertida y otra aburrida.

Considerando que cada uno de los equipos de la Unidad Pionera es diferente en términos de experiencia, número de integrantes, composición por sexo, desarrollo y madurez grupal, es probable que tengan actividades diversas, distintos tiempos y ritmos de trabajo. Por esto es posible que en algunas ocasiones un equipo o los integrantes de una comisión de trabajo no estén presentes en la reunión de la Unidad Pionera por estar realizando otra actividad ese fin de semana, por ejemplo, una salida o trabajando en una parte de un proyecto.

También puede ocurrir que una vez iniciada la actividad de la Unidad Pionera, algún equipo o comisión se retire a completar una tarea o actividad en un lugar diferente al de la reunión. Todo esto, lejos de ser visto como un inconveniente, debe ser motivado y apoyado por el equipo de educadores, con el objetivo de que cada uno de los equipos adquiera la mayor autonomía posible para el rango de edad de los integrantes.

Esto no quiere decir que en las reuniones cada uno hace lo que quiere ni que el equipo de educadores puede obviar su responsabilidad de supervisar, apoyar a los jóvenes y velar por la seguridad física y emocional de los pioneros y pioneras. Simplemente significa que las reuniones tienen una estructura flexible, adaptada al calendario de actividades y al estilo de los jóvenes.

Si bien las reuniones de la Unidad Pionera deben estar cuidadosamente planificadas y en función al calendario estipulado para el ciclo de programa, el equipo de educadores debe evitar la tentación de estructurarlas o masificarlas excesivamente.

Las reuniones de una Unidad Pionera no son...

- Clases en las que los pioneros y pioneras reciben charlas de los educadores o pasan pruebas.
- Un encuentro en el que los equipos operan todos al unísono, de forma masificada.
- Un encuentro que gira alrededor de la figura de los educadores y al ritmo impuesto por un silbato.

Pero por sobre todas las cosas las reuniones deben ser encuentros en los que pasan cosas interesantes y emocionantes, que motiven a los jóvenes a seguir participando en el Movimiento Scout y perteneciendo a la Unidad Pionera.

En [#actividadeseducativas](#) puedes encontrar algunos modelos de actividades de la Unidad Pionera, a modo de referencia.

Campamentos y salidas

El campamento es una de las actividades fijas más importantes en la vida de una Unidad Pionera, ya que posibilita un contacto intenso y directo con la naturaleza, que, como recordarán, es un elemento del Método Scout.

Es recomendable que los pioneros y pioneras acampen entre tres y seis veces al año, intentando lograr un total aproximado de 15 días de campamento. Dependiendo de la temporada y de las posibilidades de los jóvenes y adultos, la duración de los campamentos varía entre dos y tres noches, buscando que al menos una vez al año se haga uno más extenso, de entre siete y diez días.

No obstante ser una actividad fija, dentro de un campamento se suelen realizar actividades variables que le dan más diversidad y lo enriquecen.

Las salidas son actividades de corta duración, de uno o dos días, según lo acordado en el calendario del ciclo de programa.

El campamento favorece la autonomía de los equipos

Si bien los equipos acampan en un mismo predio, deben hacerlo a una distancia tal uno de otro que les posibilite privacidad y realizar actividades de manera independiente.

Cada equipo organiza su sector del campamento, lo ambienta y mantiene ordenado, prepara sus alimentos y realiza las actividades que ha decidido en los tiempos asignados. Aun cuando la Unidad Pionera realiza campamentos en común, se debe favorecer la autonomía e independencia de cada uno de los equipos. Como lo señala Baden-Powell, los jóvenes deben acampar de modo tal que *“no se sientan como parte de un gran rebaño, sino como miembros de grupos responsables e independientes”*. Gaceta de la Oficina Nacional, junio de 1910.

El equipo de educadores debe elegir un lugar de campamento que permita una disposición de los equipos para que sientan que cada uno está viviendo su propia experiencia, de manera responsable e independiente, con tiempos de actividades comunes de toda la Unidad Pionera y tiempos de actividades por equipos. Debe ser un lugar agreste y a la vez seguro, que invite a la exploración y a la aventura en el medio natural.

Algunas ventajas educativas de los campamentos y salidas:

- ➔ Contribuyen a desarrollar la autonomía personal de los jóvenes, que superan dificultades, ejercen responsabilidades y se ponen a prueba en un ambiente diferente al de su entorno habitual.
- ➔ El medio natural favorece las condiciones para vivir aventuras en común, lo que pone a los jóvenes en contacto con situaciones antes desconocidas, pero también les da la oportunidad de reflexión sobre sus vivencias para sacar conclusiones de las experiencias vividas.
- ➔ Ofrecen a los jóvenes la posibilidad de desenvolverse en un medio no urbanizado, lejos de las comodidades de la ciudad, poniendo en juego no solo las condiciones físicas sino también la creatividad, el ingenio y el carácter.
- ➔ Se reencuentran con los ritmos naturales, teniendo la posibilidad de percibir las tonalidades, los olores y los sonidos de los distintos momentos del día, de las estaciones. Representan una forma vivencial de conocimiento de la naturaleza.
- ➔ Descubren la importancia del otro, de trabajar en equipo, de ser solidarios.
- ➔ Experimentan la vida en condiciones simples y rudimentarias.
- ➔ Les brindan oportunidades de adquirir experiencias y avanzar en su progresión personal.
- ➔ Tienen la oportunidad de maravillarse ante la naturaleza, de reflexionar sobre sí mismos, de descubrir en lo ordinario lo extraordinario, de conectarse con la dimensión trascendente.

Puedes encontrar más información sobre campamentos y salidas en [#naturaleza](#).

Los juegos

Si bien en las últimas décadas el juego fue ganando espacios en la educación, especialmente en la primera infancia, también es cierto que sigue existiendo una percepción de este como una actividad que si bien es deseable en niños pequeños, a medida que estos crecen y maduran, debe ser progresivamente abandonada para dejar lugar a actividades más “productivas”. En todo caso pareciera que el juego es una actividad que a medida que crecemos comienza a ser mal vista, una pérdida de tiempo, un rasgo de infantilización.

Tempranamente Baden-Powell comprendió que el juego es una actividad espontánea y natural de niños, niñas y jóvenes. El juego como un actitud, una forma de ser y de

hacer en el mundo. Una forma de exploración de uno mismo, de los demás y del medio sociocultural. Por esto, el Movimiento Scout fue concebido como un gran juego, un espacio en el que los jóvenes pueden mostrarse sin temores, en el que es permitido el ensayo y el error.

Para los jóvenes el juego implica experimentación, ensayo y error, significa aventurarse y ver hasta dónde se puede llegar, probar los límites, establecer reglas y respetarlas.

En el juego se desempeñan roles, se ejercen responsabilidades, se actúa en equipo, se compete, pero también se coopera. En la adolescencia el juego demanda despliegue físico así como la aplicación de tácticas y estrategias.

En el juego no existen espectadores, el involucramiento en actividades lúdicas compromete a toda la persona, desde lo corporal pero también en lo intelectual y emocional. Desde este punto de vista el juego promueve una cultura participativa.

Nuestras actividades lejos de ser una combinación de charlas matizadas con algunos juegos, deben poseer una real dimensión lúdica; esto implica que los adultos tengamos confianza en las potencialidades educadoras del juego. Los jóvenes juegan y jugando se educan naturalmente.

Cuando en la propuesta educativa del Movimiento Scout hablamos de actividades educativas, nos referimos a actividades con un fuerte componente lúdico, ya que es por el juego y mediante él que nuestra propuesta adquiere toda su originalidad y potencia educativa. En palabras de Baden-Powell: *“Todo el programa fue planeado bajo el principio de ser un JUEGO educativo; una recreación en la que el joven sería llevado a educarse a sí mismo”*.

Algunas características del juego en adolescentes:

→ Cuando juega, el adolescente está más condicionado o afectado que el niño por las miradas externas, le importa lo que otros piensen de él, sobre lo que hace o cómo se comporta.

→ Ante ciertos tipos de juegos, suelen aparecer conductas de inseguridad, vergüenza o miedo, que se expresan en ciertas resistencias a jugar. Como educadores debemos crear las condiciones de seguridad y de confianza necesarias para que el juego pueda realizarse en las mejores condiciones.

→ En ocasiones el juego escapa al control de los jugadores, involucrando y dominando de tal manera a los participantes que hace que se expresen aspectos de la personalidad que no se quieren ver o mostrar, tales como la agresión, la burla y la descalificación. Por esta razón, muchas veces algunas personas se resisten a entrar en él.

→ Jugar por el jugar mismo está muy bien en todas las edades de la vida; no obstante, como educadores de tiempo libre debemos evitar utilizarlo como una forma de llenar el tiempo de las actividades, transformándolo en una actividad sin sentido.

Algunas recomendaciones para que los juegos tengan éxito:

→ Elegirlos bien, de acuerdo a la ocasión, preparar con anticipación los materiales y tenerlos a mano.

→ Establecer reglas simples, explicarlas con claridad, definir claramente cómo se juega y por qué se gana o se pierde.

→ Animar constantemente el juego.

→ Motivar a que todos los jóvenes participen en él.

→ Evitar los juegos en los que los participantes que cometen errores o pierden vayan saliendo o quedando excluidos.

→ Utilizar no solamente juegos de competencias entre los equipos sino también de cooperación.

→ Procurar que se respete a los que perdieron y se reconozca el mérito a los ganadores.

→ Evaluar el juego, el comportamiento de los jugadores y el cumplimiento de las tareas asignadas a los miembros del equipo de educadores.

→ No repetir un juego con demasiada frecuencia.

→ Darle continuidad, no interrumpirlo sin motivos.

→ Dar por terminado el juego antes de que el interés o el entusiasmo decaigan.

→ No realizar juegos cuyas destrezas físicas impliquen una exigencia superior a la que los jóvenes puedan hacer frente, sin riesgo y con posibilidades de éxito.

→ Vincular el juego a alguna historia motivadora o narración.

Existen muchas publicaciones, tanto en papel como digitales, en las que puedes encontrar juegos e ideas. Te recomendamos también que consultes [#juego](#).

Las narraciones

“Entre las primeras herramientas del hombre se encuentran el fuego y la palabra. ¿Por qué no pensar entonces que el contar cuentos es tan antiguo como la humanidad? Basta observar qué ocurre al reunirse alrededor del fuego, por ejemplo, en el campo, o en el fogón de algún campamento, para que esa práctica, tan simple y convocante, surja en forma espontánea.

Paulatinamente, con el progreso de la civilización, estos hábitos de congregación han ido cambiando. Con la luz eléctrica, el hombre se instaló en su casa, cada uno en la suya; entonces: ¿para qué estar con otros?... Y actualmente con el televisor dentro de ella: ¿para qué reunirse?... Y con la videocasetera: ¿para qué ir al cine?... Y con los juegos de computadora: ¿para qué jugar acompañado?. Contar Cuentos. Ana Padovani. Paidós.

Algunas recomendaciones para narrar:

➔ Conocer perfectamente la historia que vas a narrar, tener la capacidad de improvisar sobre la marcha los detalles que olvides. Dudar o interrumpir el relato rompe el clima de la narración.

➔ Conocer muchas historias para utilizar en diferentes ocasiones. En la rama es esencial conocer historias de grandes exploradores, inventores y científicos.

➔ El relato debe estimular la imaginación y presentarles a los jóvenes valores mediante los testimonios de personas reales, históricas, pero no necesariamente próximas, que encarnen valores y aquello que se desea ser y ante los cuales se pueda adoptar una perspectiva crítica.

➔ Para relatar bien no se requiere que los educadores scouts sean artistas ni cuentistas o humoristas. Se requiere vivir lo que se dice, de forma que el relato salga de adentro.

➔ Los tonos de voz, el uso de distintos matices y aun de los silencios ayudan a crear el clima y son elementos importantes de un relato bien hecho.

➔ El lenguaje no verbal comunica muchas cosas. El narrador procurará que su cara, sus gestos, sus manos, su mirada ayuden a la belleza del relato, sin abusar de estos recursos.

➔ El relato debe ser directo y no perderse en disgresiones o aclaraciones.

➔ Para motivar el interés no se necesita de palabras rebuscadas, adjetivos ni expresiones empalagosas. Se debe utilizar un lenguaje claro para los jóvenes y que les evoque situaciones cotidianas.

➔ Elegir un lugar y un momento adecuados: al final de un día de actividad, para cerrar una reunión, un día de lluvia, en un campamento al atardecer, de noche a la luz del fogón.

➔ Las enseñanzas de una historia se explican por sí mismas. Si la moraleja está implícita, hay que dejar que actúe en los jóvenes, sin agregar explicaciones al finalizar el relato.

➔ La narración puede servir para motivar al día siguiente a ambientar o inspirar un juego, una danza, dibujos.

➔ El narrador debe ser sencillo y hasta humilde, de modo que los jóvenes dejen de verlo y se sumerjan en el relato.

Puedes aprender mucho más de este valioso recurso en [#narraciones](#) y [#testimonios](#).

El fogón

Es una actividad fija, en la cual la Unidad Pionera se reúne a cantar, danzar y hacer representaciones, desplegando sus capacidades expresivas y creativas alrededor de un fuego. Es básicamente un encuentro de expresión artística en torno al fuego.

Algunas características del fogón:

➔ Tiene una duración aproximada de cuarenta minutos a una hora.

➔ El programa del fogón es preparado previamente con la participación de todos los jóvenes y sus equipos.

➔ El ritmo del fogón va de la alegría más festiva al recogimiento, las actividades más festivas se realizan al comienzo y las más reposadas al final, cerrando con un momento de reflexión o de oración.

➔ En el desarrollo del fogón los jóvenes son a la vez espectadores y protagonistas, ya que cada uno tiene un rol que cumplir, ya sea en la organización, mantenimiento del fuego, representaciones y danzas, etcétera.

➔ Puede tener un tema central en torno al cual giran las distintas representaciones y la ambientación.

➔ En ocasiones puede invitarse a padres y familiares, aunque no siempre es conveniente, ya que la Unidad Pionera también necesita celebrar esta fiesta sin la presencia de personas ajenas a ella.

→ Cuando se realiza en un campamento, es recomendable que sea la última actividad del día antes de irse a dormir.

El fogón se realiza en una ocasión especial (aniversario, última noche de un campamento, final de un ciclo de programa) y tiene un cierto ritual. Cuando los pioneros y pioneras solo deseen pasar un buen rato juntos, cantando y danzando, también se puede organizar una *velada*, que no tiene las mismas exigencias de ritmo y no necesita la presencia del fuego.

