

PROGRAMA DE JÓVENES

ROVERS

Los jóvenes de 17 a 19 años
El Método Scout en la rama Rover
Marco simbólico en la rama Rover
El sistema de equipos en la rama Rover
Ley y Promesa
El equipo de educadores de la rama Rover
Las actividades educativas
La progresión personal
El ciclo de programa



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 Rovers

INDICE

Capítulo 1 Los jóvenes de 17 a 19 años

Página 1

Capítulo 2 El Método Scout en la rama Rover

Página 9

Capítulo 3 Marco simbólico en la rama Rover

Página 17

Capítulo 4 El sistema de equipos en la rama Rover

Página 23

Capítulo 5 Ley y Promesa

Página 35

Capítulo 6 El equipo de educadores de la rama Rover

Página 41

Capítulo 7 Las actividades educativas

Página 45

Capítulo 7.1 El Proyecto en la rama Rover

Página 53

Capítulo 8 La progresión personal

Página 69

Capítulo 9 El ciclo de programa

Página 87

Capítulo 1

Los jóvenes de 17 a 19 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. En términos muy generales entendemos por adolescencia el período de la vida que finaliza con la entrada al mundo adulto. En la actualidad comienza antes que hace un siglo y termina después.

Podemos decir que los cambios biológicos de la pubertad, debidos principalmente a las hormonas sexuales, se inician en las 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 desapareja.

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.

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, debido a varios factores, algunos de ellos relacionados con la prolongación de la educación, las dificultades laborales, 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 un 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 pavaditas, 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 idea 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 –desde los 14 o 15 a los 17 o 18 años– y la adolescencia tardía, juventud o adultez emergente –entre los 17 o 18 y los 25 años aproximadamente–.

A los efectos de la rama Rover, vamos a hacer foco en una parte de la adolescencia tardía y la adultez emergente, o sea, el período que va entre los 17 y los 19 años aproximadamente.

La adultez emergente se inicia entre los 17 y los 18 años, cuando los jóvenes usualmente han terminado la educación media, pero no es claro el momento de su finalización; esto varía mucho entre culturas, ámbito rural o urbano, sector socioeconómico, sexo, etcétera.

Algunas características de los jóvenes en etapa Rover: entre los 17 y los 19 años aproximadamente

Continúa la exploración de identidades.

En esta etapa continúa la exploración de la identidad iniciada en la anterior. El joven se siente a mitad de camino de sus posibilidades; esto es así porque es la edad de las posibilidades. Para el joven son posibles muchos futuros distintos, es una etapa de grandes expectativas y esperanzas. Parece que la realización de todos los sueños es posible, aunque el futuro le depare también frustraciones.

Sigue explorando varias posibilidades afectivas, de trabajo, vocacionales, aunque progresivamente hace elecciones más duraderas. A partir de estas exploraciones, el joven comienza a obtener conclusiones sobre quién es, cuáles son sus valores y sus ideas del mundo, cuál es el lugar que ocupa en la sociedad, cuáles son sus capacidades y sus limitaciones. Este proceso de exploración que viene de la etapa anterior hace que en esta todavía haya inestabilidad. Todo esto hace que el joven se mantenga atento y centrado en sí mismo, pues todos estos procesos así se los demandan. Progresivamente acelerará su proceso de descentración e irá tomando perspectiva de los demás.

En esta etapa predomina la angustia, especialmente en los adolescentes mayores.

Sigue desarrollando nuevas habilidades de pensamiento.

A medida que va creciendo, madura 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 relaciona, la educación formal y las oportunidades de experimentar.

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

Estas nuevas destrezas intelectuales le posibilitan tener una mirada analítica sobre sí mismo y sobre el mundo, puede evaluar con mayor claridad aquello de que es capaz, en términos de estudio, profesión, ocupación, empleo. Esto es muy importante, pues la identidad vocacional tiene una muy fuerte incidencia en el logro de una identidad personal.

En esta etapa pasa de analizar las situaciones en términos polarizados: un acto o situación puede ser correcto o equivocado, verdadero o falso, sin matices o puntos intermedios. Comienza a tomar conciencia de que en cada situación hay dos o más lados que analizar y considerar, dos puntos de vista que pueden ser considerados legítimos y que puede resultar complejo justificar una posición como la cierta, exacta o única. El joven comienza de esta forma a valorar por igual distintos puntos de vista.

Mediante la aparición del pensamiento dialéctico, comprende que los problemas no tienen una única solución y que la búsqueda de estrategias o puntos de vista diferentes tienen valor en la exploración de la solución del problema.

Junto con el pensamiento dialéctico aparece también el juicio reflexivo, que consiste en la capacidad de evaluar la precisión y coherencia lógica de argumentos y pruebas. Esta es otra característica del período de adultez emergente.

Con las habilidades de pensamiento ya descritas aparece también el pensamiento crítico, es decir, una forma de pensamiento que implica analizar la información, hacer juicios sobre su significado, establecer relaciones con otra información y considerar por qué es válida o inválida.

Va superando el egocentrismo adolescente.

Desde la etapa anterior el joven manifiesta un comportamiento egocéntrico, basado en la creencia de que los pensamientos de los demás están centrados en él, tal como él se preocupa por sí mismo. Por eso los jóvenes se preocupan excesivamente por las reacciones de los demás y están deseosos de ganarse su atención y aprobación.

Como consecuencia de las nuevas formas de pensamiento el joven va superando el egocentrismo, progresivamente aprende a considerar o a adoptar el punto de vista de los demás, volviéndose menos egocéntrico, lo cual intensifica los procesos de descentración que lo acercan a la madurez.

La autoestima en el proceso de formación de la identidad.

La autoestima 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 jóvenes 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 a sí mismos sin las montañas rusas emocionales de sentir que en ocasiones son omnipotentes y en otras incapaces de hacer nada.

En esta etapa suele mejorar la autoestima. Habiendo pasado ya por la pubertad con todos sus cambios físicos y biológicos, el joven usualmente se siente más cómodo con su aspecto, lo que aumenta la autoestima. Se hace más estrecha la relación con el grupo de amigos y mejora la relación con los padres.

La relación con los pares y con la familia.

El grupo de pares sigue influyendo en el desarrollo del joven, aunque en esta etapa disminuye la presión que sentía de parte de estos en etapas anteriores y aumenta el sostén y apoyo emocional que recibe de ellos.

Las amistades se vuelven más selectivas, se valora más la intimidad, la confianza, la lealtad y las conversaciones sobre temas importantes y actividades que pueden compartir. Por esta característica, en la rama Rover conservamos los equipos como comunidad de vida y se utilizan los grupos de trabajo para compartir intereses en actividades y proyectos comunes.

La relación con la familia se vuelve más horizontal, pues el joven progresivamente se hace más comprensivo para entender a sus padres, aumenta la capacidad de ponerse en el lugar del otro y de esta forma comprender cómo sus padres ven las cosas.

Los padres también cambian la forma de ver a sus hijos y por consiguiente la manera en que se relacionan con ellos, disminuyendo su rol de supervisión. Esto hace que progresivamente se construya una nueva intimidad basada en el respeto mutuo. Claro que esto es una generalización, siempre hay excepciones con padres que encuentran difícil comprender que su hijo ha crecido y lo siguen viendo como a un niño y jóvenes que se niegan a aceptar responsabilidades y a hacerse cargo de sus elecciones.

La relevancia del trabajo.

“Los jóvenes latinoamericanos tienen más educación y menos empleo; más información pero menos poder; más consumo simbólico, pero menos consumo material; más expectativas de autonomía, pero más dificultades para formar hogares propios”. Informe *Juventud y cohesión social en Iberoamérica: un modelo para armar*, producido en conjunto por la Comisión Económica para América Latina y el Caribe y la Organización Iberoamericana de Juventud, citado por Silvia Bacher en *Tatuados por los medios. Dilemas de la educación en la era digital*. Buenos Aires. Paidós.

En las sociedades capitalistas la transición al mundo del trabajo y su estabilidad implica expandir el “yo social” para en un segundo momento adquirir otras identificaciones identitarias que solo son posibles con este. El trabajo no solo es importante desde el punto de vista económico (autonomía) sino también como posibilidad de realización de los derechos ciudadanos, acceso a la información y vínculos sociales. De él dependen la puesta en marcha de otros proyectos en la vida del joven, por ejemplo, el logro de un espacio propio y la vida en pareja.

Usualmente los jóvenes acceden a trabajos no calificados, lo que implica pocas oportunidades de crecimiento y bajo reconocimiento social. En la mayor parte de los casos suelen ser los más castigados por la desocupación y la precarización laboral.

Al constituirse el trabajo en el valor principal sobre el que giran todas las demás posibilidades de realización personal, cualquier problema con este origina sentimientos de desánimo y desesperanza. Tanta es la importancia del trabajo que

nuestras Comunidades Rovers no pueden dejar de brindar un apoyo sustancial para la preparación para el mundo del trabajo, y la orientación profesional y laboral. Por tal motivo, hemos incorporado un campo de acción prioritario para proyectos rovers que tienen que ver con el trabajo.

Algunos aspectos sociales.

Posee una conciencia planetaria: Nada de lo que sucede en el mundo le resulta ajeno, tiene una mirada globalizada, se mantiene conectados por complejas redes de interacción y consumo, dentro y fuera de los circuitos del mercado.

La mundialización de la cultura: Las industrias culturales, los medios de comunicación y las tecnologías de la información hacen que la identidad de los jóvenes se vuelva cada vez más bicultural, con una participación en su cultura local y otra en la global. El mundo se vuelve más pequeño y más homogéneo.

Pensamiento glocal (global y local): El joven prioriza los espacios de vida cotidianos, el ámbito local, para lograr transformaciones globales.

Se involucra en causas sociales que selecciona cuidadosamente: Adhiere a causas puntuales. La idea ya no es cambiar el mundo en su totalidad, sino mejorar una situación puntual.

Tiene gran respeto por el individuo: El grupo de pares no es un fin en sí mismo, sino un medio para respetar la heterogeneidad.

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 Comunidad Rover.

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, descifrar sus sueños.

Esta es una de las principales tareas del educador o educadora scout. El éxito de nuestra tarea dependerá de la calidad de las relaciones que establezcamos con cada uno de los jóvenes. Debemos construir un vínculo basado en el diálogo, el respeto, el interés y la consideración.

No se puede aplicar el Método Scout adecuadamente si no conocemos en profundidad a cada uno de los jóvenes miembros de la Comunidad Rover. Esta es la primera condición para brindarle apoyo en su proyecto personal.

Los jóvenes de la Comunidad Rover en la que educas...

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

¿Quiénes son esos jóvenes? ¿Dónde viven? ¿Cómo es su medio? (Barrio, ciudad, familia, etcétera).

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

¿Qué hacen? ¿Cuáles son sus actividades más allá del Movimiento Scout?

Te pedimos que hagas una descripción de los jóvenes que integran la Comunidad Rover en la que educas, en cada una de las áreas de desarrollo.

Área de desarrollo	Características de los jóvenes en mi Comunidad Rover
Corporalidad	
Creatividad	
Carácter	
Afectividad	
Sociabilidad	
Espiritualidad	

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

¿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 las Comunidad Rover 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 Rover

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 17 y 19 años, aproximadamente.

A partir de conocerlos y 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 cuales podemos destacar:

- La adhesión voluntaria a una Ley y una Promesa.
- Educación a través de la acción. Aprendizaje por el servicio, por el juego, aprender haciendo.
- Vida comunitaria. Sistema de equipos.
- Contacto con la naturaleza.
- Acción educativa de los adultos. Una presencia estimulante y no interfiriente.
- Progresión Personal.

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 acotada de los elementos del Método Scout, a los efectos didácticos, y siguiendo las últimas tendencias mundiales del programa de jóvenes, hemos optado por una definición más amplia de los elementos del Método Scout y sumamos al mismo para el trabajo en rama rover:

- Sistema progresivo de actividades y objetivos.
- Marco simbólico.

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 cada uno forma 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

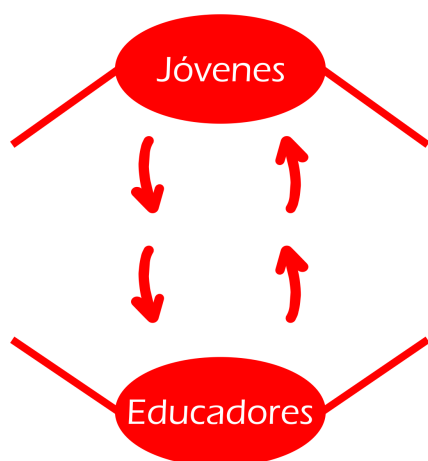
El Método Scout está pensado para estimular el desarrollo de los niños, niñas y jóvenes a lo largo de todos los rangos de edad que el Movimiento Scout atiende. Para cumplir con su propósito, el Método se adapta a cada uno de los rangos de edad, de acuerdo a las necesidades e intereses de los jóvenes, en este caso, entre 17 y 19 años, aproximadamente.

Usualmente se presentan los elementos del Método de manera individual y aislada, lo que dificulta la comprensión de que todos deben operar de forma integrada e interconectada. Para evitar este inconveniente, a continuación presentamos un gráfico en el cual se pueden observar los elementos del Método Scout como un todo.

En el gráfico 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



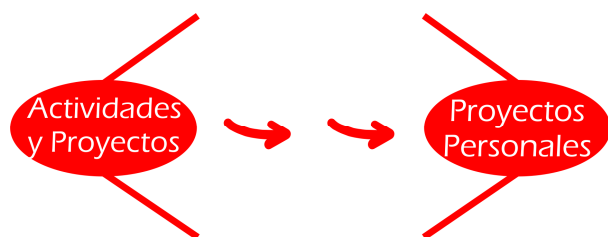
En el vértice superior del rombo se ubican los jóvenes y en el inferior, en una línea de mutua relación, los educadores scouts.

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, 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: el proyecto personal y las actividades educativas y proyectos rovers que contribuyen a obtener los objetivos personales

En los vértices de los laterales de la gráfica encontramos, por una lado, las actividades y los proyectos rovers y, por otro, el proyecto personal de cada rover. La línea de relación va desde las actividades y proyectos rovers al proyecto personal.

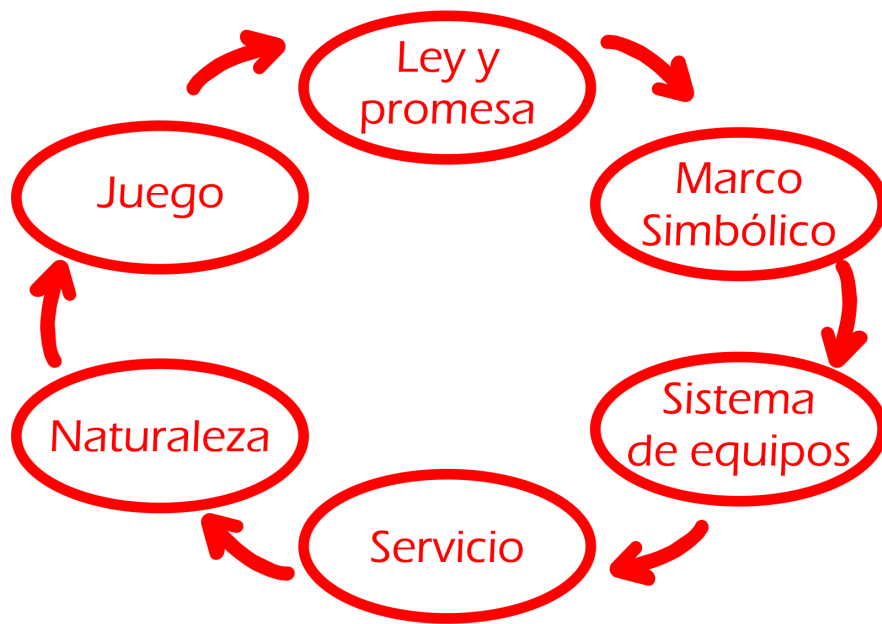


Esto significa:

- Que en los equipos, grupos de trabajo y en la Comunidad Rover todo se hace por medio de actividades y proyectos rovers, de acuerdo al principio de aprendizaje por la acción.
- Que los jóvenes construyen un proyecto personal en el que definen los objetivos que cada uno se propone; estos objetivos personales están inspirados en los terminales y en sus propias expectativas.
- Que son las actividades y los proyectos rovers los que producen experiencias personales que progresivamente conducen al logro de cada proyecto personal.

Tercero, la manera 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 voluntaria a la Promesa y a la Ley:

En la rama Rover, con el desarrollo del pensamiento crítico y del juicio reflexivo, los jóvenes tienen mayor capacidad de reflexionar con profundidad y detenimiento sobre el contenido de la Ley Scout.

➔ **La Ley** es la manera en la cual se expresan 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, así como en **#proyectoeducativo** y **#valores**.

La vida en naturaleza:

La naturaleza también constituye un campo de acción prioritario en el que los jóvenes son invitados a realizar un proyecto rover.

Lejos de ser un “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, salir de su rutina cotidiana, 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, el lugar de los humanos en el universo y el acceso a una dimensión espiritual.

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

El aprendizaje por la acción:

En el caso específico de la rama Rover este elemento aparece muy fuertemente en las actividades variables y en los proyectos rovers, mediante los cuales los jóvenes eligen, organizan, ejecutan y evalúan junto a otros jóvenes scouts o no scouts proyectos significativos y de relevancia social.

Los proyectos rovers están vinculados a seis campos de acción prioritarios: naturaleza, servicio, viajes, trabajo, educación y participación ciudadana. Estos son los ámbitos de aprendizaje hacia los cuales deseamos orientar específicamente la propuesta educativa de la rama.

La educación por medio del juego:

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

Pero el juego para los scouts es además un actitud ante la vida, una mirada irreverente, creativa e innovadora que nos permite seguir creciendo y desarrollándonos.

La vida de servicio:

En la rama Rover constituye un campo de acción prioritario en el que los jóvenes pueden desarrollar un proyecto relevante.

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 puestos al servicio del mejoramiento social, de construir una imagen positiva de sí.

El sistema de equipos:

Basado en el grupo informal de amigos, que al ser incorporado a la propuesta educativa del Movimiento Scout se convierte en comunidades de aprendizaje en las que se experimenta la vida democrática, el desempeño de roles, el ejercicio de responsabilidades, el debate y la toma de decisiones, el respeto por el otro y la convivencia.

En la rama Rover se amplían las posibilidades de asociarse con otros, no solo en el equipo, en los grupos de trabajo y en la Comunidad Rover sino también en los proyectos rovers que se realizan con jóvenes no scouts.

Otra particularidad es que en la búsqueda y definición de su proyecto de vida hay un mayor énfasis en actividades que el joven realiza de forma individual.

Por otra parte, en esta rama, a diferencia de en las anteriores, se deja abierta la posibilidad a que los jóvenes diseñen e implementen sus propias formas de organización para su Comunidad Rover.

En el Capítulo 4 hablamos más específicamente 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 17 y 19 años. Para obtener más información sobre el Método Scout puedes recurrir a **#métodoscout**.

