



Asociación de Scout Dominicanos, INC

Programa de Jóvenes

BORRA



PROPUESTA DE MODELO DE PROGRAMA DE JOVENES

Desarrollo del Modelo de Programa de Jóvenes
República Dominicana

Versión 1.0
Actualizado el 16-5-18

Mayo 2018





BORRADOR



Tabla de contenido

1. INTRODUCCIÓN.....	7
2. CONTEXTO DE LA NIÑEZ EN LA REPUBLICA DOMINICANA	9
2.1. Tabla de Distribución según Edades	9
2.2. Algunos Datos Relevantes de Población Vulnerable.....	10
3. MARCO JURÍDICO DE LA NIÑEZ, ADOLESCENCIA Y JUVENTUD	10
4. LA EDUCACIÓN EN REPÚBLICA DOMINICANA Y EL MUNDO.....	11
4.1. La Educación y Formación para la Vida Activa	12
4.2. Demanda y Oferta de Educación para la vida Activa	13
5. CONCEPTOS SOBRE EDUCACIÓN.....	13
5.1. Educación formal, informal y no formal	13
6. ANTECEDENTES DEL PROGRAMA DE JÓVENES.....	14
6.1. Estrategia Mundial del Programa de Jóvenes	14
6.2. Misión	15
6.3. Visión.....	15
6.4. Causa.....	15
6.5. Prioridades Estratégicas	16
6.6. Estrategia Regional de Programa.....	17
6.7. Estrategia Nacional de Programa.....	17
7. FUNDAMENTOS DEL PROGRAMA DE JÓVENES	19
7.1. Definición del Programa de Jóvenes.....	19
7.2. Aspectos Generales de Programa de Jóvenes.	19
7.3. Estructura Educativa del Programa de Jóvenes.....	20
7.4. El Contenido del Programa de Jóvenes, El Por Qué:	21
7.5. Scouts como Ciudadanos Activos.....	22
7.6. El “Qué” de Programa de Jóvenes.	22
7.7. Cómo: Utilizando el Método Scout	23
7.7..1. El Método Scout.....	24
7.8. Características del Programa de Jóvenes.....	24
8. EL MÉTODO DE ACTUALIZACIÓN PERMANENTE DEL PdJ (MACPRO)	25
8.1. Características de Macpro	25
8.2. Las Etapas de Macpro	26
9. ÁREAS DE CRECIMIENTO	27



10. OBJETIVOS EDUCATIVOS	30
10.1. Objetivos Terminales.....	31
10.2. Objetivos intermedios	32
11. ACTIVIDADES EDUCATIVAS	32
11.1. Principios de las Actividades Educativas.	33
11.2. ¿Cómo se conciben las Actividades?.....	35
11.3. De las actividades a los proyectos	35
11.4. Tipos de Actividades.....	36
11.5. Balance entre actividades fijas y variables	37
11.6. Actividades Educativas vs Actividades Scouts	38
11.7. Características de una actividad educativa	38
12. PROGRESIÓN PERSONAL	40
12.1. Propósitos del esquema de progresión personal	40
• Presentar las competencias a cada uno de los distintos grupos de edad de manera adecuada.....	41
• Motivar a los jóvenes a lograr las competencias previstas para su rama.	41
• Facilitar la personalización de las competencias educativas	41
• Facilitar el proceso de autoevaluación	41
• Reconocer el avance de los jóvenes en sus aprendizajes	41
12.2. Características de un esquema de progresión personal	42
12.3. Un Esquema de Progresión Personalizado	44
12.4. El desafío de motivar el avance en la progresión personal.....	44
13. EVALUACIÓN DE LA PROGRESIÓN PERSONAL	46
13.1. Período introductorio	46
13.2. Seguimiento a la Progresión Personal	46
13.3. Conclusiones de la evaluación de la Progresión Personal.....	47
13.4. Momentos de la Evaluación de la Progresión Personal	47
13.5. Agentes que intervienen en la Evaluación de la Progresión Personal.....	48
14. INTEGRACIÓN DEL MARCO MUNDO MEJOR EN EL PROGRAMA DE JÓVENES.	48
15. ESPECIALIDADES Y COMPETENCIAS	51
16. VIDA AL AIRE LIBRE.....	53
17. INSIGNIAS MERITORIAS EN PROGRAMA DE JÓVENES.	54
18. VIDA DE GRUPO	55