El canto y la danza

El canto y la danza contribuyen al desarrollo de aptitudes artísticas en los jóvenes, el manejo de su cuerpo y el aprendizaje de compartir en grupo. Son actividades que ayudan a superar inhibiciones y a expresar emociones y sentimientos. Los educadores scouts debemos revalorizar estas formas de expresión.

Por supuesto que las canciones y las danzas no requieren ser siempre scouts; hay un amplio y rico material proveniente de la cultura popular al que es conveniente recurrir. Los jóvenes entonan canciones populares que expresan aquellas cosas que les interesan, que tienen que ver con su mundo y con lo que sienten.

Para encontrar algunas orientaciones e ideas sobre la forma de realizar el fogón así como canciones y danzas, puedes ver el enlace [#expresión](#).

Las actividades variables en la Unidad Pionera

Las actividades variables pueden referirse a los contenidos más diversos, dependiendo de los intereses e inquietudes de los pioneros y pioneras.

Los temas que con más frecuencia se observan en las actividades variables de las Unidades Pioneras son: técnicas y habilidades manuales, deportes, expresión artística en sus distintas formas, el conocimiento y la conservación de la naturaleza, servicios a la comunidad, la comprensión intercultural, reflexión y conocimiento de uno mismo y de los demás, paz y desarrollo, democracia, derechos humanos, culturas originarias, tecnología, etcétera. Si bien estos temas son los que suelen desarrollarse con mayor frecuencia, no hay que dejar de considerar otros que surjan del interés de los jóvenes.

No existen actividades que sean scouts y otras que no. No debemos acotar las actividades a aquellas que son más tradicionales o que figuran en un catálogo restringido, ya que es probable que esto conduzca al aburrimiento a corto o mediano plazo. Lo que hace que una actividad sea scout no es su contenido, sino el método utilizado para implementarla y el objetivo educativo que la anima.

La única exigencia de una actividad variable es que sea **desafiante, útil, recompensante, atractiva y segura**.

Desafiante

Significa que debe contener un desafío proporcional a las capacidades de los pioneros y pioneras, que los estimule a superarse sin desalentarlos por la complejidad que presenta.

Una actividad que imponga un esfuerzo por debajo de las capacidades y madurez de los jóvenes no contribuirá a aumentar sus capacidades ni promoverá el desarrollo de nuevos aprendizajes. Si el desafío está muy por encima de las posibilidades y del nivel de madurez de los jóvenes, se desanimarán y tampoco se promoverá el desarrollo de nuevos aprendizajes.

Útil

La actividad debe proveer oportunidades de generar experiencias y de ese modo un aprendizaje significativo.

Una actividad es educativa cuando brinda la oportunidad a los jóvenes de realizar algún aprendizaje y de esa manera avanzar en su progresión personal.

Recompensante

Significa que debe producir en los jóvenes la percepción de que al realizarla han obtenido algún beneficio, ya sea por el placer de tomar parte en algo excitante, el orgullo de hacer algo por primera vez o lograr algo inesperado, la alegría porque su contribución es reconocida por el grupo o ha logrado hacer algo que anhelaba.

Atractiva

Debe despertar el interés y la voluntad de participar del joven, porque lo atrae, porque es original o porque se siente cautivado por los valores inherentes a la actividad.

Los intereses de los jóvenes varían de acuerdo a sus etapas de desarrollo, así como a sus antecedentes socioculturales, por lo que es necesario que los educadores ofrezcamos un amplio rango de posibles actividades en las diferentes situaciones en las que nos toca actuar.

Segura

Si bien toda actividad está expuesta a un cierto riesgo, los educadores scouts deben poder percibir y controlar ese riesgo, estableciendo límites claros y procedimientos seguros.

Debemos prestar atención a la seguridad, especialmente en esta etapa de la adolescencia en la que los jóvenes se suelen poner a prueba y probar sus límites.

Para saber más sobre procedimientos de seguridad física y emocional en las actividades, te invitamos a ver [#seguridad](#), donde encontrarás normas de procedimiento, normativas, consejos y orientaciones relacionados con este tema.

Si, como dijimos, las actividades son el corazón de la propuesta educativa del Movimiento Scout, los educadores scouts debemos prestarles especial atención, por eso te sugerimos que sigas explorando el tema en [#actividadeseducativas](#).

Las actividades variables pueden ser de equipo, de comisión de trabajo, de Unidad Pionera y proyectos

Actividades de equipo: Son las realizadas por un equipo sin tener necesariamente relación con los otros.

Actividades por comisión de trabajo: Son las realizadas por grupos transitorios integrados por jóvenes de distintos equipos, quienes tienen intereses comunes y competencias específicas para la tarea. Una vez resuelta o realizada la tarea que los reunió, la comisión de trabajo se disuelve.

Actividades de la Unidad Pionera: Son las comunes a todos los miembros de la Unidad Pionera, ya sea porque todos los equipos han decidido realizar la misma actividad en paralelo o porque asumen tareas específicas dentro de una actividad que involucra a todos.

Proyectos: Es la denominación que reciben los proyectos en la rama Pioneros y Pioneras. Es un conjunto de actividades complementarias entre sí, pensadas para lograr un objetivo específico, generalmente en un proceso de mediana o larga duración, realizadas por toda la Unidad Pionera, aunque llevadas a cabo por equipos y comisiones de trabajo.

Las actividades variables pueden ser sucesivas y simultáneas

Las actividades variables pueden ser sucesivas. Con esto queremos decir que solo se iniciará una actividad cuando se haya concluido la anterior. Esta situación es usual en Unidades Pioneras nuevas o en equipos de educadores scouts con poca experiencia. Pero a medida que comenzamos a realizar actividades de mediana o larga duración, lo usual es que se realicen dos o más actividades variables al mismo tiempo, o sea, de forma simultánea.

Por ejemplo, un proyecto puede coexistir con distintas actividades de cada uno de los equipos no necesariamente ligadas a este.

Cuando en un ciclo de programa coexisten actividades variables simultáneas, la vida de grupo se vuelve más rica y atractiva para los jóvenes, pues siempre están pasando cosas interesantes.

Cuando en una Unidad Pionera se realizan actividades variables simultáneas, el equipo de educadores debe prestar más atención al proceso de planificación del ciclo de programa.

Desde las actividades a los proyectos

Los jóvenes deben ser progresivamente comprometidos en la elección, organización, ejecución y evaluación de las actividades, teniendo en cuenta su nivel de desarrollo y madurez.

La participación y el nivel de responsabilidad asumidos por los adultos en el proceso de gestión de actividades deberán disminuir progresivamente a medida que los jóvenes adquieran más conocimientos y experiencias y, por lo tanto, asuman mayores responsabilidades. Es un proceso largo que comienza desde el primer día que un niño, niña o joven ingresa al Movimiento Scout.

Esto no tiene por fin hacer más livianas las tareas de los educadores scouts, sino que tiene que ver con uno de los objetivos fundamentales del Movimiento Scout: ayudar a los jóvenes a volverse personas responsables, autónomas, solidarias y comprometidas.

La utilización de la pedagogía del proyecto en las distintas ramas del MSU, adaptado a las posibilidades de cada grupo de edad, tiene como finalidad dotar a los niños, niñas y jóvenes de las competencias para diagnosticar, planificar, ejecutar y evaluar las actividades, como verdaderos protagonistas de su proceso educativo.

El proyecto, un proyecto de toda la Unidad Pionera

Proyecto es la denominación que reciben los proyectos en la rama Pioneros y Pioneras. Se trata de una estrategia educativa que tiene como objetivo familiarizar a los jóvenes con un proceso participativo de toma de decisiones respecto de las actividades que realizan.

El proyecto es un conjunto de actividades interrelacionadas entre sí, organizado en torno a un tema central, surgido de los intereses de los jóvenes y que tiene como fin alcanzar ciertos objetivos.

El tema central da cohesión a las distintas actividades del proyecto, que a su vez permiten alcanzar los objetivos planteados.

El proyecto se desarrolla en el contexto de un ciclo de programa junto con otras actividades variables y fijas.

Características del proyecto

➔ Representa un desafío: Una propuesta exigente que ponga a prueba el esfuerzo y el compromiso de toda la Unidad Pionera.

➔ Posibilita descubrimientos: Es decir, brinda la posibilidad a los jóvenes de explorar y descubrir otras realidades, adquirir competencias, conocer otras personas, otras formas de pensar, etcétera.

➔ Invita a comprometerse: Mediante acciones concretas con los valores expresados en la Ley Scout y en la Promesa.

➔ Permite el juego armónico de los diferentes elementos de la vida de grupo y se convierte en el eje central del ciclo de programa.

➔ Requiere, en muchos casos, del auxilio y asesoramiento de expertos externos a la Unidad Pionera.

El proyecto no es igual a un ciclo de programa

Mientras que el ciclo de programa es la forma en que se organiza toda la vida de grupo en la Unidad Pionera, el proyecto es una actividad variable de mediana o larga duración que se realiza dentro del ciclo de programa.

La duración de un proyecto

La duración no debería superar la extensión de tres a cuatro meses, ya que este es un tiempo que permite a los jóvenes captar todo el proceso y visualizar el final como una meta alcanzable.

Las actividades centrales y las conexas

En los proyectos se pueden identificar dos tipos de actividades: las centrales y las conexas. Las centrales son aquellas que deben realizarse para alcanzar los objetivos del proyecto y en ese sentido son insustituibles. Las actividades conexas, en cambio, son aquellas que amplían y enriquecen el proyecto, pero que en caso de faltar no perjudican el logro de los objetivos.

Por ejemplo, la Unidad Pionera ha decidido realizar un proyecto cuyo objetivo es hacer el recorrido por un río navegando con embarcaciones construidas por los jóvenes, conocer el entorno y acampar en las riberas.

Las actividades centrales serán entonces: construir las embarcaciones, adquirir competencias de navegación, de natación y técnicas de campamento itinerante.

En el caso de que se quieran ampliar los alcances del proyecto, se podrán realizar algunas *actividades conexas* tales como: servicio a las poblaciones ribereñas, confeccionar una carta de itinerario con información del estado ambiental del río y un safari fotográfico. Estas actividades enriquecen el proyecto, pero pueden dejar de hacerse, pues no tienen que ver con su objetivo.

El proyecto pone en acción una red de contactos

En la medida en que realicemos proyectos más desafiantes y complejos, la Unidad Pionera requerirá el auxilio de expertos externos. Ya sea en la etapa de organización o de realización, los expertos tienen como función brindar capacitación y apoyo a los jóvenes y al equipo de educadores sobre las competencias necesarias para que el proyecto sea exitoso.

Esto implica que el equipo de educadores teja una red de contactos con adultos que interactuarán con los jóvenes como expertos en sus temas.

Las etapas de un proyecto



➔ **IDEAR.** Identificar intereses e ideas.

Esta etapa es la expresión de los anhelos de los jóvenes. En un ambiente relajado, reunidos en un Consejo de Equipo, ponen en común las ideas sobre aquello que les gustaría hacer. En esta etapa cada equipo define una idea de proyecto.

Para esto el equipo tiene en cuenta el diagnóstico realizado para el ciclo de programa así como los objetivos que la Unidad Pionera definió para el presente ciclo.

Una vez definida la idea del proyecto, el equipo elabora un *informe de factibilidad* en el cual se evalúan las posibilidades de realización del proyecto antes de proponerlo. Este informe tiene como función aterrizar la idea y ver si es viable su realización.

El informe de factibilidad consiste en una definición clara y breve de aspectos del proyecto tales como: ¿qué?, ¿cuándo?, ¿dónde?, ¿cómo?, ¿con qué elementos y recursos?, ¿con quiénes vamos a hacerlo?

En términos muy breves, el informe de factibilidad tiene cuatro puntales que pueden expresarse de la siguiente manera:

- **Esto.** Es la definición del proyecto en términos lo más claros posibles, pero no solo de la realización sino también de todas las actividades que implica su preparación.

- **Es posible.** Es la investigación que realizó el equipo sobre cómo hacer el proyecto, el apoyo técnico y logístico con que se cuenta para realizarlo (expertos, planos, materiales, lugares), los costos y cómo solventarlos (presupuesto).
- **Se ve posible.** Es el diseño del informe como primer herramienta de promoción. Es la forma en que se exponen los datos para que al cabo de su lectura interese al destinatario.
- **Y nos va a gustar.** Es la evaluación que hace el equipo, a partir del diagnóstico, sobre los intereses que tienen los jóvenes de la Unidad Pionera de hacer un proyecto como el que proponen.

Este informe de factibilidad es presentado al Consejo de Ruta por el delegado o delegada del equipo. El Consejo evalúa su viabilidad y le sugiere ajustes o lo aprueba para que sea presentado a la Asamblea.

Sueños, intereses, anhelos, necesidades, etc.



➔ **ELEGIR.** Elección de lo que harán y sus objetivos.

Las propuestas de proyectos de cada equipo son publicitadas tiempo antes de la Asamblea de la Unidad, con el objetivo de lograr la atención y adhesión por parte del resto de los pioneros y pioneras.

Al momento de publicitar el proyecto es importante pensar en un nombre, lema y logo asociados a este, y en los cuales se resuman sus principales características.

Durante la Asamblea, cada equipo expone su propuesta de proyecto de la manera más creativa posible. En la misma Asamblea se elige uno, que será realizado por la Unidad Pionera en un ciclo de programa.

En esta Asamblea los pioneros y pioneras se sacan la camiseta del equipo y votan de acuerdo a la propuesta que consideren mejor o más atractiva.

➔ **ORGANIZAR.** Se preparan para hacerlo.

Una vez elegido el proyecto en una Asamblea, se reúne el Consejo de Ruta para comenzar a planificarlo y organizarlo. Para esto es necesario: a) definir los objetivos del


proyecto; b) identificar y ordenar las acciones necesarias; c) determinar el equipamiento necesario; d) establecer un presupuesto; e) analizar acciones de financiación; f) definir un calendario; g) detallar las tareas que realizarán los equipos y si es necesario crear comisiones de trabajo; i) definir qué acciones de capacitación requieren los pioneros y pioneras; j) controlar el estado de avance del proyecto; y k) definir las tareas que realizará cada equipo y, si fuese necesario, las comisiones de trabajo a conformar.

 **REALIZAR.** Los sueños se convierten en realidad.

Es la etapa de ejecución del proyecto, de la acción. Es la más importante y la más deseada por los jóvenes, ya que todas las demás etapas del proyecto adquieren real sentido cuando ven sus sueños convertirse en realidad.

El equipo de educadores y el Consejo de Ruta realizan una evaluación constante para corregir posibles problemas durante la marcha del proyecto.

