

PROGRAMA DE JÓVENES

SCOUTS

Los jóvenes de 11 a 14 años
El Método Scout en la rama Scout
Marco simbólico en la rama Scout
El sistema de patrullas
Ley y Promesa
Las actividades educativas
La progresión personal
El ciclo de programa
El equipo de educadores de la Unidad Scout



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 Scouts

INDICE

Capítulo 1 Los jóvenes de 11 a 14 años
Página 1

Capítulo 2 El Método Scout en la rama Scout
Página 7

Capítulo 3 Marco simbólico en la rama Scout
Página 14

Capítulo 4 El sistema de patrullas
Página 21

Capítulo 5 Ley y Promesa
Página 30

Capítulo 6 Las actividades educativas
Página 35

Capítulo 7 La progresión personal
Página 56

Capítulo 8 El ciclo de programa
Página 72

Capítulo 9 El equipo de educadores de la Unidad Scout
Página 86

Capítulo 1

Los jóvenes de 11 a 14 años

Conocer a los jóvenes es el punto de partida para aplicar el Método Scout

“El primer paso a dar para tener éxito en la educación de vuestro scout es saber algo sobre los jóvenes en general y del vuestro en particular...”.

“El niño y la niña no son ediciones reducidas del hombre y la mujer. No son una hoja de papel en blanco sobre la que el maestro debe escribir...”. Baden-Powell en *Orientaciones para el educador scout*.

Es importante destacar que gran parte del éxito de nuestra tarea como educadores scouts se basa en conocer a los jóvenes en general y a aquellos con quienes trabajamos en nuestra Unidad en particular. Esto es así porque la propuesta educativa del Movimiento Scout está basada en sus características, necesidades e intereses.

En este capítulo te presentamos algunas de las características generales de los jóvenes entre 11 y 14 años, que es el rango de edad que abarca la rama Scout.

La adolescencia comienza con la pubertad

La pubertad comprende los cambios corporales que se producen principalmente debido a las hormonas sexuales. De un modo muy general podemos decir que la pubertad se inicia en las jóvenes entre los 10 y 12 años y en los jóvenes entre los 11 y 13. Es importante señalar que los cambios en esta etapa no se dan en igual forma y al mismo tiempo para todos. La maduración biológica suele ser diversa y despereja.

La adolescencia: mucho más que una etapa de transición

“La adolescencia no es un mal inevitable. Es un período del ciclo vital que tiene su propia naturaleza, que se diferencia claramente de la niñez y la adultez, que presenta enormes posibilidades de desarrollo y que hay que vivirla y vivirla bien. Es tan rica en vivencias que no puede ser valorada ligeramente como un simple ‘paso a’. Los jóvenes piden ser considerados como tales, no como ‘ex niños’ o ‘futuros adultos’”. *Guía para dirigentes de la rama Scout: Un método de educación no formal para jóvenes de 11 a 15 años.* Oficina Scout Mundial. Región Interamericana.

La adolescencia es mucho más que una etapa de paso o una transición entre la niñez y 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*

Muchas adolescencias

Es importante tener en cuenta que más allá de algunos rasgos en común que pueden estar dados por aspectos como la biología, existen muchas adolescencias o formas de vivir esa 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 acción educativa.

En este sentido el Movimiento Scout del Uruguay (MSU) produjo un documento llamado "Marco social" que te recomendamos leer.

Algunas características a grandes trazos

Te presentamos un resumen de algunas de las características comunes de los jóvenes entre 11 y 14 años, aproximadamente, en cada una de las áreas de desarrollo de la personalidad.

Corporalidad

→ Hay una aceleración del crecimiento, que rompe con la estabilidad y la armonía que venía desde la infancia.

→ Deben reconstruir su noción de esquema corporal (una imagen mental o idea que tenemos sobre nuestro cuerpo, sus diferentes partes y sobre los movimientos que podemos hacer o no con él), ya que la velocidad e intensidad de los cambios hacen difícil que puedan integrarlos para mantener así una sensación de estabilidad y familiaridad con el cuerpo. Esto trae asociado dificultades en la coordinación.

→ Los cambios físicos rápidos provocan a menudo cansancio y ansiedad.

→ Al activarse e incrementarse la producción de ciertas hormonas de la glándula pituitaria, se inicia la maduración y liberación periódica de óvulos y la producción de espermatozoides. Se produce entonces la aparición de los caracteres sexuales primarios, es decir, crecimiento del pene, testículos, el útero y la vagina, el clítoris y los labios genitales mayores y menores.

→ Aparecen también los caracteres sexuales secundarios. Entre los cambios más significativos en las mujeres: aparece la menstruación, las formas se redondean, se desarrollan los senos, la cintura se hace más estrecha y se ensanchan las caderas. En los varones: se desarrollan músculos, la espalda se ensancha, aparece la nuez, la voz se hace más grave y comienza la aparición del vello corporal. En ambos sexos: se registra aumento de estatura, aparece el vello facial y en las axilas, y se desarrollan las glándulas sudoríparas y sebáceas.

→ Descubren el cuerpo como medio de relación y de seducción, aunque también se confrontan con las reglas culturales y temen el juicio de los demás. Algunos se juzgan con severidad y rechazan la imagen de sí mismos. Pueden reaccionar con

interés excesivo en su apariencia o, al contrario, con desinterés y rechazo a las reglas de higiene.

Creatividad

- ➔ Desarrollan nuevas formas de pensamiento porque acceden a una nueva etapa de desarrollo intelectual. Esta es la etapa del pensamiento lógico-abstracto, o sea, la capacidad de razonar sobre ideas abstractas, formular hipótesis y realizar deducciones y generalizaciones.
- ➔ Esta nueva habilidad de pensamiento necesita ser experimentada en la práctica, así es que tienen interés en conocer teorías que expliquen el mundo que los rodea, aumenta su curiosidad y buscan incrementar sus conocimientos.
- ➔ El aumento del uso de la ironía, el doble sentido y la crítica son expresiones del deseo de utilizar y mostrar sus nuevas destrezas de pensamiento.
- ➔ Aparece el pensamiento egocéntrico; esto es, los jóvenes están centrados en sí mismos, cómo los ven los demás, cómo se sienten. Las ideas sobre el mundo, la familia, los amigos están un poco distorsionadas por este pensamiento egocéntrico.

Carácter

- ➔ Con la posibilidad de pensar lógicamente y de hacer abstracciones, poco a poco acceden a la etapa de autonomía moral, es decir, comienzan a juzgar por sí mismos sus actos y los de los demás, y evalúan a las personas a partir de sus acciones, percibiendo los defectos y debilidades. De a poco va desapareciendo la confianza ciega en la autoridad del adulto de la etapa anterior.
- ➔ Alrededor de los 12 años los niños y niñas aceptan las normas como una forma de contrato social, o sea, un acuerdo entre los individuos que conforman un grupo. Las leyes pueden ser cambiadas siempre que haya un consenso para hacerlo.
- ➔ A medida que avanzan en la adolescencia, alrededor de los 14 años, con el desarrollo del pensamiento formal, los jóvenes acceden al concepto de valores universales, tales como solidaridad, igualdad, justicia, equidad, dignidad.
- ➔ El cuestionamiento a la autoridad de los padres es un paso necesario para alcanzar la autonomía moral y la identidad personal.
- ➔ La tarea educativa consiste en que los jóvenes aprendan a juzgar sus actos, dando testimonio en su vida de las reglas que han aceptado y siendo coherentes con los valores con los que se han comprometido.

Afectividad

- ➔ La primera adolescencia es una etapa tormentosa, de gran confusión de sentimientos. El mundo interior cobra fuerza, las emociones son intensas, cambiantes y contradictorias. Una tarea de esta etapa es aprender a reconocer y aceptar sus sentimientos y a compartir sus emociones, logrando progresivamente un estado de mayor equilibrio.

- ➔ Por un lado, cuestionan la autoridad de los adultos; por otro, extrañan la seguridad de la infancia. Mientras que desean ser tratados como grandes, dudan de sí mismos y necesitan el afecto y la contención de la familia.
- ➔ Si bien es posible encontrar actitudes de oposición frente a las normas, valores y costumbres que vienen de los adultos, y especialmente de sus padres, necesitan y solicitan que alguien ponga los límites que ellos son incapaces de ponerse.
- ➔ Es la edad de la amistad. Los jóvenes se escogen como amigos en el contexto de pequeños grupos; primero, a partir de sus centros de intereses comunes, luego de sus afinidades. Estas amistades a menudo son exclusivas, por eso deben descubrir que la amistad con algunos no implica cerrarse a las relaciones con otros.
- ➔ Necesitan espacios de privacidad que no pueden ser invadidos por los adultos.
- ➔ Progresivamente aumenta la independencia respecto de la familia y el acercamiento al grupo de pares, que pasa a ser fuente de seguridad de identidad.

Sociabilidad

- ➔ Comienzan a pensar en sí mismos, a cuestionarse en la búsqueda de la identidad y autonomía.
- ➔ Comienzan a ponerse en el lugar del otro y a ver las cosas desde el punto de vista del otro.
- ➔ El grupo de pares crece en importancia. Es el espacio en el que reafirmar sus ideas, manifestar sus valores y actitudes propios de su identidad en fase de desarrollo.
- ➔ El grupo también se convierte en fuente de provisión de modelos con los que identificarse. Esto es, por un lado, que los amigos o amigas actúan como modelos de los que es posible asumir algunos rasgos; por otro, en la medida en que existen rasgos compartidos, esto contribuye a reforzar el sentimiento de pertenencia a un grupo social.
- ➔ También tienen gran influencia los modelos más o menos cercanos que los jóvenes consideran importantes o valiosos, como personajes célebres, deportistas, películas, personajes de la historia, novelas, etcétera.
- ➔ El grupo de pares es importante, pero sufre una reducción de amigos íntimos y homogéneos. Son menos en cantidad, pero la amistad es más profunda. Los amigos constituyen un círculo cercano y un espejo que permite crecer.
- ➔ Las redes sociales, lejos de ser una barrera de sociabilidad adolescente, les sirven de herramienta de socialización. La comunicación con los amigos es la principal motivación de los adolescentes para sumarse a una red social.

Espiritualidad

➔ En estos momentos los jóvenes comienzan un largo proceso que los lleva desde una fe heredada de su familia, típica de los niños, a la fe del adulto, que es personal, íntima y, en el mejor de los casos, coherente con los actos.

➔ Con el desarrollo de nuevas formas de pensamiento, la capacidad de pensar de manera crítica y reflexionar sobre el mundo exterior e interior, comienzan también a cuestionar aquellas creencias que aceptaban porque venían de los adultos. Realizan una revisión crítica de los valores éticos y religiosos aprendidos de la familia. Esta revisión es necesaria en el tránsito de valores impuestos a los asumidos conscientemente.

➔ Se produce un conflicto entre la imagen de Dios, que viene de la infancia, generalmente ligada a la fantasía y a las prohibiciones, y sus aspiraciones de autonomía. Si esto ocurre, es probable que se aleje de Dios o de la imagen que tiene de Él.

➔ La tarea de los educadores no consiste en hacer adoctrinamiento religioso, tampoco en obligar a los jóvenes a realizar prácticas religiosas ni sobrecargar con estas prácticas las actividades scouts. Su tarea es advertir cómo en la correcta aplicación del Método Scout y en la vivencia de la vida de grupo –especialmente en las actividades en que se puede admirar y descubrir la vida y la naturaleza o en aquellas en las que se ponen en juego los valores, el encuentro con las personas, el servicio a los más débiles, la reflexión, la solidaridad, la cooperación, la escucha– se puede descubrir la dimensión espiritual de una manera diferente, presente en las personas, la naturaleza y el mundo.

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

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

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

Cada uno es una persona única e irrepetible. Es necesario dedicarle un tiempo, 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 tu tarea dependerá de la calidad de las relaciones que establezcas con los jóvenes individualmente. Deberá ser una relación basada en el diálogo, el respeto, el interés y la consideración.

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

Para conocer a los jóvenes es preciso indagar algunos aspectos tales como:

¿A qué vienen a los scouts? ¿Por qué se quedan? ¿Por qué abandonan?
 ¿Quiénes son esos jóvenes?
 ¿Qué desean? ¿Cuáles son sus intereses y sus necesidades?
 ¿Qué hacen?
 ¿Cuáles son sus actividades más allá de la escuela?
 ¿Dónde viven? ¿Cómo es su medio? (Barrio, ciudad, familia, etcétera).

Te pedimos que hagas una descripción de los jóvenes que integran tu Unidad Scout en cada una de las áreas de desarrollo.

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

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

¿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 la Unidad no es solo un esfuerzo intelectual, sino también y, sobre todo, un acto de amor. Nadie puede educar si no lo mueve el amor por el otro.

Capítulo 2

El Método Scout en la rama Scout

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 las características generales de los jóvenes entre 11 y 14 años, aproximadamente.

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

El Método Scout

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

- ➔ La adhesión voluntaria a una Ley y una Promesa.
- ➔ La educación a través de la acción (aprender haciendo, aprendizaje por el servicio, aprendizaje por el juego).
- ➔ Vida comunitaria (Sistema de equipos, vida en pequeños grupos).
- ➔ Contacto con la naturaleza (Vida en naturaleza).
- ➔ La acción educativa de los adultos (La presencia estimulante y no interfiriente del adulto).
- ➔ (Progresión Personal) Sistema progresivo de actividades y objetivos.

Si bien en la Constitución Mundial de la Organización Mundial del Movimiento Scout (OMMS) y en el documento de presentación del Proyecto Educativo del MSU se hace una enumeración diferente de los elementos del Método Scout, a efectos didácticos hemos optado por una descripción más amplia, de manera tal de abarcar los elementos más tradicionalmente asociados con la rama.

Los elementos del Método Scout son inseparables y deben aplicarse todos

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

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

El Método Scout se adapta a cada rango de edad

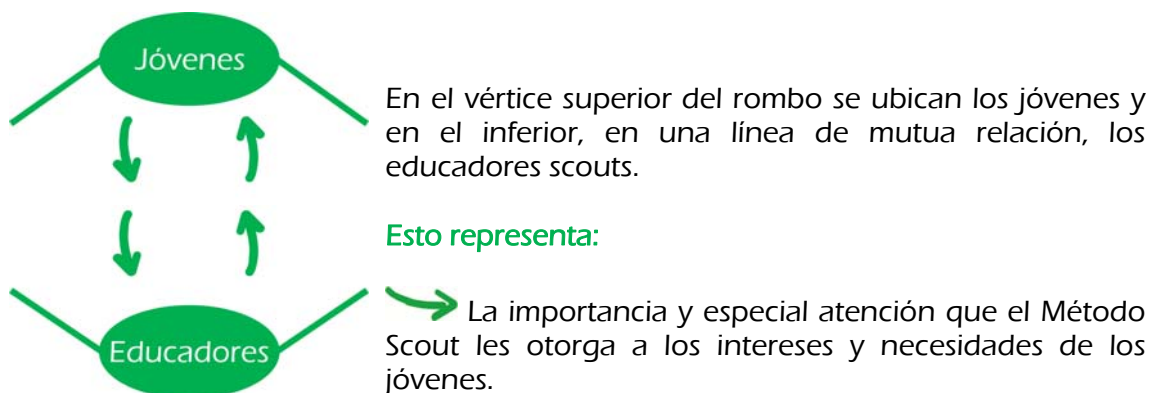
El Método Scout está pensado para estimular el desarrollo de los niños, niñas y jóvenes a lo largo de todos los rangos de edad que el Movimiento Scout atiende. Para cumplir con su propósito, el Método se adapta a cada uno de los rangos de edad, de acuerdo a las necesidades e intereses de los jóvenes, en este caso, entre 11 y 14 años.

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

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



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



→ La presencia del adulto, representada por los educadores scouts, ubicados en la parte inferior del gráfico, simbolizando una actitud de apoyo y sostén educativo y no de mando jerárquico.

→ La relación de cooperación educativa 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 las Patrullas.

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

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



→ que a los jóvenes les proponemos que adopten objetivos educativos apropiados a su edad, específicos para cada uno de los integrantes de su Patrulla y dialogados con el educador scout responsable de acompañar su progresión personal.

→ que son las actividades las que producen experiencias personales que progresivamente conducen al logro de los objetivos educativos. Esta es la forma en la que avanza el joven en su progresión personal.

Tercero, la 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 a la Promesa y a la Ley:

La Ley expresa de manera comprensible y en un lenguaje próximo a los jóvenes los valores que nos guían. Se trata de una proposición y nunca de una imposición. Es una orientación en el camino de la vida de cada joven.