18.1.	Coeducación Oportunidades igualitarias de aprendizaje	55
18.2.	Protección y seguridad	57
18.3.	Desarrollo Espiritual	58
18.4.	Participación Juvenil	58
18.5.	Incorporación de Jóvenes con discapacidad	61
19.	UN PROGRAMA INCLUSIVO.	62
20.	APLICACIÓN DEL PROGRAMA DE JÓVENES	63
20.1.	Implementación del Programa de Jóvenes en los Grupos Scouts	63
21.	CICLO DE PROGRAMA	64
21.1.	Fases del Ciclo de Programa	64
22.	UNIDAD MANADA	68
22.1.	La Estructura de la Manada	68
22.1..1.	Las seisenas y la organización de la Manada	68
22.2.	Marco Simbólico	69
22.3.	El saludo	70
22.4.	Color de la Manada	70
22.5.	La Oración del Lobato	71
22.6.	El Gran Clamor	71
22.7.	Las etapas de progresión	71
23.	UNIDAD SCOUT	72
23.1.	Órganos de Toma de Decisiones en la Unidad Scout	73
23.2.	Marco Simbólico de la Unidad	74
23.3.	Elementos Tangibles	75
23.4.	Elementos Intangibles.	75
23.5.	Sistema de Progresión Personal Tropa	76
24.	COMUNIDAD CAMINANTES	77
24.1.	Antecedentes de La Rama Caminantes	77
24.2.	Programa	78
24.3.	Elementos de Identidad de la Comunidad	78
24.4.	Otros Elementos Importantes:	79
24.5.	Marco Simbólico De La Comunidad De Caminantes	79
24.6.	La Progresión del Caminante y sus Etapas Las Etapas	80
24.7.	Estructura de La Comunidad	81



24.8.	Cómo se Organiza la Comunidad	82
25.	COMUNIDAD ROVER	83
25.1.	Marco Simbólico	84
25.2.	Elementos tangibles.	85
25.3.	Elementos intangibles.	86
25.4.	Oración Rover:	86
25.5.	Sistema de Progresión Personal.....	86
25.6.	Las insignias de progresión en la Comunidad Rover son:	86

BORRADOR

1. INTRODUCCIÓN.

Procurando adecuarnos como institución a las necesidades e interés de la juventud dominicana, así como la necesidad de la homogenización de la oferta programática de los grupos scouts en República Dominicana, la Asociación de Scouts Dominicanos se ha embarcado en un proceso de revisión y renovación de la visión, estrategia, modelo y ejecución del Programa de Jóvenes, iniciando con la renovación de la Política Nacional de Programa de Jóvenes en Marzo del 2016, seguido de otros procesos de sociabilización y nivelación de los conocimientos de Programa de Jóvenes, de los cuales la elaboración de este Modelo de Programa de Republica Dominicana, es uno de los hitos claves para el desarrollo de un programa de calidad, relevante, que responda a los intereses y a las necesidades de los jóvenes y que permita llevar el Escultismo a aquellos que más lo necesitan.

El presente documento es producto de la aplicación de las políticas adoptadas por la Asociación de Scouts Dominicanos, INC. (ASDI) en relación a Programa de Jóvenes, por medio de una resolución del Consejo Directivo Nacional (CDN), referente al modelo de programa que se utilizan en la ASDI para el trabajo con los niños, niñas, adolescentes y jóvenes (NNAJ).