Es también la etapa en la que los equipos, las comisiones de trabajo y la Unidad Pionera se desafían. Se ponen a prueba los compromisos colectivos y también los individuales. Es quizá el momento de más diálogo, más convivencia, más trabajo en equipo y, por ende, el más exigente.

 **EVALUAR.** La reflexión sobre lo logrado y la forma en que se hizo.

Si bien durante la etapa de organización y de realización se mantiene un monitoreo y evaluación constantes que permiten introducir correcciones, en esta etapa nos referimos a la evaluación final del proyecto.

La evaluación comprende tres aspectos: a) los logros alcanzados, que se dimensionan confrontando los resultados obtenidos con los objetivos fijados para el proyecto; b) el camino seguido, que se evalúa analizando si los procedimientos fueron los más adecuados; y c) la evaluación de los participantes, que tiene al menos dos aspectos: por un lado, la participación de los jóvenes en el desarrollo del proyecto y, por el otro, las experiencias y aprendizajes logrados por medio de su participación.

Los adolescentes tienden a evaluar desde lo emocional, que no está mal, pero es necesario trascenderlo y ayudarlos a pensar críticamente, reconocer las cosas bien hechas y aprender de los errores.

La inmediatez que acompaña a los adolescentes suele crearles inconvenientes cuando tienen que visualizar y evaluar proyectos que han demandado un largo período. El equipo de educadores debe implementar métodos sencillos, flexibles y divertidos de evaluación.

El proyecto es evaluado por las comisiones de trabajo, los Consejos de Equipo, el Consejo de Ruta y la Asamblea. Luego de la evaluación realizada por toda la Unidad,

el equipo de educadores también tendrá una instancia propia en la que evalúa su propio funcionamiento.

La evaluación concluye con un informe final, que tiene como objetivo recoger la historia del proyecto y servir como antecedente para futuras generaciones de pioneros y pioneras.

→ **CELEBRAR.** La fiesta.

La finalización del proyecto es motivo de festejo. Esta es una fiesta de toda la Unidad Pionera, además de las personas que ayudaron como expertos, en el caso de que los jóvenes así lo decidan.

Para saber más sobre el proyecto, su forma de organización, la intervención adecuada de los adultos, la función de los distintos organismos de la Unidad Pionera e ideas y recursos, te sugerimos consultar [#proyectos](#).

Evaluación de actividades

Evaluar una actividad consiste en:

→ Observar su desarrollo para saber si se puede mejorar su realización o ejecución.

→ Analizar los resultados para saber si se lograron los objetivos que se fijaron al diseñarla; esto es si se consiguió en el grupo de participantes lo que se esperaba obtener.

Los objetivos de la actividad deben fijarse con anticipación

Los objetivos deben fijarse con anterioridad a la actividad y deben estar escritos. Si no hay objetivos, no hay evaluación posible; si no están escritos, será ambigua, cada cual entenderá cosas distintas de lo que se esperaba lograr.

Si los objetivos de la actividad son difusos, se tiende a reducir la distancia que los separa de los resultados efectivamente logrados, exagerando de forma ficticia el nivel de logro y resultando casi siempre en evaluaciones autocomplacientes.

Las actividades variables y los proyectos siempre deben tener objetivos escritos, en cambio, las actividades fijas, debido a su contenido siempre homogéneo y a su realización bastante estandarizada, no necesariamente necesitan que se formulen objetivos por escrito.

Una excepción son las actividades fijas como los campamentos y salidas, que al tener contenidos diversos e incorporar dentro de sí actividades variables, requieren de objetivos formulados por escrito.

Las actividades se evalúan por observación

La manera de evaluar las actividades es por observación. Se realiza de la manera en que todos lo hacemos: mirando, escuchando, experimentando, percibiendo, analizando, comparando y finalmente formándose una opinión.

Es recomendable que el equipo de educadores anote las observaciones en una libreta personal, ya que es usual que los detalles que van apareciendo en el desarrollo de las actividades tiendan a olvidarse.

Las actividades se evalúan durante su desarrollo y también a su término

Durante su desarrollo, de manera que permita al equipo de educadores y a los jóvenes definir si es necesario introducir correcciones y mejoras. Esto es especialmente necesario en actividades de mediana o larga duración que comprenden varias fases, por ejemplo, en los proyectos.

A su término, que permite al equipo de educadores sacar conclusiones sobre la aplicación del programa y analizarse a ellos mismos, especialmente su actuación y prácticas educativas en las actividades.

Los jóvenes también evalúan las actividades

Las actividades son evaluadas por los adultos pero también por los jóvenes, tanto a nivel de los equipos como de las comisiones de trabajo y de la Unidad Pionera.

Las actividades de equipo se evalúan en el Consejo de Equipo y los resultados son comunicados al Consejo de Ruta.

Las actividades de la Unidad Pionera son evaluadas primero en cada equipo o respectiva comisión de trabajo, si se hubiera conformado, y luego en el Consejo de Ruta. En ocasiones, cuando el equipo de educadores lo crea necesario, también se puede evaluar una actividad en el ámbito de la Asamblea.

La evaluación de las actividades es un insumo para la evaluación de la progresión personal

Si bien son dos evaluaciones distintas, ambas se nutren de una misma observación. Al observar el desarrollo de una actividad es casi imposible no ver cómo se desempeñan los pioneros y pioneras. Por tal motivo, al observar una actividad se acumula información sobre la progresión de los jóvenes.

Al finalizar un ciclo de programa, luego de varias semanas de actividades, la información obtenida nos permitirá llegar a algunas conclusiones sobre el avance de un joven en el logro de los objetivos personales.

Puedes encontrar más información sobre este importante tema en [#evaluación](#).

La evaluación de las actividades

¿En qué consiste?	Observar el desarrollo de la actividad para saber si se puede mejorar su ejecución, con el fin de optimizar sus resultados. Analizar los resultados de la actividad para saber si se lograron los objetivos que se fijaron con anticipación, vale decir, si se consiguió en el grupo de participantes lo que se esperaba obtener.
¿Qué se evalúa?	La ejecución de todas las actividades y proyectos.
¿Cuándo se evalúa?	Durante el desarrollo de la actividad y también a su término.
¿Cómo se evalúa?	Mediante la observación.
¿Quiénes evalúan?	El equipo de educadores scouts. Los jóvenes (en los Consejos de Equipo, Consejo de Ruta y, de ser necesario, también en la Asamblea).

Capítulo 7

La progresión personal

La progresión personal es el avance que los pioneros y pioneras realizan de manera progresiva e individual en el logro de los objetivos educativos.

Para avanzar en su progresión personal, los jóvenes deben tener la oportunidad de vivir actividades desafiantes, útiles, recompensantes, atractivas y seguras.

Si bien desde el punto de vista de los jóvenes, la realización de actividades divertidas y desafiantes en compañía de amigos y amigas son el motivo principal por el cual se integran al Movimiento Scout y permanecen en él, desde el punto de vista educativo, las diversas actividades que los jóvenes realizan son las que les permiten obtener experiencias que conducen a adquirir aprendizajes.

Esos aprendizajes son los que les posibilitan el logro de objetivos educativos y el avance en su progresión personal.



Es por esto que antes de comenzar a hablar sobre progresión personal, deseamos dejar bien claro el rol central que tienen las actividades educativas respecto de la progresión personal.

El sistema de progresión es personal

“¿Por qué preocuparnos por la formación individual? [...] Porque es la única forma de educar. Se puede instruir a cualquier número de jóvenes, mil a la vez, si tienes una voz fuerte y métodos atractivos para mantener la disciplina. Pero eso no es educación”. Orientaciones para el educador Scout. Baden-Powell.

El equipo de educadores scouts debe prestar atención tanto al grupo como a los individuos. El grupo es solo el medio, mientras que la meta final es ayudar a cada persona a desarrollar todas sus potencialidades. Cuando nos referimos al desarrollo personal, no implica formar personas individualistas. Por el contrario, el proyecto educativo del MSU promueve personas que a la vez sean individuos autónomos y solidarios.

El sistema de progresión personal no tiene por propósito ajustar a los jóvenes a un modelo de crecimiento estereotipado, sino desarrollar sus potencialidades y ayudarlos a realizarse como personas singulares y autónomas.

El sistema de progresión promueve la responsabilidad por el propio desarrollo personal

Toda persona es capaz de desarrollarse y tiene el derecho a hacerlo. La propuesta educativa del Movimiento Scout está abierta a todos, especialmente a aquellos que más lo necesitan.

Baden-Powell tiene una mirada positiva y optimista de los jóvenes. En *Orientaciones para el educador scout* dice: "Hay al menos un cinco por ciento de bueno, incluso en el peor carácter. El juego consiste en descubrirlo, y luego desarrollarlo hasta una proporción del 80 o 90 por ciento".

El Movimiento Scout invita a cada joven a hacerse responsable de su propio desarrollo personal. No hay verdadera educación sin un compromiso de la persona con su aprendizaje. Dice Baden-Powell también en *Orientaciones para el educador scout*: "El secreto de una educación sólida es lograr que cada joven esté en condiciones de aprender por sí mismo, en lugar de instruirlo, canalizando en él conocimientos conforme a un modelo estereotipado".

El sistema de progresión personal consta de los siguientes elementos:

- ➔ Las áreas de crecimiento.
- ➔ Los objetivos educativos (terminales y de rama).
- ➔ Las etapas de progresión y el período introductorio.

Las áreas de crecimiento

El Movimiento Scout busca contribuir al desarrollo integral de la persona. Para eso invita a los jóvenes a desarrollarse en forma equilibrada en todas las dimensiones de su personalidad.

A los efectos didácticos, esas dimensiones de la personalidad se ordenan en *áreas de crecimiento*, que consideran la variedad de expresiones de la persona.

La Unidad Pionera es un espacio en el que por medio de actividades y proyectos los jóvenes tienen la posibilidad de vivir experiencias y adquirir nuevos aprendizajes que les permitan desarrollarse en todas las dimensiones de su personalidad, sin dejar de lado ninguna.

El MSU definió las siguientes áreas de crecimiento para su programa de jóvenes:

Dimensión de la personalidad	Área de crecimiento	Interés educativo
Física	Corporalidad	Aceptación de la imagen corporal, responsabilidad por el cuidado del propio cuerpo.
Intelectual	Creatividad	Incremento de la capacidad de abstraer, reflexionar, generalizar y plantearse hipótesis.
Ética	Carácter	Desarrollo de la conciencia moral.
Afectiva	Afectividad	Lograr la identidad sexual y un estado relativo de desarrollo emocional.
Social	Sociabilidad	Desarrollar competencias que contribuyan a la identidad vocacional y laboral, integrarse socialmente y ser capaz de establecer una relación de género positiva y equilibrada.
Espiritual	Espiritualidad	Pasaje de la adhesión a una fe recibida a una fe personal.

Como educador o educadora de una Unidad Pionera, ¿para qué nos sirve esta clasificación?

Aunque en nuestros actos cotidianos es difícil distinguir los límites entre una y otra área, ya que se influyen unas a otras, desde la perspectiva educativa esta clasificación nos permite:

- Evitar que las actividades desarrolladas en los equipos, las comisiones de trabajo y en la Unidad Pionera se concentren solo en algunos aspectos de la personalidad de los jóvenes, descuidando otros.
- Permitir que los jóvenes sean progresivamente protagonistas de su propio desarrollo personal, reconociendo y diferenciando las distintas dimensiones de su personalidad.
- Evaluar su crecimiento en las distintas dimensiones.

Las áreas de crecimiento sirven para ordenar los objetivos educativos tanto terminales como de rama, pero de eso hablaremos a continuación.

Para saber más sobre las áreas de crecimiento y las aplicaciones educativas en la rama Pioneros y Pioneras puedes consultar [#áreascrecimiento](#).

Los objetivos educativos

La propuesta educativa del Movimiento Scout se estructura en base a dos tipos de objetivos: los objetivos **terminales** y los **intermedios o de rama**.

Los **objetivos terminales** describen para cada una de las seis áreas de crecimiento un conjunto de conocimientos (saber), actitudes (saber ser) y habilidades (saber hacer) que los jóvenes pueden tener la expectativa de lograr al momento de su egreso de la rama Pioneros y Pioneras.

A partir de los **objetivos terminales**, se definieron objetivos para cada una de las ramas del Movimiento Scout; a estos los denominamos **objetivos intermedios o de rama**.

De esta forma, la propuesta de objetivos en el Movimiento Scout orienta el camino a seguir, tanto a los educadores como a los jóvenes, desde el ingreso hasta el momento de la partida del Movimiento.

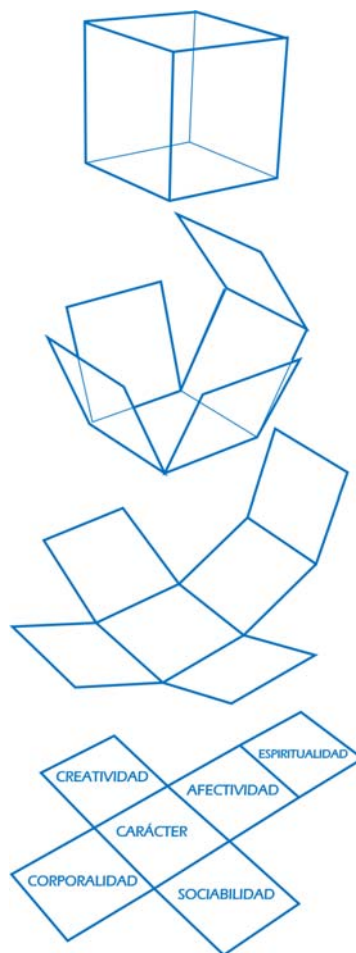
Concebir los objetivos de cada una de las ramas teniendo en cuenta los terminales ayuda a que nuestra propuesta tenga coherencia, articulación y unidad en todo el proceso educativo scout. Por eso, si bien en la Unidad Pionera no trabajamos directamente con los objetivos terminales, es bueno que el equipo de educadores los conozcan como marco de referencia que explica el sentido de nuestra acción educativa.

Los **objetivos intermedios o de rama** representan una secuencia de pasos hacia el logro de cada uno de los objetivos terminales. Presentan un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que el Movimiento Scout invita a los jóvenes a adquirir en esta etapa de su vida, con la ayuda de los amigos y amigas del equipo y de la Unidad Pionera, y el apoyo del equipo de educadores scouts.

Al igual que los objetivos terminales, los intermedios o de rama se establecen para cada una de las seis áreas de crecimiento, tratando de cubrir de forma equilibrada los diversos aspectos de la personalidad.