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

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

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

Contacto con la naturaleza:

Es un medio privilegiado en el que se realizan gran parte de las actividades de las Patrullas y de la Unidad Scout. 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, etcétera.

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

Todo esto les permite el progresivo descubrimiento de las maravillas de la vida y la creación, el lugar de los humanos en el universo y el acceso a una dimensión espiritual. Más información en [#naturaleza](#).

La educación a través de la acción:

El juego: Recordemos que Baden-Powell diseñó toda la propuesta del Movimiento Scout como un gran juego. Un juego que permite a los jóvenes la exploración de las diversas realidades del mundo, posibilita el conocimiento de sus capacidades, y motiva el interés por explorar y descubrir. En el juego asumirán roles y responsabilidades, se asociarán con otros, evaluarán aciertos y errores, aprenderán a triunfar y a perder, imaginarán y proyectarán, descubrirán reglas.

La vida de servicio: Es incentivada por las buenas acciones personales más las acciones de servicio colectivas, tanto en las Patrullas como en la Unidad Scout, que favorecen el establecimiento de una actitud permanente de servicio en los jóvenes.

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

Vida comunitaria

Está basado en el grupo informal de amigos. Al ser incorporadas a la propuesta educativa del Movimiento Scout, se convierten en comunidades de aprendizaje, en las que se experimenta la vida democrática mediante la participación en consejos, el desempeño de roles, el ejercicio de una responsabilidad, el debate, la toma de decisiones, el respeto por el otro y la convivencia. En fin, se trata de una escuela activa de ciudadanía. Hay un capítulo con información más detallada sobre este elemento.

El marco simbólico: Representado en la rama Scout por la exploración a la manera de una aventura que se vive con un grupo de amigos.

Si bien el marco simbólico no forma estrictamente parte del Método Scout tal como lo refleja el Proyecto Educativo del MSU, nos parece importante el poder entender algunos aspectos de esta herramienta de trabajo que tanto nos define.

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

Puedes encontrar más información en el capítulo que describe este elemento con más detalles y en [#símbolos](#).

En los capítulos que siguen analizaremos en forma más detallada algunos de los elementos del Método Scout presentados aquí, adaptados para funcionar con jóvenes de 11 a 14 años.

Para obtener más información también puedes recurrir a [#métodoscout](#).

Describe de manera simple mediante qué acciones aplicas el Método Scout en tu Unidad Scout

La relación educativa con los jóvenes	
Actividades atractivas y variadas	
La vida en naturaleza	
El marco simbólico	
La Ley y la Promesa	
La educación por medio del juego/ aprender haciendo	
La vida de servicio	
El sistema de equipos	

Consulta a los formadores y educadores scouts con más experiencia por algunas ideas y sugerencias concretas para mejorar la aplicación del Método Scout en tu Unidad Scout.

La vida de grupo o el clima educativo

Es el resultado de la aplicación integral de los elementos del Método Scout. Es la creación en la Unidad Scout 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 la Unidad Scout. Para los jóvenes es parte del juego, algo tan natural como el aire que respiran.

Determina el atractivo que el Movimiento Scout ejerce para los jóvenes

Esta atmósfera tiene tal fuerza que los jóvenes desean ingresar y permanecer en la Unidad Scout. Perciben a su Patrulla y a la Unidad Scout como un espacio diferente en el que vale la pena estar y permanecer.

Es un ambiente que favorece el crecimiento de los jóvenes

Porque facilita la creación de lo que llamamos un *campo de aprendizaje*, 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](#).

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 los elementos del Método Scout; esto es tarea exclusiva de los educadores

scouts y es además una de sus principales responsabilidades.

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

En la Patrulla y en la Unidad Scout no se habla de valores, se los vive. Esto hace 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 estos valores mediante un proceso vivencial, incorporándolos progresivamente a su estilo de vida y finalmente a su personalidad.

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

Capítulo 3

Marco simbólico en la rama Scout

¿Qué es el marco simbólico?

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

Según Adolfo Aristeguieta en un libro que recomendamos, llamado *El gran juego*, el símbolo “*es un objeto real, figurado o representado que, al ser percibido, despierta en quien lo mira, siente o realiza, unas corrientes de emociones, ideas o sentimientos que tienden a realizarse en conductas*”.

El marco simbólico está conformado por un conjunto de elementos portadores de significados tales como el nombre de la rama, el uniforme, las insignias, los símbolos, palabras, tradiciones, ceremonias, canciones y cuentos.

Este conjunto de símbolos ayudan a conformar un ambiente, un entorno en el que transcurre la vida de la Patrulla y la Unidad, refuerza la vida en común, estimula el sentido de pertenencia y contribuye a dar coherencia a todo lo que se hace.

Como elemento educativo ofrece algunos aspectos interesantes tales como:

➔ Incentiva la imaginación y el desarrollo de la sensibilidad y la creatividad de los jóvenes, motivándolos a ir más allá de lo cotidiano, transformando lo ordinario en extraordinario, lo imposible en posible, lo imperceptible en algo que puede ser percibido.

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

➔ Motiva y da importancia al logro de objetivos por parte de los jóvenes. El proceso de logro de objetivos podría ser árido y hasta escolar, si no se lo contextualizara en un ámbito de exploración y aventura, lleno de actividades atrayentes y emocionantes.

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

➔ Da cierta unidad a las actividades, mediante la presencia de un significante común, en este caso, la exploración.




El marco simbólico en la rama Scout

La denominación del Movimiento Scout proviene del inglés *scouting*, que podemos traducir en nuestro idioma como “exploración”. Baden-Powell usó un marco simbólico que hacía referencia a las grandes exploraciones, los exploradores y la vida de las personas en territorios alejados, hostiles y desconocidos. Esto fue pensado para atraer a los adolescentes.

Baden-Powell, en referencia al Movimiento Scout, explica en *Lecciones de la Universidad de la Vida*: “Si lo hubiéramos llamado por lo que es, es decir, una ‘Sociedad para la propagación de los atributos morales’, el niño no hubiera sentido muchos deseos de correr a unirse a él. Pero al denominarlo Movimiento Scout y darle la oportunidad de transformarse en un Scout más, la idea tomó otro color”. Esta afirmación nos muestra el plan original de Baden-Powell de basar la propuesta del Movimiento Scout en los intereses de los jóvenes y no en los de los adultos.

Al pensar un marco simbólico para los jóvenes de 11 a 14 años, y siguiendo el ejemplo de Baden-Powell, prestamos especial atención a las necesidades e intereses de los jóvenes, de modo que el marco simbólico guarde una estrecha relación con las necesidades que ellos experimentan y expresan por medio de sus actividades espontáneas.

Es así que identificamos tres centros de interés característicos de este grupo de edad:

-  La necesidad y el gusto por explorar.
-  Interés en la apropiación de un territorio.
-  La pertenencia a un grupo de amigos.

Nos detendremos a hacer un breve análisis de cada uno.

La necesidad y el gusto por explorar

Esta es una etapa de grandes cambios en todas las dimensiones de la personalidad de los jóvenes. Progresivamente comienzan a ganar en autonomía e independencia, van dejando atrás las seguridades que les ofrece el ámbito del hogar y se lanzan a ampliar sus horizontes con la intención de descubrir el mundo que los rodea y poner a prueba sus nuevas posibilidades intelectuales, físicas, sociales.

Aprovechando esta tendencia, el Movimiento Scout les propone convertirse en exploradores. El propio Baden-Powell describe el modelo de desarrollo que propone para los jóvenes diciendo que cuando habla de exploración hace alusión al trabajo y los atributos de los montañeses, exploradores, cazadores, marinos, pilotos, pioneros.

No se trata ya de personajes de ficción, como en la rama Lobatos y Lobatas, personajes de fantasía mediante los que se presentan modelos de comportamiento, sino que ahora son personajes de carne y hueso, protagonizando historias que realmente existieron, viviendo grandes exploraciones y hazañas. Estos personajes sirven para desarrollar nuevas identidades, porque ofrecen un testimonio que puede ser imitado en las exploraciones que el joven emprenda.

Explorar significa abandonar las comodidades de su casa y los espacios conocidos, implica tomar la mochila y salir a transitar por otros espacios, pasar la noche bajo las estrellas, cocinar sus propios alimentos, subir una colina, bordear la ribera de un río, atravesar un bosque... en fin, explorar les demanda a los jóvenes poner en juego sus capacidades físicas, realizar un esfuerzo genuino. Por eso, el Movimiento Scout privilegia la vida al aire libre, pues es el escenario en el que ponerse en camino, salir, viajar, buscar, trasladarse, hacer cosas desafiantes.

“Para gran parte de los jóvenes de hoy, cuya posibilidad de aventura se reduce a la pantalla de televisión o a los juegos de video, el testimonio de los exploradores potencia las capacidades de soñar, abre nuevos horizontes, enriquece el mundo de sus juegos y se hace realidad en actividades y proyectos, impulsando a actuar, a desplazarse, a descubrir las posibilidades del propio cuerpo”. Guía para dirigentes de la rama Scout. OMMS. Región Interamericana.

Mediante la exploración, los jóvenes también ponen a prueba sus nuevas capacidades intelectuales. La exploración les brinda la posibilidad de resolver problemas usando ingenio y creatividad. Para esto es preciso adquirir nuevos conocimientos y técnicas. Antoine de Saint-Exupéry lo describe de manera estupenda en su libro *Piloto de guerra*: *“La aventura descansa sobre la riqueza de los lazos que establece, de los problemas que plantea, de las creaciones que provoca”.*

Pero la exploración no solo les exige un esfuerzo físico y mental, sino que demanda a los jóvenes poner en juego todas las dimensiones de la personalidad: el desarrollo del carácter, el sentido de lo social, la búsqueda espiritual y la expresión de los afectos.

Interés por la apropiación de un territorio

Al igual que los antiguos exploradores, que salían a la búsqueda y la conquista de nuevos territorios, los jóvenes sienten la necesidad de construir sus propios espacios y apropiarse de ellos, expresando de este modo la necesidad creciente de autonomía e independencia.

Esto se manifiesta en la necesidad de los jóvenes de contar con espacios en los que puedan reunirse con sus amigos sin ser interrumpidos o sentirse espiados, si es posible tener su propia habitación, que ambientarán según sus gustos, quedarse en casa de amigos, contar con un mueble o estante especial para sus pertenencias.

Pero los jóvenes también se apropian de los lugares de reunión habituales: es usual verlos en un rincón de la plaza, un árbol, un garaje, un baldío, una esquina. Todos estos son territorios conquistados para su uso exclusivo. Esta necesidad muchas veces se ve limitada por ciudades que son cada vez más inseguras, hostiles y que no están pensadas para los niños y jóvenes. Así lo describe el pedagogo italiano Francesco Tonucci: *“Lo que ocurre es que la ciudad ha perdido el espacio común, el espacio compartido. Lo que hace de un conjunto de casas una ciudad es la presencia de espacios públicos. La ciudad de hoy prácticamente ha renunciado a este espacio porque lo ha dejado en manos de los medios privados. El coche es el dueño de la calle de hoy. Al no existir un espacio público la ciudad no sabe dónde acoger a los niños, dónde acoger a los ciudadanos y por eso va construyendo rincones separados y especializados para cada uno, el espacio para la tercera edad, el espacio para los minusválidos, el espacio para la infancia...”.*

Desde el Movimiento Scout debemos estar muy atentos ante esta realidad, no solo para denunciarla y trabajar para que cambie, sino para ofrecer espacios alternativos tan necesarios para el desarrollo de los jóvenes en esta edad.

La pertenencia a un grupo de amigos

A medida que los jóvenes comienzan a cuestionar a su familia como un marco de referencia y a buscar otros modelos fuera de la casa, el grupo de pares crece en importancia, pues sirve como espacio de intercambio, socialización, aprendizaje, reconocimiento.

El grupo de amigos se transforma en fuente de provisión de modelos con los que identificarse. Por un lado, los amigos o amigas actúan como modelos de los que es posible asumir algunos rasgos; por otro, en la medida en que existen rasgos compartidos, esto contribuye a reforzar el sentimiento de pertenencia a un grupo social.

El grupo de pares tiende a reducirse en cantidad, siendo conformado por los amigos íntimos y homogéneos. Si bien son menos en cantidad, los lazos que se establecen son más profundos. Los amigos constituyen un círculo cercano, un apoyo concreto y un espejo que permite crecer.

“La pandilla es finalmente el lugar donde cada joven trata de encontrar la certeza de que él no es un personaje extraño, que también existen otros que experimentan las mismas angustias, las mismas frustraciones y los mismos sueños. En la pandilla no se cultiva la diferencia: los jóvenes se reúnen porque se parecen. Se busca todo aquello que refuerza esta identidad compartida: nombres, ritos de iniciación, vestimentas similares, insignias, guardias secretas, etc.”. Aventura, territorio y pandilla. Dominique Benard.

Baden-Powell, quien fue un genial observador de las conductas de los jóvenes, basa el concepto de Patrulla en este dinamismo propio de la edad. La Patrulla Scout es esencialmente y ante todo una pandilla, un grupo de amigos con los cuales explorar territorios, vivir aventuras y crecer.

Basado en las características de los jóvenes ya enunciadas es que hemos definido el marco simbólico de la rama Scout en la siguiente frase o idea fuerza: **“Explorar con amigos”.**

Ideas y sugerencias para la correcta aplicación del marco simbólico

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

1. Mantener vivo el espíritu de aventura.

El espíritu de aventura es el que nos anima a explorar, a salir a la naturaleza, a descubrir, conocer otros lugares. Sin espíritu de aventura no hay exploración con amigos. Por eso, es necesario mantenerlo vivo. Nuestras Unidades no deben convertirse en un ámbito de actividades rutinarias más o menos similares, con escasa vida al aire libre, carentes de desafíos.

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

- ➔ Durante el armado del ciclo de programa incentivar a los jóvenes a pensar nuevas actividades y motivarlos a experimentar.
- ➔ Siempre que se pueda hacer actividades al aire libre, en las que se ponga en juego el despliegue de las posibilidades físicas, se aplique la creatividad y el ingenio, y se requiera la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades.
- ➔ Animar a los jóvenes a superar desafíos acordes a su edad y posibilidades.

2. Evocar al héroe e identificarse con los valores que representa.

Consiste en evocar, mediante distintas actividades, diferentes pasajes de la vida y aventuras de exploradores e investigadores, tanto hombres como mujeres.

Algunas de esas actividades pueden ser:

- ➔ Narraciones en noches de campamento, en fogatas o al final de una reunión de la Unidad.
- ➔ Dramatizaciones de Patrullas.
- ➔ Ambientaciones de actividades de Unidad y de Patrulla inspiradas en pasajes de la vida de un personaje o una exploración o descubrimiento.
- ➔ Ferias de inventos que desafíen la creatividad y el ingenio de los jóvenes.
- ➔ Visitas a lugares históricos.
- ➔ Montaje de un video documental.
- ➔ Veladas o fogatas con un tema central en las que todo lo que ocurre está inspirado en un personaje o relato.
- ➔ Presentación de exposiciones.
- ➔ Películas basadas en algún personaje o hecho histórico.
- ➔ Montaje de experimentos que utilicen descubrimientos científicos célebres.
- ➔ Actividades de investigación por Patrullas.
- ➔ Proyectos inspirados en grandes exploraciones o descubrimientos.
- ➔ Sugerencias de lecturas a los jóvenes individualmente o a las Patrullas.

➔ Nombre y símbolos de la Unidad basados en exploradores, científicos, aventuras y descubrimientos famosos.

Es importante:

➔ La evocación debe poner a los jóvenes en contacto con un héroe o una heroína de verdad y no ficticio.

➔ Estos deben ser exploradores o científicos benefactores al servicio de la humanidad y no guerreros, colonizadores o personas con fines egoístas, afán de poder o aspectos contrarios a los valores que deseamos resaltar.

➔ Conocer bien los testimonios que se van a brindar.

➔ Junto con la información recibida, los jóvenes deben hacer cosas interesantes para evitar que la actividad se intelectualice en exceso.

3. La narración de relatos y testimonios.

La narración es un recurso valioso para la aplicación del marco simbólico de la rama Scout. Se trata de narrar pasajes de la vida de personajes (exploradores, científicos, héroes) que servirán como testimonio de los valores que encarnan, que valdrán como modelos con los cuales los jóvenes puedan identificarse. Pero para eso deben saber de ellos y aquí es donde entra el valor educativo de la narración.