El marco simbólico:

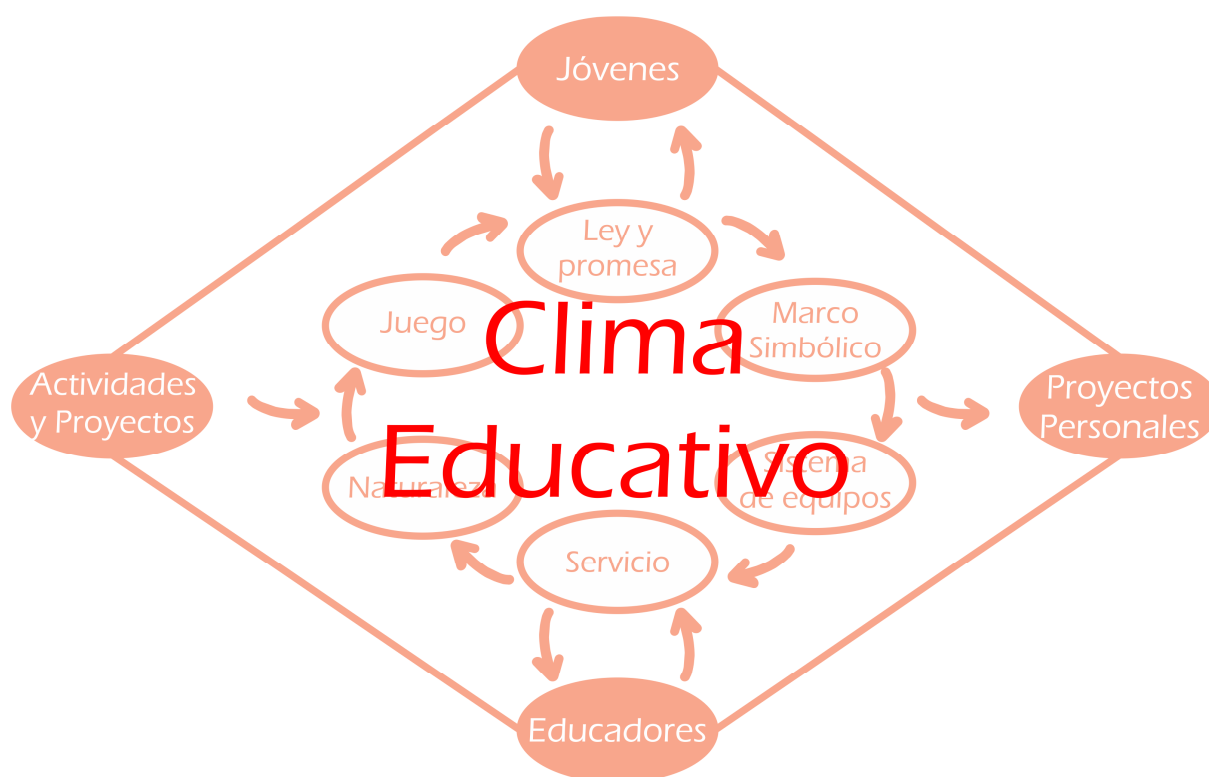
Está representado en la rama Rover por la invitación a tomar su mochila y realizar un viaje en el que se defina su proyecto de vida. Esto no es solamente simbólico, ya que en la realidad los jóvenes formulan, desarrollan, evalúan y reformulan por escrito un proyecto personal.

Como parte del marco simbólico encontramos un ceremonial que celebra tanto aspectos comunes del equipo y de la Comunidad Rover –tales como el fin de un ciclo de programa, de un proyecto o fechas significativas– como aspectos del progreso individual de los miembros –el avance en su progresión, una promesa o la partida–.

Puedes encontrar más información en el Capítulo 3 – Marco simbólico, que describe este elemento con más detalles y también en **#símbolos**.

La vida de grupo o el clima educativo

El resultado de la aplicación integral de todos 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 Comunidad Rover, un contexto grupal que contribuye a facilitar los aprendizajes y por lo tanto el desarrollo de los jóvenes.

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 Comunidad Rover 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 Comunidad Rover 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 Comunidad Rover 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 depende 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 Comunidad Rover? Discute tu punto de vista con formadores y otros educadores scouts.

Capítulo 3

Marco simbólico

El Movimiento Scout ofrece un marco simbólico en las distintas etapas de crecimiento

La pedagogía scout recurre con frecuencia a los símbolos. La flor de lis es uno de los más conocidos y proviene de los antiguos mapas que la utilizaban en la rosa de los vientos para indicar el norte. Según Baden Powell, representa *“la buena senda que todo scout ha de seguir”*. El saludo, el lema, el uniforme, las insignias son otros de los muchos símbolos utilizados.

Cuando empleamos una imagen o una expresión que comprende varios símbolos relacionados y que en conjunto sirven para animar el proceso educativo en cada una de las etapas del Movimiento Scout, hablamos de un *marco simbólico*, que no es otra cosa que un sistema de símbolos.

El marco simbólico estimula a los jóvenes a ir más allá de la vida cotidiana, transformando lo ordinario en extraordinario, lo imposible en posible, lo imperceptible en algo que puede sentirse intuitivamente, poniendo ante nuestros ojos, pensamiento y corazón realidades que no percibimos habitualmente.

Cada una de las ramas del Movimiento Scout posee un marco simbólico propio que se ajusta a las características, necesidades e intereses de los niños, niñas y jóvenes a los que va dirigida.

Como elemento educativo ofrece algunas 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, por eso se lo contextualiza en el ámbito de aventura personal, con ceremonias que celebran y reconocen los distintos hitos de crecimiento en la vida de los jóvenes, como por ejemplo, su Promesa o el logro de una etapa.
- 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, ayudando a los rovers a identificarse con estos.
- Da cierta unidad a las actividades que se realizan, mediante la presencia de un

significante común.

La denominación “rover”: elemento clave del marco simbólico

Cuando Baden-Powell eligió el nombre “scouts” para la primera rama del Movimiento, definió también un marco simbólico que invitaba a los jóvenes a ser como los exploradores de nuevos territorios que asombraban al mundo con sus exploraciones, hazañas y descubrimientos.

Al momento de elegir el nombre de la rama para los más pequeños procedió de manera similar, invitando a los niños a formar parte de la Manada de Seone, el “pueblo libre de los lobos”, presentado en el libro de Rudyard Kipling.

Baden Powell, que en la rama Scout y Lobatos había utilizado símbolos y nombres próximos a los gustos, necesidades y aspiraciones de los jóvenes, volvió a utilizar el mismo criterio cuando eligió el término “rover” para la rama mayor del Movimiento Scout.

Al ver las acepciones del término “rover”, encontramos:

- *Rover: pirata, corsario, barco pirata, vagabundo, errante.*
- *Roving: ambulante, vagante.*
- *Rov: vagar, vagabundear, errar, dar vueltas.*

Vagabundo, errante, ambulante... esta denominación para los jóvenes adultos del Movimiento motivó objeciones de algunos de los colaboradores del fundador, pero Baden-Powell tenía muy en claro que los nombres y símbolos que eligiera debían responder a las necesidades, aspiraciones y gustos de los jóvenes y no de los adultos.

“La vida es corta; parte de ella es desperdiciada por personas que se dejan llevar por una vida vegetativa. Un poco de vagancia a través de este mundo magnífico, mientras se encuentran, les dará esta abertura de espíritu y esta disposición amigable que desarrollará el alma de las personas y la buena voluntad y la paz en el mundo”. Aventuras africanas. Baden-Powell.

No se trata de jóvenes que vagan sin más, sino de jóvenes que toman las rutas del mundo con una intencionalidad, con un sentido. *“Por Roverismo no quiero decir un vagabundeo sin rumbo, quiero decir encontrar su camino por senderos placenteros con un objetivo definido y tener una idea de las dificultades y los peligros que probablemente encuentres en la senda”. Roverismo hacia el éxito. Baden-Powell.*

Con la denominación rover se invita a los jóvenes a iniciar ya no un viaje imaginario, sino uno real por los caminos del mundo, descubrir otras realidades y estilos de vida y, de esa manera, ampliar sus horizontes y su experiencia del mundo y la sociedad.

Además, por medio del servicio y las actividades de desarrollo comunitario, se propone a los jóvenes insertarse en las realidades del mundo adulto, estableciendo vínculos solidarios más allá de las barreras sociales, culturales, nacionales y étnicas, propiciando su integración social y profesional.

Si en la rama Pioneros y Pioneras el énfasis está puesto en la aventura personal, en la búsqueda de su **identidad**, en la rama Rover la invitación es a calzarse la mochila y tomar las rutas del mundo, un viaje iniciático en el cual perfilar un **proyecto para su vida**.

Por tal motivo, sintetizamos el marco simbólico de la rama Rover mediante la frase:
El viaje del mochilero.

Algunas herramientas y elementos para aplicar el marco simbólico de la rama

El proyecto personal

El proyecto personal es un instrumento educativo que ayuda a los jóvenes a acostumbrarse al ejercicio de proponerse objetivos para su vida y organizar las acciones, tiempos y recursos para alcanzarlos. Es una estrategia educativa que promueve que los jóvenes anticipen el futuro deseado para sí mismos y vean que es posible lograrlo mediante la consecución de un proyecto personal.

Junto con ser un símbolo, el proyecto personal es una forma de reflexionar que coincide con la tendencia de la adultez emergente, en la que los jóvenes sienten que todas las posibilidades están abiertas para ellos. Entre todas esas posibilidades hay que elegir, porque todas no son posibles. Y para lograr el futuro hay que adquirir cierta disciplina personal.

La narración de testimonios

La narración es un recurso valioso en todas las edades. Mediante la narración se trata de evocar pasajes de la vida de personajes que servirán como testimonio de los valores que encarnan, personajes 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 Rover la narración tiene el objetivo de presentar el testimonio de personas reales, históricas o próximas a los jóvenes, a su comunidad, a su barrio. Insistimos en que sean personajes reales, protagonistas de hechos destacables que realmente sucedieron y ante los cuales se puede 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 ellos 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.

Puedes saber más consultando **#narraciones** y también **#testimonios**.

Nombres y símbolos

Muchos de los nombres, símbolos, ceremonias y actividades que viven los rovers

están inspirados en la aventura.

Algunos de estos nombres y símbolos son:

→ **El nombre de los integrantes de la rama:** Rover, que describimos al comienzo del capítulo.

→ **La denominación Comunidad:** Hace alusión a un conjunto de personas que comparten un espacio, una visión del mundo, valores y una identidad común.

→ **La Comunidad Rover tiene un nombre:** Casi siempre vinculado al marco simbólico del viaje, pero también a personajes con los que los jóvenes se sientan identificados. Una elección apropiada del nombre ayudará a que los rovers se sientan identificados con su Comunidad.

→ **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 todo scout ha de seguir”. Se utiliza en el uniforme como símbolo de haber realizado la Promesa.

→ **El uniforme:** Los rovers 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 tales 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

→ **Diario de viaje:** Puede ser un libro o un espacio virtual en el que los jóvenes dejan registro de las vivencias de la Comunidad, mediante fotografías, frases, relatos, impresiones, anécdotas, dibujos.

→ **La bandera de la Comunidad:** Usualmente contiene el nombre del grupo y otros elementos o símbolos propios de la Comunidad Rover.

→ **Grito de la Comunidad:** Algunas Comunidades Rovers suelen utilizar un grito de Comunidad, vinculado al nombre elegido y a los valores que las caracterizan. Este grito suele ser coreado en algunas ocasiones.

Los equipos rovers tienen un nombre y pueden optar por otros símbolos para generar y afianzar la identidad y el vínculo entre sus integrantes. Profundizaremos en esto en el Capítulo 4.

¿Qué otros símbolos posee tu Comunidad Rover?

¿Puedes describir qué relación guardan esos símbolos con el marco simbólico de la rama?

Debemos prestar especial atención a que:

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

2) 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 en la rama Rover

El equipo rover

El equipo rover nace del deseo de los jóvenes de asociarse. Se trata de un grupo de amigos integrado por la voluntad de estar juntos, disfrutar de su amistad y apoyarse mutuamente.

Si bien el equipo rover como **grupo de amigos es informal**, al utilizarlo para fines educativos, el Método Scout lo convierte en una comunidad de aprendizaje, agregándole una **faceta formal**.

Por lo tanto, el equipo rover **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 dirigentes de la rama Rover, 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 rover, 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 se integran en forma libre y con ánimo permanente a 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 adultos 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

El sistema de equipos mantiene su vigencia en la rama Rover porque:

- *Los jóvenes se agrupan espontáneamente* en grupos de amigos que tienen una identidad e historia comunes, un espacio donde se apoyan mutuamente en su crecimiento personal.
- *Es uno de los elementos del Método Scout.* Si no se aplicara se restaría eficacia a la vida de grupo o clima educativo creado, como vimos, por la interacción de todos los elementos del Método Scout.
- *Promueve el ejercicio de liderazgo y la participación* de los jóvenes, lo que posibilita asumir responsabilidades, tomar iniciativas y experimentar la democracia.

En la Comunidad Rover existen equipos y grupos de trabajo

Como los equipos rovers están basados en relaciones de amistad cada vez más selectivas y reducidas, tienden a ser estables y permanentes. A la vez, a esta edad crecen los intereses de los jóvenes y se orientan a muy diversos campos y ámbitos, lo que hace que no siempre puedan coincidir los intereses de todos los miembros de un equipo.

Los proyectos personales también hacen que los intereses de los jóvenes se disparen a direcciones diferentes. Por eso, en la rama Rover se utilizan también **grupos de trabajo**, que permiten agrupar a los jóvenes a partir de intereses comunes, por ejemplo, llevar un proyecto adelante.

Los grupos de trabajo pueden estar conformados por jóvenes de distintos equipos de la misma Comunidad Rover, de otras Comunidades Rovers o externos al Movimiento Scout, a quienes los une el interés en común que puede tener que ver con un proyecto o algunas tareas dentro de un proyecto.

A diferencia del equipo, el grupo de trabajo es de carácter transitorio, ya que una vez terminada la tarea que lo convoca, se disuelve.

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

Son coordinados por un joven elegido por los integrantes del grupo. Suele pasar que elijan a quien está mejor preparado para abordar las tareas que le corresponden al grupo y que tiene ciertas competencias de coordinación y dirección, desarrollando una función de tutor dentro del grupo. No está mal que esto suceda, pero tampoco debe ser forzado. También puede darse que algún integrante desee ser el coordinador a modo de desafío personal y que sus compañeros lo apoyen en esta función.

Para que el sistema de equipos 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, pertenecer o no es un acto que depende de la voluntad del joven y de la aceptación del resto de los integrantes. Los equipos no se arman "a dedo" o imponiendo nuestra voluntad o punto de vista.

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 Pionera. 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 de sus integrantes.

→ La Comunidad Rover está integrada por equipos heterogéneos

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

En ocasiones esto suele incomodar a algunos educadores scouts, especialmente cuando se trata de animar actividades de toda la Comunidad. Lo importante es que los equipos sean auténticos grupos de amigos y no que la Comunidad Rover 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 cómo 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 o la realización de una tarea. Para eso contamos también con grupos de trabajo. El equipo rover es un grupo permanente, establecido sobre la base de lazos afectivos, con miembros estables, que por medio de actividades construye una historia común, comparte símbolos y tiene una identidad.

→ El equipo rover tiene entre cuatro y siete 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 siete. De todas formas, el mejor número es la cantidad de integrantes que tiene el grupo de amigos que ha decidido funcionar como un equipo rover. Los equipos no funcionan mejor o peor por la cantidad de miembros, sino por la cohesión interna que logren.

→ El equipo rover 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 equipo es un pequeño grupo basado en un contrato afectivo, vale decir, vínculos de afecto que se establecen 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.

La estructura del equipo es flexible

La estructura interna del equipo rover es flexible, espontánea y evoluciona constantemente según las características de sus miembros (edad, competencias específicas, avances en su proyecto personal, experiencia, etcétera).

El equipo rover no tiene una estructura formal predeterminada por el Método Scout como puede ocurrir en las ramas anteriores.

A diferencia del equipo en la rama Pioneros, en el que se toman decisiones en una instancia formal, denominada Consejo de Equipo, en el equipo rover no existe una instancia formal. Las decisiones se toman en una reunión de todos sus miembros sin ninguna distinción. Es claro que existen decisiones de diferentes relevancias, pero todas se toman en una instancia normal del equipo rover.

En el equipo rover existe una sola posición formal, que es la de delegado de equipo. La función principal es representar y ser vocero del equipo en otras instancias cuando sea necesario. Además, puede tener otras funciones al interior del equipo, pero esto es una decisión de cada uno de estos a partir de sus normas de funcionamiento interno. Los jóvenes rotan en esta posición sin la necesidad de que se establezcan períodos fijos. Lo ideal es que todos tengan la oportunidad de desempeñar esta función de liderazgo.

En el equipo también se pueden asignar tareas dependiendo de las actividades que se desarrollan. Esto no constituye un cargo o rol. Las tareas desempeñadas por miembros del equipo son una oportunidad para adquirir competencias, ejercer responsabilidades y liderazgo.

En los equipos rovers y los grupos de trabajo se aprende por la acción

Como ya afirmamos, los jóvenes aprenden por medio de la realización de actividades y proyectos. Este aprendizaje se da a partir de dos instancias:

- **El equipo rover:** Comunidad de vida y de aprendizaje, basada en el afecto y orientada por los valores, en la cual los jóvenes expresan sus cuestiones más personales, tales como sus sueños, angustias, proyectos, evalúan sus aprendizajes y reciben apoyo de los pares para seguir creciendo.
- **El grupo de trabajo:** Más orientado a la tarea, en el que se planifican, organizan y ejecutan proyectos, se adquieren competencias que permiten llevar a cabo los proyectos y se evalúan resultados.

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

Diferencias entre equipo rover y grupo de trabajo

Equipo rover	Grupo de trabajo
Grupo permanente de amigos, que constituye una comunidad de vida y de aprendizaje.	Grupo temporal, integrado por jóvenes de distintos equipos de la misma Comunidad Rover o de otras Comunidades e incluso no pertenecientes al Movimiento Scout. Formado para la realización de tareas específicas dentro de un proyecto rover.
Orientado más a la relación. El nexo que los relaciona es la confianza y el afecto existente entre ellos. Por eso los integrantes forman un grupo reducido de amigos.	Orientado más a la tarea. El nexo que los relaciona es el interés en la realización de una tarea. La relación de los integrantes es buena aunque no necesariamente exista una amistad profunda.
Suele realizar actividades fijas (por ejemplo, las reuniones, salidas, ceremonias) aunque también realiza actividades variables.	Solo realiza actividades variables o vinculadas a proyectos orientados a los campos de acción prioritarios.
Satisface las necesidades de pertenencia, apoyo y ayuda mutua en el proceso de crecimiento.	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.
Los roles y tareas internas suelen corresponder a las necesarias para un grupo permanente.	Los roles y tareas internas se determinan en función de las actividades que debe realizar y de las competencias personales.
El delegado es elegido entre los miembros del equipo.	El coordinador es el miembro mejor preparado para la tarea o quien se lo plantea como un desafío personal con el apoyo del resto.
Suele tener símbolos de pertenencia.	No tiene símbolos de pertenencia; la identidad de grupo no es un asunto relevante.

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. Este es un proceso que ya viene ocurriendo desde la rama Pioneros y Pioneras. 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 suele estar vinculado al nombre elegido por la Comunidad Rover. También puede referirse a personajes con los que se identifiquen, lugares simbólicos, elementos culturales (música, artistas, frases, etcétera).

➔ **Un diario de viaje:** Es un elemento simbólico opcional pero que refuerza la identidad del equipo. En este se registran su historia, el camino recorrido, se cuentan anécdotas, se pegan fotos, se registran las promesas y todas aquellas cosas que los

jóvenes deseen expresar. Podemos pensarlo como un libro concreto o un espacio virtual.

Los equipos pueden generar otros elementos simbólicos a partir de la cultura local en la que está inserta la Comunidad Rover; no obstante, como educadores scouts debemos cuidar que todos los símbolos refuercen los valores expresados en la Ley y la Promesa, que no se recarguen y que no se sobredimensione su importancia.

En el equipo se practica la educación por los pares

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 edad y situaciones de vida. Esto convierte al equipo en una comunidad de aprendizaje, en la cual casi todo el tiempo hay jóvenes intercambiando información valiosa, recibiendo apoyo, evaluando sus desempeño y el de los otros.

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.

No debemos confundir esta función que ocurre al interior de nuestros pequeños grupos con el rol educador a que está llamado el adulto en el Proyecto Educativo del MSU.