Los objetivos de la rama son una orientación para el equipo de educadores y, a la vez, una invitación para los pioneros y pioneras.

Mientras que para el equipo de educadores los objetivos son una orientación para la tarea educativa, para los pioneros y pioneras son una referencia para orientar su progresión personal.



Los objetivos constituyen una propuesta, no pretenden formar modelos ideales de personas, son más bien una referencia o invitación a los jóvenes a crecer y desarrollarse en una dirección orientada por los valores de la Promesa y la Ley Scout.

Los jóvenes interactúan con *todos los objetivos de la rama Pioneros y Pioneras*, en un proceso que denominamos *diálogo*. Esto es:

➔ No eligen algunos objetivos desechando otros, sino que toman como referencia todos los objetivos de la rama.

➔ Por medio del diálogo entre la propuesta de objetivos de la rama y lo que cada joven siente y piensa, va asumiendo en algunos casos los objetivos tal como están redactados, mientras que en otros los cambia para adaptarlos tanto a su realidad como a sus necesidades de crecimiento. Por medio de este proceso los objetivos educativos se convierten en objetivos personales.

➔ Este proceso denominado *diálogo* será diferente para cada joven, ya que no todos evolucionan al mismo ritmo, porque depende de sus características personales y de las circunstancias en que crecen. La finalidad de este proceso es que los jóvenes vayan logrando cada vez mayor autonomía en la definición de sus objetivos personales.

➔ A medida que maduran, los objetivos se vuelven más una referencia que en las ramas anteriores. Los pioneros y pioneras son invitados a adaptarlos, modificarlos, complementarlos e incluso cambiarlos o sustituirlos, con la condición de que los nuevos objetivos apunten al mismo objetivo terminal.

Son objetivos para la vida y no solo para las actividades propiamente scouts

El conjunto de objetivos educativos de rama se refiere a todo lo que los jóvenes hacen en todas las dimensiones de la personalidad. Se trata de un conjunto de objetivos para la vida y no solo para las actividades scouts.

Los objetivos serán logrados en el transcurso de la vida de los jóvenes, por medio de la gran variedad de actividades y experiencias que vivan en diferentes ámbitos, algunas de las cuales tienen que ver con su equipo y la Unidad Pionera y otras que no. Por lo tanto:

➔ El equipo de educadores debe estar atento a todas las actividades que los jóvenes desarrollan, tanto fuera como dentro del equipo y la Unidad Pionera, y a la forma en que estas contribuyen o entorpecen el logro de objetivos.

➔ La progresión no debe reducirse a una serie de tareas que es preciso cumplir dentro del equipo o de la Unidad. Se deben considerar todos los aspectos de la vida del joven, tales como el ambiente sociocultural en el que se desenvuelva, la familia, la escuela, el barrio, los deportes, los medios de comunicación y tantos otros factores que le influyen.

➔ Un educador o educadora scout debe hacerse responsable por el seguimiento de la progresión personal de no más de seis jóvenes, idealmente de un equipo, pues de esa manera podrá atender adecuadamente esta tarea. Debe permanecer en esa

responsabilidad al menos un año, de modo que conozca bien a los jóvenes, comparta con ellos y establezca una relación de confianza con cada uno.

➔ DESARROLLO DE LA AFECTIVIDAD

- Asume de manera constructiva sus fracasos.
- Reconoce en sí mismo tendencias como la soledad, la timidez, la rebeldía y la inseguridad y aprende a manejarlas.
- Supera discriminaciones, estereotipos y prejuicios en relación a los demás.
- Promueve con sus acciones la igualdad de derechos.
- Persevera en sus opiniones cuando las considera correctas, sin descalificar las de los demás.
- Mantiene amistades profundas.
- Comparte sus preocupaciones, aspiraciones y sentimientos mediante un diálogo enriquecedor.

➔ DESARROLLO DE LA CORPORALIDAD

- Mantiene un aspecto personal de orden e higiene, y asume tareas en la mantención del orden y limpieza de su hogar.
- Valora su tiempo y lo administra entre sus obligaciones e intereses, reservando tiempos adecuados de ocio.
- Comprende las diferencias entre los procesos fisiológicos y biológicos de hombres y mujeres.
- Desarrolla hábitos saludables, evita hábitos nocivos y mantiene su buen estado físico.
- Se esfuerza por privilegiar sus comportamientos reflexivos por sobre sus acciones violentas.

➔ DESARROLLO DE LA SOCIABILIDAD

- Ayuda a establecer reglas en sus grupos de referencia.
- Es capaz de jugar el rol de líder (mediador, tutor, mentor) en un grupo.
- Demuestra de distintas maneras su compromiso con la superación de diferencias sociales.
- Demuestra que considera a todos, independientemente de sus circunstancias y características, como iguales en dignidad.

- Asume una oposición activa frente a los atropellos a las personas que observa en su vida cotidiana.
- Respetar la autoridad debidamente validada aunque no comparta sus ideas.
- Comprende la importancia de las normas para el desarrollo de la libertad colectiva sin renunciar a su derecho a mejorarlas.
- Demuestra esfuerzos por orientar creativamente las tendencias a la rebeldía y la oposición.
- Organiza y participa en proyectos de conservación de la naturaleza con público no scout.
- Aplica en sus actividades técnicas y tecnologías que protejan el medio ambiente.

➔ DESARROLLO DE LA ESPIRITUALIDAD

- Manifiesta una actitud responsable hacia el cuidado de la naturaleza en tanto obra divina.
- Promueve y organiza actividades que habiliten el descubrimiento de la naturaleza como espacio de crecimiento espiritual individual y colectivo.
- Genera acciones concretas que promuevan el acercamiento con el otro.

➔ DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

- Demuestra interés por diversificar las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo.
- Se mantiene informado por distintos medios, con un acercamiento crítico.
- Demuestra capacidad para sintetizar, criticar y proponer
- Define sus alternativas vocacionales, considerando las distintas variables que las determinan.
- Relaciona sus valores con los métodos que utiliza la ciencia.
- Participa en la aplicación de un proyecto que utilice técnicas o tecnologías innovadoras.

➔ DESARROLLO DEL CARACTER

- Es capaz de aceptar y evaluar las críticas sobre su conducta.
- Confía en su capacidad para alcanzar sus objetivos.
- Reconoce los desafíos que suponen la Ley y los principios para su vida.

- Opta por valores personales para su vida y los testimonia.
- Reconoce a su equipo como una comunidad de vida.
- Integra las críticas recibidas de manera constructiva.
- Se compromete con los proyectos.
- Es capaz de reírse de sus absurdos.
- Practica un humor exento de vulgaridad.

Cómo aplicar la progresión personal en la rama Pioneros y Pioneras

Entonces tenemos las áreas de crecimiento, los objetivos de la rama distribuidos en cada una de las áreas y las etapas, pero ¿cómo se aplica la progresión personal? ¿Cómo se reconocen las etapas? ¿Cuáles son los requisitos para cada una de las etapas? ¿Cómo se evalúa la progresión personal?

Intentaremos contestar aquí todas estas preguntas.

Los jóvenes ingresan a la Unidad Pionera por distintas vías:

➔ **Es un scout que pasa de la Unidad Scout a la Unidad Pionera.** En este caso es muy probable que conozca a la Unidad Pionera y a la mayoría de los integrantes. Tendrá un tiempo para hacer actividades con distintos equipos de la Unidad Pionera hasta que elija a cuál desea pertenecer.

➔ **Un amigo o una amiga lo invita a hacer actividades con su equipo.** Seguramente se incorporará al equipo del amigo que lo ha acercado al Movimiento.

➔ **Se acerca a la Unidad Pionera por propio interés.** Es probable que el nuevo integrante no tenga amigos ni en los equipos ni en la Unidad Pionera. Igual que el caso de los jóvenes que vienen de la Unidad Scout, tendrá un tiempo para conocer a los equipos, hacer actividades y finalmente elegir a cuál se sumará.

➔ **Es miembro de un grupo informal de amigos y deciden ingresar todos juntos a la Unidad Pionera.** En este caso es probable que lo más apropiado es que nazca un nuevo equipo.

En todos los casos, los jóvenes se incorporan de inmediato a todas las actividades que se están realizando sin diferencias de ningún tipo. La finalidad es que pronto se sientan parte del equipo que hayan elegido y de la Unidad Pionera.

Apenas ingresan comienza el período introductorio

No importa cómo hayan ingresado, todos los jóvenes comienzan por el período introductorio. Tiene una duración aproximada de seis a diez semanas, empieza con el ingreso del joven a un equipo y termina con la entrega de la insignia de la etapa en la que comenzará su progresión.

No constituye una etapa de progresión, sino un período de integración y conocimiento que tiene como finalidades:

➔ Integrar al joven a un equipo y a la Unidad Pionera, familiarizarse con las normas de funcionamiento, símbolos y nombres.

➔ Establecer un vínculo de confianza entre el joven y el equipo de educadores scouts, especialmente con quien será responsable de acompañarlo en su progresión personal, mediante el seguimiento y la evaluación.

➔ Familiarizar al joven con el sistema de objetivos, etapas e insignias y que se forme una opinión sobre su propio avance respecto de los objetivos propuestos para su edad.

➔ Que el educador a cargo del seguimiento de su progresión personal determine, de común acuerdo con el joven, los objetivos que ya tiene logrados y decida en qué etapa de progresión comienza a trabajar. Esto es así porque no siempre ingresan jóvenes de 14 años, sino que pueden tener entre 14 y 16.

En este período, los educadores scouts:

- Establecen vínculos de confianza y afecto con el joven.
- Tratan de conocer lo mejor que puedan al joven y a su ambiente, observando su comportamiento y manteniendo un contacto frecuente.
- Se forman una opinión personal sobre el estado de avance del joven respecto del logro de los objetivos.

En este período, el equipo:

- Integra al joven a sus actividades y lo anima a que participe activamente en el Consejo de Equipo.
- Lo pone en contacto con la información básica que debe conocer sobre el equipo, la Unidad Pionera y el Grupo Scout si corresponde.
- Le brinda información sobre la progresión personal, etapas e insignias. Además, lo ayuda a formarse una opinión personal sobre su propio avance respecto de los objetivos de la rama.

En este período, el joven que ingresa:

- Se integra a un equipo, se interioriza de su estructura, cultura interna y crea su espacio en relación con los demás.
- Toma contacto con la vida de grupo de la Unidad Pionera, su estructura, objetivos, símbolos y tradiciones, actividades y proyecto en curso.
- Establece una relación de confianza con el educador o educadora a cargo de su acompañamiento personal.
- Se familiariza con el sistema de progresión personal.

Cuando el nuevo integrante viene de la Unidad Scout es probable que el período introductorio se facilite, ya que hay varios aspectos del Movimiento Scout que el joven conoce; uno de ellos es el sistema de progresión personal. De todos modos, hay que poner especial cuidado en el correcto desarrollo de este período.

En cualquier momento del período introductorio se puede realizar la ceremonia de entrega de uniforme, en la que el pionero o pionera recibe la pañoleta del Grupo Scout al que ha decidido pertenecer. Esto no es necesario si el nuevo integrante proviene de la Unidad Scout del mismo grupo, donde ya ha recibido su uniforme y pañoleta.

Para conocer detalles, ideas y sugerencias de esta ceremonia puedes recurrir a [#ceremonias](#).

Presentación de los objetivos en el equipo

El nuevo integrante recibe la información básica sobre el sistema de progresión (objetivos y etapas) al interior del equipo. No obstante, para esta tarea en ocasiones se puede tener el apoyo del educador que acompaña la progresión.

Es un proceso natural que el joven vive mientras participa en actividades con su equipo, toma parte de los Consejos de Equipo, presencia la evaluación de la progresión personal de otros jóvenes, conoce las insignias de progresión, participa en alguna ceremonia de entrega de etapa; todo esto lo ayuda a ir comprendiendo en la práctica de qué se trata la progresión personal.

Por eso decimos que no se necesita una charla o presentación formal. Este proceso ocurre con naturalidad, se produce por observación y en la interacción horizontal que se da entre los jóvenes.

El joven se familiariza con el sistema de objetivos, etapas e insignias, mientras que a la vez se forma una opinión sobre su propio avance respecto de los objetivos de la rama.

El consenso sobre los objetivos entre el educador y el joven

Una vez que el joven se ha familiarizado con el sistema de progresión y se forma una opinión sobre su propio avance respecto de los objetivos, es tiempo de reunirse con el educador scout a cargo de su acompañamiento para llegar a un consenso.

El consenso se produce en torno a dos hechos:

➔ **La personalización de los objetivos por parte del joven**, quien adapta los objetivos de acuerdo a su realidad, necesidades, intereses, capacidades, modificándolos, agregando otros o dejándolos tal como están.

Mediante este proceso, los objetivos de la rama se convierten en los personales del joven.

➔ **El acuerdo sobre la etapa en que iniciará su progresión**, que depende de la cantidad de objetivos que puedan considerarse logrados.

Según los objetivos que se consideren logrados y las características personales del

joven, el educador scout acordará con este la etapa en que comenzará su progresión personal, procediéndose luego a la entrega de la insignia de etapa correspondiente.

El consenso sobre los objetivos pone fin al período introductorio

- Se deja constancia en algún registro que lleve el equipo de educadores.
- En una ceremonia sencilla se hace entrega al joven de la insignia de etapa en la que comenzará su progresión.



Solo una vez finalizado el período introductorio el joven puede, en algún momento que lo decida, solicitar hacer su Promesa por primera vez si viene de fuera del Movimiento (o renovarla si es que viene de la rama Scout). La única condición para realizarla es que solicite hacerla y pida la aceptación a su Consejo de Equipo.

Recordemos una vez más que la Promesa no está atada a ninguna etapa de progresión en particular, que los jóvenes son miembros de la Unidad Pionera desde su ingreso a ella y que desde ese momento participan en todas las actividades y con todos los derechos en las instancias de toma de decisiones, tales como el Consejo de Equipo y la Asamblea.

Para saber más sobre las ceremonias, la forma de realizarlas y las condiciones, puedes consultar [#ceremonias](#).

¿Cuáles son las etapas de progresión y cuáles los criterios para su entrega?

Los jóvenes necesitan ver que su progreso es reconocido tanto por los adultos como por sus pares. Es un elemento indispensable para reforzar la confianza en sí mismos y motivarlos a desarrollarse. No obstante, no debemos olvidar la advertencia dada por Baden-Powell: *"[El Movimiento Scout no es] una escuela donde los resultados superficiales son obtenidos por una distribución de medallas y de insignias de mérito"*.