Las orientaciones y criterios en este documento están dirigidos a todas las personas que tienen responsabilidad en la elaboración e implementación del Programa de Jóvenes en nuestra Asociación, o sea, todo adulto voluntario que trabaja directamente con Scouts o que administra un grupo; y más allá de un ejercicio de construcción académica, este material espera dar los lineamientos necesarios para mejorar notablemente la oferta de programa que de manera consciente hacemos a nuestros Scouts y por ende tener un mayor número de jóvenes en nuestros grupos.

La finalidad de este documento es presentar principios, criterios, conceptos, roles e indicaciones generales sobre Programa y la correcta implementación del Método Scout y se constituye en una síntesis fundamental de estos conceptos de programa ajustados a las necesidades de nuestra realidad, además de que procura brindar un panorama general de todos los conceptos que debería de conocer y manejar cualquier adulto que trabaje en o con el grupo Scout.

Este documento presenta las bases de la operación del programa que debe ser necesariamente complementado con otras herramientas que definen la operativización para la correcta ejecución del programa de jóvenes. Como son:

- Guías Para el Dirigente de cada una de las Ramas.
- Cartillas, Bitácoras y materiales para Jóvenes.
- Manuales Operativos para la ejecución del programa en cada una de las Ramas.
- Manuales de Vida al Aire libre
- Compendios de Especialidades y Competencias
- Guías Programáticas de las Iniciativas del Marco Mundo Mejor: Mensajeros de Paz, Programa Mundial del Medio Ambiente y el Reconocimiento Scout del Mundo.
- Entre Otros



Basado primordialmente en las declaraciones de nuestra Política Nacional de Programa de Jóvenes, este material define la línea de referencia primaria para la ejecución del Programa de Jóvenes en los Grupos Scouts y establece la base para la homogenización de conceptos y prácticas en todo el territorio que abarque la Asociación de Scouts Dominicanos, INC.

Para la elaboración del mismo, se utilizaron diversas fuentes primarias y secundarias de consulta y referencia, tales como: Las Políticas Mundial, Regional y Nacional de Programa de Jóvenes, Modelo de Programa de otras Asociaciones, las Guías de las diferentes ramas, las actualizaciones programáticas de la Organización Mundial del Escultismo, las tendencias educativas a nivel mundial, así como la visita a grupos scouts, consulta a jóvenes, dirigentes (locales y extranjeros); así también se revisaron los procesos de cambio y ajuste del modelo de programa de Asociaciones Scouts en diferentes partes del mundo.

Para fines de una rápida comprensión y lectura, en el presente material agrupamos a niños, niñas, adolescentes y jóvenes (NNAJ), bajo la terminología de “Joven” o “Jóvenes”.

Se invita al lector a mantener este documento como elemento de guía y consulta constante de la esencia del programa que debe de brindarse a los jóvenes.

Se espera sea de utilidad y que sirva para apoyar la visión del crecimiento del Movimiento Scout en República Dominicana.

BORRADOR

2. CONTEXTO DE LA NIÑEZ EN LA REPUBLICA DOMINICANA

Para tener un mayor impacto en la aplicación de Programa de Jóvenes en el país, es necesario analizar el contexto de los niños, niñas, jóvenes y adolescentes. Se estima que existen en el país 2,887,619 de individuos en el rango de edad de 7-21 el cual es el número potencial de jóvenes a ser atendidos por el movimiento Scout. De estos el 27.59% tienen entre 7 y 10 años, 27.00% entre 11-14, 19.97% entre 15 y 17, y 25.43% entre 18 y 21.

Existe un equilibrio de género ya que hay 1,461,088 de niños y adolescentes representando un 50.6% de todos los jóvenes y 1,426,531 de niñas y adolescentes representando un 49.40% de todos los jóvenes.

La región con mayor cantidad de niños, niñas y adolescentes es la Metropolitana, que está conformada por el Distrito Nacional y la provincia de Santo Domingo.