Los pares educadores:

- Son aquellos integrantes del equipo que poseen ciertas competencias y que desean transmitirlos a los demás.
- Comparten información importante en un lenguaje sencillo y cercano al de los jóvenes. La cercanía en edad favorece una comunicación e interacción más fuerte y fluida con ellos.
- Ayudan a generar comportamientos positivos para la vida, limitando los negativos.
- Influyen a otros jóvenes a adquirir hábitos y conductas saludables, mediante 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.

Los pares deben:

- Tener una edad similar o próxima a quienes apoyan.
- Ser vistos como uno más del grupo y no como voceros o representantes de los

adultos en el grupo.

- Ejercer una autoridad sin caer en autoritarismos.
- Estar capacitados para suministrar información y orientación pertinente.

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

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

La Comunidad Rover

La Comunidad Rover es el espacio de encuentro e interacción de los equipos y los educadores; es también una organización de respaldo y apoyo al funcionamiento de los equipos rovers y de los grupos de trabajo.

La Comunidad Rover apoya y respalda a los equipos y grupos de trabajo:

- ➔ Mediante la presencia estimulante del adulto, sin interferir al interior del equipo. La Comunidad Rover es el ámbito en el que el adulto se hace presente en la forma de trabajo.
- ➔ Ofrece oportunidades a los jóvenes que cumplen el rol de delegados de equipos y a los responsables de grupos de trabajo de aprender y ejercitar el liderazgo más allá del pequeño grupo.
- ➔ Asegura la aplicación de todos los elementos del Método Scout, lo que permite la instalación del clima educativo que posibilita el crecimiento de los rovers.

La Comunidad Rover vela por el completo funcionamiento de los equipos. Para cumplir esta función, debe mantenerse en su rol sin invadir el espacio de los equipos o grupos de trabajo o crear condiciones que los limiten o anulen.

La Comunidad Rover facilita que los equipos y grupos de trabajo interactúen entre ellos:

- ➔ En las actividades fijas emprendidas por toda la Comunidad Rover, como las ceremonias, campamentos, fogones, juegos, etcétera.
- ➔ En las actividades variables comunes a toda la Comunidad, ya sea porque los rovers han decidido hacer una actividad todos juntos o porque los equipos realizan la misma actividad en paralelo o bien porque se han distribuido tareas dentro de una actividad que los involucra a todos.
- ➔ En las reuniones de toda la Comunidad Rover para fijar normas de convivencia, decidir formas de organización y de gobierno, elegir actividades y proyectos, evaluar, etcétera.
- ➔ En los proyectos rovers, en que los equipos se hacen responsables de distintas tareas o se distribuyen en varios grupos de trabajo. Brinda apoyo a los proyectos personales y de equipo.

La Comunidad Rover también facilita la interacción con el entorno social:

- Posibilita la conexión con redes externas y la vinculación con expertos necesarios para la realización de proyectos y la capacitación de los jóvenes en ciertas competencias.
- En el relacionamiento con Comunidades Rovers y otras instancias de la organización scout, ya sea a nivel distrital, nacional o internacional.
- En la vinculación con jóvenes no scouts y otras organizaciones de la sociedad civil.
- En la obtención de recursos para la realización de los proyectos.

La Comunidad Rover se compone, idealmente, de cuatro equipos y un máximo de 28 jóvenes

Una Comunidad Rover está compuesta por un mínimo de dos y un máximo de cuatro equipos. Esto quiere decir que un equipo no conforma una Comunidad Rover; para esto es necesario un mínimo de dos. Una vida de grupo rica en la que se aplican todos los elementos del Método Scout requiere de la interacción de al menos dos equipos. Cuando esto no es posible, recomendamos fuertemente la posibilidad de integrar Comunidades Rovers con equipos de distintos grupos scouts.

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

Desaconsejamos las Comunidades Rovers muy numerosas en las que se pierde la posibilidad de realizar un trabajo personalizado. Si se cuenta con educadores scouts, siempre es preferible organizar dos Comunidades Rovers que mantener una muy numerosa.

Una sociedad de jóvenes y adultos

Los equipos y la Comunidad Rover se organizan para tomar decisiones. Los jóvenes tienen voz y voto en todo lo que sucede en los equipos y en la Comunidad Rover. En este sentido afirmamos que la Comunidad Rover es una sociedad de jóvenes y adultos, en la que existen debates de ideas, negociación y conflictos, pero sobre todo un verdadero esfuerzo de cooperación. *“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.

El Movimiento Scout en general y, en este caso, la Comunidad Rover en particular, mediante el real involucramiento de los jóvenes en los procesos de toma de decisiones se presenta como un magnífico espacio de experimentación de competencias relevantes para la vida en una democracia moderna. *“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?”. Tatuados por los medios. Dilemas de la educación en la era digital. Silvia Bacher.

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

La organización de la Comunidad Rover

Para pensar en la forma en que organizaremos nuestra Comunidad Rover es preciso considerar muy especialmente la forma de participación de los jóvenes en la actualidad. Algunas de ellas son:

➔ **Énfasis en la horizontalidad**, con procesos de coordinación que utilizan formatos más horizontales, mediante la utilización de redes, mesas de concertación, grupos de trabajo. Se busca el respeto por la autonomía y existe mucha desconfianza al centralismo democrático o las estructuras verticales.

➔ **La importancia del individuo** dentro de la organización. Esta es una visión alejada de las concepciones en las que el individuo se masificaba en pos de una causa o interés superior. La dimensión del individuo dentro de la organización es algo fundamental; esto muchas veces lleva a los jóvenes a participar en organizaciones con bajo grado de institucionalización, con otros encuadres y dimensiones.

➔ **Un espacio divertido, una mirada lúdica de la participación**. Lo que en décadas anteriores era entendido como un espacio de utopías que requería disciplina y sacrificio, hoy se percibe como un lugar de encuentro y diálogo cara a cara, donde también entran el juego y la diversión.

➔ **La organización mínima y necesaria**, estructuras poco formalizadas, adaptadas a las distintas tareas y objetivos que se persiguen.

➔ **“¿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”.*

Una organización para tu Comunidad Rover

A diferencia de las ramas anteriores en las que las estructuras son definidas en el programa de jóvenes para todas las unidades del MSU, en la rama Rover cada Comunidad tiene la libertad de diseñar y poner en funcionamiento una estructura adaptada a su realidad.

Esto es así:

- Porque pensamos que por su madurez los jóvenes, acompañados por el equipo de educadores scouts, poseen la capacidad para hacerlo.
- Porque la tarea de diseño y puesta en funcionamiento de una organización para la Comunidad Rover es de por sí una experiencia educativa.
- Por su funcionamiento, la edad y la cantidad de los integrantes, entre otros aspectos, las Comunidades Rovers pueden tomar diversas configuraciones.

Algunas configuraciones pueden ser:

- **Comunidades Rovers de un mismo grupo scout:** Numerosas e integradas por tres o cuatro equipos con un promedio de cuatro a seis integrantes en cada uno.
- **Comunidades Rovers ensambladas:** Integradas por dos o más equipos de distintos grupos scouts e incluso, ocasionalmente, por jóvenes no scouts que participan en algunos proyectos.
- **Comunidades Rovers poco numerosas o monoequipo:** Integradas por dos e incluso por un solo equipo (lo que por definición no constituye una Comunidad Rover).

Cada una de estas configuraciones de Comunidades Rovers requiere formas de organización distintas. También es cierto que una Comunidad Rover recién formada posiblemente tenga una organización distinta a una Comunidad experimentada y con diversos proyectos.

Más allá de la organización que decida adoptar cada Comunidad Rover, es necesario que esta reúna **ciertas condiciones esenciales**:

- ➔ **Democrática y participativa:** Todos los miembros de la Comunidad Rover participan en los procesos de toma de decisiones de manera democrática y participativa, mediante mecanismos de participación directa o indirecta (representativa), establecidos mediante acuerdos contractuales.
- ➔ **Inclusiva:** Integra a todos los miembros de la Comunidad Rover desde el mismo momento que ingresan, sin limitaciones por su antigüedad, nivel de formación o de ningún otro tipo.
- ➔ **Eficaz:** Una organización con capacidad de lograr el efecto que se desea o se

espera, o sea, que mediante su funcionamiento se logren los objetivos para los que fue concebida.

➔ **Simple:** Con las estructuras mínimas y necesarias para funcionar eficazmente, sin procedimientos complejos ni engorrosos.

➔ **Horizontal:** Una organización no piramidal o jerárquica, en la que el poder se distribuye en una red y en la que el valor principal es el conocimiento. El más importante capital que tienen las organizaciones horizontales son las personas que las conforman. Todos los miembros pueden expresar sus ideas y contribuir en el bien común de la organización.

➔ **Inteligente:** Son aquellas organizaciones que reconocen y valoran la capacidad y el talento de los integrantes; consideran a las personas como los recursos más importantes. Las organizaciones inteligentes son aquellas que aprenden a gestionar, desarrollar y aprovechar las ventajas que proporciona el conocimiento de sus integrantes.

En el Capítulo 9, en el que presentamos el ciclo de programa en la rama Rover, al no contar con organismos definidos en el programa de jóvenes, utilizamos tres instancias a modo de referencia para describir el proceso de ciclo de programa. Ellas son:

- **La reunión de equipo:** Integrado por todos los miembros de un mismo equipo. Básicamente se toman las decisiones para el equipo.
- **El plenario de Comunidad Rover:** Integrado por todos los miembros de la Comunidad (rovers y educadores). Se toman decisiones que afectan a toda la Comunidad Rover.
- **La reunión de delegados de equipos:** Integrado por un representante de cada equipo con el equipo de educadores. Básicamente es una reunión de coordinación que puede ser citada en casos concretos.

Como afirmamos, estas son instancias utilizadas solo a modo de ejemplo, con el fin de describir lo más sencillamente posible cómo intervienen los miembros de la Comunidad Rover en la definición del ciclo de programa.

Puedes encontrar más información sobre el tema e ideas y ejemplos de formas de organización para la Comunidad Rover en **#sistemaequipos**.

Instancias de participación a nivel nacional

Los rovers del MSU no solo participan activamente en las decisiones de su Comunidad o de su equipo sino que tienen representatividad a nivel nacional, en la Asamblea del Movimiento, y formas de participación que los vinculan directamente con otras Comunidades Rovers y con estructuras institucionales.

Para conocer cuáles son estos espacios y los derechos y deberes de los jóvenes sugerimos ver **#participaciónjuvenil**.

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.

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 es la forma de comunicar 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 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 más bien una invitación y un desafío.

La Ley en la adolescencia tardía

En la adolescencia tardía, entre los 17 y los 21 años, aproximadamente, junto con el desarrollo del razonamiento lógico se desarrolla el juicio reflexivo, por medio del cual se puede evaluar la coherencia lógica y precisión de pruebas y argumentos. Aparece también el pensamiento dialéctico con el que se puede entender que los problemas no tienen una única solución o respuesta y que dos puntos de vista contrarios tienen sus méritos.

Son formas de pensamiento propias de la adultez que está emergiendo, que le proporcionan al joven una capacidad mayor para desarrollar un pensamiento crítico, por medio del cual puede analizar la información, evaluar las conductas, hacer juicios sobre significados, analizar posiciones, evaluar coherencias y tener una opinión personal sobre lo que es válido e inválido.

Con el desarrollo del pensamiento crítico, al final de la adolescencia, la mayoría de los jóvenes alcanzan una etapa en la que se comprometen con ciertos puntos de vista que consideran más válidos, a la vez que se mantienen abiertos a revalorar sus opiniones si se les presentan nuevas evidencias.

Estos procesos no transcurren de la misma forma para todos los jóvenes de una misma edad; dependen de la maduración, pero también influyen fuertemente las biografías y características personales, así como las realidades sociales y culturales en que se desenvuelven y que determinan que los valores sean apreciados de distinta forma.

Este proceso no solo afecta a lo que podríamos llamar las operaciones cognitivas sino también a la elaboración y aceptación de las normas personales de vida. Si bien los valores serán juzgados por los jóvenes con mayor espíritu crítico, el compromiso que adopten con valores personalmente aceptados será más profundo que el asumido en etapas anteriores a la adolescencia.

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 justo y 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.

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 los demás y ante Dios. Por medio de la Promesa el joven se compromete 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 representa un estatus superior en el Movimiento.

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 su vida

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; se trata de vivir la Ley Scout, es decir, integrarla a nuestra forma de ser.

Este es el texto de la Promesa para la rama Rover:

*"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".*

Una promesa para toda la vida

La promesa no es un compromiso para una etapa de nuestra vida o mientras se permanece en el Movimiento Scout, sino que para toda la vida, en el Movimiento Scout 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 el joven haya terminado su período introductorio. A partir de ese momento puede solicitar formular su Promesa a su equipo o Comunidad Rover.

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 que este es un testigo privilegiado de la voluntad del joven 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. Es una ocasión para conversar sobre los valores a los que desea adherir libremente y 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 es este quien decide que el joven está preparado.

De esta forma, se apela a la capacidad de autoevaluación, análisis y reflexión del joven; todas habilidades necesarias en el proceso de construcción de su autonomía.

Es por esto que en la rama Rover se propone realizar un par de reuniones, un proceso corto, en el que se dialoga y se reflexiona sobre los valores con los que el joven se va a comprometer y el significado de este momento en su vida. Luego de estas reuniones, el joven puede optar por formular su Promesa o esperar un poco más, pero es su decisión.

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.

Hacer o renovar la Promesa es un momento muy importante en la vida de los rovers

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

No se debe posponer la realización de una Promesa que ha sido solicitada, aunque tampoco se realiza 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, amigos y familia.

Los jóvenes que provienen de la rama Pioneros y Pioneras seguramente ya han realizado su Promesa, por lo que corresponde renovarla como rover.

Es una ceremonia sencilla pero a la vez solemne. No debe parecer un rito para iniciados, sino una celebración en la que toda la Comunidad festeja con alegría el hecho de que un joven desea asumir un compromiso libre y voluntario.

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 los rovers lucen en su uniforme indicando que ya han tomado su compromiso.

El lema

El lema de los rovers es **¡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 proyecto de servicio

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 que no pierde vigencia en la etapa rover. Se trata de una estrategia educativa sencilla para generar en los jóvenes la disposición permanente del servicio hacia los demás, una forma de ser y de habitar el mundo.

“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 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.

La buena acción es un punto de partida, una base sobre la que se apoya el aprendizaje del sentido de los otros, un esfuerzo por trascender la mirada egocéntrica que nos posibilita estar atentos y ser sensible a las necesidades de los demás.

"Para servir hay que alejar la mirada de uno mismo, aprender a escuchar, descubrir al otro, aceptarlo con respeto y desarrollar la sensibilidad de atender su requerimiento de la mejor manera en que podemos. La práctica permanente del servicio nos transforma en personas solidarias, que han aprendido a estar y sentir con los otros siendo uno con ellos. Todas las actividades de la rama Rover, desde el pequeño gesto de la buena acción hasta los grandes proyectos de servicio e intervención social, son un llamado a la solidaridad, como se expresa en su lema: ¡Servir!". OMMS-Región Interamericana, Guía para dirigentes de la rama Rover.

Para saber más sobre la importancia del servicio en la educación en valores en la rama Rover te sugerimos que veas **#valores**.

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 Rover es la siguiente:

"Señor:

Danos valor para cambiar aquello que podemos cambiar,
serenidad para aceptar aquello que no podemos cambiar,
y sabiduría para reconocer la diferencia"

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

Para saber más sobre el tema puedes consultar **#espiritualidad**.

Capítulo 6

El equipo de educadores de la rama Rover

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 Rover.

Un equipo de educadores

La Comunidad Rover desarrolla sus actividades bajo la responsabilidad de un equipo de adultos. Es recomendable contar con un adulto por cada equipo que integre la Comunidad Rover.

El educador o educadora rover es un adulto o joven adulto que por sus circunstancias de vida se presume que ha superado las últimas etapas de la adolescencia y que, por tal motivo, puede brindar apoyo y orientación a los jóvenes de la Comunidad Rover.

Además de las diferentes funciones que debe atender cada uno de los educadores o educadoras scouts, debe responsabilizarse por el seguimiento y la evaluación de la progresión personal de un equipo de jóvenes, a los efectos de asegurar un adecuado apoyo y acompañamiento.

Es conveniente que el equipo de educadores esté integrado por hombres y mujeres. Esto posibilita a los jóvenes, entre otras cosas, a 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 les 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.

Algunas funciones específicas de los educadores scouts en una Comunidad Rover son:

- ➔ Atender las necesidades individuales de los jóvenes, apoyar sus iniciativas, prestar atención a sus intereses y motivar su participación en las actividades y proyectos.
- ➔ Acompañar y contribuir en la evaluación de los proyectos personales de los integrantes de un equipo.

- ➔ Diseñar las condiciones en que actúa la Comunidad Rover.
- ➔ Velar por la aplicación de todos los elementos del Método Scout para que pueda existir un clima educativo y contribuir a crear las condiciones para que funcionen los campos de aprendizaje en los equipos y grupos de trabajo.
- ➔ Participar regularmente y en forma activa en las reuniones de la Comunidad Rover 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 Comunidad Rover.
- ➔ 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 a quienes realiza un acompañamiento directo.
- ➔ Mantener una comunicación fluida y permanente con los padres de los jóvenes, especialmente de aquellos con los que tenga especial responsabilidad del seguimiento y evaluación de la progresión personal.
- ➔ Desempeñar las tareas administrativas y organizativas que tengan a su cargo.
- ➔ Ayuda a establecer y mantener la relación con las redes de apoyo que funcionan con la Comunidad Rover.
- ➔ Estar atento al desarrollo de la propuesta educativa del movimiento y brindar herramientas a los jóvenes para vivenciarla.

Algunas orientaciones para la tarea del equipo de educadores de la rama Rover (ST)

- **Crear un ambiente acogedor, de seguridad y confianza:** 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, un ambiente en el que puedan experimentar sin temor al error, a la burla o al fracaso.
- **Potenciar el trabajo de los pequeños grupos,** fortaleciendo la autonomía de cada uno de los equipos de la Comunidad Rover, asesorando, apoyando y acompañando a cada uno en forma oportuna y adecuada. Favorecer la capacidad de trabajo colectivo y la cooperación.
- **Ayudar a los jóvenes a fijarse metas razonables y concretas,** a autoevaluarse de forma realista, saber admitir y reconocer carencias y avances, tener tolerancia al fracaso y saber recomenzar. Es decir, tener las competencias necesarias para que el joven nos reconozca como un interlocutor válido y un apoyo para su crecimiento personal.
- **Ofrecer un entorno amable y proporcionar contacto con una red de apoyo:** Los jóvenes necesitan adquirir una red de contactos. Mediante esta, conformarán un "capital social" por medio del cual pueden recibir orientación, información y

apoyo en distintos campos, tales como el laboral, emocional, el de la salud, vocacional, etcétera, así como realizar proyectos rovers en conjunto.

- **Dar ejemplo y suministrar información sobre el mundo:** En esta etapa los educadores mantienen una gran influencia en los jóvenes, siendo 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. Por esto es esencial que los educadores de esta rama ocupen un lugar constructivo en la sociedad, mediante una inserción social activa y útil en la comunidad.

- **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.
- **Brindar las herramientas y habilitar a los jóvenes** para que se organicen, ejecuten y evalúen por sí mismos las actividades y proyectos.
- **Acompañar el crecimiento personal y reconocer los logros de los jóvenes:** El reconocimiento de lo realizado por el joven de parte de su familia y de la comunidad en que actúa tiene una gran importancia para su identidad y previene la formación de una identidad negativa.

Es necesario que los jóvenes experimenten la sensación de que su crecimiento, logros y transformación gradual tienen sentido para quienes les rodean y son importantes. Cuando una Comunidad Rover 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, ayudar a resolverlos de manera adecuada, proporcionando apoyo a quienes lo necesiten.
- **Favorecer la reflexión, el compromiso y la responsabilidad de los jóvenes,** evitando tomar decisiones por ellos o tener actitudes paternalistas.
- **Estimular la madurez y la autonomía creciente y establecer límites, normas y valores:** Los jóvenes necesitan ser estimulados en su madurez creciente y al mismo tiempo requieren que los educadores fijen y mantengan un conjunto claro de límites, normas y valores significativos.