Las etapas de progresión tienen por objeto motivar por reconocimiento el avance de los jóvenes en el logro de sus objetivos personales y usualmente se identifican con una insignia que lucen en el uniforme.

Las insignias correspondientes a las etapas de progresión se entregan al comienzo de una etapa y no al final, ya que constituyen un estímulo y no un premio, representan una invitación a los pioneros y pioneras a continuar avanzando y haciendo cuanto de ellos dependa para seguir progresando.

La motivación por reconocimiento que pretenden las etapas de progresión procura que los pioneros y pioneras se esfuercen por avanzar cada vez más en su crecimiento personal. Las insignias y su obtención no constituyen un fin en sí mismas. Insistimos en que los jóvenes vienen al Movimiento Scout para realizar actividades atractivas y desafiantes, hacer amigos, conocer personas y lugares, crecer, en definitiva, y no para obtener insignias.

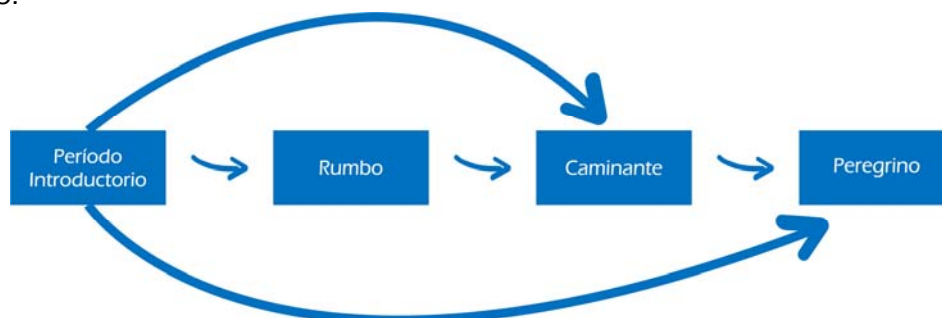
Las etapas de progresión en la rama Pioneros y Pioneras son tres y sus nombres tienen un sentido simbólico vinculado al marco simbólico de la rama.

Las insignias son entregadas por los educadores scouts con bastante flexibilidad según las realidades personales, de acuerdo a los siguientes criterios generales:

Nombre de la etapa	Criterios para la entrega de la insignia	Al terminar la etapa
Rumbo	Se entrega cuando el joven termina su período introductorio y comienza a trabajar con los objetivos personales.	Se busca que el joven acredite o haya logrado alrededor de un tercio de los objetivos educativos de la rama.
Caminante	Se entrega al comenzar la etapa Caminante o cuando el joven alcanzó aproximadamente un tercio de los objetivos de la rama.	Se busca que el joven acredite o haya logrado dos tercios de la propuesta de objetivos de la rama.
Peregrino	Se entrega al comenzar la etapa Peregrino o cuando el joven alcanzó aproximadamente dos tercios de los objetivos de la rama.	Se busca que el joven acredite aproximadamente la mayor parte de los objetivos educativos de la rama.

Claro que estos criterios son solo orientadores. El equipo de educadores debe integrar a la evaluación la totalidad de lo que sucede en la vida del joven y no quedarse única ni principalmente en aspectos cuantitativos.

Recordamos que las etapas son solo un medio de motivación para el avance de los jóvenes en su progreso, a la vez que marcan hitos o jalones en la marcha de su progreso.



Seguimiento y evaluación de la progresión personal

Una vez que el joven ha terminado su período introductorio, inicia su progresión personal en la etapa en que ha sido ubicado. A partir de aquí, se inicia un proceso de seguimiento y evaluación de la progresión personal.

El seguimiento de la progresión personal

Es un proceso mediante el cual el educador scout acompaña, apoya y promueve la participación del joven en la Unidad, eleva su autoestima y lo ayuda a mejorar en el logro de sus objetivos.

El seguimiento de la progresión se basa en el diálogo. Para que haya diálogo es necesario que el educador scout esté dispuesto a escuchar a los jóvenes a fin de comprender sus intereses y necesidades. El diálogo permite conocerlos y comprenderlos.

Entrar en diálogo con los jóvenes es el primer paso para construir una relación de confianza con ellos. Mediante este, les demostramos que su punto de vista cuenta, que no los consideramos sujetos pasivos, sino los principales responsables de su propia educación. El diálogo eleva la autoestima de los jóvenes y los anima a aprender.

Mediante el diálogo, el educador o educadora scout presenta sus ideas como preguntas abiertas sobre las cuales los jóvenes son invitados a reflexionar, integrándolas a su propio contexto.

Gracias a este, los jóvenes pueden analizar y reconocer sus fortalezas y debilidades, tomar confianza en sí mismos y volverse capaces de establecer sus propios objetivos educativos.

La evaluación de la progresión personal

La evaluación de la progresión personal es un proceso continuo; es decir que a medida que se observa el desarrollo de las actividades del equipo y la Unidad Pionera, los educadores scouts observan el desempeño de los jóvenes, comprobando los cambios que van experimentando en su comportamiento. Por eso decimos que la evaluación es un proceso continuo, una película de todo lo que pasa en los equipos, las comisiones de trabajo y la Unidad Pionera, y no una foto de un momento determinado.

La evaluación se realiza por medio de la observación y tiene por fin verificar los avances de un joven en el logro de los objetivos educativos.

Los objetivos no se controlan como si fueran pruebas o exámenes. La evaluación del logro de los objetivos no es un acto jerárquico de control en el que el educador scout, de manera unilateral de acuerdo a su criterio, califica a los jóvenes como si se tratara de un examen o una prueba escolar.

Así como no se debe reservar un día para hacer "actividades de progresión", pues todas las actividades contribuyen de una u otra forma a la progresión personal, tampoco se debe reservar un momento para la evaluación, pues esta es fruto de un proceso continuo.

El desarrollo de un joven solo se evalúa observando

La observación es el medio de evaluación más apropiado para acompañar y evaluar la progresión personal de cada joven. Para esto es imprescindible un ambiente cálido y de seguridad, donde el joven se sienta querido, confiado y pueda ser sincero consigo mismo y sus pares.

No debemos pensar que la evaluación por observación es un sistema de menor categoría que otros. Por el contrario, es el más apropiado para una propuesta educativa como la nuestra, que abarca todos los aspectos de una persona y que se realiza mediante un método como el scout.

La observación requiere tiempo, paciencia y entrega por parte de los educadores

Es necesario *tiempo* para dialogar, establecer vínculos de confianza con los jóvenes, conocer sus puntos de vista, sus intereses y necesidades. Tiempo para conocer su contexto de vida, su familia, barrio, escuela. Tiempo para acompañar, pues no se trata solo de evaluar si se logró un objetivo sino también saber cómo se logró. El proceso de acompañamiento y evaluación es tan importante como el resultado mismo.

Se requiere *paciencia* para escuchar con calma y observar sin prisa, para no sacar conclusiones apresuradas, para no desanimarse si los resultados no son los esperados ni buscar éxitos rápidos. Los aprendizajes más importantes demandan tiempo y esfuerzo.

La observación también requiere capacidad de *entrega*, una entrega generosa y voluntaria para acompañar al joven en su desarrollo personal, ya que, ante todo, educar es un acto de amor.

Un educador o educadora scout hace el seguimiento de no más de seis jóvenes

Para que la tarea de seguimiento y evaluación tenga las características enunciadas y los resultados deseados, es necesario que un educador o educadora se haga responsable por el seguimiento de no más de seis jóvenes. Mucho mejor aún si estos pertenecen a un mismo equipo. Esto facilita la tarea de los educadores pues conocen lo que está pasando, las actividades, dinámicas y cultura interna de solo un equipo.

Como ya afirmamos, hacer un buen seguimiento y evaluación requiere de establecer un vínculo de confianza, reunir información sobre el contexto de cada joven, etcétera. Por eso sugerimos que el tiempo de acompañamiento no sea inferior a un año. Terminado este plazo, se puede continuar acompañando a los mismos jóvenes, salvo que existan causas que justifiquen el cambio de educador o educadora.

¿Quiénes participan en el proceso de evaluación?

En este proceso participan los propios jóvenes como protagonistas más importantes, su equipo y el educador scout a cargo del seguimiento.



Con el desarrollo de nuevas formas de pensamiento y la capacidad de razonar sobre ideas abstractas, los jóvenes reflexionan continuamente sobre sí mismos, analizan sus actos, la actitud de sus amigos, su vida. Apoyado en esta característica de la adolescencia, cada cierto tiempo

el educador scout responsable del seguimiento personal invita al joven a mirar los objetivos que se ha propuesto y confrontarlos con la opinión que tiene de sí mismo.

Las conclusiones que saque de este ejercicio las compartirá con el educador scout responsable de su seguimiento y con su equipo, pues tanto el adulto educador como los amigos y amigas de su equipo son las personas que lo apoyan en su desarrollo personal.

En ocasiones los jóvenes suelen ser muy autocríticos y exigentes consigo mismos. Los educadores debemos compensar estas conductas que pueden perjudicar su autoestima, haciéndoles ver lo valiosos que son. Los jóvenes deben percibir el interés de los adultos por la opinión que ellos tienen de sí mismos.

Por medio de la autoevaluación continua, los jóvenes aprenden a indagar sobre su propio avance, reconocen los aprendizajes logrados y aquellos en los que aún deben poner más esfuerzo para lograr, resultando uno de los aprendizajes más valiosos que puede ofrecer el Movimiento Scout para la vida de los jóvenes, más acostumbrados a ser evaluados que a ser protagonistas de su propia evaluación.

Por esto es que pensamos que mucho más valioso que el logro concreto de objetivos, es el proceso mediante el cual el joven se indaga sobre sus carencias y sobre sus avances.

Este procedimiento se da una vez en cada ciclo de programa, o sea, cada tres o cuatro meses. Los jóvenes no deben sentirse presionados por la progresión personal ni debe convertirse en una obsesión o una carrera. Es un proceso que debe ser lo más natural posible y no una ocasión de estrés o de examen.

La opinión de su equipo

Como afirmamos, en esta edad el grupo de pares tiene mucha influencia en las opiniones de los jóvenes. Basándose en esta característica existe una instancia de evaluación de la progresión personal al interior de cada equipo.

El ámbito en donde ocurre esto es el Consejo de Equipo. En esta reunión se evalúa individualmente el progreso de los jóvenes a partir de la autoevaluación que cada miembro hace.

Para esta actividad (como para la mayor parte de los Consejos de Equipo) es necesario un ambiente tranquilo, de intimidad y confianza, en el que cada joven pueda expresarse libremente.

Por medio de la vida interna del equipo, el Método Scout posibilita que esta opinión se manifieste como un apoyo, sea constructiva, se reduzcan al máximo la agresividad y la expresiones descalificatorias. El equipo debe entender que la progresión de cada uno es un asunto de todos y que la progresión de todos es un asunto de cada uno.

Los resultados de esta evaluación quedan en manos de cada joven, quien a partir de los comentarios de sus pares puede reconsiderar su evaluación inicial.

Como los educadores scouts no participamos en la vida interna del equipo, podemos saber de estas evaluaciones en las reuniones con los delegados de equipo, en el Consejo de Ruta y también mediante el contacto directo con el joven.

La evaluación del educador scout y el consenso con el joven

Al finalizar el ciclo de programa, el joven y el educador responsable de su seguimiento personal se reúnen para determinar qué objetivos se encuentran logrados durante el ciclo de programa.

En esta reunión el joven expresa su autoevaluación, que se ha enriquecido con la opinión de los pares de su equipo, e indica los objetivos que considera logrados. El educador o educadora scout comparte también su opinión, que se ha nutrido de su observación y, en la medida de lo posible, de las observaciones de otros agentes evaluadores (el equipo, la familia, la escuela, etcétera).

Esta reunión sirve también para apoyar al joven en su proceso de crecimiento personal, escuchándolo, sugiriéndole correcciones y haciéndole comentarios que lo animen a seguir su proceso de crecimiento personal.

La opinión del educador o educadora scout es importante para el joven, pero en ningún caso debe primar por encima de la propia por el solo hecho de ser la del adulto. En estos casos hay que poner en práctica un principio esencial: no hacer jamás lo que el joven puede hacer por sí mismo, no decidir jamás aquello que el joven puede decidir por sí mismo.

Si existieran discrepancias o divergencias que no pudieran resolverse entre el punto de vista del adulto y el del joven, es importante como criterio educativo que prime la autoevaluación del joven. Debemos mirar el proceso a largo plazo y considerar que es preferible que se exceda en su autoevaluación a que se le imponga el punto de vista del adulto. Esto es así porque no importa tanto definir qué objetivos tiene logrados como el proceso mismo en el que el joven aprende sobre sí mismo, sobre su proceso de aprendizaje y sobre la autoevaluación.

En el caso de que por los objetivos logrados se requiera un cambio de etapa, el educador o educadora scout hará la propuesta correspondiente al Consejo de Ruta.

¿Cuándo se evalúa la progresión personal?

En primera instancia hay que recordar que la evaluación de la progresión personal es un proceso continuo; no obstante se pueden resaltar algunos momentos claves:

➔ **Al momento del ingreso de un joven en la Unidad Pionera**, durante el período introductorio, que culmina con la definición sobre la etapa de progresión en que comenzará.

➔ **Durante el desarrollo del ciclo de programa**, cuando se recoge información sobre el avance del joven, se lo acompaña, apoya y corrige. Culmina con las conclusiones que se adoptan al terminar el ciclo.

➔ **Al término de un ciclo de programa**, cuando se saca conclusiones sobre el avance de los jóvenes según los objetivos logrados durante el ciclo de programa.

Las claves para una evaluación flexible:

- El proceso debe ser permanente y no ocasional.
- La evaluación se hace por medio de la observación y no mediante engorrosas mediciones.
- Debe ser un proceso espontáneo, a medida que se vive, y no en momentos o con procedimientos formales.
- Debe contener apreciaciones globales y no pretender valoraciones minuciosas hasta la exageración.
- No sacralizar la evaluación; no es una sentencia definitiva o cosa juzgada, sino más bien exploratoria de las conductas de los jóvenes y motivadora para que sigan avanzando.
- Es más importante ayudar a instalar en los jóvenes la práctica de la autoevaluación como un paso para el autoaprendizaje que nuestra propia evaluación hacia ellos.
- No limitar los criterios para las etapas solo a aspectos cuantitativos o de porcentajes. Debemos evaluar a cada joven según su realidad particular, su contexto de vida, su biografía. Evaluar, así como educar, es un acto que requiere dedicación y afecto especial por la persona que es evaluada.

Sugerencias y actividades para los educadores scouts

La mejor manera de aprender a observar es observando. Para eso te sugerimos que ejercites la capacidad de observación.