Cuando se relata bien, se recrea un ambiente, los personajes cobran vida y actúan delante de los ojos de los jóvenes. Por medio del relato los jóvenes toman conocimiento de las acciones llevadas a cabo por los personajes. No se trata de contar la vida de un personaje, sino un pasaje o fragmento en el que se ponga de relieve una acción realizada por esta persona, un testimonio concreto de su exploración, un descubrimiento o acción heroica.

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

Nombres y símbolos

Muchos de los nombres, símbolos, ceremonias y actividades que viven los jóvenes de la rama Scout están inspirados en la exploración.

Algunos de estos nombres y símbolos son:

➔ **El nombre de la rama:** Fue tomado de la palabra inglesa *scout*, que significa "explorador", aunque también tiene una raíz latina que se remonta a la palabra *auscultare*, que significa "escuchar", "examinar", "escudriñar". Como ya afirmamos, Baden-Powell tomó esta palabra porque designa de modo genérico a aventureros, navegantes, montañeros, baqueanos, misioneros, científicos, descubridores, naturalistas.

➔ **La Unidad puede tener un nombre:** Casi siempre vinculada al marco simbólico

de las exploraciones, descubrimientos, expediciones, lugares emblemáticos. Una elección apropiada del nombre ayudará a que los jóvenes se sientan identificados con la Unidad.

➔ **El Refugio:** Es el lugar en donde se reúne la Unidad, donde se reúnen las Patrullas a planear sus Aventuras y a compartir. Decorado según el deseo y el gusto de los jóvenes, allí están los objetos que ellos valoran, sus pertenencias, recuerdos, cartelera y elementos que utilizan en las actividades. Se trata de un espacio propio y exclusivo de los jóvenes de la Unidad.

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

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

➔ **El Libro de Oro:** Se trata de un libro en el que los jóvenes registran su historia, dejan testimonio de sus actividades y vivencias en la Unidad, mediante fotografías, frases, relatos, impresiones, anécdotas, dibujos.

➔ **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.

➔ **Un color de la rama:** Tradicionalmente es el verde. Esto se debe a que inicialmente las insignias de los scouts eran bordadas en color amarillo sobre fondo verde, por eso se asocia el verde a la rama Scout. El color verde se utiliza para identificar banderas, insignias, publicaciones.

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

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

Las Patrullas también poseen símbolos propios vinculados, pero por motivos didácticos hemos decidido presentarlos cuando se hable específicamente de la Patrulla.

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 Patrullas

El grupo de amigos, la pandilla

Si pones atención, los vas a ver: en las veredas y en las calles de algunos barrios, en los patios de las escuelas, en las plazas, en los shoppings... en grupos, se ríen con sonrisas contagiosas, cuchichean, se empujan, se abrazan... A pesar de que la ciudad se ha puesto más hostil para con ellos, más insegura, más agresiva, ellos se empeñan en ganarle pedazos a ese territorio inmenso, que se extiende más allá de los límites de su casa. La banda tiene su calle, su lugar de esparcimiento, no hay bandas o pandillas sin territorio que conquistar o defender.

Quizá con un pequeño esfuerzo puedas cerrar los ojos y verte a vos, y vuelvas a ver las caras de los otros, y con un esfuerzo más recuerdes los nombres y te conectes con las sensaciones, los olores, las angustias y las esperanzas de esa época en la que estabas conquistando tu libertad y descubriendo el mundo en compañía de amigos y amigas.

Si sos educador o educadora en la rama Scout, haz el esfuerzo, te aseguro que vale la pena conectarte con quien fuiste, como una forma de conectarte un poco más con quienes hoy están explorando el mundo en compañía de un grupo de amigos.

Baden-Powell basó el sistema de Patrullas en la necesidad de los jóvenes de formar pandillas o grupos de amigos. Es especialmente en este rango de edad en el que el grupo de pares crece en importancia. Baden-Powell observó esto y lo utilizó para su propuesta educativa. Dice en *Orientaciones para la tarea del educador scout*: “Desde el punto de vista de los jóvenes, el Movimiento Scout los reúne en pandillas de amigos, tal como se organizan para jugar, hacer travesuras u holgazanear”.

De las pandillas a las Patrullas Scouts

Una Patrulla no es un grupo de niños-modelo, tampoco un grupo escolar de estudio formado “a dedo” por la voluntad de los docentes o fruto de una dinámica grupal. Una Patrulla es ante todo un grupo natural, formado por la voluntad y el deseo de estar juntos de los jóvenes.

La Patrulla es una creación cada vez más elaborada por los mismos jóvenes, incluso si ellos la llaman de otra manera. Surge de su mundo, de su estado natural, para convertirse, paso a paso, en el aprendizaje del estado social: lo que se logra por la toma de responsabilidades, respeto a los otros, por la fraternidad, la cooperación, el compromiso, el sentido del servicio, etcétera.

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

Por lo tanto, la Patrulla es informal, porque nace de la voluntad de los jóvenes de asociarse y de estar juntos, y es formal, en tanto es utilizada por el Método Scout para

que contribuya a la autoeducación de sus integrantes.

“La Patrulla como grupo informal: Organización espontánea, reunida con ánimo permanente e identidad propia, integrada libremente por un grupo de amigos para disfrutar su amistad.

La Patrulla como grupo formal: 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 la Patrulla, cuanto menos se la recargue con normas y reglamentaciones provenientes del exterior, mejor servirá a los fines educativos.

El sistema de Patrullas

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

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

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

El joven es quien elige a qué Patrulla desea pertenecer

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

Si es el propio joven quien decide pertenecer a una Patrulla, también puede decidir cambiarse a otra.

Claro que es poco probable que tengamos Patrullas “parejas o uniformes” en el número y en las características de los integrantes. Esto suele incomodar a algunos educadores scouts, especialmente cuando se trata de animar actividades de toda la Unidad. Lo importante es que las Patrullas sean auténticos grupos de amigos y no que la Unidad se vea uniforme o equilibrada para los juegos y las actividades.

“No hay educación en la libertad y en la responsabilidad sin libertad y responsabilidad. ¡Confiemos 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.

La Patrulla es un grupo estable

La Patrulla no es una organización ocasional para el logro de un objetivo, la realización de una tarea o la organización de juegos. Se trata de un grupo permanente, con miembros estables, que por medio de actividades construye una historia común, establece ritos y tradiciones, comparte símbolos y tiene una identidad.

La Patrulla es un grupo cohesionado

La estabilidad de la Patrulla depende de su cohesión, que es la fuerza que hace que sus miembros permanezcan unidos. Es por la cohesión interna del grupo que los jóvenes se sienten atraídos entre sí, se identifican con su Patrulla y se sienten orgullosos de pertenecer a ella.

Algunos elementos que contribuyen a la cohesión de una Patrulla son: el número de integrantes, su edad, su homogeneidad de intereses, la elección apropiada de actividades, que el liderazgo del coordinador o coordinadora sea democrático y participativo, que las opiniones de todos sean escuchadas, que los objetivos de la Patrulla y los de sus miembros sean coincidentes, que el grupo tenga éxito en las acciones que se proponga, que existan roles internos y se desempeñen de acuerdo a lo previsto, que las actividades que realiza la Patrulla sean atractivas, que los jóvenes perciban que la Patrulla les ayuda a desarrollarse, lograr sus objetivos y que se sientan contenidos y reconocidos.

La Patrulla no tiene menos de cinco ni más de ocho integrantes

Si bien no existe un número ideal de integrantes de una Patrulla, la experiencia de trabajo recomienda que no sea inferior a cinco ni mayor a ocho. De todas formas, el mejor número de integrantes es el que los jóvenes consideren como su grupo de amigos.

Tiene un coordinador o coordinadora elegido por los jóvenes

El liderazgo interno de la Patrulla está determinado por el estatus que los mismos jóvenes se asignan entre ellos; por tal motivo, son ellos quienes eligen al coordinador o coordinadora de la Patrulla.


La existencia de un líder al interior de la Patrulla es una característica esencial del pequeño grupo. El coordinador es uno más de la Patrulla, pero cumple ciertas funciones críticas en relación al funcionamiento del sistema de Patrullas.

Algunas de estas funciones son:

Se esfuerza por mantener la cohesión de la Patrulla y mantenerla unida.

➔ Es el iniciador y animador de las acciones de la Patrulla.

➔ Es mediador en los conflictos del pequeño grupo.

 Representa a la Patrulla en el Consejo de Aventura.

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

Independientemente de la existencia del coordinador, cada Patrulla tiene la posibilidad de elegir roles específicos en función de las actividades que lleven adelante, cuya denominación y funciones deben ser claramente definidas por la Patrulla misma y elegidas libremente por sus integrantes.

Cada Patrulla es autónoma

Cada una de las Patrullas de la Unidad es una organización autónoma que se federa en una Unidad (volveremos sobre este concepto más adelante). Cada Patrulla debe tener su propia vida de Patrulla, sus momentos de actividades y de reuniones, su identidad, sus símbolos, espacios y normas internas, las que deben ser coherentes con los valores propuestos por la Ley Scout. Las Patrullas no solo realizan actividades con la Unidad sino también tienen sus propias actividades y reuniones.

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


La Patrulla tiene su espacio formal de toma de decisiones

La Patrulla tiene una instancia formal de toma de decisiones. Se trata de una reunión en la que participan todos los integrantes de la Patrulla, en la cual se toman decisiones, se planifica, se distribuyen los roles, se evalúa la marcha de la Patrulla y las actividades, se analiza también la progresión personal de cada uno de los integrantes, se fijan metas, etcétera.

Los Consejos de Patrulla pueden realizarse en un día de la semana que la Patrulla decida o bien durante un tiempo de la reunión de la Unidad.

Este Consejo es un espacio exclusivo de los jóvenes, aunque en ocasiones puede participar un educador para asesorarlos u orientarlos sobre un tema puntual. Esta intervención debe ser lo menos directiva posible, excepto en los casos en los que, claramente, intervengan aspectos relacionados con la seguridad física o psicológica.

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

 Aprobación de las actividades que realizará la Patrulla para un ciclo de programa y de las que propondrá para ser realizadas por la Unidad.

 Evaluación de la marcha de las actividades de Patrulla de mayor duración.

- ➔ Evaluación de la progresión personal de cada uno de los integrantes de la Patrulla, contribuyendo con sus comentarios a la autoevaluación de cada joven.
- ➔ Administración de los recursos de la Patrulla.
- ➔ Elección del coordinador o coordinadora, así como la determinación y asignación de los roles de cada uno de los miembros de la Patrulla y la evaluación de su desempeño.

En la Patrulla se aprende por la acción

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

Para saber más sobre el rol de la Patrulla como **comunidad de aprendizaje**, puedes consultar [#aprendizaje](#) y también [#sistemaequipos](#).

La Patrulla posee símbolos de pertenencia

La Patrulla posee símbolos que contribuyen a darle identidad, espíritu de pertenencia y que reafirma su autonomía.

Algunos de ellos son:

- ➔ **Un nombre que la identifica**, mediante el cual la Patrulla afirma su individualidad y autonomía y refuerza el sentido de pertenencia de sus miembros. Usualmente, se elige el nombre de un animal.
- ➔ **Un banderín** que representa a la Patrulla. Sus colores y diseño quedan librados a la creatividad de los jóvenes.
- ➔ **Un lema** que refleja una meta o aspiración a alcanzar por todos en la Patrulla.
- ➔ **Un grito de Patrulla** que marca su presencia en distintos momentos de la vida de la Unidad.
- ➔ **Un rincón de Patrulla**, un espacio que debe ser exclusivo, expresión de la apropiación de un territorio característico de este grupo de edad y del que hablamos en el capítulo de marco simbólico. Este sitio es decorado según el gusto de los jóvenes, en él se guardan las pertenencias de la Patrulla, sus equipos y recuerdos.
- ➔ **Un tahalí**, en el que se registra la historia de la Patrulla, se cuentan anécdotas, se pegan fotos, se registran las Promesas y todas aquellas cosas que los jóvenes deseen expresar. Podemos pensar que este es un libro concreto o un espacio virtual en la red; en ambos casos, es actualizado por los jóvenes de la Patrulla.

Las Patrullas pueden generar otros elementos simbólicos; 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 de símbolos y que no se sobredimensione su importancia, ya que si bien tienen un valor educativo, no debemos considerarlos como objetos sagrados.

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

Algunos aspectos claves del trabajo del Equipo de Educadores respecto al sistema de Patrullas es:

Velar para que las Patrullas conserven su característica de grupo natural de amigos y no se vuelvan un grupo ficticio.

Ayudar a que las Patrullas sean autónomas, tengan identidad y una vida independiente más allá de la Unidad.

Animar y apoyar para que las Patrullas realicen sus propias actividades más allá de las que hacen con la Unidad.

Capacitar a los coordinadores y coordinadoras de Patrulla para sean verdaderos animadores de las vidas de las Patrullas.

Respetar la autonomía de las Patrullas teniendo siempre presente que la Unidad es una federación de Patrullas.

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

La Unidad Scout


Pero no todo es vida de Patrullas; hay actividades que involucran a toda la Unidad. Estos momentos ofrecen oportunidades para que cada Patrulla pueda contribuir en conjunto al bienestar de la Unidad y ofrecen oportunidades a los jóvenes para conocer a los miembros de las otras Patrullas.

La Unidad es el territorio común a todas las Patrullas, el espacio en el que cada una desde su autonomía se federa con el resto conformando una Unidad. Por eso decimos que la Unidad Scout no está dividida en Patrullas sino compuesta por ellas.

Para resaltar la importancia y autonomía de la Patrulla hay un viejo lema que dice: *"Puede haber Patrullas sin Unidad, pero no Unidad sin Patrullas"*. Por eso insistimos en que una Unidad Scout es una federación de Patrullas autónomas.

La Unidad no interfiere, sino que respalda al sistema de Patrullas

Si cada una de las Patrullas tiene una vida de grupo tan rica, ¿por qué no dejar que operen cada una por su cuenta? ¿Por qué conformar una Unidad?

 Porque el Método Scout demanda la presencia estimulante del adulto, educador scout, sin que interfiera al interior de la Patrulla. La Unidad es el ámbito en el que se hace presente el adulto.

➔ Si la Patrulla Scout es la comunidad de aprendizaje, la Unidad Scout es su organización de apoyo y respaldo. Para cumplir esta función, la Unidad debe mantenerse en su rol sin invadir el campo de las Patrullas ni crear condiciones que las limiten o anulen.

➔ Porque las Patrullas necesitan un espacio en el que interactuar con otras Patrullas cooperando y compitiendo.

La Unidad es un territorio en el que las Patrullas interactúan, cooperan y compiten entre sí; no es un territorio pacífico, ya que el encuentro entre Patrullas suele originar conflictos, que para el equipo de educadores son oportunidades para el aprendizaje del consenso, el debate, la escucha, el respeto y la valoración de las diferencias.

Una Unidad se compone de cuatro Patrullas y no más de 32 jóvenes

Una Unidad Scout compuesta por tres a cinco Patrullas presenta un número adecuado para favorecer las posibilidades de interacción y aumentar el atractivo de las actividades. Un número bajo de Patrullas, por ejemplo dos, reduce las posibilidades de interacción en la Unidad y las actividades se vuelven menos atractivas. Por el contrario, con un número superior a cinco comienzan a surgir problemas de organización, se dificulta el apoyo y seguimiento personalizado que los educadores deben dar a los jóvenes.

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

La estructura de la Unidad: una república de jóvenes

El Movimiento Scout propone a los jóvenes constituir una auténtica república de adolescentes acompañados por adultos, educadores scouts de la Unidad. Por medio de la participación en el proceso de toma de decisiones democráticas en su Patrulla y en la Unidad, ayudamos a desarrollar un sentido cívico y democrático.

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

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

Pero para que los organismos de la rama sean verdaderos espacios de aprendizaje de la vida democrática deben tratar temas del interés de los jóvenes. El material de las actividades y aventuras de los jóvenes son sus sueños, sus ganas de hacer cosas, sus deseos de explorar el mundo con un grupo de amigos, de vivir aventuras, de crecer. Un Consejo que no se reúne motivado por hacer cosas, proponer aventuras, evaluar actividades, definir y decidir su vida de grupo, es una triste parodia burocrática. Poco

a poco perderá el interés de los jóvenes, languidecerá; de esta manera, las Unidades se enferman de “reunionitis”.

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

Además del Consejo de Patrulla, existen algunas instancias de toma de decisiones de toda la Unidad; ellas son el Consejo de Unidad y el Consejo de Aventura.

El Consejo de Unidad

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

El equipo de educadores participa en este organismo con voz pero sin voto. Su principal responsabilidad es animar el Consejo de Unidad, de modo que se asegure un funcionamiento democrático, se facilite la participación de todos los jóvenes y se logren los objetivos propuestos para cada reunión.