Debemos explicar 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.

- **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 los jóvenes de manera respetuosa y sin formular juicios, dar 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. El seguimiento 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**.

Capítulo 7

Las actividades educativas

Las actividades son el corazón de nuestra propuesta educativa

Según el Método Scout, los jóvenes aprenden haciendo; por esto, todo lo que hacen en el Movimiento Scout se realiza bajo la forma de actividades y proyectos. Esto es tan válido para los lobatos y lobatas como para los rovers.

“Una actividad es un flujo de experiencias que le ofrecen a un joven la posibilidad de adquirir conocimientos, habilidades y actitudes correspondientes a uno o más objetivos educativos”.

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.

Los jóvenes no se acercan 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 cual los jóvenes vienen a nuestras comunidades y se quedan, radica en la posibilidad de realizar actividades relevantes 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.

Los educadores scouts debemos prestar especial atención en posibilitar que los jóvenes vivan actividades significativas para su vida; esto es, actividades y proyectos que los ayuden a desarrollarse en todas las áreas. Si procedemos de esta forma, seguramente este crecimiento se verá reflejado en los aprendizajes y, por lo tanto, en la progresión personal de cada uno de los jóvenes.

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

Las actividades y proyectos permiten que los jóvenes tengan experiencias personales que contribuyen a alcanzar los objetivos que se proponen. Esto, que es conocido en el Método Scout como aprendizaje por la acción, les permite que los conocimientos, habilidades y actitudes aprendidas se interioricen de manera profunda y permanente.

Si bien la actividad se realiza colectivamente en el equipo, el grupo de trabajo o la Comunidad Rover, la experiencia que cada joven obtiene es individual.

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.

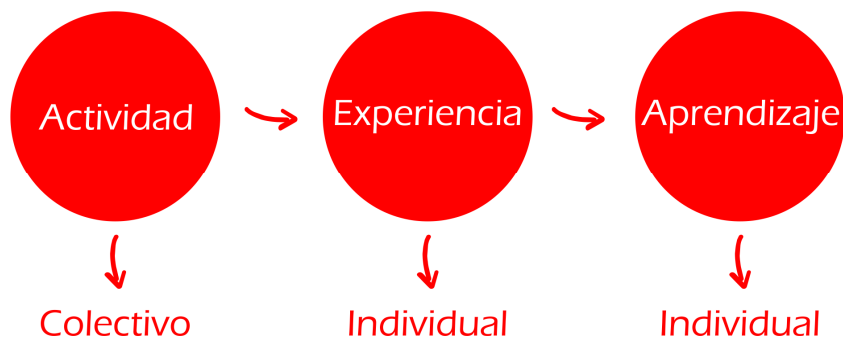
Actividad	Experiencia
Es la acción que se desarrolla entre todos (equipo, grupos de trabajo o Comunidad Rover).	Es lo que sucede en cada joven, lo que cada uno obtiene de la actividad desarrollada.
Es comunitaria y externa.	Es individual e interna.
Es un medio que genera diferentes situaciones.	Es el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

Lo verdaderamente educativo es la experiencia, ya que es una relación personal del joven con la realidad que le permite analizar su comportamiento y lograr los objetivos educativos propuestos.

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 y proyectos 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 y los proyectos.



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 los jóvenes que participan en ella.

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

Por lo tanto:

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

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

→ No existen actividades propiamente de progresión. Todas las actividades pueden generar experiencias que contribuyan al logro de objetivos, que hagan que los rovers avancen en su progresión personal.

→ Las actividades y proyectos no deben improvisarse, ambos deben ser elegidos, preparados, desarrollados y evaluados adecuadamente por los rovers.

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

No existe 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 rovers en el proceso de toma de decisiones colectivas, 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 de la Comunidad y/o equipo rover.
Utilizan una misma forma y, por lo general, tienen que ver con un mismo contenido. Por ejemplo, las ceremonias, que casi siempre tienen un formato y contenido similares.	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 deseen hacerlo 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 Comunidad Rover. Por ejemplo, las ceremonias de promesa, la partida y entrega de alguna etapa de progresión. El contenido de cada una de estas ceremonias es similar, se realizan frecuentemente y los jóvenes no pueden decidir dejar de hacerlas. La realización tiende a crear el clima educativo de la Comunidad Rover así como 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.

Las **actividades variables** son ilimitadas. Solo a manera de ejemplo podemos mencionar la producción de una huerta orgánica, la construcción de juegos en una plaza, la producción de un audiovisual con la historia de la Comunidad Rover, una excursión 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, etcétera.

Toda actividad o proyecto que represente un desafío a las capacidades de los jóvenes, sea útil para su desarrollo, les guste, les atraiga, tenga el sentido de la obtención de un logro y sea segura tanto física como emocionalmente es educativa y puede ser realizada por la Comunidad Rover.

Son ejemplo de actividades fijas...	Son ejemplo de actividades variables...
Las reuniones de equipo y de los grupos de trabajo. La reunión de la Comunidad Rover. Los campamentos y salidas. Las ceremonias y celebraciones. Los juegos, cantos, fogones, veladas y las reflexiones.	Una gran variedad de actividades tales como: de medio ambiente, deportivas, construcción de artefactos de tecnología, actividades artísticas y de expresión, derechos humanos y democracia, paz y desarrollo, servicios a la comunidad, técnicas y habilidades manuales.

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

En la rama Rover los intereses de los jóvenes se vuelven más diversos. Cada joven comienza a explorar su propio camino siguiendo sus inquietudes, lo que hace que en una misma Comunidad Rover coexistan proyectos y actividades muy diferentes unos de otros.

Por esto es usual que en la rama Rover predominen las actividades variables por sobre las fijas. No obstante, a los efectos de mantener el clima educativo de la Comunidad Rover, se debe mantener un número importante de actividades fijas.

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

Las actividades fijas y variables no son contrarias, sino que se relacionan y complementan entre sí, pudiendo una misma actividad reunir ambos tipos. Por ejemplo, el caso de un campamento, que es una actividad fija y 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 Comunidad Rover 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
<p>Es probable que conduzca a una Comunidad Rover "cerrada" y centrada en sí misma, con integrantes algo infantilizados, 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.</p> <p>Como grupo se corre el riesgo de encerrarse y al no renovarse tender a desaparecer.</p>	<p>La Comunidad Rover corre el riesgo de perder el perfil, 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.</p> <p>Como grupo se corre el riesgo de abrirse tanto que se disuelve, explote y desaparezca.</p>
<p>Puede afectar el desarrollo armónico de los jóvenes, dando escaso apoyo a sus proyectos y crecimiento personal, lo que se obtiene mayoritariamente por medio de las experiencias generadas por las actividades variables.</p>	<p>Al no aplicarse adecuadamente los elementos del Método Scout también afectará el clima educativo de la Comunidad Rover, a cuya existencia las actividades fijas contribuyen significativamente.</p>
<p>Puede convertir al programa en algo aburrido, repetitivo y obsoleto.</p>	<p>Puede convertir al programa en un activismo sin sentido, impidiendo que los jóvenes reflexionen.</p> <p>En estos casos, la Comunidad Rover probablemente tenga dificultades para lograr identidad, continuidad y estabilidad.</p>

Las principales actividades fijas en la rama Rover

- Las reuniones de equipo.
- Las reuniones de grupo de trabajo.
- Las reuniones de Comunidad Rover.
- Campamentos y salidas.
- Juegos.
- Reflexiones.
- Ceremonias.
- Servicios.
- Fogones, veladas, canciones y danza.

Reuniones de equipo

Los equipos suelen reunirse de manera individual, de acuerdo a la disponibilidad de tiempo de sus integrantes, que en esta etapa suele complicarse.

El encuentro periódico de los miembros del equipo se realiza con objetivos diversos (planificación, realización de actividades varias, evaluación, etcétera). También pueden reunirse sin tener una agenda formal a seguir. En esta etapa se intensifican las reuniones informales en las que los integrantes del equipo comparten distintos aspectos de su vida con sus compañeros y compañeras.

Reuniones de grupo de trabajo

Son grupos transitorios integrados por jóvenes de diferentes equipos o personas externas a la Comunidad Rover, creados para cumplir un fin o tarea específica. Una vez realizada la tarea, el grupo de trabajo se disuelve. Se reúnen y operan con la frecuencia que determinan las necesidades de la actividad o proyecto que motivó su conformación.

Reuniones de la Comunidad Rover

Es el encuentro de todos los equipos que integran la Comunidad Rover con el equipo de educadores. La frecuencia es decidida por la Comunidad, teniendo en cuenta las ocupaciones de los jóvenes, las necesidades de los equipos y los grupos de trabajo que la conforman. Es necesario que como educadores scouts tengamos la suficiente flexibilidad para proponer formatos, días, horarios y lugares de reunión que posibiliten la participación de la mayor cantidad de jóvenes.

En las reuniones de la Comunidad Rover se realizan puestas en común de las distintas actividades y proyectos que están realizando los jóvenes, también ceremonias y juegos, se toman decisiones, se hacen evaluaciones y otras actividades que fortalecen la identidad y el sentido de pertenencia a la propuesta.

En **#actividadeseducativas** puedes encontrar algunas ideas y modelos de actividades para realizar con la Comunidad Rover, a modo de referencia.

Campamentos y salidas

El campamento es una actividad que posibilita un contacto intenso y directo con la naturaleza, que, como recordarán, es un elemento del Método Scout. No obstante ser una actividad fija, dentro de un campamento o salida se suelen realizar actividades variables que les dan más diversidad y los enriquecen.

En esta etapa aumentan las salidas de corta duración, de uno o dos días, y se llevan a cabo generalmente por equipos o en grupos espontáneos formados con el objetivo de disfrutar de la naturaleza o realizar alguna actividad puntual.

Algunas ventajas educativas de los campamentos y salidas:

- Contribuyen a desarrollar la autonomía personal de los jóvenes, superando dificultades, ejerciendo responsabilidades, poniéndose 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 y también les da la oportunidad de la reflexión sobre sus vivencias para sacar conclusiones de las aventuras vividas.
- Les ofrece 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.
- Los jóvenes se reencuentran con los ritmos naturales, teniendo la posibilidad de percibir las tonalidades, los olores y los sonidos de los distintos momentos del día y de las estaciones. Representa una forma vivencial de conocimiento de la

naturaleza.

- Reconocen la importancia del otro, de trabajar en equipo, de ser solidarios.
- Experimentan la vida en condiciones simples y rudimentarias.
- Brinda 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.

Más información sobre campamentos y salidas, formas de organización, procedimientos e ideas de actividades en [#naturaleza](#).

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 es deseable en los niños pequeños, pero que 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 y un rasgo de infantilización.

Sin embargo, en esta etapa el juego mantiene su potencialidad educativa y su atractivo para los jóvenes. Sigue siendo 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.

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 en *Orientaciones para el educador scout*: “*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 jóvenes:

- En esta etapa el juego mantiene su atractivo y sus posibilidades educativas.
- Aumenta el interés por los juegos más complejos y desafiantes, temáticos, de larga duración, con implementos tecnológicos o creados por los mismos jóvenes.
- 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 o la descalificación. Por esta razón, muchas veces algunas personas pueden resistirse a entrar en el juego.

- Es usual ver a los jóvenes animando juegos para los más chicos así como también disfrutar de jugar ocasionalmente con integrantes de las otras ramas.
- Aumenta la preferencia individual por un deporte y su práctica habitual.

Existen muchas publicaciones, tanto en papel como digitales, en la cuales puedes encontrar juegos e ideas para juegos. Te recomendamos también que consultes **#juego**.

Reflexiones

La idea de esta herramienta es que sea transversal a los distintos momentos que vaya pasando cada rover, que se generen instancias o mecanismos para repensar y repensarse en lo que se está realizando, tanto en el equipo como en la Comunidad Rover.

La acción más la reflexión da origen a la experiencia. La acción nos brinda la posibilidad de reflexionar sobre aquellas cosas que ocurrieron, la reflexión junto al equipo y la Comunidad nos permite tomar conciencia de nuestra forma de hacer y de ser en el mundo en una situación concreta. La reflexión siempre debe estar basada en la acción concreta y a la vez nuestras acciones deben ser fruto de la reflexión.

Por eso, invitamos a los jóvenes a reflexionar sobre su forma de ser y de hacer, tanto en las actividades junto a su equipo y Comunidad Rover como en sus actividades por fuera del Movimiento Scout.

Celebraciones y ceremonias

Las celebraciones y ceremonias van marcando como hitos o mojones los momentos importantes de la vida de una Comunidad. De esta forma, el fin de un proyecto, la partida de uno de sus miembros, la entrega de una etapa, una promesa, una bienvenida son momentos importantes, tanto a nivel individual como de la Comunidad, que dan ocasión a celebraciones y ceremonias.

Para informarse sobre el propósito, organización y desarrollo de las ceremonias en la rama Rover puedes consultar **#ceremonias**.

El servicio

El Movimiento Scout promueve el servicio a la comunidad como un valor y una actitud frente a la vida. En la última etapa se supone que los jóvenes deben vivir esta experiencia más que solo como un proyecto sino también con actividades puntuales que les den la oportunidad de ayudar al prójimo y trabajar este aspecto.

La práctica permanente del servicio nos ayuda a transformarnos en personas solidarias, que han aprendido a ser y estar junto a los otros, siendo uno con su comunidad. Todas las actividades de la rama Rover, desde el pequeño gesto solidario de la buena acción hasta los proyectos de intervención social, son una invitación a la solidaridad.

Lo ideal es que cada rover realice al menos un servicio al año (puede ser un proyecto o una actividad puntual) y que se reflexione sobre lo actuado para darle un enfoque educativo.

Fogones, veladas, canciones y danzas

Los fogones y las veladas son actividades fijas en torno a las cuales la Comunidad Rover 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.

En esta etapa los fogones y veladas se vuelven más informales y menos estructurados que en las etapas anteriores y suelen ser más reposados e íntimos.

El canto y la danza, al igual que en las etapas anteriores, 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 un fogón o velada así como para encontrar canciones y danzas, puedes ver el enlace [#expresión](#).

Las actividades variables en la rama Rover

Al aumentar el rango de edad también se amplían los intereses de los jóvenes y las posibilidades de acción. Por esto, las actividades variables en la rama Rover pueden referirse a las temáticas más diversas.

Los temas que con más frecuencia se observan en las actividades variables de las Comunidades Rovers son:

- Juegos de rol
- Actividades con otras organizaciones
- Publicaciones, revistas comunitarias
- Huertas orgánicas
- Geocaching
- Canotaje
- Caminatas, trekking, senderismo
- Rapel
- Cabalgatas
- Supervivencia
- Bicicleteadas
- Competencias deportivas y olimpiadas (futbol, básquet, vóley, skate)
- Asistencia en emergencias
- Paintball
- Educación para la paz y la cooperación
- Trabajo y capacitación para obtener empleo
- Derechos humanos
- Culturas originarias
- Viajes
- Prevención de la violencia intrafamiliar y del trabajo infantil
- Asistencia en emergencias, defensa civil

Promoción de la diversidad cultural y la comprensión intercultural
Acciones con niños en situación de riesgo
Construcción y organización de ludotecas
Vida en naturaleza, campismo
Alfabetización
Reflexión y conocimiento de sí
Expresión artística (stand up, grupos de música, murga, teatro, grafitis, murales)
Promoción de la salud
Políticas de juventud
Integración de personas con necesidades especiales
Tecnología
Debates sobre temas de interés (políticos, culturales, sociales, económicos)
Talleres (técnicas y habilidades manuales, fotografía, artesanía, carpintería, cocina, mecánica)

Si bien estos temas suelen desarrollarse con mayor frecuencia, no hay que dejar de considerar otros que surjan del interés de los jóvenes.

No hay 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. 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 rovers, 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 sus posibilidades y del nivel de madurez, 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 a los jóvenes la oportunidad de realizar algún aprendizaje y, de esa manera, avanzar en su progresión personal.

Recompensante

Significa que debe producir la percepción de que al realizarla se ha 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 han logrado hacer algo que anhelaban.

Atractiva

Debe despertar el interés y la voluntad de participar del joven, porque lo atrae, porque es original, porque es relevante para otros, 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 abramos el juego a la posibilidad de realizar un amplio rango de 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 percibir y controlar ese riesgo, estableciendo límites claros y procedimientos seguros. Para saber más sobre procedimientos de seguridad física y emocional en las actividades, te invitamos a ver **#seguridad**, donde podrás ver normas de procedimientos, 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** y en **#proyectos**.

Las actividades variables pueden ser de equipo, de grupo de trabajo, de Comunidad Rover o individuales

Siendo la rama que atiende el grupo de mayor edad del Movimiento Scout, su programa contempla la más amplia gama de posibilidades en cuanto a actividades educativas.

La siguiente distinción es relevante para los efectos de selección y evaluación de las actividades, como veremos en el capítulo de ciclo de programa.

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

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

➔ **Actividades de Comunidad Rover:** Son las comunes a todos los miembros de la Comunidad Rover, ya sea porque todos los equipos han decidido realizar una misma actividad en paralelo o porque asumen tareas específicas dentro de una actividad que los involucra a todos. Estas actividades se dan con menor frecuencia que las de equipo y de grupo de trabajo, que son consideradas prioritarias por sobre las de la Comunidad Rover.

➔ **Actividades individuales:** Son las que realizan los jóvenes en forma individual. Entre ellas están las tareas que le corresponde hacer a un joven dentro de una actividad o proyecto rover y los proyectos realizados de manera individual en un campo de acción prioritario.

Las actividades variables pueden ser sucesivas y simultáneas

Las actividades variables pueden ser sucesivas entre ellas, aunque lo usual en una Comunidad Rover experimentada es que sean simultáneas. Esto se debe a que en las Comunidades Rovers activas se pueden encontrar actividades y proyectos comunes a todos sus integrantes, de equipos e individuales. Algunas acciones de proyectos requieren tareas realizadas por grupos de trabajo. Esto hace que exista una gran diversidad de posibles actividades y mucha continuidad en las acciones.

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.

El equipo de educadores debe prestar más atención al proceso de planificación del ciclo de programa y al seguimiento y apoyo de las actividades y proyectos así como de la progresión personal de los jóvenes.

La duración de las actividades variables es relativa

Los proyectos y actividades de mediana y larga duración son los más usuales en una Comunidad Rover experimentada. Estos pueden durar desde dos o tres semanas hasta un par de meses e incluso todo el ciclo de programa.

Las Comunidades Rovers y equipos de educadores menos experimentados suelen recurrir a actividades y proyectos de menor duración, que implican menor esfuerzo de planificación y de seguimiento.

El proyecto en la rama Rover

Un proyecto es una actividad, de larga o mediana duración, que comprende un conjunto de actividades complementarias entre sí, enfocadas a cumplir un objetivo.

El uso de esta herramienta permite visualizar un proceso e ir evaluando y ajustando el camino a seguir a medida que se avanza.

Características del proyecto rover

➔ **Abierto a la sociedad:** Invita al joven a ir más allá de la Comunidad Rover y del grupo scout para involucrarse activamente con la sociedad. El proyecto se realiza con socios o partners externos a la Comunidad Rover e incluso al Movimiento Scout. Esto genera una serie de contactos con otros jóvenes, adultos y organizaciones conformando una red de apoyo para el joven y sus emprendimientos.

➔ **Producto concreto:** En la etapa rover no solo se valora el proceso que conduce a la ejecución del proyecto sino también al proyecto como un producto concreto.

➔ **Relevante:** Por su naturaleza, alcance, duración e impacto debe ser significativo para los jóvenes que participan en él y también para la comunidad local en donde se desarrolla.