➔ Durante el desarrollo de un juego o actividad en la que participe la Unidad Pionera, los miembros del equipo de educadores pueden realizar una observación a la vez, sin consignas previas. Luego pueden compartir sus conclusiones y analizar sobre qué aspectos hizo foco cada uno de los miembros.

➔ Durante un campamento o salida de fin de semana se pueden realizar observaciones y tomar nota de ellas en una libreta. Luego compartirlas en el equipo de educadores, analizar cuáles son hechos concretos y cuáles son sensaciones, supuestos y hasta prejuicios.

Para más información, ideas, sugerencias y sobre la evaluación de la progresión personal puedes ver [#evaluación](#).

Capítulo 8

El ciclo de programa

¿Qué es el ciclo de programa?

➔ Es el período durante el cual se preparan, desarrollan y evalúan un conjunto de actividades (fijas y variables) y proyectos, al mismo tiempo que se analiza la forma en que se aplica el Método Scout y se observa y acompaña el crecimiento personal de cada joven.

➔ Es también un instrumento de planificación participativa, ya que por medio del ciclo de programa el equipo de educadores realiza la planificación con la participación de los jóvenes que forman parte de los equipos y de la Unidad Pionera.

➔ Entre la vida de grupo y el ciclo de programa hay una relación estrecha, ya que si la vida de grupo es el resultado de todo lo que pasa en la Unidad Pionera, el ciclo de programa es la forma en que se organiza lo que sucede.

¿Cuánto dura un ciclo de programa?

La duración del ciclo de programa en la rama Pioneros y Pioneras es variable, pudiendo comprender de cuatro a seis meses, por lo que en un año se desarrollan alrededor de dos o tres ciclos como máximo.

La instancia responsable de determinar la duración es el Consejo de Ruta. Esta determinación se toma de acuerdo a la experiencia que tengan en el uso de la herramienta (recomendamos que en las Unidades Pioneras que comienzan a trabajar con ciclos de programa sean de menor duración), a la realidad de la Unidad y al tipo de actividades seleccionadas por los jóvenes, siendo este último factor el que más influye.

La duración del ciclo de programa prevista inicialmente puede ser alterada durante su transcurso, lo que depende de la flexibilidad del ciclo: uno que contiene muchas actividades de corta o mediana duración es más flexible que otro que contiene pocas de larga duración.

Es recomendable que no dure menos del mínimo sugerido, ya que:

➔ La realización de actividades (fijas y variables) y proyectos requiere tiempo para organizarse y ejecutarse adecuadamente.

➔ Las actividades de mediana y larga duración, como es el caso de los proyectos, no se organizan con comodidad en un ciclo demasiado corto.

Tampoco es conveniente que dure más del máximo sugerido, ya que:

- ➔ Proyectos muy extensos requieren de ciclos muy largos y en ese tiempo los jóvenes pueden variar sus motivaciones para realizarlos, lo que podría provocar pérdida de interés por el proyecto elegido.
- ➔ Se deben variar las características de las actividades y proyectos para posibilitar a los jóvenes experiencias diversas en diferentes campos.
- ➔ Los jóvenes necesitan estímulos constantes para avanzar en su progresión personal, tales como actividades variadas, proyectos diversos, nuevos desafíos, reconocimiento del logro de objetivos, entrega de insignias de progresión. Como esto solo se produce al finalizar un ciclo de programa, uno muy largo ubica estos estímulos muy lejos en el tiempo.

Mediante el uso del ciclo de programa, los jóvenes participan en el proceso de toma de decisiones de la Unidad Pionera

El ciclo de programa no solo es una manera de organizar lo que pasa en la Unidad Pionera, es también un instrumento educativo que permite a los jóvenes la adquisición y práctica de competencias para la vida democrática.

Por medio del ciclo de programa, los jóvenes:

- ➔ Aprenden a tener una opinión, a expresarla y a tomar decisiones que concuerdan con ella.
- ➔ Ejercitan mecanismos de participación que consideran su opinión y que también les enseñan a respetar y valorar la opinión ajena.
- ➔ Aprenden a elaborar un proyecto, a presentarlo, a argumentar y a defenderlo.
- ➔ Adquieren capacidad de organización, ejecución y evaluación de las actividades y proyectos.
- ➔ Desarrollan habilidades de negociación.

El ciclo de programa es una herramienta eficaz para escuchar a los jóvenes e incorporarlos en el proceso de toma de decisiones a nivel de la Unidad Pionera: *“Escuchando aparecen nuevas ideas y cuando no hay nuevas ideas se corre el riesgo de imponer a los scouts actividades que a uno le parece que les han de agradar”.* Orientaciones para el educador scout. Baden-Powell.

Esto tiene que ver con la idea de Baden-Powell sobre el protagonismo de los jóvenes en los procesos de toma de decisiones. En el discurso de despedida de la Conferencia de La Haya en 1937 señaló: *“... siempre antes de tomar cualquier decisión de esta índole (elección de actividades) consulto a la autoridad que considero mejor: el mismo joven”.*

Puede que en un principio esos distintos “pasos” parezcan tarea compleja respecto de aquello que algunas Unidades Pioneras realizan habitualmente, pero solo se trata de

una secuencia que ordena y pone nombre a lo que se necesita hacer para materializar la participación de los jóvenes en el proceso de toma de decisiones.

“... el sistema de equipos permite a los scouts comprender gradualmente que tienen considerable capacidad de decisión sobre lo que hace su Unidad. Este sistema es el que permite que todo el Movimiento Scout sea un esfuerzo genuinamente cooperativo”. Orientaciones para el educador scout. Baden-Powell.

Para que haya cooperación genuina hay que tomarse un tiempo para diagnosticar, escuchar a todos, debatir, argumentar, buscar ideas, negociar, consensuar. En definitiva, obtener la máxima participación posible de todos los integrantes de la Unidad Pionera en un proceso de toma de decisiones.

El proyecto no es igual al ciclo de programa

Mientras que el **ciclo de programa** es la forma en que se organiza la vida de grupo en la Unidad Pionera, el **proyecto** es una actividad variable de mediana o larga duración que se realiza **dentro** del ciclo de programa. O sea que en el marco de un ciclo de programa pueden incluirse actividades y un proyecto.

No necesariamente los ciclos de programa implican la realización de un proyecto, sobre todo en Unidades Pioneras nuevas o con equipos de educadores con poca experiencia. No es necesario que el proyecto tenga la misma duración que un ciclo, sino que puede tener una duración menor o extenderse por más de uno.

El ciclo de programa tiene cuatro fases:

- ➔ Diagnóstico de la Unidad Pionera.
- ➔ Propuesta y elección de actividades y de un proyecto de la Unidad Pionera.
- ➔ Organización y preparación de actividades y del proyecto.
- ➔ Desarrollo y evaluación de las actividades y el proyecto y seguimiento y evaluación de la progresión personal.



El ciclo de programa se planifica por medio de fases sucesivas que están articuladas unas con otras. Cada una de las fases es la continuación de la anterior y se prolonga en la siguiente.

Resumen del desarrollo de un ciclo de programa en la rama Pioneros y Pioneras

Fase 1 - Diagnóstico de la Unidad	Consejo de Equipo Hace un diagnóstico de su equipo y de la Unidad. Discute ideas de posibles actividades de equipo y actividades y el proyecto de la Unidad.		
	Consejo de Ruta Recibe los diagnósticos de los equipos. Recepciona ideas de actividades y de proyectos de los equipos. Prepara la Asamblea con las propuestas de los equipos.		
	Asamblea Recibe los diagnósticos realizados por los equipos y los debate para generar un diagnóstico único para la Unidad. Define los objetivos de la Unidad Pionera para el ciclo de programa.		
Fase 2 - Propuesta y selección de actividades y de un proyecto	Consejo de Equipo Prepara una propuesta de actividades y de un proyecto para la Unidad Pionera, incluido un informe de factibilidad de la idea del proyecto para el Consejo de Ruta.		
	Consejo de Ruta Analiza, corrige y aprueba el informe de factibilidad de la idea del proyecto que presentará cada equipo en la Asamblea. Toma conocimiento de las actividades del equipo y sugiere correcciones si hiciese falta.		
	Asamblea Recibe las propuestas de los equipos sobre las actividades para toda la Unidad y las ideas de proyectos. Decide las actividades y el proyecto que realizará toda la Unidad Pionera durante el ciclo de programa.		
Fase 3 - Organización y preparación de actividades y del proyecto	Consejo de Ruta Organiza en un calendario las actividades y el proyecto elegido. Da a conocer el calendario a los equipos. Define las comisiones de trabajo necesarias para llevar adelante el proyecto.		
	Asamblea Aprueba el calendario. Se constituyen las comisiones de trabajo necesarias para llevar adelante el proyecto.		
	Equipos Diseñan y preparan las actividades.	Consejo de Ruta Diseña y prepara las actividades comunes que no tienen comisiones de trabajo. Apoya y coordina a los equipos y a las comisiones de trabajo.	Comisiones de trabajo Cada comisión de trabajo diseña y prepara su actividad en relación al proyecto.
Fase 4 - Desarrollo y evaluación de las actividades y del proyecto	Ejecución de las actividades y del proyecto. Evaluación de las actividades y del proyecto (al momento en que este finalice). Seguimiento de la progresión personal de cada uno de los pioneros y pioneras.		
	Conclusiones de la evaluación de la progresión personal.		
	Equipos Autoevaluación y evaluación de los pares. Consenso de cada joven con el educador encargado del seguimiento.	Consejo de Ruta Convoca al diagnóstico que da origen a un nuevo ciclo de programa.	Unidad Pionera Cierre del ciclo de programa. Fiesta.

Las fases del ciclo de programa paso a paso

Diagnóstico de la Unidad

Al culminar el ciclo de programa, se realizan las conclusiones de la evaluación de la progresión personal de los jóvenes y, cuando corresponda, se entregan reconocimientos (sobre esto hablamos en el Capítulo 7 – La progresión personal).

A la vez se da inicio a otro ciclo mediante el diagnóstico de la Unidad Pionera, que además comprende la fijación de los objetivos para el ciclo que viene.

¿Quién hace el diagnóstico?

El diagnóstico se hace en los Consejos de Equipo y en la Asamblea.

El **Consejo de Equipo** hace un diagnóstico de cómo fue la marcha del equipo y de la Unidad Pionera durante el ciclo de programa que está terminando, a la vez que comienza a discutir ideas sobre las actividades de equipo y de la Unidad Pionera que a sus integrantes les gustaría realizar en el siguiente.

Luego de los Consejos de Equipo se realiza un **Consejo de Ruta** en el cual:

- Se reciben los diagnósticos de los equipos y se los prepara para presentar a la Asamblea.
- Se organiza la Asamblea.

La **Asamblea** discute los diagnósticos de los equipos y define un diagnóstico para la Unidad.

El diagnóstico que hace cada uno de los **Consejos de Equipos** tiende a centrarse más en sí mismos que en la Unidad. Suele referirse a temas cercanos a los jóvenes tales como actividades que desean realizar a futuro, las relaciones entre ellos, el desempeño de los roles, los avances realizados, ideas de proyectos, problemas. No es necesario que el diagnóstico que hacen los equipos se ate a cuestionarios o nada por el estilo.

De las evaluaciones hechas por los equipos surgirá información valiosa sobre la marcha de toda la Unidad Pionera.

Por otro lado, el diagnóstico realizado en el ámbito de la **Asamblea** tiene un carácter más general. Analiza a los equipos y a la Unidad Pionera como un todo, intentado averiguar cuánto se avanzó en el ciclo anterior y qué cosas deberían hacer en un futuro inmediato. La Asamblea no analiza los resultados de una actividad puntual ni la situación personal de un joven; no obstante, toma en cuenta todos los datos.

Algunas preguntas para orientar el diagnóstico de la Unidad Pionera:

- ¿Las actividades y proyectos son divertidos, desafiantes y atractivos? ¿En las actividades se aprenden cosas?
- ¿Realizamos las actividades que nos propusimos? ¿Conseguimos los objetivos que nos propusimos en el proyecto?
- ¿Se mantiene un equilibrio entre las actividades fijas y las variables?

- ¿Se realizan actividades de equipo?
- ¿Cómo funcionaron las comisiones de trabajo?
- ¿Se refleja en la vida de los equipos y de la Unidad Pionera la aplicación de todos los elementos del Método Scout?
- ¿Se observan en los jóvenes avances en su progresión personal?
- ¿Los educadores scouts desempeñan con eficacia el papel que les corresponde?

En cada una de las preguntas propuestas se pueden encontrar varios aspectos que pueden ser considerados o no, dependiendo de la profundidad con que se quiera hacer el diagnóstico y la madurez del Consejo de Ruta.

Cada Asamblea se formulará estas preguntas de la manera que le parezca más adecuada, como también podrá modificarlas o agregar otras, ya que no existe una fórmula única para realizar el diagnóstico.

Una vez terminado el diagnóstico, se fijan los objetivos para el ciclo de programa que empieza

Los objetivos para el ciclo de programa surgen del diagnóstico realizado por la Asamblea y fijan un marco dentro del cual este se desarrollará.

Para ver ejemplos de diagnósticos y de objetivos y aprender más sobre estos temas, recomendamos ver [#diagnóstico](#).

Las actividades fijas se incorporan directamente al calendario al momento de organizar las actividades, pero de esto nos ocuparemos más adelante.

Propuesta y selección de las actividades y del proyecto

El **Consejo de Equipo** se informa sobre los objetivos para el ciclo de programa y en base a eso define la propuesta de las actividades y del proyecto que propondrá en la Asamblea.

A su vez, el Consejo de Equipo produce un informe de factibilidad en el que se intenta mostrar la viabilidad de su idea de proyecto. Este informe es presentado al Consejo de Ruta para su aprobación o corrección.

El equipo también piensa una estrategia de publicidad para el proyecto y las actividades que propondrá a la Asamblea, buscando lograr la mayor adhesión posible de los integrantes de la Unidad Pionera.

El Consejo de Ruta analiza, corrige y aprueba el informe de factibilidad de la idea del proyecto que presentará cada equipo en la Asamblea, además de tomar conocimiento de las actividades de equipo y sugerir correcciones si hiciese falta.