Se reúne al menos dos veces en cada ciclo de programa. Lo preside el joven que ha sido elegido con ese propósito al comienzo de cada Consejo de Unidad.

Sus funciones más importantes son:

- ➔ Realizar el diagnóstico de la Unidad.
- ➔ Establecer las normas de convivencia o de funcionamiento de toda la Unidad y de toda norma que afecte a sus integrantes.
- ➔ Decidir las actividades variables de la Unidad que se realizarán en un ciclo de programa.
- ➔ Aprobar el calendario de la Unidad para un ciclo de programa, una vez que las actividades han sido organizadas en un calendario por el Consejo de Aventura.
- ➔ Evaluar las actividades de la Unidad en el caso de que estas hayan sido muy significativas para toda la Unidad.

El Consejo de Aventura

Es la instancia en la que se reúnen los coordinadores o coordinadoras de cada una de las Patrullas que integran la Unidad junto con el equipo de educadores.

Este Consejo tiene una función doble; por un lado, es el órgano de gobierno de toda la Unidad y, por otro, es una instancia de aprendizaje para los coordinadores y coordinadoras de las Patrullas.

Los coordinadores y coordinadoras cumplen en este Consejo un doble rol: son delegados de las decisiones tomadas democráticamente en sus Consejos de Patrulla, a la vez que colaboran en ordenar las operaciones de toda la Unidad.

Este Consejo es coordinado por el responsable de la Unidad, aunque, como ejercicio de liderazgo, esta coordinación puede ser delegada o rotar entre sus miembros.

Se reúne periódicamente, idealmente de manera semanal, y en su defecto al menos una vez por mes. En ocasiones, cuando se entienda necesario, puede aumentar la periodicidad de sus reuniones, por ejemplo, antes de campamentos de larga duración.

Algunas funciones del Consejo de Aventura son:

- ➔ Organizar en un calendario las actividades de la Unidad seleccionadas por el Consejo de Unidad y colaborar en su diseño y preparación.
- ➔ Evaluar las actividades realizadas en cada ciclo.
- ➔ Informar de la marcha y las actividades de cada una de las Patrullas de la Unidad y conciliar los distintos intereses de las Patrullas.
- ➔ Acordar las entregas de las insignias de progresión a propuesta de los educadores responsables del seguimiento personal.
- ➔ Administrar los recursos necesarios para el financiamiento y realización de las actividades.
- ➔ Reflexionar sobre la vivencia de la Ley y la Promesa en sus integrantes.
- ➔ Determinar acciones de reconocimiento o coerción cuando sea necesario.
- ➔ Capacitar a los coordinadores y coordinadoras para el desempeño de sus funciones. Este es un aspecto central para el funcionamiento del sistema de Patrullas.
- ➔ Proveer, por medio de sus miembros o de terceros, la capacitación específica que requieren ciertas actividades.

Capítulo 5

Ley y Promesa

La Ley Scout

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

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

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

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

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

1. El scout es digno de confianza.
2. El scout es leal.
3. El scout sirve al prójimo y a la comunidad sin esperar recompensa.
4. El scout es hermano de todo scout y promueve la fraternidad entre los hombres.
5. El scout es justo y constructor de la justicia.
6. El scout protege y ama la vida.
7. El scout sabe obedecer en forma libre y responsable.
8. El scout enfrenta sus dificultades con alegría y coraje.
9. El scout es trabajador y respeta el bien común.
10. El scout es puro en pensamientos, palabras y acciones.

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

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

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

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

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

La Promesa Scout

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

La Promesa Scout es un compromiso voluntario

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

Por la Promesa nos comprometemos a hacer lo mejor de nosotros

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

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

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

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

*“He descubierto lo que significa la Ley Scout.
Me comprometo a hacer todo lo posible por buscar a Dios como a un amigo,
tratar a los demás como mis hermanos y ser digno de confianza”.*

Una promesa para toda la vida

Tampoco es un compromiso para una etapa de nuestra vida o para mientras que se permanezca en el Movimiento Scout, sino que es para toda la vida, tanto dentro del Movimiento Scout como 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 demanda a cada joven tomar esta decisión varía de una persona a otra.

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

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 es un testigo privilegiado de la voluntad de este de comprometerse y, claro está, un apoyo significativo para su crecimiento personal.

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

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

Es un momento muy importante en la vida de los scouts

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

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

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

En **#ceremonias** puedes encontrar información detallada sobre la ceremonia de promesa, así como ideas y sugerencias.

El símbolo apropiado de la Promesa es la insignia de promesa, que los jóvenes lucen en su uniforme para indicar que han realizado su compromiso.

El lema

El lema de los scouts es **¡SIEMPRE LISTO/A!**

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.

La buena acción

La buena acción está unida a la Promesa y al lema. Es una invitación a actuar, a convertir en hechos concretos el compromiso pronunciado en la Promesa.

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

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

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

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

El equipo de educadores debe incentivar la buena acción individual y proponer también actividades relacionadas con buenas acciones colectivas, ya sea en el ámbito de la Patrulla como de la Unidad Scout.

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, con lo trascendente, tanto de forma personal como comunitaria. Para dar gracias, pedir y expresar nuestras emociones.

La oración 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.

La oración tradicional de la rama Scout es la siguiente:

“Señor:
enseñanos a ser generosos,
a servirte como Tú mereces,
a dar sin medida,
a combatir sin miedo a que nos hieran,
a trabajar sin descanso
y a no buscar más recompensa
que saber que hacemos Tu voluntad”.

Tradicionalmente, tanto por la historia de nuestro país como por la de nuestra institución, usamos un modelo de oración cristiano. De todas maneras conviene recordar que el Movimiento es un espacio pluriconfesional, abierto a todas las expresiones religiosas acordes con su proyecto educativo, por lo que se invita a que los elementos tales como la oración y la promesa, que se refieren directamente a concepciones particulares de lo divino y trascendente, puedan ser adaptados para reflejar precisamente ese sentir particular. Dicho de otro modo, si quien formula su promesa es practicante musulmán, budista o hinduista, por poner algunos ejemplos, sería necesario y justo que tuviera un texto que refleje los preceptos de su religión.

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

Capítulo 6

Las actividades educativas

Las actividades son el corazón de nuestra propuesta educativa

No nos cansaremos de insistir en la necesidad de que los jóvenes vivan actividades atractivas y desafiantes. Ellos no vienen al Movimiento Scout a lograr objetivos educativos, avanzar en su progresión personal, y mucho menos a adquirir valores. El atractivo de nuestra propuesta educativa, por la que los jóvenes vienen a nuestras Unidades Scouts y se quedan, radica en la posibilidad de hacer cosas interesantes, divertidas y atractivas junto a un grupo de su edad, en compañía de adultos que intervienen de forma estimulante pero sin interferir; vale decir, adultos que facilitan que el juego fluya y se encauce.

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

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

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.

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

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

Las actividades permiten que los jóvenes obtengan experiencias personales. Si bien la actividad se realiza a nivel colectivo en la Patrulla y en la Unidad Scout, la experiencia que cada joven obtiene es individual.

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

Actividad	Experiencia
Es la acción que se desarrolla entre todos (Patrulla o Unidad Scout).	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.

Actividades, experiencias, aprendizajes...

Como ya vimos al analizar el Método Scout, en nuestro Movimiento los jóvenes aprenden haciendo, ya que todo se realiza bajo la forma de actividades que ellos proponen, eligen, preparan, desarrollan y evalúan con el apoyo de los educadores scouts. De esta forma, los jóvenes no son meros espectadores o consumidores de una propuesta, sino protagonistas.



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

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

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

Por lo tanto:

➔ El programa debe comprender una gran variedad de actividades, pues esto incrementa las oportunidades de experiencias y aprendizajes en cada uno de los jóvenes de la Unidad. Por el contrario, acotar el programa a una serie de actividades repetitivas y rutinarias no solo produce aburrimiento 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 obtiene cada uno de los jóvenes; esto se hace por medio del seguimiento de la progresión personal.

➔ No existen las actividades de progresión; todas pueden generar experiencias que contribuyan al logro de objetivos, que hagan que los jóvenes avancen en su progresión personal.

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

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

Es por medio de sucesivas y variadas actividades que se generarán en los scouts 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, aseguran la participación de los scouts en la 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 los jóvenes mediante las instancias democráticas de toma de decisiones de la Patrulla y la Unidad Scout quienes deciden su realización.
Utilizan una misma forma y por lo general tienen que ver con un mismo contenido.	Utilizan distintas formas y se refieren a contenidos muy diversos.
Tienden a realizarse de una manera bastante estandarizada, aunque admiten variaciones en su aplicación. Un ejemplo de esto son los campamentos.	Suelen realizarse de forma muy distinta una de otra.
Es necesario hacerlas permanentemente para crear el ambiente deseado por el Método Scout, produciendo vivencias propiamente scouts.	No se repiten continuamente, salvo que los scouts lo deseen y luego de transcurrido cierto tiempo.
Contribuyen de manera genérica al logro de objetivos educativos.	Contribuyen a la obtención de determinados objetivos educativos identificados claramente.

Son ejemplo de actividades fijas...	Son ejemplo de actividades variables...
Las reuniones de Patrulla. Las reuniones de la Unidad Scout. Los campamentos y excursiones. Las celebraciones y ceremonias. Los consejos. Los juegos democráticos. Los juegos, cantos, las fogatas y veladas, las narraciones.	Los proyectos, que en la rama Scout, se denominan Aventuras. Una gran variedad de actividades y proyectos de medio ambiente, deportivos, 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, etcétera.

Un programa adecuado equilibra las actividades fijas y las variables

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

Por lo tanto, al comienzo del ciclo de programa, al seleccionar y organizar las actividades que lo integrarán, debemos planificar el equilibrio entre ambos tipos.

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

Campamento (actividad fija)	Construcción de una estación meteorológica en el campamento (actividad variable). Competencia de orientación por Patrullas (actividad variable).
Velada o fogón (actividad fija)	Diseño y construcción de máscaras e instrumentos musicales (actividad variable).

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

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

Las principales actividades fijas en la rama Scout

- ➔ Las reuniones de Patrullas.
- ➔ La reunión de la Unidad Scout.
- ➔ Campamentos y excursiones.
- ➔ Fogatas.
- ➔ Juegos.
- ➔ Narraciones.
- ➔ Canto y danza.
- ➔ Ceremonias.
- ➔ Consejos de Patrullas, Consejo de Aventura y Consejo de Unidad.

Las reuniones de Patrullas

Las Patrullas suelen reunirse de manera individual, de acuerdo a los intereses personales de los integrantes de cada una, las actividades que deseen desarrollar y las tareas de organización que requiera una actividad o Aventura (proyecto).

La frecuencia de las reuniones varía según la disponibilidad de los integrantes, las posibilidades de los jóvenes y la madurez del grupo.

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

Las reuniones de Patrulla pueden tener como objetivo: preseleccionar, seleccionar, preparar y evaluar actividades; ejecutar una actividad o parte de ella; trabajar en alguna etapa de un proyecto; celebrar un Consejo de Patrulla; evaluar la progresión personal; arreglar el rincón de Patrulla; mantener el libro de Patrulla... o simplemente estar juntos, jugar y pasarla bien.

La reunión de la Unidad Scout

Es la reunión de todas las Patrullas de la Unidad junto al equipo de educadores scouts. Se realiza una vez por semana, usualmente los fines de semana, aunque no necesariamente debe ser así. Por lo general es en un local de la Unidad o del grupo scout.

Tiene una duración no inferior a tres o cuatro horas. Sin embargo, cada cierto tiempo, idealmente una vez al mes, es recomendable desarrollar todo un día de actividades que coincida con alguna actividad variable que requiera más tiempo.

Posee un formato más o menos estándar. Durante la mayor cantidad de tiempo de la reunión se preparan, realizan y evalúan algunas de las actividades fijas o variables previstas en el calendario de actividades del respectivo ciclo de programa.

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

En la reunión de la Unidad se suelen alternar actividades de Patrulla y actividades de la Unidad. En algunos casos las actividades por Patrulla suelen demandar más tiempo que las actividades de toda la Unidad junta.

Actividades de Patrulla en la reunión de la Unidad

Considerando que las Patrullas de la Unidad son diferentes en términos de experiencia, número de integrantes, composición por sexo, desarrollo y madurez grupal, es probable que tengan actividades diversas, distintos tiempos y ritmos de trabajo. Por eso es posible que en algunas ocasiones una Patrulla no asista a la reunión de la Unidad por estar realizando alguna otra actividad ese fin de semana, por ejemplo, una excursión.

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

Las reuniones de una Unidad Scout no son...

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

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

En **#actividadeseducativas** puedes encontrar algunos *modelos de actividades de Unidad* a modo de referencia.

Campamentos y excursiones

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

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

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

Las excursiones son salidas de corta duración, de uno o dos días. Se realizan generalmente por Patrulla, según lo acordado en el calendario del ciclo de programa.

El campamento favorece la autonomía de las Patrullas

Si bien las Patrullas acampan en un mismo predio, deben hacerlo a una distancia tal una de otra que les posibilite privacidad y realizar actividades de manera independiente.

Cada Patrulla arma su carpa, diseña y mantiene su sector de campamento, prepara sus alimentos y realiza sus actividades en los tiempos previamente planificados.

El equipo de educadores debe elegir un lugar de campamento que permita una disposición de las Patrullas de modo que sientan que cada una está viviendo su propio campamento, de manera responsable e independiente, con tiempos de actividades comunes de toda la Unidad y tiempos de actividades por Patrulla. Debe ser un lugar agreste y a la vez seguro, que invite a la exploración y a la aventura en medio de la naturaleza.

Algunas ventajas educativas de los campamentos y excursiones para los jóvenes:

- ➔ Fortalecen el sentido de pertenencia de las Patrullas.
- ➔ Exploran nuevos territorios y viven aventuras junto a un grupo de amigos, vivenciando de manera concreta el marco simbólico de la rama.
- ➔ Desarrollan la imaginación y la creatividad.
- ➔ Ponen en juego todos sus sentidos.
- ➔ Tienen la posibilidad de desenvolverse en un medio no urbanizado, lejos de las comodidades de la ciudad.
- ➔ Contribuyen a desarrollar el sentido de autonomía de los jóvenes, superando dificultades y ejerciendo responsabilidades en un ambiente diferente al de su entorno habitual.
- ➔ Se reencuentran con los ritmos naturales y los distintos momentos del día.
- ➔ Pierden progresivamente el temor a lo desconocido.
- ➔ Descubren la importancia del otro, de trabajar en equipo y ser solidarios.
- ➔ Experimentan la vida en condiciones simples y rudimentarias.
- ➔ Les 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.

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

Los juegos

Tempranamente Baden-Powell comprendió que el juego es una actividad espontánea y natural de los niños, niñas y jóvenes. El juego como una actitud, una forma de ser y de hacer en el mundo, una forma de exploración de uno mismo, de los demás y del medio sociocultural. Por eso, el Movimiento Scout fue concebido como un gran juego.

Para los jóvenes jugar implica experimentación, ensayo y error, aventurarse y descubrir hasta dónde se puede llegar, probar los límites, establecer reglas y respetarlas.

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

Algunas recomendaciones para que los juegos tengan éxito:

- ➔ Elegirlos bien, de acuerdo a la ocasión, preparar con anticipación los materiales y tenerlos a mano.
- ➔ Establecer reglas simples, explicarlas con claridad, definir cómo se juega y por qué se gana o se pierde.
- ➔ Animar constantemente el juego sin que los educadores se conviertan en un jugador más.
- ➔ Motivar a que todos los jóvenes participen en él.
- ➔ Evitar los juegos que hagan que quienes cometen errores vayan saliendo o quedando excluidos.
- ➔ Utilizar no solamente juegos de competencias entre las Patrullas sino también de cooperación.
- ➔ Procurar que se respete a los que perdieron y se reconozca el mérito a los ganadores.
- ➔ Evaluar el juego, el comportamiento de los jugadores y el cumplimiento de las tareas asignadas a los miembros del equipo de educadores.
- ➔ No repetir un juego con demasiada frecuencia.
- ➔ Darle continuidad, no interrumpirlo sin motivos.
- ➔ Dar por terminado el juego antes de que el interés o el entusiasmo decaiga.
- ➔ No realizar juegos cuyas destrezas físicas impliquen una exigencia superior a la que los jóvenes puedan hacer frente sin riesgo y con posibilidades de éxito.
- ➔ Vincular el juego a alguna historia motivadora o narración.