2.1. Tabla de Distribución según Edades

Regiones	jul-21	07-oct	nov-14	15-17	18-21
Totales Generales	2,887,619	27.59%	27.00%	19.97%	25.43%
Metropolitana	995,912	27.44%	26.21%	20.11%	26.25%
Cibao Norte	442,446	26.91%	26.57%	20.19%	26.33%
Cibao Sur	220,144	27.16%	27.23%	20.34%	25.27%
Cibao Nordeste	187,691	27.25%	27.70%	19.86%	25.19%
Cibao Noroeste	118,571	27.20%	26.98%	20.53%	25.29%
Valdesia	333,176	28.43%	28.03%	19.25%	24.28%
Enriquillo	125,065	29.02%	28.32%	19.58%	23.08%
Del Valle	98,556	28.55%	29.34%	19.76%	22.34%
Yuma	182,973	27.94%	26.78%	19.68%	25.60%
Higuamo	183,085	27.87%	27.62%	19.92%	24.59%

Con respecto a la educación, es importante destacar que en el periodo comprendido entre el 2005 al 2010, el 4% de la población joven (15 a 24 años), y 11% de 15 años o más, es considerada analfabeta.

Para los años 2009-2010, en comparación con el 2008, la tasa de analfabetismo se redujo considerablemente en la zona rural, tanto en la población joven como en la adulta, al pasar de 10.07% a 6.29% y de 22.37% a 19.16%, respectivamente. Sin embargo, en la zona urbana sucedió lo opuesto, para la población de 15 años y más, al aumentar de 7.82% en el 2008 a 8.56% para 2009-

2010 y se mantuvo prácticamente igual en el grupo de 15 a 24 años (2.88% en 2008 y 2.79% para 2009-2010).

Uno de los temas más críticos es la deserción, este efecto se da antes de concluir el nivel básico. El 45.9% de los desertores corresponden a este nivel, de los cuales el 37.5% deserta antes de concluirlo y un 8.4% lo determina, pero no continúa la educación media. En el nivel medio el porcentaje de alumnos que desertan antes de concluirlo es menor (16.0%), sin embargo, es más elevado los que lo concluyen y no continúan los estudios universitarios (17.7%). El motivo mayor de abandono en hombres es porque tienen que trabajar y en mujeres porque tienen que hacer los oficios de la casa.

2.2. Algunos Datos Relevantes de Población Vulnerable

- a) Con relación a la unión conyugal, se indica que en el 2006 y 2009, el 17% de las mujeres de 15 a 19 años de edad habían contraído matrimonio o se habían unido de forma prematura.
- b) El porcentaje de embarazos en mujeres de 15 a 19 años en el 2013 es de 20.5%
- c) En República Dominicana, en el 2013, el 12.3% de la población posee alguna discapacidad. En la edad de 0 a 19 hay aproximadamente 3,974,078 (ENHOGAR)

3. MARCO JURÍDICO DE LA NIÑEZ, ADOLESCENCIA Y JUVENTUD

La República Dominicana cuenta con una base jurídica institucional, que define los distintos estatus de los JÓVENES en edades entre 0 y 18 años de edad, además de sus derechos fundamentales, de cara a garantizarles una vida plena de acuerdo a su estatus de no adulto. En este caso en particular, el país cuenta con una regulación Ley_136-03 Protección de Niños Niñas y adolescentes, llamado también Código para la protección de los derechos de los Niños, Niñas y Adolescentes.

¹Este código plantea como objetivo principal garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que se encuentren en el territorio nacional el ejercicio y el disfrute pleno y efectivo de sus derechos fundamentales. Para tales fines, este Código define y establece la protección integral de estos derechos regulando el papel y la relación del Estado, la sociedad, las familias y los individuos con los sujetos desde su nacimiento hasta cumplir los 18 años de edad.