La Asamblea elige las actividades y el proyecto que son comunes a toda la Unidad Pionera

En la Asamblea tienen lugar los siguientes hechos:

- Cada equipo presenta las actividades que ha decidido realizar.
- Se presentan las ideas de actividades y del proyecto para toda la Unidad.
- La Unidad Pionera elige las actividades que desea realizar, que se priorizan de acuerdo a las preferencias recibidas mediante los votos.
- Mediante una votación se elige el proyecto que realizará toda la Unidad Pionera.
- En algunos casos, cuando se crea conveniente, se puede utilizar un juego democrático para la elección de las actividades y del proyecto. Se trata de un juego de simulación de roles, en el que los jóvenes representan un determinado papel y, actuando de acuerdo a ciertas reglas del ambiente simulado, tratan de obtener apoyo para su propuesta. Para saber más sobre los juegos democráticos, obtener ideas y ver cómo funcionan, puedes recurrir a [#juegosdemocráticos](#).

El resultado de la Asamblea define las actividades variables que realizará la Unidad Pionera

En la Asamblea se eligen las actividades y el proyecto que se desarrollarán durante el ciclo de programa. Estos se ordenan con una prioridad que depende de las preferencias obtenidas.

Durante la Asamblea, el rol de los educadores es brindar apoyo y crear las condiciones para que se desarrolle de modo que todos puedan expresarse libremente, en un ambiente de escucha respetuosa.

Los educadores nunca deben intervenir en favor de una propuesta de actividad o proyecto. Aun cuando el resultado no fuera el mejor es preciso mantener el respeto por la decisión tomada por los jóvenes. Si sus decisiones no son respetadas, no se llevan a cabo o simplemente se desconocen, nunca obtendrán la experiencia de hacerse responsables por las elecciones tomadas y sus consecuencias. Todo esto, claro está, dentro de márgenes de seguridad razonables para las actividades, en las que se resguarde la seguridad física y emocional de los jóvenes.

Organización y preparación de actividades

Las actividades se organizan en un calendario

Todas las actividades elegidas, ya sea las definidas por los equipos como las actividades y el proyecto de la Unidad, se disponen y articulan en un calendario para el ciclo de programa.

Hacer un calendario es una tarea que supone una cierta habilidad para ensamblar actividades diferentes, con distinta duración, y diferentes demandas de tiempo y recursos. Otro aspecto a considerar es el equilibrio entre actividades de equipo y de la Unidad Pionera y entre actividades fijas y variables.

El responsable de esta tarea es el **Consejo de Ruta**. Si bien seguramente los adultos tengan más incidencia por la cantidad de variables que se necesita tener en cuenta, a medida que se sucedan los ciclos de programa los jóvenes también irán adquiriendo mayor práctica y, por lo tanto, más autonomía e injerencia en la tarea.

El Consejo de Ruta define las comisiones de trabajo necesarias para llevar adelante el proyecto.

Sugerencias para la elaboración del calendario:

→ Es conveniente comenzar ubicando las actividades fijas. Se debe considerar que algunas de ellas deben ser efectuadas en una fecha determinada, por ejemplo, el aniversario del Grupo Scout, un campamento distrital, y que otras se prolongan durante varios días seguidos, por ejemplo, un campamento.

→ Luego se ubican las actividades del proyecto, considerando todas las actividades necesarias para poder realizarlo (financiamiento, entrenamiento, construcción de artefactos, cuando fuese necesario). Se debe tener en cuenta la disponibilidad de tiempo de los jóvenes y de los adultos así como los recursos.

→ A continuación se ubican las demás actividades variables, teniendo en cuenta que muchas de ellas pueden realizarse de manera simultánea y que durante algunas actividades fijas (reuniones, campamentos) se desarrollan actividades variables. Es recomendable programar primero las de mayor duración, ya que aquellas que demandan menos tiempo son más fáciles de ajustar al final.

→ Es probable que al poner las actividades en el calendario se requiera posponer o modificar alguna de las seleccionadas, especialmente las de la Unidad Pionera. Para esto se debe actuar considerando la prioridad establecida en la elección y los cambios deben ser aprobados por la Asamblea.

→ El calendario debe ser flexible, permitiendo redistribuir o sustituir actividades ante situaciones imprevistas.

→ Sin afectar el énfasis fijado, es conveniente incluir actividades que permitan a los jóvenes avanzar en las distintas áreas de crecimiento.

→ Se debe mantener todo lo posible la diversidad entre los temas a los que refieren las actividades y un equilibrio entre fijas y variables y actividades de equipo y de la Unidad Pionera.

→ El Consejo de Ruta puede incorporar algunas actividades de la Unidad con el propósito de lograr equilibrio y variedad, siempre que no alteren sustancialmente la selección efectuada por los jóvenes.

→ Debe estimarse un tiempo del ciclo para las conclusiones del proceso de evaluación de la progresión personal de los jóvenes, sin que esto implique dejar de hacer actividades.

La Asamblea aprueba el calendario

Una vez concluido el armado del calendario, el Consejo de Ruta lo somete a la Asamblea para su aprobación. En la misma Asamblea se constituyen las comisiones de trabajo necesarias para llevar adelante el proyecto. Estas son integradas por jóvenes de distintos equipos que comparten un interés por la temática o por la tarea que la comisión desarrollará.

Una vez aprobado el calendario, se diseñan las actividades

El diseño de las actividades de equipo lo hace el equipo con el apoyo de algún educador si fuese necesario y el de las actividades de la Unidad y del proyecto lo hace el Consejo de Ruta.

Durante el ciclo de programa se deben diseñar las actividades en diversos momentos, conforme se acercan las fechas previstas para su realización.

Se debe tener presente que los proyectos requieren una anticipación mayor que las actividades de corta duración. Igual que sucede con las más complejas en relación a las más simples, las que necesitan muchos materiales respecto de las que no los necesitan, las que requieran apoyo de adultos externos a la Unidad en relación a aquellas que no los requieran y las que se hacen por primera vez respecto de las que ya se tiene experiencia.

Definir los objetivos de las actividades y del proyecto

Los objetivos de una actividad son los resultados que esperamos lograr en el grupo de participantes a su término. Se deben definir con la mayor precisión posible.

Esta definición, que necesariamente debe ser formulada por escrito, es fundamental para evaluar posteriormente la actividad. Si esos objetivos no existen, están sobreentendidos o son confusos y ambiguos tendremos inconvenientes al momento de hacer la evaluación.

Para saber más sobre el tema y ver ejemplos de objetivos educativos y diseño de actividades puedes recurrir a [#diseñoactividades](#).

Una vez definidos los objetivos se ajustan los demás elementos del diseño de las actividades

Junto a la determinación de sus objetivos, otros elementos del diseño son los siguientes:

- **Tipo de actividad:** ¿Se trata de una actividad o de un proyecto?
- **Si es un proyecto:** ¿Qué actividades centrales y qué actividades conexas tendrá?
- **Lugar:** ¿Dónde sería óptimo desarrollar la actividad o el proyecto?
- **Duración:** ¿Cuánto dura?
- **Participación:** Si es una actividad de la Unidad, ¿en qué forma participan los equipos? Si es un proyecto, ¿es necesario organizar comisiones de trabajo?

- **Recursos:** ¿De qué tipo y cuántos son los recursos humanos y materiales que se necesitan? ¿Se requieren expertos externos?
- **Costos y financiamiento:** ¿Cuánto cuesta y de dónde se obtienen esos recursos? ¿Qué actividades de financiamiento haremos para obtenerlos?
- **Etapas:** ¿Se desarrolla de una sola vez o tiene varias etapas?
- **Seguridad:** ¿Ofrece riesgos que es necesario prevenir?
- **Evaluación:** ¿Qué criterios se aplicarán para evaluar? ¿Cómo evaluaremos?

Si se trata de un proyecto, se suman más variantes y elementos a considerar. Recomendamos ver el capítulo 6, relacionado con las actividades educativas, y consultar [#proyectos](#).

Preparación de la actividad

Las tareas de preparación varían según la actividad de que se trate: es distinto preparar una actividad de una hora de duración que un campamento de cinco días o un proyecto que nos demanda cuatro meses de actividades.

Algunos puntos a tener en cuenta en la preparación de una actividad:

- Responsable de la actividad.
- Motivación/ambientación.
- Lugar.
- Etapas de la actividad (especialmente si es de larga duración).
- Participación de los jóvenes en la preparación.
- Personas externas, expertos.
- Transporte.
- Permisos.
- Materiales necesarios.
- Costo.

En [#diseñoactividades](#) encontrarás ejemplos de preparación y una **hoja de ruta** para ayudarte en esta tarea.

Desarrollo y evaluación de las actividades de un proyecto

Luego de que la Unidad Pionera ha elegido y organizado las actividades que realizará a nivel de equipos, de las comisiones de trabajo y de toda la Unidad Pionera, comienza la fase central del ciclo, que ocupa la mayor parte del tiempo disponible.

Esta etapa comprende lo que más estimula a los jóvenes: hacer las cosas que decidieron y organizaron. También es lo que más interesa al equipo de educadores: contribuir a que los scouts crezcan por medio de las cosas que hacen.

En esta fase del ciclo de programa hay que distinguir entre desarrollo y evaluación de actividades y del proyecto y seguimiento de la progresión personal.

Como en el capítulo anterior les presentamos el seguimiento de la progresión personal, en este solo analizaremos el desarrollo y la evaluación de las actividades.

Las actividades de los equipos, de las comisiones de trabajo y de la Unidad se desarrollan al mismo tiempo

De acuerdo al calendario establecido, cada equipo y cada comisión de trabajo realiza actividades de manera autónoma, con el apoyo del equipo de educadores cuando es solicitado y la supervisión del Consejo de Ruta.

Las actividades de equipo, de las comisiones de trabajo y de la Unidad Pionera, las actividades fijas y variables, cualquiera sea su duración, se desarrollan ensamblándose unas con otras como un gran mural de mosaicos, como un rompecabezas. El ensamble entre estas actividades es responsabilidad del Consejo de Ruta, que además hace el seguimiento semana a semana del desarrollo del programa previsto en el calendario.

Algunas sugerencias para tener en cuenta en el desarrollo de las actividades:

- Los jóvenes de la Unidad Pionera deben tener algo interesante que hacer en la actividad, ya sea en sus equipos como en las comisiones de trabajo. Una actividad tiene actores y no espectadores.
- Las actividades siempre requieren ser motivadas, ya que entre el momento en que se efectuó la elección y aquel en que se inicia, los intereses de los jóvenes pueden variar.
- No hay que dejarse influir por los estereotipos culturales relacionados con el género, asignando tareas desafiantes a los jóvenes y más pasivas a las jóvenes.
- Aunque el resultado de la actividad es importante, el equipo de educadores debe promover el interés por vivir y disfrutar del proceso, con independencia del resultado que se obtenga. Esto ayuda a desarrollar una cierta estabilidad emocional que no depende solo de éxitos y fracasos.
- Hay que tener cuidado en que no se humille a quienes no logran los resultados esperados, como tampoco que se postergue a los de ritmo más pausado y se margine a aquellos que la mayoría considera menos hábiles.
- Si un joven no desea participar o continuar en una actividad, su voluntad debe respetarse. Sería conveniente observar su conducta con mayor atención y dialogar con él para averiguar qué está pasando y darle el apoyo que necesita. Este acompañamiento puede producirse en el equipo o por medio del educador encargado del seguimiento.
- La actividad es una oportunidad privilegiada para crear hábitos que fortalezcan la responsabilidad: llegar a la hora acordada, cuidar el lugar que se recibió en

préstamo y entregarlo más limpio de lo que estaba, devolver los equipos facilitados en la fecha convenida, mantener en buen estado los implementos de la Unidad y de los equipos, cumplir con las tareas encomendadas y hacerlas exigibles.

Puedes encontrar más información sobre el desarrollo de las actividades en [#actividadeseducativas](#).

Se debe minimizar el riesgo de las actividades

Casi todas las actividades que hacemos tienen riesgos implícitos. El equipo de educadores debe evitar que las actividades scouts produzcan accidentes.

Algunas recomendaciones claves, útiles en cualquier situación y ambiente, deben ser conocidas y seguidas por los responsables de una actividad:

- **Prevenir:** Se debe emplear un tiempo en imaginar y detectar las potenciales situaciones de riesgo que están implícitas en todas las acciones que se desarrollan, identificando las conductas que minimizan ese riesgo y estableciendo claramente los límites.
- **Informar:** Todos deben conocer los riesgos existentes de una manera clara y directa, inhibiendo las conductas peligrosas. Cuando corresponda, debe agregarse un sistema de anuncios y señales.
- **Mantener la prevención y la información:** La actitud de prevención debe ser constante, la información sobre el riesgo debe reiterarse continuamente y la señalización debe conservarse en buen estado.
- **Estar preparado para socorrer con efectividad:** Si a pesar de que se mantuvieron constantes las medidas de prevención e información se produce un accidente o situación de riesgo, hay que estar preparado con anterioridad para:
 - Saber qué se hará en ese caso.
 - Disponer en el lugar de los elementos que se necesiten para socorrer.
 - Conocer con anticipación qué medidas se tomarán para que la acción de socorro sea oportuna y no deje al descubierto otras áreas potencialmente peligrosas.

Puedes encontrar más información sobre este tema, normas de procedimiento y recomendaciones en [#seguridad](#).

Evaluación de la actividades

Evaluar una actividad consiste en:

Observar su desarrollo para saber si se puede mejorar su ejecución.

Analizar sus resultados para saber si logramos los objetivos que se fijaron antes de realizarla; esto es, si se consiguió en el grupo de participantes lo que se esperaba obtener.

Si bien una se nutre de la otra, una cosa es la evaluación de la progresión personal y otra es la evaluación de las actividades. Como educadores scouts debemos tener muy en claro la diferencia.

Es necesario que los objetivos de la actividad y del proyecto se hayan fijado con anterioridad y que se registren por escrito. Si los objetivos están difusos o se dejan tácitos, será inevitable la tendencia a reducir la distancia que los separa de los resultados efectivamente obtenidos, exagerando ficticiamente el nivel de logro y favoreciendo evaluaciones autocomplacientes.

Las actividades variables, debido a su diversidad de propósitos y contenidos, siempre deben tener sus objetivos por escrito, en cambio, las fijas, debido a su contenido casi siempre homogéneo y a su realización bastante estandarizada, usualmente no necesitan que sus objetivos se formulen por escrito. Sin embargo, algunas actividades fijas, como por ejemplo, los campamentos y las excursiones, que incorporan dentro de sí actividades variables y se realizan con contenidos diversos, deben expresar sus objetivos por escrito.

Las actividades se evalúan por observación

La manera de evaluar las actividades es por observación. Jóvenes, educadores scouts, padres y otras personas que participan en la evaluación de una actividad observan de la manera en que todos lo hacemos: miran, escuchan, experimentan, perciben, analizan, comparan y se forman una opinión.