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

Las narraciones

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

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

Algunas recomendaciones para narrar:

- ➔ Conocer perfectamente la historia que vas a narrar, tener la capacidad de improvisar sobre la marcha los detalles que olvides. Dudar o interrumpir el relato rompe el clima de la narración.
- ➔ Conocer muchas historias para utilizar en diferentes ocasiones. En la rama Scout es esencial conocer historias de grandes exploradores, inventores y científicos.
- ➔ El relato debe estimular la imaginación y presentarles a los jóvenes valores mediante los testimonios de exploradores.
- ➔ Si bien es de suma importancia utilizar relatos de personajes reales, nada impide recurrir a relatos de ficción de la literatura universal, especialmente la dedicada a los jóvenes.
- ➔ Para relatar bien no se requiere que los educadores scouts sean artistas ni cuentistas, ni humoristas. Se requiere vivir lo que se dice, de forma que el relato salga de adentro.
- ➔ Los tonos de voz, el uso de distintos matices y aun de los silencios ayudan a crear el clima y son elementos importantes de un relato bien hecho.
- ➔ El lenguaje no verbal comunica muchas cosas. El narrador debe procurar que su cara, sus gestos, sus manos, su mirada ayuden a la belleza del relato, sin abusar de estos recursos.
- ➔ El relato debe ser directo y no perderse en disgresiones o aclaraciones.
- ➔ Para motivar el interés no se necesita de palabras rebuscadas, adjetivos ni expresiones empalagosas. Se debe utilizar un lenguaje claro para los jóvenes y que les evoque situaciones cotidianas.
- ➔ Elegir un lugar y un momento adecuados: al final de un día de actividad, para cerrar una reunión, un día de lluvia, en un campamento al atardecer, de noche a la luz del fogón.
- ➔ Las enseñanzas de una historia se explican por sí mismas. Si la moraleja está implícita, hay que dejar que actúe en los jóvenes, sin agregar explicaciones al finalizar.
- ➔ La narración puede servir para motivar al día siguiente a ambientar o inspirar

un juego, una danza, dibujos.

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

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

El fogón

Es una actividad fija en la que los scouts se reúnen a cantar, danzar y hacer representaciones, desplegando sus capacidades expresivas y creativas alrededor del fuego. Es básicamente un encuentro de expresión artística en torno al fuego.

Algunas características:

- ➔ Tiene una duración aproximada de una hora a 90 minutos.
- ➔ El programa del fogón es preparado previamente con la participación de los jóvenes y sus Patrullas.
- ➔ El ritmo del fogón va de la alegría más festiva al recogimiento. Las actividades más festivas se realizan al comienzo y las más reposadas al final, cerrando con un momento de reflexión y de oración.
- ➔ En el desarrollo del fogón los jóvenes son a la vez espectadores y protagonistas, ya que cada uno tiene un rol que cumplir, ya sea en la organización, mantenimiento del fuego, las representaciones y danzas, etcétera.
- ➔ Puede tener un tema central en torno al cual giren las distintas representaciones.
- ➔ En ocasiones puede invitarse a padres y familiares, aunque no siempre es conveniente, ya que la Unidad también necesita celebrar esta fiesta sin la presencia de personas ajenas a ella.
- ➔ Cuando se realiza en un campamento, es recomendable que sea la última actividad del día antes de dormir.
- ➔ El fogón se realiza en una ocasión especial (aniversario, última noche de un campamento, final de un ciclo de programa) y tiene un cierto ritual. Cuando los scouts solo deseen pasar un buen rato juntos cantando y danzando, también se puede organizar una *velada*, que no tiene las exigencias de ritmo y no necesita la presencia del fuego.
- ➔ Para convocar a los participantes, encender el fuego y comenzar el fogón cada Unidad suele adoptar un rito propio, lo que suma un sentido de pertenencia a la celebración.

El canto y la danza

El canto y la danza contribuyen al desarrollo de las aptitudes artísticas de 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 y lo que sienten.

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

Las actividades variables en la Unidad

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

Los temas que con más frecuencia se observan en las actividades variables de las Unidades Scouts son: las técnicas y habilidades manuales, los deportes, la expresión artística en sus distintas formas, el conocimiento y la conservación de la naturaleza, el servicio a la comunidad, la comprensión intercultural, el aprendizaje de la paz y la democracia, las culturas originarias, la tecnología. Si bien estos temas suelen desarrollarse con mayor frecuencia, no hay que descartar 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 jóvenes, que los estimule a superarse sin desalentarlos por la complejidad que presenta.

Una actividad que imponga un esfuerzo por debajo de las habilidades 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 de los jóvenes, se desanimarán y tampoco se promoverá el desarrollo de nuevos aprendizajes.

Útil

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

Una actividad es educativa cuando brinda la oportunidad de lograr un aprendizaje. Para que una actividad sea educativa no basta con que sea entretenida, repetitiva o con mucha acción. Es preciso que ofrezca al joven la oportunidad de adquirir algún aprendizaje y progresar.

Recompensante

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

Atractiva

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

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

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

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

Las actividades variables pueden ser sucesivas y simultáneas

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

Por ejemplo, una Aventura de Unidad puede coexistir con distintas actividades de cada una de las Patrullas no necesariamente ligadas a la Aventura.

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

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

Las actividades variables pueden ser de Patrulla, de Unidad y proyectos (Aventuras)
Las **actividades de Patrulla** son aquellas realizadas por una Patrulla sin tener necesariamente relación con otras Patrullas.

Las **actividades de Unidad** son las realizadas con toda la Unidad, ya sea porque las Patrullas participan en la misma actividad en paralelo o porque asumen responsabilidades y tareas específicas dentro de una actividad que las involucra a todas. Las actividades de Unidad deben tener una frecuencia que no interfiera con las de Patrulla, que son prioritarias.

Los **proyectos**, denominados **Aventuras** en la rama Scout, son las actividades que conforman una iniciativa de mayor envergadura, generalmente de mediana a larga duración, y pueden darse en el marco de la Patrulla y la Unidad. En el caso de Aventuras de Unidad, es deseable que las Patrullas asuman diferentes actividades, tareas y responsabilidades que apuntan a la búsqueda de un logro específico.

Desde las actividades a los proyectos

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

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

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

La Aventura, un proyecto desafiante.

¿Qué es?

Es la denominación que reciben los proyectos en la rama Scout. Es un conjunto de actividades interrelacionadas entre sí, organizadas en torno a un tema central. Se desarrolla en el contexto de un ciclo de programa junto con otras actividades variables y fijas.

Es una estrategia educativa que tiene como objetivo familiarizar a los jóvenes con un proceso participativo de toma de decisiones.

¿Cuándo una actividad variable se transforma en una Aventura?

➔ Cuando por su complejidad y riqueza demanda varias reuniones para prepararse y ejecutarse, lo que la transforma en una actividad de mediano a largo plazo.

➔ Cuando posee una ambientación que une las actividades y les da sentido.

¿Cuál es la duración de una Aventura?

La duración debería ser de **8 a 12** semanas. Este es un tiempo que permite a los scouts captar todo el proceso y visualizar el final como una meta alcanzable.

La Aventura no es igual a un ciclo de programa

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

Las etapas de una Aventura son:

1. Soñar: Es la expresión de los anhelos de los jóvenes. Se responde a la pregunta: ¿qué cosas deseamos hacer?

2. Elegir: De las varias ideas surgidas o propuestas hay que decidirse por una y definir claramente los objetivos de nuestra Aventura.

3. Organizar: Se trata de realizar las diferentes tareas que nos permitirán la ejecución de la Aventura.

4. Realizar: Es la ejecución, el momento de mayor acción en el que se realizan aquellas cosas que se soñaron.

5. Evaluar: Se hace una evaluación durante el proceso para saber cómo lo estamos haciendo y otra al final para analizar, entre otras cosas, si logramos los objetivos y qué cosas aprendimos.

6. Celebrar: La finalización del proyecto es motivo de festejo en la Patrulla y la Unidad, y también tiempo de reconocer a quienes lo hicieron posible.



Para saber más sobre las Aventuras, sus formas de organización, la intervención adecuada de los adultos, la función de los distintos organismos de la Unidad y por ideas y recursos puedes consultar en [#proyectos](#).

Evaluación de actividades

Evaluar una actividad consiste en:

1. Observar su desarrollo para saber si se puede mejorar su realización o ejecución.
2. Analizar los resultados para saber si se lograron los objetivos que se fijaron al diseñarla; esto es, si se consiguió en el grupo de participantes lo que se esperaba obtener.

Los objetivos de la actividad deben fijarse con anticipación

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

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

Las actividades variables y los proyectos siempre deben tener objetivos escritos, en cambio las actividades fijas, debido a su contenido siempre homogéneo y a su realización bastante estandarizada, no necesariamente necesitan que se formulen objetivos por escrito. Las actividades fijas, como los campamentos y excursiones, que tienen contenidos diversos e incorporan dentro de sí actividades variables, requieren de objetivos formulados por escrito.

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

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

Las actividades se evalúan durante su desarrollo, de manera que permita al equipo de educadores definir si es necesario introducir correcciones y mejoras. Esto es especialmente necesario en las actividades de mediana o larga duración, que comprenden varias fases, como por ejemplo, en las Aventuras (proyectos).

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

Los jóvenes también evalúan las actividades. Las actividades son evaluadas por los adultos pero también por los jóvenes, tanto a nivel de las Patrullas como de la Unidad.

Las actividades de Patrulla se evalúan en el Consejo de Patrulla y los resultados de esa evaluación son comunicados al Consejo de Aventura.

Las actividades de la Unidad son evaluadas primero en cada Patrulla y luego en el Consejo de Aventura. En ocasiones, cuando el equipo de educadores lo crea necesario, también se puede evaluar una actividad en el ámbito del Consejo de Unidad.

La evaluación de las actividades son un insumo para la evaluación de la progresión personal; si bien son dos evaluaciones distintas, ambas se nutren de una misma observación.

Al observar el desarrollo de una actividad es casi imposible no ver cómo se desempeñan los jóvenes. Por tal motivo, al observar una actividad se acumula información sobre la progresión de los scouts.

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

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

La evaluación de las actividades

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

Las especialidades

Una especialidad es el conocimiento o habilidad particular que un joven o una joven posee sobre una determinada materia. Claro que el joven no es estrictamente un especialista, llegar a serlo requiere tiempo, trabajo, estudio y dedicación, sino que posee una especialidad en un tema que ha decidido profundizar.

La especialidad es una actividad **voluntaria** e **individual**, que tiene su punto de partida en el interés del joven de o de la joven, pretenden fomentar la adquisición y el ejercicio de gustos y aficiones, desarrollando aptitudes innatas, motivando la exploración de nuevas aficiones y, como consecuencia, mejorando la autoestima, gracias a la seguridad que comporta el manejo de una destreza.

Características de las especialidades:

Es una actividad individual

A diferencia de la mayoría de las actividades de la Unidad Scout que se realizan en patrullas, la especialidad es una actividad individual. Si bien pueden relacionarse con las tareas de patrulla, usualmente las especialidades se desarrollan en momentos distintos a las reuniones de la Unidad Scout o de la Patrulla.

Según el tema escogido, la disposición del joven y los requerimientos que se establezcan, el tiempo que demandará una especialidad podrá oscilar entre los 2 y 6 meses. Este período de trabajo en la especialidad es independiente del ciclo de programa y no necesita ser planificado por el equipo de educadores.

Es una actividad voluntaria

El joven o la joven elige la especialidad a partir de sus propios intereses y aficiones, si bien el Equipo de Educadores cuenta con un listado de especialidades o de temas agrupadas en conjuntos, el joven o la joven puede elegir desarrollar un tema que no existe en este listado. Por lo tanto el listado de las especialidades que un joven puede posibles es inmenso, y sólo está limitado por la imaginación de los jóvenes y los educadores.

La única condición para los jóvenes pueden comenzar a trabajar en una especialidad, es que hayan superado el período introductorio y estén desarrollando un etapa de progresión.

Requiere de un monitor o experto

El desarrollo de una especialidad por parte de un joven o una joven requiere del apoyo de un experto en el tema. Esta función la puede desempeñar un adulto del equipo de educadores de la Unidad Scout o una persona que domine el tema designada por el equipo de educadores, quienes son los responsables de disponer de información confiable sobre la idoneidad profesional y la integridad moral de la persona externa, ya que estará en contacto directo con el joven o la joven. Es recomendable que los equipos de educadores vayan construyendo una lista de personas confiables que pueden desempeñarse como expertos o monitores en especialidades.

Para orientar la búsqueda de una especialidad es preciso que el equipo de educadores conozca muy bien a cada joven. Esta es una responsabilidad del educador o educadora a cargo del seguimiento de la progresión personal, quien debe contar con información sobre las actividades de los jóvenes más allá del Movimiento Scout, sus intereses y aficiones

Tiene objetivos, acciones y requisitos muy flexibles

Una vez que el joven o la joven ha elegido el tema de la especialidad que desea desarrollar, se designa un monitor o experto. El educador a cargo del seguimiento de su progresión personal, el joven o la joven junto con el experto acuerdan los objetivos, acciones y requisitos de la especialidad. El camino para el logro de la especialidad es diseñado por el joven o la joven con el apoyo del monitor o experto.

Los objetivos que tendrá la especialidad, las acciones que deberán desarrollarse y los requisitos para considerar lograda la especialidad, deben ser flexibles, adaptándose en cada caso según las características del joven, su madurez y posibilidades.

➔ Los roles en la patrulla pueden dar origen a especialidades

No obstante ser una actividad eminentemente individual, el desempeño adecuado de un rol en la patrulla durante al menos un ciclo de programa puede dar origen al logro de una especialidad. Esto relaciona la adquisición de habilidades o conocimientos necesarios para el desempeño de su rol en la patrulla, en el contexto de un ciclo de programa, con el logro especialidad.

➔ Complementan la progresión personal

El logro de especialidades contribuye al logro de objetivos educativos. La especialidad implica un esfuerzo adicional del joven o la joven que complementa su proceso educativo. Desde el punto de vista educativo las especialidades:

- Posibilitan la exploración, indagación e investigación de diversos temas.
- Desarrollan aptitudes innatas.
- Permiten poner los conocimientos y habilidades al servicio de los demás.
- Favorecen el ejercicio de toma de decisión sobre sus propios gustos, deseos e inquietudes.
- Reconoce las cualidades personales de los jóvenes y las jóvenes, favoreciendo el fortalecimiento de la autoestima.
- Motiva la exploración de nuevas aficiones.
- Posibilita la exploración vocacional.

Proceso de las especialidades

El proceso de logro de una especialidad tiene tres momentos bien definidos los cuales denominamos: exploración, taller y servicio.

➔ **Exploración:** es el momento en dónde el joven o la joven busca información relacionada con la especialidad que desea realizar, es un momento de investigación, ya sea sobre qué especialidad desea realizar o, en el caso que tenga decidido el tema, qué conocimientos o habilidades debe adquirir, qué requisitos debe reunir.

Se debe estimular la búsqueda de información parte del propio joven, motivando el autoaprendizaje.

➔ **Taller:** es el momento de hacer, de aprender mediante el ensayo y error. Este es un momento de fuerte acompañamiento del monitor o experto de modo de corregir, alentar y orientar la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos.

➔ **Servicio:** los conocimientos y habilidades adquiridos para la especialidad son puestos de manera generosa a disposición de los otros, al servicio de su patrulla, Unidad, familia, amigos. Se trata de utilizar los conocimientos y habilidades en un servicio útil a los demás.

Una vez que el o la joven ha pasado satisfactoriamente por estos tres momentos, recibe una insignia que identifica al conjunto al que pertenece la especialidad elegida.

Los conjuntos de las especialidades

Las especialidades de agrupan en conjuntos, cada uno de los cuales se refiere a un campo de la actividad humana. Este agrupamiento es sólo una orientación y sirve para identificar cada uno de los conjuntos con una insignia. Muy probablemente varias especialidades depende el punto de vista con que se las evalúe puede pertenecer a un conjunto o a otro, e inclusive a más de un conjunto.

Los conjuntos son cinco: **Cultura, arte y expresión; Ciencia y tecnología; Vida en la naturaleza; Servicio a los demás y Deportes.**

A continuación presentamos los conjuntos y algunas especialidades posibles, sólo a manera de ejemplo, y recordando nuevamente que lo esencial es poder canalizar la curiosidad de los chicos y chicas en acciones transformadores, ante que adaptarlas a las categorías ya existentes:

Cultura, arte y expresión: video, interpretación de instrumento musical, canto, tallado de madera, aerodelismo, maquetas, periodismo, teatro, alfarería, tejido, pintura, historietas, escenografía, narración, cocina, fotografía...