Como apoyo a este marco jurídico regulatorio, la República Dominicana fundamenta su estructura de derechos de los niños con los siguientes documentos:

- ²En 1989, la **Convención Internacional sobre los Derechos del Niño** fue aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas y entró en vigencia en 1990. Hasta ahora, es el tratado de derechos humanos más ampliamente aprobado de la historia

¹ Ley_136-03 Protección de Niños Niñas y adolescentes

² [https://www.unicef.org/republicadominicana/Ensayo_fotografico_derechos_ninos\(2\).pdf](https://www.unicef.org/republicadominicana/Ensayo_fotografico_derechos_ninos(2).pdf)

- En 1991 República Dominicana se sumó a los Estados Parte que **ratificaron esta Convención**, asumiendo el compromiso de adaptar la legislación nacional relativa a la protección infantil. Así se promulga en el 1994, La ley 14-94, que luego fue modificada por la actual Ley 136-03 o Código de Protección de los Derechos Fundamentales de Niños, Niñas y Adolescentes.

³Dentro de los lineamientos generales definidos dentro de la Ley 136-03, se encuentran:

- Son niños y niñas todas aquellas personas menores de 18 años y el Estado tiene la obligación de garantizar su supervivencia y desarrollo. Artículos 2 y 6.
- Cada niño o niña tiene el derecho a ser registrado con un nombre, una nacionalidad y a mantener su identidad -Artículo 7 y 8
- Ambos padres tienen obligaciones comunes en lo que respecta a la crianza y el desarrollo de sus hijos - Artículo 18
- Los niños y niñas deben ser protegidos de toda forma de perjuicio o abuso físico o mental, descuido o trato negligente, malos tratos o explotación - Artículo 19
- Los niños y niñas tienen derecho a contar con servicios de salud para garantizar el tratamiento de las enfermedades y la rehabilitación de la salud -Artículo 24

Algunas Cifras Importantes Podemos citar:

- ⁴En la República Dominicana unos 394,434 (19.7%⁹) de jóvenes de entre 15 y 24 años en RD no estudian ni trabajan, el 66.7% son mujeres.

4. LA EDUCACIÓN EN REPÚBLICA DOMINICANA Y EL MUNDO.

⁵Es un compromiso mundial para la educación básica de calidad a todos los niños, jóvenes y adultos; se concibió en el Foro Mundial sobre la Educación (Dakar, 2000) en donde 164 Gobiernos se comprometieron a hacer realidad la Educación para todos (EPT) y definieron seis objetivos que debían alcanzarse antes del 2015.

En el marco de acción de Dakar se le asignó a la Unesco la tarea de coordinar la acción de estos participantes para apoyar y acelerar el progreso de los objetivos en colaboración con el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), Fondo de Población de las Naciones Unidas (UNFPA), Fondo para la Infancia de las Naciones Unidas (UNICEF) y el Banco Mundial (BM).

Dakar, 2000, confirma que la educación es un derecho fundamental y un elemento decisivo para el desarrollo sostenido y que la paz es un medio indispensable para la participación de todos los ciudadanos en los sistemas sociales y económicos del siglo XXI. Se acuerdan los seis grandes objetivos que los países deben alcanzar durante los próximos 15 años. Estos son:

- a) Extender y mejorar la protección y educación integral de la primera infancia, en especial para los niños más vulnerables y desfavorecidos.

³ [https://www.unicef.org/repUBLICADominicana/Ensayo_fotografico_derechos_ninos\(2\).pdf](https://www.unicef.org/repUBLICADominicana/Ensayo_fotografico_derechos_ninos(2).pdf)

⁴ ONE (2015). Jóvenes en edad de 15-24 que ni estudian ni trabajan por sexo 2008-2014.

⁵ -Plan estratégico de desarrollo de la educación dominicana 2003-2012 (2003) MINERD