➔ **Desarrollo personal:** Por su alcance, duración e impacto debe ser desafiante y significativo para los jóvenes y para la comunidad.

→ **Colectivo o individual:** Puede ser realizado por toda la Comunidad Rover, por uno o varios equipos, por grupos de trabajo o de manera individual.

El proyecto rover pone en acción una red de contactos

En la medida en que se realizan proyectos más desafiantes y complejos se requiere 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.

Es muy probable que los expertos deban participar en su ejecución, lo que enriquece la experiencia, pues se une el aprendizaje con la práctica y la supervisión.

En algunos proyectos, especialmente los de carácter de intervención social, los rovers deberán asociarse a personas u organizaciones de fuera de la Comunidad Rover. Estas no funcionan como expertos sino sobre todo como socios que tienen un interés común en la realización del proyecto.

Esto implica que el equipo de educadores debe tejer una red de contactos con adultos y organizaciones de la sociedad que interactúen con los jóvenes como expertos en sus temas o como socios en proyectos de interés común.

El proyecto rover no es igual a un ciclo de programa

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

Dentro de un mismo ciclo de programa de una Comunidad Rover pueden haber uno o varios proyectos realizándose de forma simultánea.

Los proyectos tienen actividades centrales y conexas

En los proyectos rovers se pueden identificar dos tipos de actividades: **centrales** y **conexas**.

→ **Las actividades centrales** son aquellas que deben realizarse para alcanzar los objetivos del proyecto; 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 Comunidad Rover ha decidido realizar un proyecto cuyo objetivo es construir y poner en funcionamiento una cocina solar trabajando en conjunto con las familias beneficiarias.

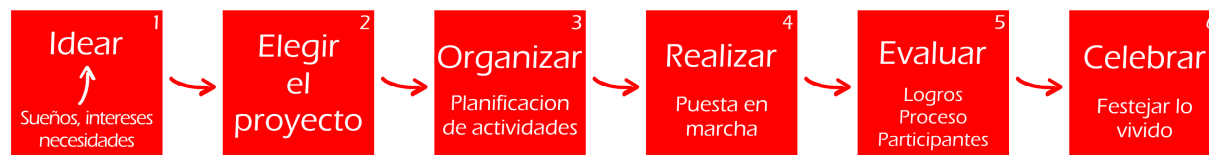
Las actividades centrales serán entonces: fabricación de la cocina solar, contacto con las personas de la comunidad con la que van a trabajar, capacitación para el uso adecuado de la cocina solar.

En el caso de que se quieran ampliar los alcances del proyecto se podrán realizar

algunas *actividades conexas* tales como: construcción de un huerto familiar junto con las familias beneficiarias del proyecto, confección de un secador solar de productos, preparación de un registro audiovisual de todo el proyecto.

Las etapas del proyecto rover

Proponemos una serie de pasos para la realización de un proyecto con pocas etapas y simples, de modo que puedan ser fácilmente aplicadas tanto por los jóvenes como por los educadores scouts.



1. IDEAR. Identificar intereses e ideas.

El proyecto nace en los intereses de los jóvenes. Esta etapa es la expresión de sus anhelos. Reunidos en un ambiente relajado, ponen en común las ideas sobre aquello que les gustaría hacer.

Esto puede hacerse en una reunión de equipo o de toda la Comunidad Rover, según el número de integrantes. En una Comunidad Rover muy numerosa puede ser más conveniente trabajar por equipos.

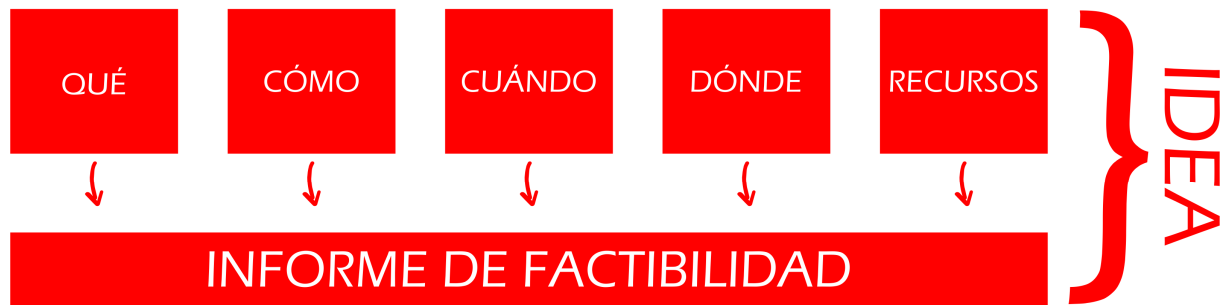
Esta es una instancia de reflexión, en la que cada joven puede identificar y exponer qué quiere realizar y qué intereses y necesidades personales tiene, que pueden estar relacionadas a sus objetivos personales.

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

El informe de factibilidad consiste en una definición clara y breve de aspectos del proyecto: ¿qué?, ¿cuándo?, ¿dónde?, ¿cómo?, ¿con qué elementos y recursos?, ¿con quiénes vamos a hacerlo?, ¿tendremos socios para el proyecto?, ¿serán necesarios expertos externos?

En el caso de ser un proyecto de intervención social, es necesario realizar un diagnóstico de la realidad local. En este se identifica el problema específico o parte del problema, a cuya solución el proyecto se propone contribuir; se caracteriza y cuantifica la población directamente afectada por el problema; se evalúa la relevancia que tiene encontrar una solución; se identifican las causas del problema; se elaboran alternativas de solución y se analiza por qué la alternativa propuesta sería la más adecuada.

Sueños, intereses, anhelos, necesidades, etc.



2. ELEGIR. Elección de lo que harán y sus objetivos.

Como seguramente de la etapa anterior surjan varias ideas, hay que tomar una decisión. Uno de los elementos a tener en cuenta para decidir realizar o no un proyecto es averiguar si es factible. Por esto el informe de factibilidad debe estar listo antes de este momento.

Se debe definir si el proyecto será realizado por toda la Comunidad Rover, por un equipo o varios o por grupos de trabajo. También si se trabajará con socios externos.

Una vez elegido el proyecto, se fijan sus objetivos, procurando que sean pocos, realistas y claros. También se definirán las expectativas de los rovers participantes del proyecto para el proceso que están emprendiendo, en qué los desafía y qué esperan lograr en cuanto grupo.

3. ORGANIZAR. Se preparan para hacerlo.

Una vez elegido el proyecto, su duración y quién lo llevará a cabo (Comunidad, equipo o grupo de trabajo), comienza su planificación y organización.

Algunas de las tareas necesarias para esto son: a) identificar y ordenar las tareas necesarias; b) distribuir las responsabilidades entre los participantes, de manera que todos tengan algo que hacer; c) determinar el equipamiento; d) establecer un presupuesto detallado; e) analizar acciones de financiación y asegurar los recursos financieros y materiales; f) obtener la colaboración de expertos; g) adquirir las competencias necesarias para realizar el proyecto; h) armonizar las distintas etapas del proyecto con las demás actividades de la Comunidad Rover; i) establecer un cronograma e indicadores para la evaluación de cada actividad; j) establecer contacto con los socios o partners del proyecto y k) controlar el estado de avance.

Desde el mismo momento de la organización del proyecto se debe hacer una evaluación permanente del estado de avance, que servirá para hacer modificaciones y mejoras cada vez que sean necesarias.

Una forma para organizar el Proyecto Rover*

Fecha/ Duración	Actividades/ Tareas	Responsable(s)	Costo y financiación	Recursos	Capacitación
Duración estimada de la actividad y momento para hacerla.	Qué se va a realizar, o a asumir, en ese tiempo.	Quién va a coordinar el grupo de trabajo para esa actividad o realizar esa tarea.	Cuánto saldrá la actividad y qué se hará para conseguir los rubros.	Humanos y materiales. Qué necesitamos para desarrollar lo planteado.	Habilidades que necesitamos aprender para llevar adelante lo planteado.
Ejemplos 3 meses - junio a agosto	Reuniones quincenales con la comunidad.	Pedro (irá a las reuniones o buscará quien vaya cuando no pueda)	No tiene costo.	—	—
14/8 - Ludoteca	Juegos por el día del niño.	Silvia (coordinará el grupo que arme la actividad)	\$5.000 - Bingo comunitario	15 recreadores, materiales para bases decoración y premios	Técnicas de animación y juego.

*Esta es una posibilidad para organizar la globalidad del proyecto, cada actividad debe tener su planificación aparte, pero manejar la información general en un documento único facilita vislumbrar lo que se quiere lograr y la forma para hacerlo.

4. REALIZAR. Puesta en marcha.

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

En esta etapa continúa la evaluación constante iniciada en la anterior. Esta evaluación, que se realiza con los indicadores que se marcaron en la planificación, sirve para detectar posibles problemas durante la marcha e introducir los cambios necesarios.

Es importante también que los participantes lleven un registro lo más detallado posible del proceso, consignando los aciertos y errores, así como los avances y retrocesos.

En la medida en que los pasos previos hayan sido bien dados, la etapa de realización se desarrollará con la menor cantidad de imprevistos posibles.

Este es el momento en que se ponen a prueba los compromisos colectivos y también los individuales. Es quizá el momento de mayor diálogo, convivencia, trabajo en equipo y el más exigente.

Es importante considerar que cuanto más larga sea la etapa de realización, mayor esfuerzo demandará con el consiguiente desgaste.

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

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

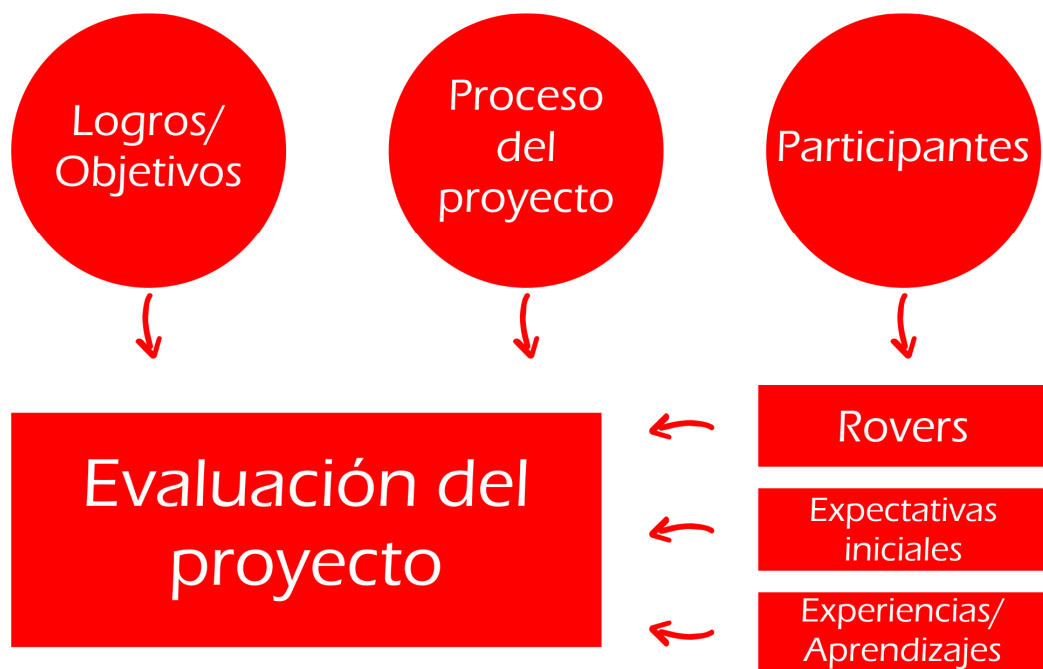
Esta evaluación comprende tres aspectos:

- Los logros alcanzados, que se dimensionan confrontando los resultados con los objetivos fijados para el proyecto.
- El camino seguido, que se evalúa analizando si los procedimientos fueron los más adecuados.
- Los participantes; evaluación que tiene al menos tres aspectos: la participación de

los jóvenes en el desarrollo del proyecto, las expectativas que se conversaron al inicio y las experiencias y aprendizajes resultantes de la participación en el proyecto.

La evaluación concluye con un informe final, que tiene como objetivo recoger la historia del proyecto y servir como antecedente para futuras generaciones de rovers. Por esto es esencial llevar un registro detallado de cada paso desde el comienzo. El proyecto termina con este informe escrito.

Esquema de proyecto Rover



6. CELEBRAR. La fiesta.

La finalización del proyecto es motivo de festejo, una ocasión para agradecer y reconocer a todos los participantes, los expertos que nos ayudaron, nuestros socios o partners, las organizaciones, etcétera.



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

Campos de acción prioritarios para proyectos rovers

Las actividades variables y los proyectos suelen referirse a contenidos muy diversos, pues dependen en gran medida de los intereses de los jóvenes así como de las necesidades de la comunidad local.

En la rama Rover existen seis campos de acción prioritarios, ámbitos en los cuales plantear proyectos rovers: **servicio, naturaleza, viaje, trabajo, educación y participación ciudadana.**

Un mismo proyecto puede comprender varios campos de acción, tal es el caso de los que implican viajes.

¿Por qué es importante tener en cuenta los campos de acción prioritarios?

Pensar en un proyecto ayuda a los jóvenes a vislumbrar lo que quieren hacer, en qué área quieren trabajar, posibilita la apertura a otras posibilidades y multiplica las opciones al momento de elegir.

Ordenan y estructuran el trabajo, planteando centros de interés diversos y amplios con un fundamento educativo que emerge del Método Scout y de la realidad social. Son campos amplios y transversales entre sí, se entrecruzan, por lo que en un mismo proyecto se puede trabajar en uno o dos de ellos y no son excluyentes. Si los jóvenes desean emprender un proceso específico que no pueda enmarcarse en ellos, pueden desarrollarlo.

Los campos de acción prioritarios para la rama Rover surgen del análisis de la propuesta de la Guía para dirigentes de la rama Rover de la Oficina Scout Mundial, Región Interamericana, 2009, y del Marco Social elaborado por iniciativa del Movimiento Socout del Uruguay en 2012.

Cuatro de estos campos tienen que ver con las bases históricas y conceptuales del Movimiento Scout en general y de la rama Rover en particular. Ellos son **servicio, naturaleza, viaje y trabajo**. Mientras que los otros dos están basados en necesidades de la sociedad uruguaya de comienzos del siglo XXI: **educación y participación ciudadana.**

Servicio

El servicio forma parte de la propuesta del Movimiento Scout desde sus inicios, cuando Baden-Powell buscó generar un Movimiento comprometido con los demás, noción que se ha mantenido como base fundamental a lo largo del tiempo, siendo también uno de los elementos del Método Scout.

Tal como explicita la Guía para dirigentes de la rama Rover de nuestra Región: *“En todas las Ramas del Movimiento [...] el servicio es una forma de explorar la realidad, de conocerse a sí mismo, de descubrir otras dimensiones culturales, de aprender a respetar a los otros, de experimentar el reconocimiento del medio social, de estimular la iniciativa por cambiar y mejorar la vida en común, de valorar la paz como resultado de la justicia”.*

Se enfrentarán entonces a la tensión que se genera entre algunas características que se valoran socialmente –competencia, abuso de poder, conformismo– con las que desde el Método Scout se propician –servicio, justicia, solidaridad, cooperación–, generando desde la experiencia herramientas para actuar en el mundo real, conociendo programas, organizaciones y personas que se encuentran afines a vivir una vida abocada al servicio y a su vez descubrir y afrontar situaciones antagónicas a esto.

➔ Los proyectos en este campo deben tener las siguientes características:

- Profundizar en la comunidad y sus problemáticas, por medio del involucramiento activo, con investigaciones, entrevistas, encuentros.
- Realizar un análisis de la información recabada y generar debates e intercambios para comprender cabalmente las problemáticas detectadas.
- Generar un compromiso junto con otros actores comunitarios que tengan injerencia en el problema detectado, en el que realmente puedan participar activamente.
- Evaluar junto con la comunidad qué impacto ha tenido lo realizado y cómo podría continuarse.

➔ Si nos detenemos en lo que sucede en nuestro país:

- Al año 2012 el porcentaje de personas pobres se encuentra en descenso (de 40% a 12% en el período entre 2004 y 2011), pero aún es posible detectar lugares y situaciones en los que se puede intervenir y generar acciones relacionadas con el servicio que colaboren con los sectores más vulnerables de la sociedad.
- Si nos centramos solo en Montevideo, cabe destacar que la pobreza se concentra en barrios en los que el Movimiento no cuenta con grupos scouts, por lo que no tiene una relación directa: *"... el análisis de la distribución de los grupos miembros del MSU dentro de Montevideo en contraposición a la distribución poblacional para la capital permitiría suponer ciertas dificultades de la institución para llevar la propuesta a los sectores sociales más vulnerables [...] Las zonas sur y este de Montevideo presentan una proporción visiblemente mayor de grupos con respecto al resto de los barrios y en relación a la cantidad de habitantes"* (Marco Social, MSU). Si se pudieran realizar actividades de servicio en estos lugares, sería posible generar redes y tener una mayor incidencia y acceso a la propuesta.
- Viendo la disposición en grupos del interior, es posible observar que estos se encuentran principalmente en el "corredor costero" del país, ubicándose en Salto, Paysandú, Río Negro, Soriano, Colonia, Canelones, Maldonado y Treinta y Tres. No obstante es necesario destacar que a diferencia de Montevideo, hay varios que trabajan en parroquias insertas en barrios de contexto crítico, por lo que se presume más fácil el acceso a la propuesta y servicios.
- El 40% de las personas que realiza actividades de voluntariado son jóvenes, por lo que es posible inferir que existe un gran interés por realizar actividades de servicio. Los jóvenes muestran interés por realizar actividades relacionadas con el servicio, que se pueden potenciar poniendo a disposición de ellos el Método Scout.

Naturaleza

Las actividades vinculadas con la naturaleza son características del Movimiento. Esto también se ha vuelto pertinente en la actualidad, debido a las problemáticas relacionadas con el cuidado del planeta y la contaminación. Los rovers están invitados a cuidar la naturaleza, integrando hábitos en su vida cotidiana que den cuenta de su participación e interés en el tema.

➔ Los proyectos en esta área deben tener las siguientes características:

- Generar conciencia ecológica en los rovers, que puedan cambiar y cuestionar hábitos cotidianos que afectan el medio ambiente.
- Promover proyectos y la participación activa con el fin de encontrar soluciones a algunos problemas.
- Actuar en conjunto con redes ecológicas, con el fin de asesorarse y realizar acciones de mayor impacto.
- Difundir los diferentes proyectos y noticias que sean consideradas de interés en la temática, tanto en el Movimiento como en la comunidad barrial, y así ampliar las acciones y efectos del proyecto.

Teniendo en cuenta estos argumentos, esta área de proyectos es muy importante, ya que responde a una realidad actual, en la que es necesario desarrollar acciones que contrarresten los efectos de la industrialización, globalización y contaminación. A su vez, el contacto con la naturaleza es una parte esencial del Método Scout y de los valores que promovemos como Movimiento, por lo que resulta totalmente relevante generar acciones que promuevan el cuidado de esta.

Trabajo

El trabajo aparece como una herramienta importante en tanto es lo que posibilita la incorporación de los jóvenes en la vida adulta.

El trabajo no solo es importante desde el punto de vista de la autonomía económica sino también como posibilidad de realización de los derechos ciudadanos, acceso a la información y vínculos sociales. De él dependen la puesta en marcha de otros proyectos en la vida del joven, por ejemplo, el logro de un espacio propio y la vida en pareja.

Por eso es especialmente importante incorporar a nuestras actividades y proyectos este campo de acción prioritario, ya que si bien los niveles de desempleo en Uruguay se han reducido (aproximadamente de 12% del total de la población en 2006 a 7% en 2011), este afecta principalmente a los jóvenes: *“En el 2010 la cifra de desempleo se situó en un 19,7% para menores de 25 años y se presentó en tan solo 4,3% para mayores de esa edad”* (Marco Social, MSU). Esta desigualdad se hace presente también en las condiciones de informalidad de las primeras experiencias laborales, ya que *“afecta más al interior del país, a las mujeres, a los jóvenes y a los de mayor edad”* (Marco Social, MSU).