Ciencia y tecnología: electrónica, carpintería, química, reparación de computadoras, diseño de páginas web, energía, informática, mecánica del automotor, panadería, reparaciones, albañilería, plomería, bibliotecas, mecánica de bicicletas, mantenimiento de embarcaciones, astronomía, reciclaje, meteorología, administración, tesorería...

Vida en la naturaleza: cocina de campamento, orientación, rastreo, acecho, geocaching, botánica, pionerismo, vida silvestre, ecología, rappel, cabuyería, observación de aves, supervivencia, huertos, senderismo...

Deportes: atletismo, natación, voley, handball, equitación, remo, patinaje, skateboard, navegación a vela, rugby, gimnasia artística, artes marciales, ajedrez, básquet, tenis, fútbol, surf, sandboard, buceo, pesca...

Servicio a los demás: primeros auxilios, seguridad, orientación urbana, socorrismo, animación religiosa, turismo, higiene y salud pública, atención de personas con discapacidad, interpretación, combate de incendios, salvamento acuático,

reanimación cardiopulmonar, seguridad en el tránsito, alfabetización, puericultura, servicio comunitario, defensa civil...

Para saber más sobre las especialidades y su aplicación en la Rama Scout, te recomendamos consultar [#especialidades](#).

Capítulo 7

La progresión personal

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

Para avanzar en su progresión personal, los jóvenes deben tener la oportunidad de vivir actividades desafiantes, útiles, atractivas, recompensantes 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 que se integran al Movimiento Scout y permanecen en él, desde el punto de vista educativo, las diversas actividades que los jóvenes realizan son las que les permiten obtener experiencias que conducen a adquirir aprendizajes.

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



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

El sistema de progresión es personal

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

El rol del educador scout es prestar atención tanto al grupo como a los individuos. El grupo es solo el medio, mientras que la meta final es ayudar a cada persona a desarrollar sus potencialidades. Cuando nos referimos a desarrollo personal, no implica formar personas individualistas. Por el contrario, el proyecto educativo del MSU promueve personas que a la vez son autónomas y solidarias.

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

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

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

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

El Movimiento Scout invita a cada joven a hacerse responsable de su propio desarrollo personal. No hay verdadera educación sin un compromiso de la persona con su aprendizaje. Dice Baden-Powell 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 (terminales y de rama).
3. Las etapas de progresión y el período introductorio.

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 crecimiento*, que consideran la variedad de expresiones de la persona.

La Unidad Scout es un espacio en el que los jóvenes, junto a amigos y amigas de su Patrulla, juegan, viven aventuras y aprenden. Por medio de estas actividades, los jóvenes tienen la posibilidad de vivir experiencias y adquirir nuevos aprendizajes que les permitan desarrollarse en todas las dimensiones de su personalidad, sin dejar de lado ninguna.

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

Dimensión de la personalidad	Área de crecimiento	Interés educativo
Física	Corporalidad	Asume progresivamente la responsabilidad por el propio cuerpo.
Intelectual	Creatividad	Desarrollo de nuevas formas de pensamiento.
Ética	Carácter	Desarrollo de la autoestima, opción por los valores, formación de la conciencia moral y búsqueda de la identidad.
Afectiva	Afectividad	Manejo y orientación de los afectos, vivencia de la amistad.
Social	Sociabilidad	Aprendizaje del respeto por la opinión ajena, construcción de normas consensuadas e integración con la comunidad cercana.
Espiritual	Espiritualidad	Una fe personal construida desde adentro.

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

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

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

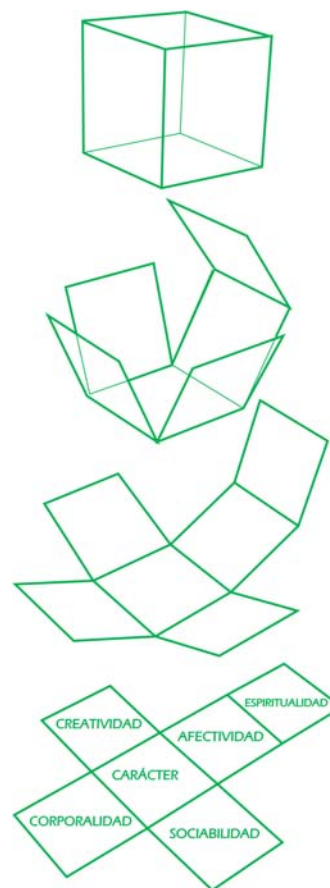
Las áreas de desarrollo sirven para ordenar los objetivos educativos tanto terminales como de rama, pero de eso hablaremos a continuación.

Para saber más sobre las áreas de crecimiento y las aplicaciones educativas en la rama Scout puedes consultar [#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 crecimiento un conjunto de conocimientos (saber), actitudes (saber ser) y habilidades (saber hacer)



que los jóvenes pueden tener la expectativa de lograr al momento de su egreso de la rama Scout.

A partir de los **objetivos terminales**, se definen 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 objetivos terminales ayuda a que nuestra propuesta tenga coherencia, articulación y unidad en todo el proceso educativo scout. Por eso, si bien en la Unidad Scout no trabajamos directamente con los objetivos terminales, es bueno que el equipo de educadores los conozcan como un marco de referencia que explica el sentido de nuestra acción educativa.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

vayan logrando cada vez mayor autonomía en la definición de sus objetivos personales.

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

El conjunto de objetivos educativos de rama se refiere a todo lo que los jóvenes hacen en todas las dimensiones de la personalidad. Es 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 Patrulla y Unidad Scout y otras que no. Por lo tanto:

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

➔ Se debe considerar el ambiente sociocultural en el que cada joven se desenvuelve: la familia, la escuela, el barrio, los deportes, los medios de comunicación y tantos otros factores que influyen sobre ellos.

➔ El educador o educadora debe hacerse responsable por el seguimiento de la progresión personal de no más de seis jóvenes, idealmente de una Patrulla, 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 están entrelazados y casi siempre una conducta comprende a los tres.

➔ DESARROLLO DE LA AFECTIVIDAD

- Se esfuerza por dominar sus reacciones y mantener comportamientos estables.
- Identifica las causas de sus reacciones e impulsos.
- Demuestra conocimiento de información sobre sexualidad adecuada a su edad.
- Relaciona la sexualidad con el amor.
- Escucha otras opiniones y expresa sus diferencias apropiadamente.
- Muestra interés en expresarse en diversas actividades.

➔ DESARROLLO DE LA CORPORALIDAD

- Respetar su cuerpo y el de los demás.
- Muestra preocupación por su aspecto e higiene.
- Elabora y mantiene una rutina adecuada de estudios.
- Organiza su tiempo entre estudios, familia, scouts y ocio.
- Previene y atiende accidentes y enfermedades de forma adecuada.
- Conoce y asume los límites y dificultades propias del desarrollo.
- Controla la agresividad física en juegos y actividades, y se esfuerza por crear un ambiente de diálogo, exento de reacciones violentas.

➔ DESARROLLO DE LA SOCIABILIDAD

- Muestra la habilidad de tomar decisiones en grupo y llevarlas a cabo.
- Se esfuerza por realizar diariamente un pequeño servicio a los demás.
- Demuestra interés por la superación de diferencias sociales.
- Promueve el respeto a todos sus compañeros.
- Conoce los Derechos Humanos.
- Demuestra capacidad de asombro frente a las violaciones de los DDHH.
- Identifica y respeta normas básicas de convivencia.
- Analiza críticamente las normas que regula su vida.
- Participa de proyectos relacionados con la preservación natural.
- Conoce y aplica formas de cuidar la naturaleza.

➔ DESARROLLO DE LA ESPIRITUALIDAD

- Participa en actividades de reflexión en excursiones y campamentos.
- Mantiene y estimula una actitud permanente a escuchar y aprender de los otros.
- Comparte con gente de diferentes creencias sin discriminación.
- Asume responsabilidades en las celebraciones religiosas de su unidad.
- Persevera en los compromisos asumidos con su fe.
- Se esfuerza por ser testimonio de sus principios espirituales.
- Descubre la dimensión social de su fe.

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

- Adquiere conocimientos complementarios al sistema escolar.
- Manifiesta iniciativa al buscar y seleccionar sus lecturas, y es capaz de relacionarlas con la vida diaria.
- Es capaz de expresar un pensamiento propio sobre las situaciones que vive.
- Participa en la preparación de actividades de su patrulla o unidad.
- Conoce y amplía técnicas de campismo.
- Aplica en situaciones cotidianas los conocimientos de una especialidad.
- Demuestra interés por conocer las causas de los fenómenos que observa.
- Reconoce algunos de los elementos constitutivos de un problema y arriesga posibles soluciones.

DESARROLLO DEL CARÁCTER

- Participa en actividades de crecimiento personal.
- Reflexiona sobre sí mismo de manera crítica, reconociendo sus capacidades y enfrentando sus limitaciones.
- Se compromete con la Ley y los principios de su rama.
- Manifiesta y promueve un esfuerzo constante por ser consecuente.
- Valora los aportes de sus compañeros de patrulla para su crecimiento personal.
- Aporta ideas para el crecimiento personal de sus compañeros.
- Enfrenta y resuelve sus dificultades con alegría.
- Promueve, a partir del testimonio personal, la alegría como elemento básico de convivencia.

Cómo aplicar la progresión personal en la rama Scout

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

Intentaremos contestar aquí todas estas preguntas.

Los jóvenes ingresan a la Unidad Scout por distintas vías:

- ➔ **Es un lobato o lobata que pasa de la Manada a la Unidad Scout.** En este caso seguramente conoce a la Unidad Scout y a la mayoría de los integrantes. Tendrá un tiempo para hacer actividades con distintas Patrullas de la Unidad hasta que elija a cuál desea pertenecer.
- ➔ **Un amigo o amiga scout lo trae a su Patrulla.** Seguramente se incorporará a la Patrulla del amigo que lo ha acercado al Movimiento.
- ➔ **Sus padres lo inscriben en una Unidad Scout.** Es probable que el nuevo integrante no tenga amigos ni en las Patrullas ni en la Unidad Scout. Igual que el caso del lobato o lobata, tendrá un tiempo para conocer a las Patrullas, hacer actividades y finalmente elegir a cuál se sumará.
- ➔ **Es miembro de un grupo informal de amigos y deciden ingresar todos juntos a la Unidad Scout.** En este caso, es probable que lo más apropiado es que nazca una nueva Patrulla.

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 de la Patrulla que han elegido y de la Unidad Scout.

Apenas ingresan comienza el período introductorio o de ambientación

No importa cómo hayan ingresado, los jóvenes comienzan por el período introductorio o de ambientación. Este tiene una duración aproximada de uno a tres meses, comienza con el ingreso del joven a una Patrulla y termina con la entrega de la insignia de la etapa en la que comenzará su progresión.

No constituye una etapa de progresión, sino como lo indica su nombre es un tiempo de ambientación y conocimiento que tiene como finalidades:

- ➔ Integrar al joven a una Patrulla y a la Unidad Scout, familiarizarse con las normas de funcionamiento, símbolos y nombres.
- ➔ Establecer un vínculo de confianza entre el joven y el equipo de educadores scouts, especialmente con quien será responsable de acompañarlo en su progresión personal, mediante el seguimiento y la evaluación.
- ➔ Familiarizar al joven con el sistema de objetivos, etapas e insignias y que se forme una opinión sobre su propio avance respecto de los objetivos propuestos para su edad.
- ➔ Que el educador a cargo del seguimiento de su progresión personal determine, de común acuerdo con el joven, los objetivos que ya tiene logrados y decida en qué etapa de progresión comenzará a trabajar. Esto es así porque no siempre ingresan jóvenes de 11 años, sino que lo hacen a cualquier edad, entre los 11 y los 14, y cada uno tiene una historia de vida particular.

En este período, los educadores scouts:

- ➔ Establecen vínculos de confianza y afecto con el joven.
- ➔ Tratan de conocerlo lo mejor que puedan, observando su comportamiento y manteniendo un contacto fluido.
- ➔ Se forman una opinión personal sobre el estado de avance del joven respecto del logro de los objetivos.
- ➔ Apoyan al coordinador de la Patrulla en el proceso de integración del joven y en la información que se le proporciona sobre la progresión personal.

En este período, la Patrulla:

- ➔ Integra al joven a sus actividades y lo anima a que participe activamente en el Consejo de Patrulla.
- ➔ Lo pone en contacto con toda la información básica que debe conocer sobre la Patrulla y la Unidad 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.

Cuando el nuevo integrante viene de la Manada, es probable que el período introductorio o de ambientación se facilite, ya que hay varios aspectos del Movimiento Scout que el joven conoce. De todos modos, hay que poner especial cuidado en el correcto desarrollo de este período.

En cualquier momento del período de ambientación se puede realizar la ceremonia de entrega de uniforme, en la que el scout recibe la camisa y la pañoleta del Grupo Scout al que ha decidido pertenecer. Esto no es necesario si el nuevo integrante proviene de la Manada, donde ya habrá recibido su uniforme y pañoleta. Es importante destacar que el uniforme no debe ser un certificado de evaluación del joven, sino sencillamente un reflejo de su intención de sumarse a la Unidad.

Puedes encontrar detalles, ideas y sugerencias sobre esta ceremonia en [#ceremonias](#).

Presentación de los objetivos en la Patrulla

El nuevo integrante recibe la información básica sobre el sistema de progresión (objetivos y etapas) al interior de la Patrulla, aunque para esta tarea en ocasiones se puede tener el apoyo del educador que acompaña la progresión.

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

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

Ellos se familiarizan con el sistema de objetivos, etapas e insignias y a la vez se forman una opinión sobre su propio avance respecto de los objetivos de la rama.

El consenso sobre los objetivos entre el educador y el joven

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

El consenso se produce en torno a dos hechos:

➔ **La personalización de los objetivos por parte del joven**, quien los adapta de acuerdo a su realidad, necesidades, intereses, capacidades, modificándolos, agregando otros o dejándolos tal como están. Mediante este proceso, los objetivos de la rama se convierten en los objetivos personales del joven.

➔ **El acuerdo sobre la etapa en que iniciará su progresión**, que depende de la cantidad de objetivos que puedan considerarse logrados. Según los objetivos que se consideren logrados y las características personales del joven, el educador scout propondrá al Consejo de Patrulla la etapa en la que el joven comenzará su progresión personal, procediéndose luego a la entrega de la insignia correspondiente.

El consenso sobre los objetivos pone fin al período introductorio o de ambientación

➔ Se deja constancia en algún registro que lleve el equipo de educadores.

➔ En una ceremonia sencilla se hace entrega al joven de la insignia de etapa en la que comenzará su progresión.



Solo una vez finalizada su etapa de ambientación, el joven puede en algún momento que lo decida solicitar hacer su Promesa. La única condición es que pida la aceptación a su Consejo de Patrulla. Recordemos una vez más que la Promesa no está atada a ninguna etapa de progresión en particular.

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

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

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

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

Las insignias correspondientes a las etapas de progresión se entregan al comienzo de una etapa y no al final, ya que constituyen un estímulo y no un premio, representan una invitación a los jóvenes 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 scouts traten de avanzar cada vez más en su crecimiento personal. Las insignias y su obtención no constituyen un fin en sí mismas. Insistimos en que los jóvenes vienen al Movimiento Scout para jugar, vivir aventuras y hacer amigos, no para obtener insignias.

Las etapas de progresión en la rama Scout son tres y sus nombres tienen un sentido simbólico vinculado al marco simbólico de la rama. Las insignias son entregadas por los educadores scouts con bastante flexibilidad según las realidades personales, de acuerdo a los siguientes criterios generales:

Nombre de la etapa	Orientaciones para la entrega
Pista	El scout ha alcanzado hasta 30% de los objetivos educativos.
Desafío	El scout ha alcanzado entre 30% y 60% de los objetivos educativos.
Travesía	A partir del 60% de objetivos educativos.

Seguimiento y evaluación de la progresión personal

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

El seguimiento de la progresión personal

El seguimiento de la progresión personal es un proceso mediante el cual el educador scout acompaña, apoya y promueve la participación del joven en la Unidad, eleva su autoestima y lo ayuda a mejorar 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 a los scouts 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, toman confianza en sí mismos y se vuelven capaces de establecer sus propios objetivos educativos.

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 de la Patrulla y la Unidad, 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 las Patrullas y la Unidad y no una foto de un momento determinado.