- b) Velar por que antes del año 2015 todos los niños, y sobre todo las niñas y los niños que se encuentran en situaciones difíciles, tengan acceso a una enseñanza primaria gratuita y obligatoria de buena calidad y la terminen.
- c) Velar porque sean atendidas las necesidades de aprendizaje de todos los jóvenes y adultos mediante un acceso equitativo, con aprendizaje adecuado y a programas de preparación para la vida activa.
- d) Aumentar del 2000 al año 2015 el número de adultos alfabetizados en un 50%, en particular las mujeres y facilitar a todos los adultos un acceso equitativo a la educación básica y permanente.
- e) Suprimir las disparidades entre los géneros en la enseñanza primaria y secundaria del 2000 al año 2005 y lograr antes del año 2015 la igualdad entre los géneros en relación con la educación. En particular, garantizar a los niños Plan Estratégico de Desarrollo de la Educación Dominicana 2003-2012. Vol. 1 17 un acceso pleno y equitativo a una educación básica de buena calidad, así como un buen rendimiento.
- f) Mejorar todos los aspectos cualitativos de la educación, que garanticen los parámetros más elevados, que permitan lograr resultados de aprendizajes reconocidos y mensurables, en especial la lectura, la escritura, la aritmética y las competencias prácticas esenciales.

El informe, titulado “Educación para todos 200-2015: logros y desafíos”, establece que a raíz de la inversión del 4% del Producto Interno Bruto (PIB) para la educación en 2011, República Dominicana avanzó para cumplir con parte los objetivos planteados en el Foro Mundial Sobre la Educación (Dakar, 2000).

4.1. La Educación y Formación para la Vida Activa

Se asume como aquella que identifica para identificar las acciones que el sistema educativo impulsa con la finalidad de proporcionar a las personas las competencias humanas o sociales tales como comunicación, cooperación y responsabilidad. Las competencias específicas del conocimiento, las habilidades y las destrezas; así mismo las competencias metodológicas, como habilidades mentales, estrategias cognitivas, necesarias para insertarse y desempeñarse con éxito en los distintos ambientes de trabajo. Desde el punto de vista de la organización de la oferta educativa comprende la educación media general, el modelo de educación técnica media y superior, la formación profesional y educación general para jóvenes y adultos.

⁶La competencia de un individuo está precedida de un proceso de calificación y se adquiere a través del desarrollo de aprendizaje formal que en términos generales se desarrolla en la escuela, en el centro de formación, o a través de la combinación de la formación en el centro y en la empresa. La competencia se asume como la capacidad para transformar su calificación en desempeño en una situación de trabajo, de acuerdo a sus habilidades, actitudes y conocimientos acumulados desde la obtención de su calificación (Valle, 1999).

⁶ -Datos mundiales de educación Vol. VII, 2011(UNESCO & Bureau internacional de Educación)

4.2. Demanda y Oferta de Educación para la vida Activa

La población es receptora o demandante potencial de programas de educación y formación para la vida activa, se clasifica en tres grupos: a) Adolescentes o grupo de edad entre 14 y 17 años; b) Jóvenes y Adultos analfabetos o sin educación básica completa; c) Jóvenes y adultos con educación media incompleta interesados en adquirir competencias técnicas y/o elevar su nivel de escolaridad.

5. CONCEPTOS SOBRE EDUCACIÓN

El Movimiento Scout es un movimiento educativo para jóvenes. Sin embargo, la “educación” significa cosas diferentes para diferentes personas. En el lenguaje cotidiano, en algunas partes del mundo, la educación se asocia inicialmente, en su nivel más básico, con aprender a leer, escribir y dominar la aritmética básica y, en un nivel superior, con la obtención de conocimiento académico y la formación profesional a través de las instituciones de educación media y superior.

Para el Movimiento Scout, la educación es considerada en su sentido amplio, como un proceso permanente que permite el desarrollo continuo de las capacidades de una persona, tanto como individuo, como miembro de la sociedad, y establece que su objetivo es contribuir al desarrollo completo de un individuo autónomo, empático, responsable, comprometido y culturalmente sensible:

Autónomos	Empáticos	Responsables	Comprometidos	Culturalmente Sensibles
• Capaces de tomar decisiones y de controlar su vida personal y social como un individuo y como miembro de una sociedad.	• Capaces de mostrar preocupación por los demás, capaces de actuar con ellos y para ellos, capaces de ponerse en los zapatos del otro.	• Capaces de asumir la responsabilidad por sus actos, mantener sus compromisos, y cumplir los que asuman.	• Capaces de afirmarse en el respeto de valores, una causa o un ideal y de actuar en consecuencia.	• Capaces de respetar otros paradigmas por virtud de su género, origen étnico, religión, idioma o cultura.