Profundizar en este campo permite fortalecer la identidad personal por medio de la aplicación y participación en un proceso productivo, en el que deben manejar un conocimiento, habilidad o actitud.

➔ El trabajo podrá incorporarse a nuestros proyectos de las siguientes formas:

- Vinculando al joven a algún proyecto de trabajo remunerado que pueda sostener durante un tiempo y en el que ponga en juego sus conocimientos y habilidades personales.

- Con experiencias profesionales o técnicas, con o sin remuneración, como forma de capacitarse laboralmente.
- Con trabajos zafrales, con el fin de tener experiencia laboral en diferentes rubros.
- Creando una microempresa que les permita observar el funcionamiento de la economía.
- Creando y difundiendo una bolsa de trabajo, talleres técnicos, etcétera.

Tener en cuenta este campo prioritario de acción permite incluir activamente a jóvenes que por su realidad personal, familiar, económica y social usualmente no son alcanzados por nuestra propuesta educativa.

Viajes

La OMMS-Región Interamericana plantea que en la rama Rover *“se unen tres elementos que explican e incentivan los proyectos de viaje”*:

- El Método Scout, que privilegia la exploración, la aventura y el descubrimiento.
- La dimensión internacional del Movimiento Scout, que promueve las experiencias internacionales, más allá de razas, pueblos, culturas y países.
- Las características de los jóvenes en la adultez emergente, en la que abiertos a todas las posibilidades encuentran en la aventura de viajar una manera de estar un poco en todas partes.

→ Las ventajas de realizar proyectos en esta área son:

- Conocer, convivir y aceptar nuevas personas, culturas y realidades sociales.
- Oportunidad de captar cosas que en lo cotidiano no son visibles.
- Oportunidad de contraponer la realidad propia con la visitada.
- Si el viaje incluye algún evento scout internacional, da la posibilidad de vivenciar la hermandad mundial, conocerla y aceptar formas de trabajo distintas a las que se utilizan en Uruguay.
- Por medio de la convivencia se refuerzan y desafían lazos de los que llevan adelante el proyecto.

El viaje implica algo más que un campamento o la participación en un evento internacional; debe posibilitar un contacto profundo con las personas, realidades culturales, económicas, políticas y sociales del lugar que se visita, compartiendo con las personas sus comidas, celebraciones, tareas, expectativas, etcétera.

Educación

Al igual que el campo de acción relacionado con el trabajo, consideramos que este está orientado a la incorporación de los jóvenes en la vida adulta: las oportunidades educativas a las que tengan acceso afectarán luego las oportunidades laborales y de satisfacción personal en este ámbito.

El acceso a contenidos que son de interés para los jóvenes, para la vida y para su desempeño laboral y/o técnico-profesional debe tener un lugar primordial en nuestro Movimiento, con acciones que incorporen esta área como central para los rovers. A su vez, también se busca que aquellos jóvenes que se sientan con capacidades para transmitir un conocimiento en un área determinada puedan realizarlo de forma ordenada y sistemática, colaborando con la búsqueda de vocación de estos.

Este campo de acción prioritario responde a la realidad que atraviesan los jóvenes uruguayos en la actualidad: dificultades para culminar la educación secundaria (la tasa de asistencia en Ciclo Básico es de 95%, mientras que en el Ciclo Superior desciende a 75% y a 42% si contemplamos a quienes asisten al nivel que les corresponde por edad). A su vez, la tasa de deserción es de 20% de los jóvenes entre 13 y 18 años, teniendo una mayor repercusión en los adolescentes en situación de vulnerabilidad social: *“... diferencias en las tasas de egreso según ingreso de hogares: el 85% de los adolescentes entre 15 y 17 años pertenecientes a hogares de ingresos más altos y solo el 25% entre aquellos que pertenecen”* (Marco Social, MSU).

Tener en cuenta este campo de acción permitirá contemplar las situaciones de aquellos jóvenes que por diferentes circunstancias necesiten dar mayor énfasis a proyectos educativos durante su pasaje por la rama Rover.

➔ Enumeraremos algunas de las formas posibles de guiar el trabajo en esta área:

- Búsqueda e incorporación de herramientas que ayuden al rover en el área en que tiene dificultades, realizando un esfuerzo activo por superarse, asistir, realizar trabajos, etcétera.
- Realización de proyectos de investigación en alguna temática de interés para el joven, documentándose los procesos y realizándose presentaciones, exposiciones, difusión de resultados, etcétera.
- Creación y difusión de una bolsa de formación y capacitación en la que se divulguen diferentes servicios educativos (por ejemplo: profesores particulares, oportunidades de formación, cursos, talleres alternativos).
- Asistencia a talleres de orientación vocacional y visitas a instituciones con diversas ofertas en materia educativa.
- Selección de algún área o materia en la que el joven se destaque y pueda brindar apoyo a otras personas, de forma ordenada, sistemática y comprometida durante un tiempo específico.

Participación ciudadana

Lo que se busca con este campo de acción prioritario es estimular los proyectos que se enfoquen en la participación activa de los jóvenes de nuestro Movimiento en diferentes espacios de organización de la sociedad civil, como ONG, agrupaciones barriales, sindicatos, gremios, agrupaciones religiosas, etcétera.

El Marco Social indica un importante descenso en la participación en estos ámbitos de la sociedad; no obstante, cabe destacar que los jóvenes no se encuentran apáticos a participar, sino que han cambiado los ámbitos y las formas, por lo que parece interesante la promoción de la participación juvenil en ámbitos de decisión.

Consideramos que parte de los objetivos del MSU se orientan a promover la ciudadanía y su ejercicio responsable. La habilitación y el incentivo a la participación activa de los jóvenes en ámbitos de toma de decisiones puede ayudar también a fortalecer las áreas de desarrollo de carácter, sociabilidad, afectividad e intelectualidad.

Asimismo, es necesario tener en cuenta que los jóvenes de la actualidad son las generaciones que en el futuro se harán cargo de la herencia social, cultural y política. Este tipo de proyectos propician el compromiso social y la participación activa por medio de ámbitos en los que es posible “ensayar” actitudes y acciones deseables para la vida adulta y ciudadana.

 Los proyectos en estas áreas deben tener las siguientes características:

- Participación activa y sostenida durante un período de tiempo en algunos de los espacios ya mencionados, presentando una propuesta clara prediseñada por los jóvenes.
- Participación activa en las actividades que proponga el ámbito que les interese.
- Generar una sistematización que dé cuenta de los temas tratados en las reuniones, que permita documentar y en caso de ser necesario difundir la información.
- Involucrarse en campañas públicas que por algún motivo despierten su interés.

Al finalizar el proyecto se realizará una presentación de forma original de las acciones desarrolladas y los resultados alcanzados al resto de los compañeros rovers.

Capítulo 8

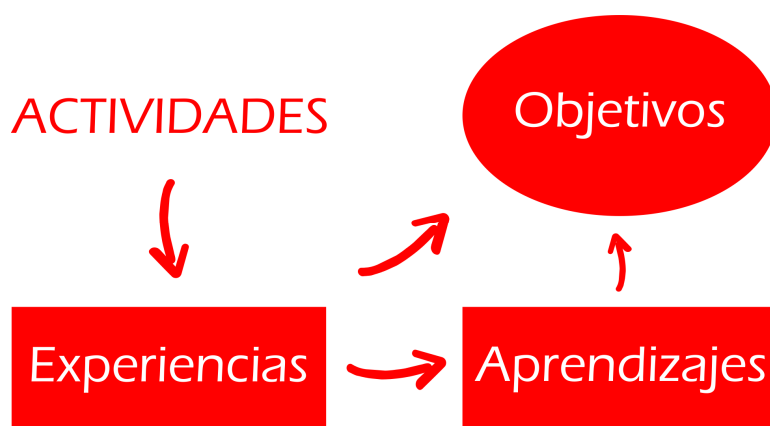
La progresión personal

La progresión personal es el avance que los rovers realizan de manera progresiva, paulatina 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 son las que les permiten obtener experiencias que conducen a adquirir aprendizajes.

Estos son los que posibilitan a los jóvenes 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 que lo componen. El grupo es solo el medio, mientras que la meta final es ayudar a cada persona a desarrollar sus potencialidades. Cuando nos referimos a desarrollo personal, esto 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 modelar a los jóvenes en un crecimiento estereotipado, sino desarrollar sus potencialidades y ayudarlo a realizarse como una persona singular y autónoma.

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 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:

- 1) Las áreas de desarrollo.
- 2) Los objetivos educativos.
- 3) Las etapas de progresión y el período introductorio.
- 4) El proyecto personal.

Las áreas de desarrollo

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 se ordenan en *áreas de desarrollo*, que consideran la variedad de expresiones de la persona.

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

Dimensión de la personalidad	Área de desarrollo	Énfasis educativo en la adultez emergente
Física	Corporalidad	Integración permanente en la conducta de la responsabilidad por el cuidado del cuerpo.
Intelectual	Creatividad	Desarrollo del juicio reflexivo, del pensamiento crítico y de la capacidad de innovar y aventurar.
Ética	Carácter	Fortalecimiento de la conciencia ética, construcción de su proyecto de vida en base a una escala de valores personalmente aceptados, adecuación de la conducta a esos valores y desarrollo de la capacidad de comprometerse.
Afectiva	Afectividad	Logro de un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional, y establecimiento de relaciones de pareja y género estables y armónicas.
Social	Sociabilidad	Adquisición progresiva de una identidad vocacional y laboral estable e integración social solidaria.
Espiritual	Espiritualidad	Búsqueda de lo trascendente, vivencia de una fe personal y respeto por las opciones religiosas de los demás.

¿Para qué sirven las áreas de desarrollo?

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

- Facilitar el ordenamiento de los objetivos terminales, que se clasifican en cada una de las seis áreas.
- Evitar que las actividades y proyectos desarrollados se concentren solo en algunos aspectos de la personalidad de los jóvenes, descuidando otros.
- Permitir que los jóvenes sean protagonistas de su propio desarrollo personal, reconociendo y diferenciando las distintas dimensiones de su personalidad.
- Ayudar a que los jóvenes puedan organizar los objetivos en su proyecto personal.
- Evaluar el crecimiento personal en las distintas dimensiones y reforzar debilidades y carencias.

Para saber más sobre las áreas de desarrollo y las aplicaciones educativas puedes consultar en [#áreasdesarrollo](#).

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 desarrollo 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 Rover.

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. En el caso de la rama Rover, los objetivos intermedios de la rama coinciden con los terminales de la propuesta del Movimiento.

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

El conjunto de objetivos educativos de rama se refiere a 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 Comunidad Rover y muchas otras 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 Comunidad Rover, y a la forma en que estas actividades 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 Comunidad Rover. Se deben considerar todos los aspectos de la vida de los jóvenes, tales como el ambiente sociocultural en el que se desenvuelven, la familia, la escuela, el barrio, los deportes, los medios de comunicación y otros factores que les influyen.
- Idealmente, un educador o educadora scout debe hacerse responsable por el seguimiento de la progresión personal de no más de un equipo rover, 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.
- Los objetivos proponen lograr conductas que se refieren a la obtención de un conocimiento (saber), a la interiorización de una actitud (saber ser) y a la adquisición de una habilidad (saber hacer). En algunos casos puede ser fácil

distinguir o separar estos tres aspectos, pero en general van entrelazados y casi siempre una conducta comprende a los tres.

Los objetivos educativos en la rama Rover

A diferencia de lo que ocurre en las ramas anteriores, en la rama Rover no existen objetivos intermedios; los jóvenes fijan los objetivos de su proyecto personal teniendo como referencia los terminales.

Los **objetivos terminales** describen, para cada área de desarrollo, las conductas que se espera que los jóvenes logren o estén en proceso de lograr al momento de su egreso del Movimiento.

Si bien los objetivos son finales o terminales desde el punto de vista de la contribución del Movimiento al desarrollo de la persona, contribución que está limitada a un cierto período de la vida, no lo son para la persona, que no deja de seguir aprendiendo, creciendo y desarrollándose durante toda la vida.

Características de los objetivos en la rama Rover

- **Los objetivos se logran por medio de todo aquello que los jóvenes hacen, dentro y fuera del Movimiento Scout**

Desde la propuesta educativa del MSU planteamos un programa educativo para la vida y no solo para el Movimiento Scout. Los jóvenes logran los objetivos educativos por medio de una diversidad de actividades y experiencias. Gran parte de estas actividades y proyectos están vinculados al ámbito en el que los jóvenes actúan, más allá de las actividades de la vida interna de la Comunidad Rover. Precisamente en esta etapa en la que los jóvenes actúan en diversos ambientes es en la que el Método Scout hace énfasis en valorar.

Esto plantea mayores exigencias, ya sea en el diseño de proyectos que sean útiles a la diversidad de intereses personales como en la evaluación de los factores externos que están influyendo en el desarrollo de cada joven.

- **El logro de los objetivos se evalúa mediante la observación**

Los jóvenes son los principales evaluadores del logro de sus objetivos. Sus pares y sus educadores scouts también colaboran en esta tarea, acompañando, apoyando y haciendo observaciones.

Cada cierto tiempo, a la manera de una conversación espontánea entre amigos, los pares y educadores comparten los resultados de esa observación.

Si en las etapas anteriores existían momentos específicos –al cierre del ciclo de programa– para la evaluación y determinación de los objetivos logrados, en la rama Rover la determinación del logro de los objetivos es cada vez más una reflexión íntima y personal y cada vez menos un proceso que se efectúa en un período fijo.

- **El proceso del logro de objetivos es tanto o más importante que los objetivos logrados**

Tanto o quizá más importante que el logro de los objetivos por parte de los jóvenes es el proceso de aprendizaje que implica diseñar, realizar y evaluar su proyecto personal.

El sistema de progresión personal de las cuatro ramas está orientado a que el niño, niña y joven sea protagonista de su propio desarrollo personal, pero es especialmente en la rama Rover en la que este proceso toma más fuerza, aprovechando las habilidades de pensamiento de esta etapa, que posibilitan al joven ver, prever y organizar aspectos de su vida a futuro.

El proyecto personal en la rama Rover es un ejercicio en base a ensayo y error, en un ambiente contenido, por medio del cual el joven adquiere una competencia esencial para la vida: la planificación de lo que desea ser.

Objetivos educativos terminales

➔ Desarrollo de la CORPORALIDAD

- Valorar su aspecto y cuidar su imagen personal.
- Administrar su tiempo, priorizando entre sus actividades y previendo tiempos adecuados de descanso y relajación.
- Conocer los procesos biológicos de su organismo y asumir responsablemente su desarrollo.
- Aceptar sus posibilidades físicas y orientar sus impulsos.

➔ Desarrollo de la CREATIVIDAD

- Incrementar sus conocimientos de forma continua mediante la autoformación y el aprendizaje.
- Actuar con dinamismo ante las situaciones más diversas, desarrollando su capacidad de pensar, innovar y aventurar.
- Elegir su vocación considerando conjuntamente sus actitudes, posibilidades e intereses, valorando sin prejuicios las opciones de los demás.
- Comprender y servir al hombre, la sociedad y el mundo, valorar la ciencia, la técnica y la tecnología.

➔ Desarrollo de la AFECTIVIDAD

- Mantener un estado de libertad, equilibrio y madurez emocional.
- Conocer, aceptar y respetar su sexualidad y la de los demás en tanto expresión del amor.
- Ser asertivo y afectuoso con los demás, establecer libremente vínculos duraderos.
- Expresar lo que piensa y siente de diversas maneras.

➔ Desarrollo del CARÁCTER

- Reconocer sus posibilidades y limitaciones con una mirada crítica, manteniendo una imagen positiva de sí mismo.
- Construir su proyecto de vida sobre la base de valores positivos, buscando oportunidades para crecer.
- Reconocer en su grupo de pertenencia un apoyo para su crecimiento personal y para la realización de su proyecto de vida.
- Enfrentar la vida con alegría y sentido del humor.

➔ Desarrollo de la SOCIABILIDAD

- Trabajar como parte de un equipo, construyendo proyectos colectivos.
- Servir activamente a su comunidad, promoviendo una sociedad más justa, participativa y fraterna.
- Vivir su libertad de un modo solidario, ejerciendo sus derechos, cumpliendo con sus obligaciones y defendiendo iguales derechos para los demás.
- Reconocer y respetar las normas sociales sin renunciar a cambiarlas.
- Contribuir a preservar la vida por medio de la defensa y conservación del mundo natural.

➔ Desarrollo de la ESPIRITUALIDAD

- Buscar una realidad espiritual en las maravillas de la naturaleza y en la construcción de un vínculo plenamente humano con el otro.
- Conocer la herencia espiritual de su comunidad y compartir con gente de diferentes credos, enriqueciéndose con estos.
- Adherir a principios espirituales, ser fiel a la comunidad que los expresa y aceptar los deberes que de ellos se desprenden.
- Integrar sus principios religiosos a su conducta cotidiana, esforzándose por ser coherente con su fe, su vida personal y su participación social.

Cómo aplicar la progresión personal en la rama Rover

Tenemos las áreas de desarrollo, los objetivos terminales 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 estas? ¿Cómo planifica el joven su progresión personal? ¿Cómo se evalúa?

Intentaremos contestar aquí todas estas preguntas.

Los jóvenes ingresan a la Comunidad Rover por distintas vías:

→ **Es un pionero o pionera que pasa de la Unidad Pionera a la Comunidad Rover.** En este caso es muy probable que conozca a la Comunidad Rover y a la mayoría de sus integrantes. Tendrá un tiempo para hacer actividades con distintos equipos de la Comunidad Rover hasta que elija a cuál desea pertenecer.

→ **Un amigo o 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 Comunidad Rover por propio interés.** Es probable que el nuevo integrante no tenga amigos ni en los equipos ni en la Comunidad Rover. Dispondrá de 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 Comunidad Rover.** En este caso, lo más apropiado es que nazca un nuevo equipo.

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

Apenas el joven ingresa comienza el período introductorio

No importa cómo haya ingresado, comienza por el período introductorio. Este tiene una duración aproximada de dos a cuatro meses, 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 ambientación y conocimiento que tiene como finalidades:

- Integrar al joven a un equipo y a la Comunidad Rover y participar activamente en las actividades.
- Familiarizarse con las normas de funcionamiento, símbolos y nombres del equipo y de la Comunidad Rover.
- 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.
- Elaborar su primer proyecto personal, que implica habituarlo a confrontar su realidad actual con los objetivos propuestos por el Movimiento, estableciendo objetivos personales, según sus propias necesidades, deseos e intereses.

→ **En este período, los educadores scouts:**

- Establecen vínculos de confianza y afecto con el joven.

- Tratan de conocerlo a él y a su ambiente lo mejor que puedan, 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.
- Apoyan al joven en la elaboración de su primer proyecto personal.

→ En este período, el equipo:

- Integra al joven a sus actividades y lo anima para que participe activamente.
- Pone al joven en contacto con la información básica que debe conocer sobre el equipo, la Comunidad Rover y el Movimiento Scout.
- Le brinda información sobre la progresión personal, etapas e insignias, además de ayudarlo a formarse una opinión personal sobre su propio avance respecto de los objetivos de la rama y a elaborar su primer proyecto personal.

→ 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 Comunidad Rover, su estructura, objetivos, símbolos y tradiciones, y las actividades y proyectos que se estén realizando.
- Establece una relación de confianza con el educador o educadora a cargo de su acompañamiento personal.
- Se familiariza con el sistema de progresión personal y comienza a elaborar su primer proyecto personal.