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

Los objetivos no se controlan como si fueran pruebas o exámenes. La evaluación del logro de los objetivos no es un acto jerárquico de control, en el que el educador scout, de manera unilateral de acuerdo a su criterio, califica al joven 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 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 los jóvenes. Para esto es imprescindible un ambiente cálido y de seguridad, donde se sientan queridos, confiados y puedan ser sinceros consigo mismos 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. El proceso de acompañamiento y evaluación es tan importante como el resultado mismo.

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.

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

Un educador o educadora scout hace el seguimiento de no más de ocho 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 ocho jóvenes. Mucho mejor aun si los jóvenes pertenecen a una misma Patrulla, ya que esto facilita la tarea de los educadores de conocer lo que está pasando, las actividades y dinámicas de una sola Patrulla.

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

¿Quiénes participan en el proceso de evaluación?

En el proceso de evaluación participan **los propios jóvenes**, como protagonistas más importantes, su Patrulla y el educador scout a cargo del seguimiento.



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 de la edad, 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 Patrulla. Tanto el adulto educador como los amigos y amigas de su Patrulla son quienes 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, resultando un aprendizaje muy valioso que puede ofrecer el Movimiento Scout para su vida, en la que están más acostumbrados a ser evaluados que a ser protagonistas de su propia evaluación.

Este procedimiento se produce 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 opinión de los pares, de su Patrulla

Como ya lo afirmamos, a esta edad el grupo de pares tiene mucha influencia en las opiniones de los jóvenes. En base a esta característica, hay una instancia de evaluación de la progresión personal al interior de cada Patrulla.

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

Para esta actividad (como para la mayor parte de los Consejos de Patrulla) es necesario un ambiente tranquilo, de intimidad y confianza, en el que cada joven pueda expresarse libremente. El coordinador o la coordinadora de la Patrulla debe prestar atención a que no haya expresiones agresivas, animar a los más tímidos y moderar a los más entusiastas para que no acaparen el uso de la palabra.

Por medio de la vida interna de la Patrulla, el Método Scout posibilita que esta opinión se manifieste como un apoyo, sea constructiva, se reduzca al máximo la agresividad o las expresiones descalificatorias. La Patrulla debe entender que la

progresión de cada uno es un asunto de todos y que la progresión de todos es un asunto de cada uno.

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

Como los educadores scouts no necesariamente participamos en la vida interna de la Patrulla podemos saber de estas evaluaciones en las reuniones con los coordinadores de Patrulla, en el Consejo de Aventura y también en el contacto directo con los jóvenes.

La evaluación del educador scout y el consenso con el joven

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

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

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

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

Si existieran discrepancias o divergencias que no pudieran resolverse entre el punto de vista del adulto y el del joven, es importante como criterio educativo que prime la autoevaluación del joven. Debemos mirar el proceso a largo plazo y considerar que es preferible que 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 mismo en el que el joven aprende sobre sí mismo, sobre su proceso de aprendizaje y sobre la autoevaluación.

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

¿Cuándo se evalúa la progresión personal?

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

Al momento de ingreso de un joven a la Unidad Scout, durante el período de ambientación o introductorio, que culmina con la definición sobre la etapa de progresión en que comenzará.

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

➔ **Al término de un ciclo de programa**, en el que se saca conclusiones sobre el avance del joven según los objetivos logrados durante el ciclo de programa.

Sugerencias y actividades para los educadores scouts

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

➔ Durante el desarrollo de un juego en el que participa la Unidad, los miembros del equipo de educadores pueden realizar una observación a la vez, sin consignas previas. Luego comparten sus conclusiones y analizan en qué aspectos hizo foco cada uno de los miembros.

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

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

Capítulo 8

El ciclo de programa

¿Qué es el ciclo de programa?

- ➔ Es el **período durante el cual se prepara, desarrolla y evalúa un conjunto de actividades**, al mismo tiempo que se observa y acompaña el crecimiento personal de cada joven.
- ➔ Es un **instrumento de planificación participativa**, ya que por medio del ciclo de programa, el equipo de educadores realiza la planificación con la participación de los jóvenes que forman parte de las Patrullas y de la Unidad Scout.
- ➔ Entre la vida de grupo y el ciclo de programa existe una relación estrecha, ya que **si la vida de grupo es el resultado de todo lo que pasa en la Unidad, el ciclo de programa es la forma en que se organiza todo eso que pasa.**

¿Cuánto dura un ciclo de programa?

La duración del ciclo de programa en la rama Scout es variable y puede comprender entre tres y cuatro meses, por lo que en un año se desarrollan alrededor de tres ciclos.

La instancia responsable de determinar la duración de un ciclo de programa es el Consejo de Aventura. Esta decisión se toma de acuerdo a la experiencia que tengan en el uso de la herramienta (recomendamos que en las Unidades que comienzan a trabajar con ciclos de programa se definan con una duración de no más de tres meses), a la realidad de la Unidad y al tipo de actividades seleccionadas por los jóvenes, siendo este último factor el que más influye en su extensión, con una clara orientación por parte del Equipo de Educadores.

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

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

- ➔ Las actividades de Patrulla y de Unidad requieren tiempo para organizarse y para que ambos tipos de actividades se ejecuten adecuadamente.
- ➔ Las actividades de mediana y larga duración (como las Aventuras) no se organizan con comodidad en un ciclo demasiado corto.

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

- ➔ Los jóvenes, especialmente los de menor edad, suelen tener intereses cambiantes.
- ➔ Necesitan estímulos constantes para avanzar en su progresión personal – reconocimiento del logro de objetivos, entrega de insignias de progresión–. Como esto solo se produce al finalizar un ciclo de programa, uno muy largo ubicará estos reconocimientos muy lejos en los tiempos de los jóvenes.

Mediante el ciclo de programa los jóvenes participan en el proceso de toma de decisiones de la Unidad

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

Por medio del ciclo de programa, los jóvenes:

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

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

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

Puede que en un principio esos distintos “pasos” parezcan una tarea compleja respecto de aquello que algunas Unidades Scouts 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 ciclo de programa tiene cuatro fases:

1. Conclusiones de la evaluación personal, diagnóstico de la Unidad y preselección de actividades.
2. Propuesta y selección de actividades para la Unidad.
3. Organización, diseño y preparación de actividades.
4. Desarrollo y evaluación de actividades y seguimiento de la progresión personal.

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



Veamos las fases del ciclo de programa paso a paso

1. Conclusiones de la evaluación personal, diagnóstico de la Unidad y preselección de actividades.

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

A la vez, se da inicio a otro ciclo mediante el diagnóstico de la Unidad, que, además, comprende la fijación de un énfasis, la preselección de actividades y la preparación de la propuesta que se hará a las Patrullas.

¿Quién hace el diagnóstico?

El diagnóstico se hace en los Consejos de Patrulla y en el Consejo de Aventura.

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

Luego de los Consejos de Patrulla, se realiza un Consejo de Aventura en el cual:

➔ Se analizan los diagnósticos de las Patrullas y se completa un **diagnóstico general** de la Unidad.

➔ En base al diagnóstico, se definen el o los **énfasis** para el ciclo que se inicia, especialmente en relación con las áreas de crecimiento que es necesario reforzar.

➔ De acuerdo con el énfasis y las ideas de actividades formuladas por las Patrullas, se hace una **preselección** de actividades que se podrían realizar, tanto de Patrulla como de Unidad.

➔ Preseleccionadas las actividades, se **prepara** la propuesta que se hará a las Patrullas.

A partir del diagnóstico de la Unidad, surge espontáneamente el o los énfasis que tendrá el siguiente ciclo de programa. Definido este, hay que imaginar las actividades que lo harán posible. Luego de idearlas, hay que pensar en la forma de proponerlas a los jóvenes. Para todo esto no hace falta más que una reunión bien organizada del Consejo de Aventura.

El diagnóstico que hacen las Patrullas es diferente al que hace el Consejo de Aventura

El diagnóstico que hace cada una de las Patrullas se centra mucho más en la Patrulla que en la Unidad Scout. Suele referirse a temas cercanos a los jóvenes tales como actividades que desean hacer a futuro, las relaciones entre ellos, el desempeño de los roles, los avances realizados, problemas, etcétera. No es necesario que el diagnóstico se ate a cuestionarios o cosas por el estilo. De las evaluaciones hechas por las Patrullas surgirá información valiosa sobre la marcha de toda la Unidad.

Por otro lado, el diagnóstico realizado en el ámbito del Consejo de Aventura tiene un carácter más general, ya que analiza a las Patrullas y a la Unidad como un todo.

Algunas preguntas para orientar el diagnóstico de la Unidad:

➔ ¿Las actividades son divertidas, desafiantes y atractivas? ¿En las actividades se aprenden cosas?

➔ ¿Hemos realizado las actividades que nos hemos propuesto?

➔ ¿Se mantiene un equilibrio entre las actividades fijas y las variables?

➔ ¿Se realizan actividades de Patrulla?

➔ ¿Se refleja en la vida de las Patrullas y de la Unidad la aplicación de todos los elementos del Método Scout?

➔ ¿Se observa en los jóvenes un avance en su progresión personal?

➔ Los educadores scouts, ¿desempeñan con eficacia el papel que les corresponde?

Cada consejo de Aventura se formulará estas preguntas de la manera que le parezca más adecuada. También puede modificarlas o agregar otras, ya que no existe una fórmula única para hacer este diagnóstico.

Una vez terminado el diagnóstico se fijan el o los énfasis para el ciclo que empieza

El énfasis es una orientación que deberá tener el nuevo ciclo. Resulta de una confrontación entre el diagnóstico efectuado y los objetivos que la Unidad se ha fijado para ese año.

Como los objetivos del año concretan la visión que la Unidad tiene de su futuro, el énfasis es una aproximación a la visión por la vía de fortalecer los aspectos positivos que se detectaron, tratar de reducir o eliminar los negativos y orientar las acciones correctoras que se desarrollarán durante el ciclo que comienza.

El énfasis fija un marco dentro del cual se desarrollará el ciclo de programa. Las Patrullas intervienen en su fijación por medio de coordinadores y coordinadoras en el Consejo de Aventura.

Para ver ejemplos de diagnóstico y de énfasis y aprender más sobre estos temas puedes ver en [#diagnóstico](#).

La preselección de actividades

Una vez establecido el énfasis para el ciclo de programa, el Consejo de Aventura preselecciona las actividades que se propondrán a las Patrullas, tanto para ser efectuadas por ellas mismas (actividades de Patrulla) como para ser consideradas por las Patrullas en sus propuestas al Consejo de Unidad (actividades y proyectos de Unidad).

En esta preselección se toman en cuenta las ideas provenientes de los Consejos de Patrulla, siempre que ellas no contradigan expresamente el énfasis definido o impliquen un riesgo físico, psíquico o emocional para los jóvenes.

Solo se preseleccionan las actividades variables y, excepcionalmente, algunos aspectos de las actividades fijas; por ejemplo, la temática de un campamento, su lugar de realización, etcétera. Las actividades fijas se incorporan directamente al calendario al momento de organizar las actividades, pero de esto nos ocuparemos un poco más adelante.

En la preselección de actividades es conveniente considerar ciertos criterios:

➔ Las actividades deben tener coherencia con el énfasis y contribuir al logro de los objetivos en todas las áreas de crecimiento, aun cuando el énfasis privilegie una o varias áreas.

➔ Deben preseleccionarse más actividades de Patrulla que de Unidad.

➔ Las actividades de Patrulla deben ser apropiadas a la edad de sus integrantes y a la madurez de la Patrulla.

- ➔ Las actividades preseleccionadas deben ser variadas y no repetir las realizadas recientemente.
- ➔ Las actividades escogidas deben ser de distinta duración.
- ➔ Es recomendable preseleccionar alrededor del doble de la cantidad de actividades que se estima factible realizar durante el ciclo. Esto incrementa la posibilidad de opción y promueve el surgimiento de otras ideas.

2. Propuesta y selección de actividades.

Se presenta a los Consejos de Patrulla el énfasis junto con la propuesta de actividades que fueron preseleccionadas por el Consejo de Unidad.

Cada Consejo de Patrulla puede seleccionar algunas actividades de Patrulla; también puede no elegir ninguna y definir sus propias actividades. Además, debe preparar una propuesta de actividades para realizar con toda la Unidad.

En el Consejo de Aventura las Patrullas informan sobre las actividades que realizarán como Patrullas.

En el Consejo de Unidad se eligen las actividades y proyectos de la Unidad, y allí las Patrullas presentan su propuesta de actividades para hacer con toda la Unidad.

La propuesta se analiza en los Consejos de Patrulla

- ➔ El coordinador o la coordinadora presenta el énfasis acordado por el Consejo de Aventura.
- ➔ También da a conocer las actividades preseleccionadas.
- ➔ Se realiza un intercambio de opiniones sobre las distintas ideas de actividades de Patrulla que están circulando: las sugeridas por los propios jóvenes en el Consejo anterior, las propuestas por el Consejo de Aventura y otras que puedan surgir en ese momento.
- ➔ Se deciden dos cosas: a) qué actividades realizará la Patrulla en el próximo ciclo de programa; b) una propuesta de actividades para realizar con la Unidad que presentarán las Patrullas ante el Consejo de Unidad.

El Consejo de Unidad elige las actividades comunes a toda la Unidad

En este Consejo de Unidad tienen lugar los siguientes hechos:

- ➔ Cada Patrulla presenta actividades de Patrulla que ha decidido realizar.
- ➔ Se presentan las actividades para toda la Unidad.

→ La Unidad elige las actividades que desea realizar, de acuerdo a un proceso de discusión y elección, con las características específicas que se estimen convenientes.

→ En algunos casos, se puede utilizar el juego democrático. Es una simulación en la que los jóvenes representan un determinado papel y, actuando de acuerdo a las reglas del ambiente simulado, tratan de obtener apoyo para su propuesta.

Para saber más sobre los juegos democráticos, obtener ideas y ver cómo funcionan puedes recurrir a [#juegosdemocráticos](#).

El resultado del Consejo de Unidad define las actividades variables que realizará la Unidad

En el Consejo de Unidad se eligen las actividades y proyectos que se desarrollarán durante el ciclo de programa, que se ordenan de acuerdo a las preferencias obtenidas.

Durante el Consejo de Unidad el rol de los educadores es apoyar para que este se desarrolle de modo que todos puedan expresarse libremente en un ambiente de escucha respetuosa. Nunca deben intervenir en favor de determinada propuesta. Aun cuando el resultado no fuera el mejor, es preciso mantener el respeto por la decisión tomada por los jóvenes. Si sus decisiones no son respetadas, no se llevan a cabo o simplemente se las desconocen, los jóvenes nunca obtendrán la experiencia de hacerse responsables por las elecciones tomadas y sus consecuencias. Todo esto, claro, está dentro de márgenes de seguridad razonables.

3. Organización, diseño y preparación de actividades.

Las actividades se organizan en un calendario

Todas las actividades elegidas, ya sean de Patrulla o de Unidad, se disponen y articulan en un calendario del ciclo de programa.

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

El responsable de esta tarea es el Consejo de Aventura. Si bien en esto seguramente los adultos tengan más incidencia por la cantidad de variables que se necesitan tener en cuenta, a medida que se sucedan los ciclos de programa los jóvenes también irán adquiriendo mayor práctica.

Sugerencias para la elaboración del calendario:

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

- ➔ Luego se ubican las actividades variables, teniendo en cuenta que muchas de ellas pueden realizarse de manera simultánea y que durante algunas actividades fijas (reuniones, campamentos) se desarrollan varias actividades variables. Es recomendable programar primero las de mayor duración, ya que aquellas que demandan menos tiempo es más fácil ajustarlas al final.
- ➔ Se consideran todas las actividades elegidas, ya sean de Patrulla o de Unidad. Es probable que al poner todas las actividades en el calendario se requiera posponer o modificar alguna, especialmente de Unidad, para lo cual se debe actuar considerando la prioridad establecida en la elección. Los cambios deben ser aprobados por el Consejo de Unidad.
- ➔ El calendario debe ser flexible, permitiendo redistribuir o sustituir actividades ante situaciones imprevistas.
- ➔ Sin afectar el énfasis fijado, es conveniente incluir actividades que permitan a los jóvenes avanzar en las distintas áreas de crecimiento.
- ➔ En la medida de lo posible se debe mantener diversidad entre los temas a los que se refieren las actividades y equilibrio entre actividades fijas y variables y actividades de Patrulla y de Unidad.
- ➔ El Consejo de Unidad puede incorporar algunas actividades de Unidad con el propósito de lograr equilibrio y variedad, siempre que no alteren sustancialmente la selección efectuada por los jóvenes.
- ➔ En la medida en que el equilibrio entre actividades lo permita, es recomendable programar para la segunda parte del ciclo las actividades que requieran mayor preparación y calendarizar en el comienzo del ciclo las de diseño más simple.
- ➔ Debe estimarse un tiempo del ciclo para las conclusiones del proceso de evaluación de la progresión personal de los jóvenes, sin que esto implique dejar de hacer actividades.