Es buena costumbre que cada uno de los miembros del equipo de educadores anote las observaciones en una libreta personal, ya que es natural que tiendan a olvidarse.

¿Cuándo se evalúa?

Durante la actividad: Especialmente en el caso de los proyectos, que comprenden varias etapas. En estos casos se busca determinar si hay que introducir cambios o correcciones. Este tipo de evaluación requiere un equipo de educadores scouts flexible, con capacidad de imaginación y de reinventar.

Al término de la actividad: Las actividades de la Unidad Pionera y los proyectos se evalúan primero en el Consejo de Equipo y luego en la Asamblea.

Otras personas, como los padres y expertos, intervendrán en la evaluación en la medida en que participaron o colaboraron en la actividad o proyecto.

El equipo de educadores siempre evalúa las actividades durante su desarrollo y a su término, con posterioridad a las otras evaluaciones. Su evaluación tiene como objetivo hacer un análisis del desempeño como educadores y sacar conclusiones sobre la aplicación del programa de jóvenes.

Evaluación de actividades y evaluación de la progresión personal

Si bien la evaluación de las actividades y de la progresión personal son diferentes, ambas se nutren de la misma observación.

Al observar el desarrollo de una actividad o proyecto es imposible no ver al mismo tiempo la forma en que se desempeña un joven. De ahí que al observar una actividad o proyecto se acumula información sobre la progresión personal de los jóvenes.

Si hacemos un buen registro de las observaciones realizadas, al final de un ciclo de programa, luego de algunos meses y después de transcurridas varias actividades, habremos reunido una información que nos permitirá llegar a una conclusión sobre el avance de un joven en su progresión personal.

Puedes encontrar más información sobre el proceso de evaluación de actividades y proyectos en [#evaluación](#).

Capítulo 9

El equipo de educadores de la rama Pioneros y Pioneras

En el Capítulo 5 del Documento General del Programa de Jóvenes hemos presentado en términos generales las condiciones básicas de la tarea de carácter educativo de un educador o educadora en el MSU.

En este capítulo te presentaremos algunas precisiones respecto de la tarea de los educadores scouts en la rama Pioneros y Pioneras.

Un equipo de educadores

La Unidad Pionera desarrolla sus actividades bajo la responsabilidad de un equipo de adultos. Es recomendable la presencia de un adulto cada seis jóvenes. Esto quiere decir que en una Unidad Pionera de 24 jóvenes se necesitan al menos cuatro educadores scouts.

Además de las diferentes funciones que deben atender los educadores o educadoras scouts, cada uno debe responsabilizarse por el seguimiento y la evaluación de la progresión personal de no más de seis jóvenes, a los efectos de asegurar un adecuado acompañamiento.

En el caso de la rama Pioneros y Pioneras, un educador o educadora scout debe hacerse responsable del seguimiento de jóvenes de un mismo equipo.

Es conveniente que el equipo de educadores esté integrado por hombres y mujeres. Esto posibilita a los jóvenes, entre otras cosas, observar modelos conductuales de relación entre un equipo de personas de ambos sexos que trabajan juntas, cooperan y se relacionan de manera respetuosa y espontánea.

Funciones específicas del equipo de educadores

Cada equipo de educadores debe distribuir las tareas de un modo que le resulte cómodo, teniendo en cuenta su madurez y experiencia, los tiempos disponibles, las características de sus miembros y el estilo de animación de cada uno de ellos.

Algunas de las funciones específicas de los educadores scouts en una Unidad Pionera son:

- ➔ Atender las necesidades individuales de los jóvenes, apoyar sus iniciativas, prestar atención a sus intereses y motivar su participación en las actividades.
- ➔ Participar regularmente y en forma activa en las reuniones de la Unidad Pionera y en otras que les correspondan.
- ➔ Contribuir al buen funcionamiento de los equipos, favorecer su autonomía y velar por la integración de los equipos a la Unidad Pionera.

- ➔ Colaborar en la elaboración, planificación, ejecución y evaluación de las actividades y proyectos que se realicen en cada ciclo de programa.
- ➔ Colaborar en el seguimiento y evaluación de la progresión personal de los jóvenes, especialmente con quienes tengan directamente a su cargo para ejercer esta función.
- ➔ Mantener una comunicación fluida y permanente con los padres de los jóvenes, especialmente de aquellos con los que tengan especial responsabilidad del seguimiento y la evaluación de la progresión personal.
- ➔ Desempeñar las tareas administrativas y organizativas que tengan a su cargo.

El responsable de la Unidad Pionera

Adicionalmente a las funciones ya enumeradas, el responsable de la Unidad Pionera, en su calidad de coordinador del equipo de educadores, cumple algunas funciones diferentes, tales como:

- ➔ Organizar y conducir las reuniones de la Unidad Pionera, sin perjuicio de las funciones que se deleguen a otros educadores.
- ➔ Conducir el proceso de planificación de las actividades por medio del ciclo de programa.
- ➔ Coordinar las tareas que los educadores cumplen en el seguimiento de la progresión personal de los jóvenes.
- ➔ Estimular y supervisar la formación personal de los educadores del equipo.

Algunas orientaciones para los educadores de la rama Pioneros y Pioneras

- ➔ **Crear un ambiente acogedor, de seguridad y confianza.** Recordemos que los cambios que los jóvenes viven en esta etapa les crean inseguridad. Los educadores debemos favorecer la creación de un clima educativo de seguridad y confianza en el que los jóvenes se sientan libres de expresar sus ideas, donde todos sean escuchados de manera respetuosa, en un ambiente en el que puedan experimentar sin temor al error, la burla o el fracaso.
- ➔ **Potenciar el trabajo de los pequeños grupos,** fortaleciendo la autonomía de cada uno de los equipos de la Unidad Pionera, asesorando, apoyando y acompañando a cada uno en forma oportuna y adecuada, favoreciendo la capacidad de trabajo colectivo y la cooperación.
- ➔ **Ayudar a los jóvenes a fijarse metas razonables y concretas y a autoevaluarse** de forma realista.
- ➔ **Dar testimonio y suministrar información sobre el mundo.** En esta etapa los educadores mantienen una gran influencia en los jóvenes y son tomados como modelos y referentes de conducta. Los jóvenes necesitan además recibir información

relevante por parte de los educadores, que los ayude a comprender un mundo que se vuelve cada vez más amplio y complejo.

➔ **Contagiar el entusiasmo**, involucrarse en la tarea, pero sin ocupar espacios que les corresponden a los jóvenes y sin hacer por ellos. Sostenerlos y acompañarlos, especialmente en los momentos de apatía y desinterés.

➔ **Acompañar el crecimiento personal y reconocer los logros**. El reconocimiento de lo realizado por los jóvenes por parte de su familia y de la comunidad en que actúan tiene una gran importancia para la formación de su identidad y previene la formación de una identidad negativa.

Es necesario que los adolescentes experimenten la sensación de que su crecimiento, logros y transformación gradual tienen sentido para quienes los rodean y son importantes. Cuando una Unidad Pionera celebra la Promesa de uno de sus miembros o la entrega de una insignia de etapa de progresión, cuando se reconoce públicamente su esfuerzo o un trabajo bien hecho, estamos fortaleciendo la adquisición de una autoimagen positiva.

➔ **Ayudar a aclarar los conflictos emocionales** que surjan entre los jóvenes de manera adecuada, proporcionando apoyo a quienes lo necesiten.

➔ **Estimular la madurez y la autonomía creciente y establecer límites, normas y valores**. Los adolescentes necesitan ser estimulados en su madurez creciente, al mismo tiempo que requieren que los educadores fijen y mantengan un conjunto claro de límites, normas y valores significativos.

Debemos explicarles el razonamiento que da sustento a la norma, se debe poner énfasis en la fijación de límites con la intención de proteger y orientar, y no por razones de castigo o poder. A su vez, los jóvenes necesitan tener la experiencia de negociar las normas y resolver conflictos de forma respetuosa, tanto para los adultos como para ellos mismos, evitando el paternalismo.

➔ **Ofrecer un entorno amable y proporcionar contacto con una red de adultos**. Los jóvenes necesitan adquirir una red de contactos, es decir, relaciones en la comunidad que complementen y amplíen las que ya tienen en su familia, en la escuela y en el Movimiento Scout. Mediante esta red de contactos, conformarán un "capital social" por medio del cual pueden recibir orientación, información y apoyo en distintos campos como el laboral, emocional, de la salud, vocacional.

➔ **Expresar aceptación y ofrecer apoyo**. Los jóvenes necesitan que los educadores que se vinculen con ellos establezcan una relación de aceptación y apoyo. Se trata de establecer un equilibrio entre el respeto por la autonomía creciente del joven y el apoyo necesario para seguir creciendo. Para esto debemos intercambiar ideas con ellos de manera respetuosa y sin formular juicios, y darles la oportunidad de que expresen su punto de vista.

➔ **Menor supervisión directa y más comunicación**. En esta etapa no disminuyen las necesidades de seguimiento de los jóvenes, sino que este lleva implícito un mensaje de interés y preocupación por parte del adulto.

Sin embargo, un desafío especial en esta etapa es que el seguimiento se haga en forma

indirecta, aumentando la comunicación, estableciendo un diálogo rico, escuchando aquello que los jóvenes nos deseen revelar, observando los cambios en la conducta, comprobando la información con otros agentes educativos y personas que interactúan con ellos.

El seguimiento en esta etapa demanda establecer un delicado equilibrio entre la necesidad de supervisión y la necesidad de privacidad del joven.

Para conocer más sobre tus responsabilidades y funciones como educador o educadora scout así como para profundizar en los aspectos específicos del voluntariado en el Movimiento Scout, te sugerimos que visites periódicamente [#educadores](#).

Bibliografía

Aristeguieta Grancko, Adolfo (1998), *El gran juego. Análisis de un método educativo*. San José, Costa Rica. Editorial Scout interamericana.

Arnet, Jeffrey Jensen (2008), *Adolescencia y adultez emergente. Un enfoque cultural*. México. Pearson.

Bacher, Silvia (2011), *Tatuados por los medios. Dilemas de la educación en la era digital*. Buenos Aires. Paidós.

Baden-Powell (1919), *Orientaciones para el educador scout*.

Balardini, Sergio (2005), *¿Qué hay de nuevo, viejo? Una mirada sobre los cambios en la participación política juvenil*. Santiago, Chile. Revista de la CEPAL.

Bauman, Zygmunt (2013), *Sobre la educación en un mundo líquido. Conversaciones con Ricardo Mazzeo*. Buenos Aires. Paidós Estado y Sociedad.

Benard, Dominique y otros (1990), *Baden-Powell hoy*. Barcelona. Movimiento Scout Católico.

Bureau Mondial du Scoutisme (2011), *Autonomiser les Jeunes Adultes. Lignes directrices pour la branche Route*. Genève.

Fize, Michel (2001), *¿Adolescencia en crisis? Por el derecho al reconocimiento social*. Buenos Aires. Siglo XXI.

Movimiento Scout del Uruguay (2012), *Proyecto Educativo del Movimiento Scout del Uruguay*. Montevideo.

Movimiento Scout del Uruguay (2012), *Marco Social*. Montevideo.

Movimiento Scout del Uruguay (1996), *Metodología rama Pioneros. Intencionalidad educativa*. Montevideo.

Movimiento Scout del Uruguay (1996), *Metodología rama Pioneros. Organización de la Comunidad*. Montevideo.

Movimiento Scout del Uruguay (1996), *Metodología rama Pioneros. Progresión personal*. Montevideo.

Movimiento Scout del Uruguay (1996), *Metodología rama Pioneros. Psicología de la edad*. Montevideo.

Movimiento Scout del Uruguay (1996), *Metodología rama Pioneros. Vida de grupo*. Montevideo.

Oficina Scout Mundial (1997). *El Movimiento Scout en la práctica: ideas para los dirigentes scouts*. Ginebra.

Oficina Scout Mundial (1997). *El Método Scout*. Ginebra.

Oficina Scout Mundial (1999). *Fundamentos - Las características esenciales del Movimiento Scout*. Ginebra.

Organización Mundial del Movimiento Scout, Región Interamericana (2007), *Guía para dirigentes de la rama Caminantes*. Santiago, Chile. Ediciones Scouts.

Organización Mundial del Movimiento Scout, Región Interamericana (2010), *Guía para dirigentes de la rama Rover*. Santiago, Chile. Ediciones Scouts.

Organización Mundial del Movimiento Scout, Región Interamericana (2013), *Una misión, muchas aventuras - Política Regional de Programa de Jóvenes*.

Organización Mundial del Movimiento Scout, Región Interamericana (2007), *Proyectos y actividades educativas para jóvenes de 15 a 21 años*. Santiago, Chile. Ediciones Scouts.

Organisation Mondiale du Mouvement Scout, Bureau Européen du Scoutisme (2000), *Rénovation et actualisation du Programme*. Genève.

Pavía, Víctor y otros (1995), *Adolescencia, grupo y tiempo libre*. Buenos Aires. Humanitas.

Reguillo, Rossana (2009), *Culturas juveniles. Formas políticas del desencanto*. Buenos Aires. Siglo XXI Editores.

Vega, Francisco y Ventosa Víctor (1993), *Programar, acompañar, evaluar*. Madrid. Editorial CCS.

UNICEF, Uruguay (2006), *Herramientas para la participación adolescente*. Montevideo.

El Programa de Jóvenes del Movimiento Scout del Uruguay está basado en:

Los aportes realizados por pioneros, rovers y educadores scouts del MSU en las reuniones que formaron parte de este proceso de actualización del programa de jóvenes.

Las metodologías de programa del Movimiento Scout del Uruguay utilizadas por nuestra organización desde 1996 al 2014.

El desarrollo del Programa de Jóvenes realizado por la Organización Scout Mundial, Región Interamericana, entre 1994 y 2010.

Muchos de nuestros textos e ideas están inspirados o tomados de los materiales producidos por la Oficina Scout Mundial, Región Interamericana en conjunto con las Organizaciones Scouts Nacionales de nuestra Región.

Equipo de Actualización del programa del MSU

Ricardo Cabeza (Responsable)
Bruno Dos Santos
Elena Rebufello
Héctor Carrer
Ivanna Belocón
Juan Pedro Porcile
María José Pereyra
Valentina Bermúdez

Equipo de Actualización de Rama Pioneros y Pioneras

Bruno Dos Santos
Ivanna Belocón
Carla Maggiori
Diego Crosignani
Juan Manuel Revello
Sebastián Spiker

Redacción
Héctor Carrer

Corrección
Magdalena Sagarra

Diseño
Juan Pedro Porcile