Cuando el nuevo integrante viene de la Unidad Pionera es probable que el período introductorio se facilite, ya que hay varios aspectos del Movimiento Scout que el joven conoce. Pero es importante señalar que respecto del sistema de progresión existen algunas diferencias con la rama anterior. Una de ellas es que en la rama Pioneros y Pioneras se trabaja con *objetivos intermedios*, que son más próximos, concretos y manejables que los *terminales*, más conceptuales y abstractos. La otra diferencia fundamental es el uso del *proyecto personal* como una herramienta de planificación de la progresión personal, a la que el joven debe habituarse.

En cualquier momento del período introductorio se puede realizar la ceremonia de entrega del uniforme, en la que el scout recibe la pañoleta del Grupo Scout al que ha decidido pertenecer. Esto no es necesario si el nuevo integrante proviene de la Unidad Pionera del mismo grupo, en la que 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, proyecto personal y etapas) al interior del equipo; no obstante para esta tarea en ocasiones se puede tener el apoyo del educador o educadora que acompaña la progresión personal.

Es un proceso natural que el joven vive mientras participa en actividades con su equipo, toma parte en las reuniones, 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 comprender 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 terminales y elabora su primer proyecto personal.

Elaboración del proyecto personal


Es una herramienta de planificación de la progresión personal mediante la cual el joven adapta la propuesta de objetivos a su realidad personal. Mediante el proyecto personal, el joven diseña sus objetivos personales tomando como referencia los terminales.

Claro que no podemos esperar que el joven diseñe un proyecto terminado para su vida adulta, sino que incorpore el hábito de proponerse un futuro y de realizar las acciones que lo lleven en esa dirección. Por eso, en esta etapa, tan importante como los objetivos logrados es el aprendizaje del proceso de plantearse metas para su vida, acciones y tiempos que lleven en dirección a esas metas, la autoevaluación y correcciones necesarias y la perseverancia para alcanzarlas.

El proyecto personal es una estrategia educativa mediante la cual nos proponemos motivar a los jóvenes a tener una mirada a futuro, una perspectiva mediante la cual puedan prever los acontecimientos que se avecinan en su vida y actuar en consecuencia.

Mediante el proyecto personal provocamos en los jóvenes un interés genuino por el futuro, sin los temores o angustias que este suele provocar. Un futuro deseado y posible. Esto genera una tensión entre la realidad actual y el futuro, que motiva a los jóvenes a actuar en dirección a aquello que desean.

Etapas en la construcción del proyecto personal

 **Primer paso:** El rover analiza la propuesta de objetivos terminales y la confronta con sus necesidades y expectativas personales. Reflexiona en torno a la pregunta: ¿qué deseo hacer con mi vida? Lógicamente, no es una pregunta fácil de responder, especialmente a los 17 o 18 años, cuando los jóvenes sienten que todas las posibilidades están disponibles para ellos. De entre todas estas es necesario elegir

algunas, porque no todas son posibles.

La respuesta a esta pregunta es provisoria y nunca será completa. A medida que el joven trabaje en su proyecto personal, reformulándolo, reflexionando y autoevaluándose, el proceso se enriquecerá y el producto mejorará. Esto es lo que buscamos por medio de este proceso: la adquisición de un hábito y el aprendizaje de las competencias para construir un proyecto para su vida.

Este primer paso requiere un apoyo un poco más cercano del educador o educadora scout a cargo del acompañamiento.

➔ **Segundo paso:** El rover procederá a adaptar la propuesta de objetivos terminales a sus necesidades y expectativas. Seguramente el producto de la adaptación será distinto en cada caso, dependiendo de la madurez, la edad, la calidad de la reflexión, etcétera.

En esta etapa el educador o educadora a cargo del acompañamiento debe asesorar al joven sobre los criterios de factibilidad de lo que se propone, si existen los recursos y el tiempo adecuado para lograrlo a corto o a mediano plazo. Esto es particularmente importante en el caso de los tiempos que los jóvenes suelen considerar para el logro de un objetivo personal así como por los recursos para hacerlo. Los educadores scouts debemos ayudarlos a analizar de manera realista estas dos variables.

➔ **Tercer paso:** El proyecto es puesto por escrito. El formato en que lo exprese queda a consideración de cada joven, siendo usual que las Comunidades Rovers tengan un formato preestablecido para la redacción de proyectos personales. Teniendo los jóvenes algunas dificultades para expresar este tipo de cosas por escrito, el equipo de educadores debe apoyarlos, especialmente cuando lo realizan por primera vez.

Puedes encontrar formatos para la redacción de proyectos personales así como ideas y sugerencias al respecto en [#proyectorpersonal](#).



Como mínimo el proyecto personal debe tener una visión a mediano plazo, de tres a cinco años, con objetivos concretos para los siguientes seis meses aproximadamente y algunas acciones a corto plazo.

No es necesario que el joven formule tantos objetivos personales como tenga la

propuesta de objetivos terminales, ya que esto puede ser excesivo. Lo importante es que se centre en aquellas competencias que desea adquirir prioritariamente. Las áreas de desarrollo pueden servir como orientadoras u ordenadoras para la formulación de los objetivos personales.

En todos los casos el apoyo del educador o educadora scout que acompaña la progresión es esencial.

El proyecto personal es modificable. Cuando un joven introduce ajustes al proyecto es señal de que le está prestando atención al proceso. Excepto en los casos en que los educadores scouts noten un comportamiento obsesivo de cambios de detalles o conductas frívolas o despreocupadas, los cambios en el proyecto personal deben ser observados como signos de madurez creciente y experimentación en el uso de la herramienta. Una vez más diremos que más importante que el logro concreto de objetivos es el proceso, pues constituye un aprendizaje valioso para su vida futura.

¿Cuándo termina el período introductorio?

La formulación del primer proyecto personal indica el fin del período introductorio.

Esto da lugar a algunos hitos importantes:

- El joven inicia su progresión personal en la Comunidad Rover participando en las actividades y se orienta a lograr los objetivos propuestos en su proyecto personal.
- Puede darse que el joven renueve su Promesa Scout (en el caso de que venga de la Unidad Pionera) o que la formule por primera vez. La única condición es que desee hacerlo y lo exprese a su equipo, aunque de todos modos la decisión es personal. El compromiso no está ligado a una etapa de progresión; el joven puede hacerlo en cualquier momento una vez que haya culminado el período introductorio.

Para saber más sobre las ceremonias, la forma de realizarlas y las condiciones puedes consultar **#ceremonias**.

Las etapas de progresión personal

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 en *Orientaciones para el educador scout*: “[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. 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 rovers 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 rovers 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 a realizar actividades atractivas y desafiantes, hacer amigos, conocer personas y lugares, y crecer y no para obtener insignias.

Las etapas de progresión en la rama Rover son tres y sus nombres tienen un sentido vinculado al marco simbólico de la rama. Las insignias son entregadas cuando el joven decide avanzar en su progresión, en acuerdo con sus compañeros y compañeras de equipo rover y sus educadores, 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
Itinerario	Se entrega cuando el joven termina su período introductorio, ha elaborado su proyecto personal y comienza a trabajar en él.	Se busca que el joven trabaje sobre su proyecto personal de manera sostenida, lo haya renovado y participe activamente en las actividades que se desarrollan en la Comunidad, equipo y/o grupos de trabajo.
Lugares y rutas	Se entrega cuando el joven ha renovado su proyecto personal y ha participado en un proyecto rover en un campo de acción.	Se busca que el joven mantenga actualizado su proyecto personal, realice avances relevantes y desarrolle al menos un proyecto rover.
Partida	Se entrega al momento que el joven decide que ha llegado el momento de preparar la partida de la Comunidad Rover. En esta etapa revisa por última vez su proyecto personal y confronta sus objetivos personales con los terminales de la propuesta del MSU, marcando así un camino a transitar por fuera del grupo. Una vez culminado se realiza la ceremonia de partida.	Se busca que haya incorporado la actitud de planificar su futuro utilizando la herramienta del proyecto personal y que haya realizado al menos dos proyectos rovers en dos campos diferentes de acción.

Seguimiento y evaluación de la progresión personal

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

El seguimiento de la progresión personal

Es un proceso permanente mediante el cual el educador scout acompaña, apoya y promueve la participación del joven en la Comunidad Rover, 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 el diálogo les demostramos que su punto de vista cuenta, que no los consideramos sujetos pasivos, sino 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 al diálogo, los jóvenes pueden analizar y reconocer sus fortalezas y debilidades, tomar confianza en sí mismos y volverse capaces de establecer sus propios objetivos educativos.

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

Para que la tarea de seguimiento y evaluación tenga las características enunciadas y los resultados deseados es necesario que un educador o educadora scout se haga responsable por el seguimiento de no más de siete jóvenes idealmente. Mucho mejor aún si 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 un solo equipo.

Como ya afirmamos, hacer un buen seguimiento y evaluación requiere de establecer un vínculo de confianza y reunir información sobre el contexto de cada joven. Por lo que 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.

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 Comunidad Rover, los educadores scouts observan también 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, los grupos de trabajo y la Comunidad Rover y no una foto de un momento determinado.

La evaluación se realiza por medio de la observación y tiene el fin de verificar los avances de un joven en su proyecto personal.

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

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 de saber cómo se logró y qué dificultades hubo. El proceso de acompañamiento y evaluación es tan importante como el resultado.

Paciencia para escuchar con calma, observar sin prisa, no sacar conclusiones apresuradas, 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.

¿Quiénes participan en el proceso de evaluación?

En este proceso participa el joven como protagonista más importante, su equipo y el educador scout a cargo del seguimiento.

Evaluación de la Progresión Personal



Los propios jóvenes, la evaluación más importante

El Método Scout es básicamente un sistema de autoeducación. Por eso propone que el joven sea el principal protagonista de su proceso de aprendizaje y, por supuesto, también el principal protagonista de su evaluación.

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, cada cierto tiempo el educador scout responsable de su 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. 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. Esto resulta en un aprendizaje muy valioso que ofrece el Movimiento Scout para la vida de los jóvenes, más acostumbrados a ser evaluados que a ser protagonistas de su propia evaluación.

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 esta 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 autoevaluación del joven a modo de reflexión es la base de las conclusiones sobre su desarrollo personal y de sus decisiones a futuro.

La opinión de su equipo

Como ya 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.

En esta reunión se evalúa individualmente el progreso de los jóvenes a partir de la autoevaluación que cada miembro hace en este ámbito.

Para esta actividad 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 las expresiones descalificatorias. El equipo debe entender que juega un rol importante en el apoyo y acompañamiento de la progresión personal de cada uno de sus integrantes.

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

La opinión del educador o educadora scout

Al finalizar el ciclo de programa, el joven y el educador responsable de su seguimiento personal se reúnen para conversar sobre los avances en su proyecto personal.

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 de educadores, la familia, el centro educativo, etcétera).

Esta reunión sirve también para apoyar al joven en su proceso de desarrollo 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 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 entre el punto de vista del adulto y el del joven que no pudieran resolverse, es importante como criterio educativo que prime la autoevaluación del joven. Debemos mirar el proceso a largo plazo y considerar que es preferible que el joven 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 en el que aprende sobre sí mismo, sobre su proceso de aprendizaje y sobre su autoevaluación.

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 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 se debe sacralizar la evaluación. No es una sentencia definitiva o cosa juzgada, sino más bien exploratoria de las conductas del joven y motivadora para que siga avanzando.

- Es más importante ayudar a instalar en el joven la práctica de la autoevaluación como un paso para el autoaprendizaje que la evaluación que nosotros hagamos de él.

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 Comunidad Rover, 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 sobre la evaluación de la progresión personal puedes ver [#evaluación](#).

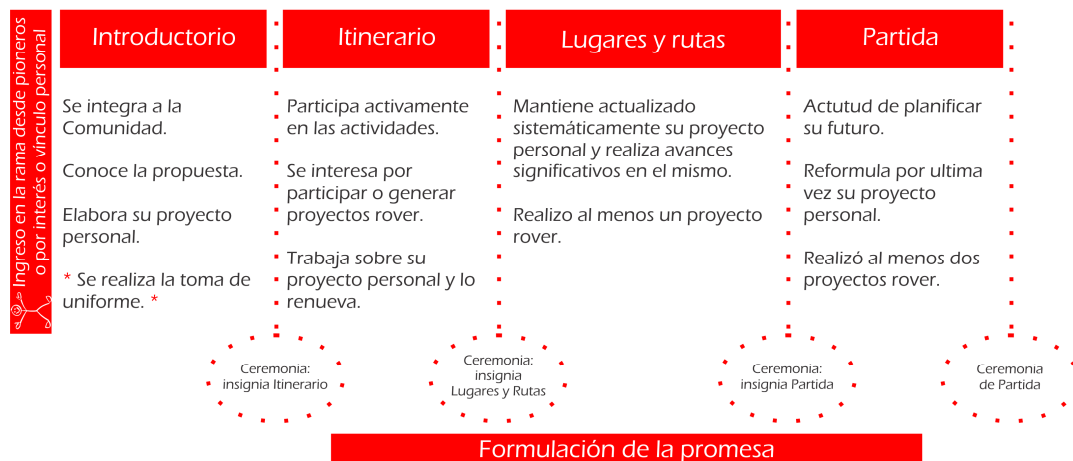
Ajustes al proyecto personal

El proyecto personal es la principal herramienta del sistema de progresión personal en la rama Rover. Como toda herramienta debe ser flexible y adaptarse a las necesidades del usuario; por eso será habitual que los jóvenes produzcan modificaciones en su proyecto personal.

Esto puede ocurrir luego de las contribuciones de los pares y del educador o educadora a cargo de su acompañamiento, que es cuando el joven estará en condiciones de hacer ajustes a su proyecto personal. Mediante este procedimiento, puede sustituir, ampliar, reducir, eliminar objetivos, los tiempos previstos o las acciones para su logro.

Si bien la decisión de tomar estas acciones es absoluta responsabilidad del joven, para esta tarea debe contar con el apoyo del educador o educadora responsable de su acompañamiento y de su equipo.

Progresión Personal



Capítulo 9

El ciclo de programa

¿Qué es el ciclo de programa?

El ciclo de programa es el período durante el cual se prepara, desarrolla y evalúa un conjunto de actividades 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 los rovers, junto al equipo de educadores, realizan la planificación de la vida de la Comunidad Rover.

El ciclo de programa en la rama Rover tiene cuatro fases sucesivas:

1. Diagnóstico.
2. Propuesta, selección y organización de actividades y proyectos rovers.
3. Desarrollo.
4. Evaluación.



Fases del ciclo de programa

Las fases del ciclo de programa están articuladas unas con otras, de manera que cada una de ellas le sigue a la anterior y se prolonga en la siguiente. De la misma forma, un ciclo culmina con el inicio de otro. Así, en la vida de una Comunidad Rover los ciclos de programa se suceden sin interrupciones.

El ciclo de programa en la rama Rover es diferente al de las otras ramas

Producto del gobierno colectivo de la Comunidad, el ciclo de programa en la Comunidad Rover tiene diferencias con los de las ramas anteriores. Las principales son las siguientes:

- Es menos estructurado y deja muchos procedimientos a la decisión del conjunto de la Comunidad Rover y a las formas que esta elija para organizarse.
- Pone énfasis en los proyectos personales, iniciándose a partir de ellos y no exclusivamente por el diagnóstico colectivo de la Comunidad.
- Los educadores scouts no preseleccionan actividades ni proyectos, pero igualmente aportan ideas cuando lo creen pertinente.
- Dada la envergadura de los proyectos rovers, es ideal que las tareas de diseño se realicen al comienzo del ciclo para así conocer desde un principio los requerimientos de su preparación.

¿Cuánto dura un ciclo de programa?

En la rama Rover el ciclo de programa tiene una duración aproximada de cinco o seis meses, por lo que en un año se pueden realizar alrededor de dos ciclos. Sin embargo, la duración puede variar de acuerdo a la experiencia, a la realidad de cada Comunidad y al tipo de actividades y proyectos elegidos por los jóvenes.

Es usual que las Comunidades Rovers nuevas o las que comienzan a trabajar con esta herramienta realicen ciclos de menor duración.

Por la naturaleza de los proyectos, en la rama Rover la duración de los ciclos tiende a ser poco flexible. De todos modos, la duración prevista inicialmente puede ser alterada durante su transcurso. Los ciclos que contienen muchas actividades de corta o mediana duración son más flexibles que otros que contienen pocas actividades y proyectos de larga duración.

Favorece la participación de los jóvenes en el proceso de toma de decisiones

Por medio de la participación en la planificación del ciclo de programa los jóvenes:

- Ejercitan mecanismos de participación que consideran su opinión y que también les enseñan a respetar y valorar la opinión ajena.
- Ejercitan su capacidad de tener opiniones, se acostumbran a expresarlas, se hacen cargo de ellas y adquieren la responsabilidad de tomar y enfrentar decisiones que concuerden con sus opiniones.
- Adquieren destrezas para elaborar, presentar y defender un proyecto.
- Desarrollan capacidades de organización, argumentación, negociación, ejecución y evaluación.

Para algunos educadores puede ser que en un principio las distintas fases del ciclo parezcan una tarea compleja respecto de aquello que algunas Comunidades Rovers 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 fin, obtener la máxima participación posible de todos los integrantes de la Comunidad Rover en el proceso democrático 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 Comunidad Rover, el **proyecto** es una actividad variable de mediana o larga duración que se realiza **dentro** del ciclo de programa. O sea, en el marco de un ciclo de programa pueden incluirse actividades y un proyecto.

Un proyecto rover puede tener una duración menor o mayor al ciclo de programa.

En un mismo ciclo de programa pueden haber varios proyectos desarrollándose a la vez, algunos terminando antes que concluya el ciclo, otros extendiéndose por más de un ciclo. Todo esto demanda un esfuerzo de coordinación adicional por parte del equipo de educadores y de los jóvenes.

Las fases del ciclo de programa paso a paso

Dependiendo del número de integrantes, de los equipos existentes y de la forma de organización que haya adoptado la Comunidad Rover, los pasos del ciclo de programa pueden tener variantes. Los que describimos a continuación son una orientación a partir de la cual cada Comunidad Rover puede definir la forma en que lo llevará a cabo.

Fase 1: Diagnóstico

El ciclo de programa comienza con una evaluación individual que los jóvenes hacen de sus proyectos personales. Esto da lugar a varios pasos que a veces se suceden y otras se superponen. Estos coexisten con la realización de otras actividades del ciclo que está terminando, por lo que en general esta fase ocupa entre tres semanas y un mes.

Evaluación personal por los jóvenes

Mediante un proceso de reflexión, que es estimulado y orientado por el equipo de educadores, cada joven examina su avance con relación a su proyecto personal. Es una tarea esencialmente individual, en la que el joven saca conclusiones de las que puede tomar nota en su proyecto personal.

En un segundo paso el joven puede compartir sus conclusiones con su equipo, con el educador o educadora responsable de su seguimiento y con las personas que estime

conveniente. Este paso busca que coteje su autoevaluación con la opinión de sus amigos y de los adultos en quienes confía. La profundidad de las conversaciones a que puede dar origen este paso dependerá de la confianza que el joven tenga en las personas con las que dialogue.

Esta reflexión personal culmina con la consideración por parte del joven de lo que le gustaría hacer durante el ciclo que se inicia: competencias que desearía adquirir, actividades individuales que espera realizar y actividades y proyectos rovers que le gustaría que el equipo o la Comunidad Rover realicen.

Evaluación y decisiones en el equipo

En una reunión de equipo el joven comparte aquello que desea de sus reflexiones personales y los miembros pueden dar su opinión al respecto. Los resultados de esta evaluación son tomados por cada joven, que a partir de ellos podrá confirmar, modificar o reconsiderar su evaluación original.

En una segunda parte de la misma reunión los miembros del equipo relatan sus planes de adquisición de competencias y sus actividades y proyectos personales para el ciclo que se inicia.

Usualmente todos opinarán y esas opiniones serán tomadas en cuenta por cada joven cuando tome la decisión final sobre sus actividades y proyectos.