El Consejo de Unidad aprueba el calendario

Una vez concluido el calendario, el Consejo de Aventura lo somete a la consideración del Consejo de Unidad.

Una vez aprobado el calendario, el equipo de educadores diseña las actividades

El diseño de las actividades de Patrulla lo hace la misma Patrulla con el apoyo de un educador, si fuese necesario. El de las actividades de Unidad lo hace el equipo de educadores scouts.

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

Se debe tener presente que las actividades de larga duración requieren una anticipación mayor que las de corta duración; igual que las más complejas con relación a las más simples, las que necesitan muchos materiales respecto de las que

no los necesitan, las que requieran apoyo de adultos externos a la Unidad en relación con aquellas que no los requieran y las que se hacen por primera vez respecto de las que ya se tiene experiencia.

Definir los objetivos de la actividad

Los objetivos de una actividad son los resultados que esperamos lograr a su término en el grupo de participantes.

Se deben definir los objetivos que se persiguen al realizar las actividades con la mayor precisión posible. Esta definición, que necesariamente debe ser formulada por escrito, es fundamental para evaluar posteriormente la actividad, ya que evaluar es saber si se lograron los objetivos propuestos y comprender por qué no se lograron, si es el caso. Si esos objetivos no existen, están sobreentendidos o son confusos y ambiguos, tendremos inconvenientes al momento de la evaluación.

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

Una vez definidos los objetivos, se ajustan los demás elementos del diseño de las actividades

Otros elementos del diseño de una actividad son los siguientes:

- ➔ **Lugar:** ¿Dónde sería óptimo desarrollarla?
- ➔ **Duración:** ¿Cuánto tiempo va a durar?
- ➔ **Participación:** Si es una actividad de Unidad, ¿en qué forma participan las Patrullas?
- ➔ **Recursos:** ¿De qué tipo y cuántos son los recursos humanos y materiales que se necesitan?
- ➔ **Costos y financiamiento:** ¿Cuánto cuestan y de dónde se obtienen esos recursos?
- ➔ **Etapas:** ¿Se desarrolla de una sola vez o tiene varias etapas?
- ➔ **Seguridad:** ¿Ofrece riesgos que es necesario prevenir?
- ➔ **Criterios:** ¿Qué criterios se aplicarán para evaluar?

Preparación de la actividad

Las tareas de preparación varían según la actividad de que se trate: es distinto preparar una actividad de una hora de duración que un campamento de cinco días.

Algunos puntos a tener en cuenta en la preparación de la actividad:

- ➔ El responsable.

- ➔ Motivación/ambientación.
- ➔ Lugar.
- ➔ Etapas de la actividad (especialmente si es de larga duración).
- ➔ Participación de los jóvenes en la preparación.
- ➔ Personas externas.
- ➔ Si se necesita transporte.
- ➔ Permisos.
- ➔ Materiales necesarios.
- ➔ Costo.

En **#diseñoactividades** encontrarás ejemplos de preparación y una **hoja de ruta** para ayudarte en esta tarea.

4. Desarrollo y evaluación de actividades y seguimiento de la progresión personal.

Luego de que la Unidad Scout ha elegido las actividades que realizará, tanto a nivel de las Patrullas como de toda la Unidad Scout, comienza la fase central del ciclo, que ocupa la mayor parte del tiempo disponible.

La fase comprende lo que más estimula a los jóvenes: las cosas por hacer. También lo que más interesa al equipo de educadores: contribuir a que los scouts crezcan por medio de las actividades que realizan.

En esta fase del ciclo de programa hay que distinguir entre desarrollo y evaluación de actividades y seguimiento de la progresión personal.

Como en el capítulo anterior les presentamos el seguimiento de la progresión personal, en este solo analizaremos el desarrollo y la evaluación de las actividades.

Las actividades de Patrulla y de Unidad se desarrollan al mismo tiempo

De acuerdo al calendario establecido, cada Patrulla realiza actividades de manera autónoma con el apoyo de los educadores cuando es solicitado y con la supervisión del Consejo de Aventura.

Las actividades de Patrulla y de Unidad, tanto fijas como variables y más allá de su duración, se desarrollan ensamblándose unas con otras como las piezas de un rompecabezas. Quizá consideradas en su individualidad es poco lo que se parecen, pero en conjunto revelan una imagen única en cuanto a procesos y aprendizajes,

que no sería la misma si algunas de esas faltasen. El ensamble entre estas actividades es responsabilidad del Consejo de Aventura, que realiza el seguimiento al desarrollo del programa previsto en el calendario.

Motivar la actividad

Aun cuando fueron elegidas por los jóvenes, las actividades siempre requieren ser motivadas, ya que entre el momento en que se efectúa la elección y aquel en que se inicia la actividad, los intereses de los jóvenes pueden variar.

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

➔ Todos los jóvenes de la Unidad deben tener algo interesante que hacer en la actividad. Una actividad tiene actores y no espectadores.

➔ No hay que dejarse influir por los estereotipos culturales relacionados con el género, asignando tareas desafiantes a los jóvenes y más pasivas a las jóvenes.

➔ Aunque el resultado de la actividad es importante, el equipo de educadores debe promover el interés por vivir y disfrutar del proceso, con independencia del resultado que se obtenga. Esto ayuda a desarrollar una cierta estabilidad emocional que no depende solo de éxitos y fracasos.

➔ Hay que tener cuidado en que no se humille a quienes no logran los resultados esperados, como tampoco que se postergue a los de ritmos más pausados y se margine a aquellos que la mayoría considera menos simpáticos.

➔ Si un joven no desea participar o continuar en una actividad, su voluntad debe respetarse. Sería conveniente observar su conducta con mayor atención y dialogar con él para averiguar qué está pasando y darle el apoyo que necesita. Este acompañamiento puede producirse en la Patrulla o por medio del dirigente encargado del seguimiento.

➔ La actividad es una oportunidad privilegiada para crear hábitos que fortalecen la responsabilidad: llegar a la hora acordada, cuidar el lugar que se recibió en préstamo y entregarlo más limpio de lo que estaba, devolver los equipos facilitados en la fecha convenida, mantener en buen estado los implementos de la Unidad y de las Patrullas, cumplir con las tareas encomendadas y hacerlas exigibles.

Puedes encontrar más información sobre el desarrollo 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 se produzcan accidentes.

Algunas recomendaciones claves, útiles en cualquier situación y ambiente, deben ser conocidas y seguidas por los responsables de una actividad. A saber:

➔ **Prevenir:** Se debe emplear un tiempo en imaginar y detectar las potenciales situaciones de riesgo que están implícitas en todas las acciones que se desarrollan, identificando las conductas que minimizan ese riesgo y estableciendo claramente los límites.

➔ **Informar:** Todos deben conocer los riesgos existentes de manera clara y directa, inhibiendo las conductas peligrosas. Cuando corresponda, debe agregarse un sistema de anuncios y señales.

➔ **Mantener la prevención y la información:** La actitud de prevención debe ser constante, la información sobre el riesgo debe reiterarse continuamente y la señalización debe conservarse en buen estado.

➔ **Estar preparado para socorrer con efectividad:** Si a pesar de que se mantuvieron constantes las medidas de prevención e información se produce un accidente o situación de riesgo, hay que estar preparado con anterioridad para:

- Saber qué se hará en ese caso.
- Disponer en el lugar de los elementos que se necesiten para socorrer.
- Conocer con anticipación qué medidas se tomarán para que la acción de socorro sea oportuna y no deje al descubierto otras áreas potencialmente peligrosas.

Puedes encontrar más información sobre este tema, normas de procedimiento y recomendaciones en [#seguridad](#).

Evaluación de la actividades

Evaluar una actividad consiste en:

➔ Observar su desarrollo para saber si se puede mejorar su ejecución.

➔ Analizar sus resultados para saber si logramos los objetivos que se fijaron antes de realizarla; esto es, si se consiguió en el grupo de participantes lo que se esperaba obtener.

Si bien una se nutre de la otra, una cosa es la evaluación de la progresión personal y otra la de las actividades. Como educadores scouts debemos tener muy en claro las diferencias entre una y otra.

Es necesario que los objetivos de la actividad 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 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 y las excursiones, que incorporan dentro de

sí actividades variables y se realizan con contenidos diversos, deben expresar sus objetivos por escrito.

Las actividades se evalúan por observación

La manera de evaluar las actividades es por observación. Jóvenes, educadores scouts, padres y otras personas que participan en la evaluación de una actividad observan de la manera en que todos lo hacemos: miran, escuchan, experimentan, perciben, analizan, comparan y forman opiniones.

Es una buena costumbre que cada uno de los miembros del equipo de educadores anote las observaciones en una libreta personal, ya que es natural que tiendan a olvidarse.

¿Cuándo se evalúa?

Durante la actividad: Especialmente en el caso de las de mediana y larga duración, como las Aventuras. En estos casos, se busca determinar si hay que introducir cambios o correcciones. Este tipo de evaluación requiere un equipo de educadores scouts flexibles, con capacidad de imaginación y de reinventar.

Al término de la actividad: Las actividades de Patrulla se evalúan en el Consejo de Patrulla y los resultados de la evaluación son comunicados al Consejo de Aventura por medio del coordinador o coordinadora.

Las actividades de Unidad se evalúan primero en las Patrullas y luego en el Consejo de Aventura. El Consejo de Unidad solo debería convocarse excepcionalmente para concluir la evaluación de una actividad que ha sido muy significativa para todos o cuando a su término se necesitan establecer normas de convivencia por situaciones originadas en la actividad.

Otras personas como los padres y especialistas intervendrán en la evaluación en la medida en que hayan participado o colaborado en la actividad.

El equipo de educadores siempre evalúa las actividades, durante su desarrollo y a su término, con posterioridad a las otras evaluaciones. Su evaluación tiene como objetivos hacer un análisis del desempeño como educadores y sacar conclusiones sobre la aplicación del programa de jóvenes.

Evaluación de actividades y evaluación de la progresión personal

Si bien la evaluación de las actividades y la evaluación de la progresión personal son diferentes, ambas se nutren de la misma observación.

Al observar el desarrollo de una actividad, es imposible no ver al mismo tiempo la forma en que se desempeña un joven. De ahí que al observar una actividad se acumula información sobre la progresión personal de los jóvenes.

Si hacemos un buen registro de las observaciones realizadas, al final de un ciclo de programa, luego de algunos meses y después de transcurridas varias actividades, habremos reunido una información que nos permitirá llegar a una conclusión sobre el avance de un joven en su progresión personal.

Puedes encontrar más información sobre el proceso de evaluación de actividades en [#evaluación](#).

Capítulo 9

El equipo de educadores de la Unidad Scout

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 Scout.

Un equipo de educadores

La Unidad Scout desarrolla sus actividades bajo la responsabilidad de un equipo de adultos. Es recomendable la presencia de un adulto cada ocho jóvenes. Esto quiere decir que en una Unidad Scout de 24 jóvenes se necesitan al menos tres educadores scouts.

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

En el caso de la rama Scout, es altamente recomendable que un educador o educadora scout haga el seguimiento de jóvenes de una misma Patrulla.

Es conveniente que el equipo esté integrado por mujeres y hombres. Esto posibilita a los jóvenes, entre otras cosas, observar modelos conductuales de relación entre un equipo de personas de ambos sexos que trabajan juntas, cooperan y se relacionan de manera respetuosa y espontánea.

Funciones del equipo de educadores scouts:

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 de ellos.

Algunas de las funciones específicas de los educadores scouts en una Unidad Scout son:

- ➔ Atender las necesidades individuales de los jóvenes, apoyar sus iniciativas, prestar atención a sus intereses y motivar su participación en las actividades.
- ➔ Participar regularmente y en forma activa en las reuniones de la Unidad Scout y en otras reuniones que corresponda.
- ➔ Contribuir al buen funcionamiento de las Patrullas, favorecer su autonomía y velar por la integración de las Patrullas a la Unidad Scout.

- ➔ Colaborar en la elaboración, planificación, ejecución y evaluación de las actividades que se realicen en cada ciclo de programa.
- ➔ Colaborar en el seguimiento y evaluación de la progresión personal de los jóvenes, especialmente con quienes tengan directamente a su cargo para ejercer esta función.
- ➔ Mantener una comunicación fluida y permanente con los padres de los jóvenes, especialmente de aquellos con los que tengan especial responsabilidad sobre su seguimiento y la evaluación de la progresión personal.
- ➔ Desempeñar las tareas administrativas y organizativas que tengan a su cargo.

El responsable de la Unidad

Adicionalmente a las funciones ya enumeradas, el responsable de la Unidad Scout, en su calidad de coordinador del equipo de educadores, cumple algunas funciones diferentes, tales como:

- ➔ Organizar y conducir las reuniones de la Unidad Scout, sin perjuicio de las funciones que se deleguen a otros educadores.
- ➔ Conducir el proceso de planificación de las actividades por medio del ciclo de programa.
- ➔ Coordinar las tareas que los educadores cumplen en el seguimiento de la progresión personal de los jóvenes.
- ➔ Estimular y supervisar la formación personal de los educadores del equipo.

Algunas orientaciones para los educadores de la rama Scout

- ➔ Los educadores tienen gran influencia en los scouts. Son tomados como modelo y referentes de conducta.
- ➔ Escuchar y animar, no imponer ni criticar. Interesarse por conocer la escala de valores de los jóvenes.
- ➔ Crear un ambiente acogedor, de seguridad y confianza. Recordar que los cambios que los jóvenes viven en esta etapa crean inseguridad.
- ➔ Entender y aceptar que los conflictos con los adultos son normales, sin minimizarlos ni magnificarlos.
- ➔ Favorecer la reflexión, el compromiso y la responsabilidad. Razonar las decisiones evitando el paternalismo.
- ➔ Potenciar la autonomía de las Patrullas, concediendo independencia, asesorando, acompañando y conteniendo.

- ➔ Favorecer la capacidad de trabajo colectivo y la cooperación.
- ➔ Contagiar el entusiasmo, involucrarse en la tarea pero sin ocupar espacios que les corresponden a los jóvenes.
- ➔ Establecer un encuadre con límites claros y sostenidos.

Para conocer más sobre tus responsabilidades y funciones como educador o educadora scout, así como para profundizar en los aspectos específicos del voluntariado en el Movimiento Scout, te sugerimos que visites periódicamente [#educadores](#).

Bibliografía

Aristeguieta Grancko, Adolfo (1998), *El gran juego. Análisis de un método educativo*. San José, Costa Rica. Editorial Scout interamericana.

Arnet, Jeffrey Jensen (2008), *Adolescencia y adultez emergente. Un enfoque cultural*. México. Pearson.

Bacher, Silvia (2011), *Tatuados por los medios. Dilemas de la educación en la era digital*. Buenos Aires. Paidós.

Baden-Powell (1919), *Orientaciones para el educador scout*.

Balardini, Sergio (2005), *¿Qué hay de nuevo, viejo? Una mirada sobre los cambios en la participación política juvenil*. Santiago, Chile. Revista de la CEPAL.

Bauman, Zygmunt (2013), *Sobre la educación en un mundo líquido. Conversaciones con Ricardo Mazzeo*. Buenos Aires. Paidós Estado y Sociedad.

Benard, Dominique y otros (1990), *Baden-Powell hoy*. Barcelona. Movimiento Scout Católico.

Bureau Mondial du Scoutisme (2011), *Autonomiser les Jeunes Adultes. Lignes directrices pour la branche Route*. Genève.

Fize, Michel (2001), *¿Adolescencia en crisis? Por el derecho al reconocimiento social*. Buenos Aires. Siglo XXI.

Movimiento Scout del Uruguay (2012), *Proyecto Educativo del Movimiento Scout del Uruguay*. Montevideo.

Movimiento Scout del Uruguay (2012), *Marco Social*. Montevideo.

Movimiento Scout del Uruguay (1996), *Metodología rama Scouts. Intencionalidad educativa*. Montevideo.

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

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

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

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

Ricardo Cabeza
Romina Piquerez
Nicolas Machin

Redacción

Héctor Carrer

Corrección de texto

Magdalena Sagarra

Diseño

Juan Pedro Porcile