En esta reunión también se discuten ideas de actividades para ser realizadas en equipo, que pueden complementar, integrar o modificar los proyectos individuales. Como parte del mismo proceso es probable que aparezcan iniciativas más ambiciosas para ser realizadas por toda la Comunidad Rover.

Esta parte se cierra con el acuerdo sobre las actividades del equipo y de la Comunidad Rover, que los delegados de cada equipo compartirán con el equipo de educadores para ser incluidas en una propuesta inicial que se presentará en una reunión plenaria de toda la Comunidad Rover.

Es posible que durante la reunión del equipo se intercambien opiniones que sirvan como base de un diagnóstico sobre el funcionamiento del equipo y de la Comunidad Rover. Si los jóvenes lo estiman conveniente, este diagnóstico puede ser compartido en la reunión de delegados de equipo con el equipo de educadores.

Reunión de delegados con el equipo de educadores

Teniendo a la vista todas las ideas producidas por los equipos y el contenido del diagnóstico, en la reunión de delegados de equipos con el equipo de educadores se elabora una propuesta que se someterá a la consideración de la Comunidad Rover reunida en plenario.

Si lo estiman adecuado, los delegados también pueden producir un diagnóstico unificado de la situación de los equipos y de la Comunidad Rover, presentarlo al plenario de esta e indicar las normas correctoras que proponen para responder a ese diagnóstico y lograr un mejor funcionamiento de la Comunidad Rover. El diagnóstico debe servir como una referencia o insumo de la propuesta que se elaborará.

Los delegados de equipo junto al equipo de educadores, en un primer esfuerzo por conciliar y ajustar todas las iniciativas, ordenan la propuesta e introducen algunos complementos si lo estiman necesario. Esto no debería afectar el respeto a la voluntad de los equipos, ya que todos están representados con sus delegados.

→ La propuesta se prepara en base a los siguientes criterios:

- Los ajustes no deben afectar las actividades y proyectos individuales y, en lo posible, deben mantener sin alteraciones las actividades de equipo. En la práctica los ajustes se refieren fundamentalmente a las actividades y proyectos comunes.
- Los proyectos rovers deben considerar el número de actividades centrales y conexas que comprenderían como también los grupos de trabajo que se pondrían en marcha.
- El ajuste debe ser efectuado, en lo posible, con el acuerdo de todos los delegados y delegadas de equipos.

Una vez preparada la propuesta –que incluye las actividades y proyectos comunes y de equipo y un diagnóstico–, se pone a consideración de toda la Comunidad Rover reunida en un plenario.

Fase 2: Propuesta, selección y organización de actividades y proyectos rovers

→ La Comunidad Rover reunida en plenario decide sobre la propuesta

La reunión se inicia con el análisis del diagnóstico y como consecuencia de este se establecen las normas de funcionamiento y convivencia destinadas a corregir las situaciones diagnosticadas.

Luego se considera la propuesta, realizada por los delegados de los equipos junto al equipo de educadores, que puede aprobarse en la forma en que se presentó o con las modificaciones que el plenario le introduzca.

→ Ajustes a todos los niveles


Una vez aprobada la propuesta por el plenario de la Comunidad Rover, la Comunidad tiene un programa de actividades y proyectos para su ciclo.

Este hecho también suele ocasionar que se produzcan una serie de ajustes:

- **Reunión de delegados de equipo con los educadores scouts:** Se hacen las adecuaciones y ajustes de la propuesta según las modificaciones establecidas por el plenario de la Comunidad Rover. Estas afectarán esencialmente a los proyectos comunes, a la determinación de sus actividades centrales y conexas y a los grupos de trabajo que se deberán constituir. Este paso es innecesario si el plenario de la Comunidad Rover aprobó la propuesta tal cual fue presentada.
- **Los equipos:** Pueden reconsiderar o ajustar las actividades de equipo que habían programado inicialmente. Puede que se mantengan las mismas con cambios en su duración o que se agreguen algunas y se supriman otras.
- **Los jóvenes:** También deben hacer ajustes en sus proyectos individuales y en las competencias que pensaban adquirir. No se trata de que dejen de lado sus

proyectos personales, sino de que los revisen, evalúen la oportunidad de hacerlos y el tiempo del que dispondrán. Siendo los mismos jóvenes, reunidos en el plenario de la Comunidad Rover, los que decidieron los proyectos comunes, ahora deben asumir las consecuencias que esa decisión tendrá en sus iniciativas individuales.

El proceso se inicia y termina en los jóvenes, lo que ofrece la oportunidad de un aprendizaje valioso en el proceso de participación en la toma de decisiones en un ámbito colectivo.

 **Organizar las actividades y proyectos en un cronograma del ciclo de programa**
Los delegados de los equipos junto al equipo de educadores disponen y articulan las actividades y proyectos **en un cronograma del ciclo de programa**. Los ajustes a las actividades individuales pueden realizarse al mismo tiempo o con posterioridad, ya que no se incluyen en el cronograma.

Hacer un cronograma requiere una cierta habilidad para ensamblar con armonía proyectos diferentes, actividades fijas y variables, de distinta duración, de equipo, grupos de trabajo y Comunidad Rover, conciliando a la vez variables de disponibilidad de tiempo y recursos disponibles.

- **En la elaboración del cronograma se debe tener en cuenta:**
- Incluir todas las actividades y proyectos considerados en la propuesta aprobada o ajustada, ya sean de equipo, grupos de trabajo o Comunidad Rover. Es probable que al momento de establecer los tiempos sea necesario posponer o modificar algunas actividades, lo que requiere acuerdo de la Comunidad Rover al momento de aprobar el cronograma. Las modificaciones que afecten a las actividades de equipo requieren además el acuerdo previo del equipo respectivo.
- Comenzar ubicando en el cronograma las diferentes actividades fijas y el tiempo que se requiere para su preparación. Se debe considerar que algunas de ellas deben ser efectuadas en una fecha determinada (aniversario del grupo scout, actividad nacional de la rama) y otras se prolongan durante varios días seguidos (un campamento, si así se ha decidido).
- Ubicar los proyectos, considerando que si se ha elegido como prioritario un proyecto común de larga duración no puede realizarse otro similar al mismo tiempo. Esto no impide que se realicen dos proyectos de corta o mediana duración que involucran a rovers de diferentes equipos o que se incluyan proyectos de corta duración que pueden coexistir con uno que se extiende más allá de un ciclo. En todo caso hay que considerar la disponibilidad de tiempo, la naturaleza de los respectivos proyectos y la disponibilidad de los recursos.
- A continuación se programan las demás actividades variables, considerando que muchas de ellas pueden realizarse de manera simultánea y que durante algunas actividades fijas (reuniones, campamentos) se pueden desarrollar varias actividades variables. Es recomendable programar primero las de mayor duración, ya que aquellas que demandan menos tiempo son más fáciles de ajustar al final.
- En lo posible, los cambios no deben afectar los proyectos en campos de acción prioritarios.

- Debe evitarse la saturación de actividades.
- Debe darse tiempo para las actividades y proyectos individuales y para la adquisición de competencias.
- El cronograma no solo debe considerar la ejecución de una actividad o proyecto sino también el tiempo necesario para su diseño y preparación. En la medida en que el equilibrio entre actividades lo permita es recomendable programar para la segunda parte del ciclo las actividades que requieren mayor preparación y para el comienzo las más simples. Con mayor razón en el caso de los proyectos.
- Sin dejar de realizar actividades se debe estimar un tiempo al final del ciclo para la evaluación de la progresión personal de los jóvenes y para las fases que implican tomar decisiones sobre el próximo ciclo de programa.
- Al confeccionar el cronograma se debe evaluar si el equipo de educadores de que se dispone es suficiente para desarrollar la tarea al ritmo deseado. De lo contrario, se tendrá que tomar una decisión entre varias posibilidades: reducir las actividades, reforzar el equipo, solicitar la ayuda puntual de otro adulto o extender la duración del ciclo.
- El cronograma debe ser flexible, permitiendo redistribuir o sustituir actividades ante situaciones imprevistas.

Puedes encontrar más información sobre el tema así como ejemplos de cronogramas en **#cronograma**.

● **El plenario de la Comunidad Rover aprueba el cronograma**

Concluida la confección del cronograma, se lo somete a la consideración del plenario de la Comunidad Rover, que le otorga la aprobación final. Es conveniente que esté en conocimiento de los equipos unos días antes de que se reúna la Comunidad Rover en plenario, especialmente cuando se han introducido modificaciones o agregado actividades.

La aprobación del cronograma por el plenario pone término a la segunda fase del ciclo de programa.

● **Aprobado el cronograma, se constituyen los grupos de trabajo**

Una vez que el cronograma ha sido aprobado por el plenario de la Comunidad Rover, los delegados y delegadas de equipo se reúnen con el equipo de educadores e identifican qué grupos de trabajo serán necesarios y definen las tareas a cubrir para la realización de los proyectos y actividades durante el ciclo que se inicia.

El armado de los grupos de trabajo se realiza en la Comunidad y de ser necesario los delegados y delegadas de equipo se reúnen con el equipo de educadores nuevamente para identificar las tareas o actividades que no hayan quedado cubiertas y buscar la mejor forma de cubrirlas.

Esta responsabilidad comprende varias tareas:

- Definir los grupos de trabajo y las tareas.

- Constituir los grupos de trabajo incorporando a los rovers que deseen participar según sus distintos intereses.
- Invitar a otras Comunidades Rovers o a jóvenes no scouts que demuestren interés en participar en el respectivo grupo de trabajo y que, idealmente, puedan aportar alguna pericia o competencia de la cual la Comunidad Rover carezca.
- Identificar e invitar a los expertos adultos que se necesiten, recurriendo a la red de contactos de la Comunidad Rover.
- Identificar las competencias que serán necesarias adquirir por los jóvenes para realizar las tareas y ofrecerlas a quienes manifiesten interés en obtenerlas, a menos que coincidan con las elegidas previamente por ellos. Esto puede determinar nuevos ajustes en los proyectos personales.

Se diseñan actividades y proyectos

Diseñar una actividad consiste en determinar sus componentes y la interacción que existe entre ellos. El diseño de las actividades de equipo lo hace el propio equipo con el apoyo de algún educador o educadora scout, si fuese necesario. El de las actividades o proyectos comunes de la Comunidad lo hace el equipo de educadores junto a los delegados y delegadas de los equipos o el respectivo grupo de trabajo, con el apoyo de los rovers que participan en la actividad o proyecto.

Dada la envergadura y complejidad de los proyectos en la rama Rover, es conveniente diseñarlos al comienzo del ciclo de programa y así conocer desde un principio las exigencias que demandará su preparación.

Se definen los objetivos de las actividades y los proyectos

Se deben definir con la mayor exactitud que se pueda los objetivos que se persiguen al realizar el proyecto o actividad.

La definición de objetivos debe ser formulada por escrito y es esencial para evaluar posteriormente la actividad o el proyecto, ya que la evaluación final es una confrontación entre los objetivos previstos y los resultados logrados. Si esos objetivos no existen, la evaluación será impracticable, y si están sobrentendidos, la evaluación será confusa y ambigua.

Puedes encontrar ejemplos de objetivos de proyectos en [#proyectos](#).

Luego se ajustan los demás elementos del diseño

Diseñar una actividad permite esperar un mejor nivel de resultados y evita sorpresas al momento de su realización. Junto con la determinación de sus objetivos, otros elementos del diseño son los siguientes:

- ¿Dónde sería óptimo desarrollar esta actividad?
- Al diseñarla como un proyecto, ¿qué actividades centrales y conexas comprendería?
- ¿Cuánto dura?

- Si es una actividad de la Comunidad, ¿en qué forma participan los equipos?
- Y si es de equipo, ¿cómo participan los jóvenes?
- ¿De qué tipo y cuántos son los recursos humanos y materiales que se necesitan?
- ¿Tenemos acceso a los recursos humanos de los que no disponemos?
- ¿Qué gasto o inversión implican los recursos materiales que necesitamos?
- ¿Se desarrolla de una sola vez o tiene varias fases?
- ¿Ofrece riesgos que es necesario prevenir?
- ¿Admite variantes?
- ¿Cómo se evalúa?
- ¿Qué criterios se aplicarán para evaluar?

En el caso de los proyectos rovers, es necesario formularse algunas preguntas adicionales que pueden consultarse en la descripción del ciclo de un proyecto en el Capítulo 7 - Las actividades educativas.

➔ **Diseñada la actividad, se prepara para ser realizada en una fecha determinada**
 A diferencia de las tareas de diseño, que es recomendable realizarlas a comienzos del ciclo, las de preparación de las actividades son constantes y se superponen a la ejecución de actividades y proyectos, de manera que mientras unas actividades se realizan, otras se preparan.

Las tareas de preparación varían según la actividad de que se trate. Obviamente es distinto preparar una actividad de una hora de duración que un viaje de 15 días.

En cualquier caso, será muy útil repasar "Hoja de ruta de una actividad o proyecto", que puedes encontrar en **#diseñoactividades**.

Al preparar una actividad o proyecto se pueden introducir modificaciones en el cronograma original, ya que en esos momentos se establece finalmente el tiempo efectivo requerido por cada actividad. Si el cronograma es flexible, no habrá problemas en introducir ajustes.

Fase 3: Desarrollo de actividades y proyectos

Luego de que la Comunidad Rover ha elegido y organizado las actividades que realizará, tanto a nivel de los equipos como de los grupos de trabajo y la Comunidad Rover, comienza la fase central del ciclo, que ocupa la mayor parte del tiempo disponible.

Esta fase comprende lo que más estimula a los jóvenes: hacer las cosas que decidieron y organizaron. También comprende 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 proyectos 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 y proyectos rovers.

Las actividades de equipo y de la Comunidad Rover se desarrollan al mismo tiempo

Cada joven realiza las actividades y proyectos individuales previstos en su proyecto personal con el apoyo de su equipo, de los expertos que le ayudan a adquirir una competencia y la asesoría del educador o educadora scout que acompaña su progresión personal.

Los equipos y grupos de trabajo realizan sus actividades con autonomía, conforme al cronograma, con el apoyo de los educadores cuando es solicitado. El ensamble entre las actividades individuales, las de equipo y los proyectos comunes es responsabilidad del grupo de delegados y delegadas de equipo junto con el equipo de educadores, que hacen el seguimiento periódico al desarrollo del programa previsto en el cronograma.

Algunas sugerencias para tener en cuenta en el desarrollo de las actividades:

- Todos los jóvenes de la Comunidad Rover deben tener algo interesante que hacer en la actividad, en sus equipos o en los grupos de trabajo. Las actividades tienen actores y nunca espectadores.
- Aunque el resultado de la actividad es importante, el equipo de educadores debe promover el interés por vivir y disfrutar el 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 no hacer sentir mal 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.
- Las tareas deben ser distribuidas por igual, teniendo en cuenta las posibilidades e intereses personales de los participantes, sin dejarse influir por estereotipos de género, culturales o de otra índole.
- 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 o ella para averiguar qué está pasando y darle el apoyo que necesita. Este acompañamiento puede producirse en el equipo o por medio del educador o educadora responsable de su seguimiento.

Puedes encontrar más información sobre el desarrollo y animación de 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 estos 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 riesgos y estableciendo claramente los límites.
- **Informar:** Todos deben conocer los riesgos existentes de 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**.

Fase 4: Evaluación de las 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 las diferencias entre ambas evaluaciones.

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. Las actividades fijas, en cambio, 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, las salidas y los servicios puntuales, 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, salvo los proyectos de intervención social

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.

En los proyectos, especialmente en los de intervención social o ambiental, la observación no es suficiente; es necesario establecer indicadores de logro que señalen resultados concretos. La evaluación debe realizarse midiendo lo más exactamente posible en qué grado se alcanzaron los indicadores establecidos. Esta medición se debe extender a la participación de la comunidad local involucrada, a los resultados logrados en su beneficio y a la sustentabilidad futura del proyecto.

Cuando se obtienen recursos externos para el desarrollo del proyecto rover, se hace necesaria una medición rigurosa, que siempre debe ser puesta en conocimiento del donante, quien hizo su aporte con la expectativa de los resultados esperados.

Las actividades se evalúan durante su desarrollo y a su término

Durante su desarrollo

Se evalúan aquellas actividades de larga y mediana duración que comprenden varias fases. Lo más frecuente es que estas sean proyectos rovers, por lo que intervendrán en su evaluación los jóvenes, los educadores y otros agentes, según los casos, sin olvidar la participación de la comunidad local involucrada cuando corresponda.

La evaluación durante el desarrollo permite introducir correcciones. Esto demanda una actitud flexible y creativa por parte de los actores que intervengan.

Al término de la actividad

Las actividades deben ser evaluadas a su término. Incluso las más breves pueden tener una evaluación tan corta como la actividad misma. La evaluación efectuada al término de una actividad es parte del proceso de acontecimientos entrelazados que caracteriza al ciclo de programa. No es necesario “detenerse para evaluar” y dejar de hacer lo que en ese momento se debería hacer porque “estamos evaluando”. La evaluación es parte de la marcha y hay que buscar un momento apropiado para hacerla sin interrumpir ese continuo.

La evaluación de los *proyectos individuales* puede hacerla el joven solo, con su equipo y con los educadores.

Las *actividades de equipo* se evalúan por el equipo y los resultados de la evaluación son compartidos en una reunión de los delegados y delegadas con el equipo de educadores y/o de la Comunidad.

Las *actividades de Comunidad* se evalúan primero en los equipos o en el respectivo grupo de trabajo si lo hay y luego en una reunión de los delegados y delegadas con el equipo de educadores y/o de la Comunidad. Los proyectos se evalúan en la forma en que se previó anticipadamente, incluyendo a todas las personas u organizaciones que participaron en ellos.

En ocasiones, cuando una actividad o proyecto ha sido muy significativo para todos, o cuando a su término se necesita establecer normas de convivencia derivadas de la misma actividad o proyecto, es habitual que la evaluación culmine en una reunión plenaria de la Comunidad Rover.

La evaluación de otros actores es posible cuando han intervenido de alguna manera, ya sea como expertos facilitando alguna competencia o como socios en la actividad o proyecto.

El equipo de educadores scouts siempre evalúa las actividades, antes o después de las otras evaluaciones, durante su desarrollo y a su término. La evaluación de los educadores y educadoras tiene una mirada más educativa, su propósito es analizar la forma en que se aplica el Método y el programa de jóvenes, a la vez que evaluarse a sí mismos, determinando si han cumplido las funciones que de ellos se esperan.

Evaluación de actividades y evaluación de la progresión personal

Si bien la evaluación de las actividades y la evaluación 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 cada uno.

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 y proyectos, habremos reunido una información que nos permitirá llegar a una conclusión sobre el avance de los jóvenes en su progresión personal. De esta forma, con nuestras observaciones podremos ayudarlos en su proceso de autoevaluación.

La evaluación brinda insumos para el diagnóstico

Las evaluaciones de las actividades y de la progresión personal producirán insumos que serán tenidos en cuenta durante la fase de diagnóstico, cuando se reinicia el ciclo de programa.

Puedes encontrar más información sobre el proceso de evaluación de actividades y proyectos rovers en **#evaluación**.

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 Rovers. Intencionalidad educativa*. Montevideo.

Movimiento Scout del Uruguay (1996), *Metodología rama Rovers. Organización de la Comunidad*. Montevideo.

Movimiento Scout del Uruguay (1996), *Metodología rama Rovers. Progresión personal*. Montevideo.

Movimiento Scout del Uruguay (1996), *Metodología rama Rovers. Psicología de la edad*. Montevideo.

Movimiento Scout del Uruguay (1996), *Metodología rama Rovers. 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 Rovers

María José Pereyra
Laura Baldassari
Pablo Moreira
Virginia Pereyra
Franco Vilaro
Gastón Brusco
Camila Pavón

Redacción

Héctor Carrer

Corrección

Magdalena Sagarra

Diseño

Juan Pedro Porcile