5.1. Educación formal, informal y no formal

A lo largo de la historia, diversos especialistas teóricos han distinguido los distintos procesos educativos, estos son: formal, no formal e informal. En este sentido, es necesario comprender la complementariedad entre estos procesos, siguiendo el modelo clásico, que plantea las definiciones que se presentan a continuación. La educación formal incluye aquellos procesos de enseñanza o aprendizajes llevados a cabo en centros de educación o formación, con un carácter estructurado jerárquicamente, con cursos establecidos en orden cronológicos y que inicia en la escuela primaria y se prolonga hasta las instituciones terciarias (presenta un programa, un método y un proceso evaluativo) y a cuyo término se obtiene un título o certificación. El sistema educativo de nuestro país se incluiría en este modelo.

La educación informal comprende aquellos procesos de enseñanza o aprendizajes que acontecen en las actividades de la vida cotidiana, relacionados especialmente con el grupo familiar, de amigos o los grupos de compañeros de estudio. No está estructurado, es decir, no cuenta con una propuesta de programa, ni un método determinado, tampoco es evaluable y, por ende, no conduce a la obtención de una certificación. La educación informal en la mayoría de los casos no es intencional, sino más bien aleatoria; es decir, los sujetos no se imponen como objetivo formal ni el de enseñar, ni el de aprender.

La educación no formal engloba aquellos procesos de enseñanza o aprendizaje que no son ofrecidos en centros de educación o formación y persiguen objetivos al margen del sistema oficial establecido, estando destinados a un sector específico en pos de objetivos educativos determinados. No obstante, tiene un carácter estructurado (presenta un programa y una metodología), pero no contempla un sistema de certificación válido al exterior del Movimiento.

Debido a la complejidad misma del fenómeno educativo, en la realidad concreta los límites que separan estas categorías son difusos, principalmente entre la educación no formal y la informal. Esta distinción se vincula también al concepto de aprendizaje permanente a lo largo de la vida, y es en esta última a la que apunta el Movimiento Scout.

De ahí la importancia capital de la educación no formal, como complemento de la educación formal e informal, y como herramienta y sistema específico de educación, para enseñar la autonomía y reforzar los sistemas de valores. En general, la educación no formal no recibe el reconocimiento que merece ni el apoyo suficiente entre el número cada vez mayor de demandas y recursos limitados.

Tal como lo determina la UNESCO en el documento Juventud, educación y acción hacia un nuevo siglo: “No basta con vincular la educación únicamente con la escolarización o la educación formal... para que se produzcan cambios reales, la educación formal, informal y no formal son las herramientas más eficaces que tiene nuestra sociedad para enfrentar los desafíos y encontrar nuevas soluciones para concebir una estrategia de educación durante los próximos siglos. La sociedad y los jóvenes pueden juntos sacar provecho de los modos de instrucción y de aprendizaje no formales e informales”.

6. ANTECEDENTES DEL PROGRAMA DE JÓVENES

6.1. Estrategia Mundial del Programa de Jóvenes

El Programa de Jóvenes surge como una respuesta de la Organización Mundial del Movimiento Scout (OMMS), a la necesidad detectada de mantener la vigencia del Movimiento, acorde a las necesidades de la juventud actual.

En 1988 la OMMS identificó cuatro áreas de trabajo: Programa de jóvenes, Liderazgo adulto, Administración de las asociaciones y Recursos financieros. Para 1996 se incluye el área de Crecimiento, y en 1996 “¿Scouts para qué?” y “¿Scouts para quién?”.



En la Conferencia Scout Mundial realizada en París, Francia, en 1990, se aprobó la denominada “Estrategia hacia el 2002”. Como resultado de ésta se generaron los enunciados de la Misión y la Visión del Movimiento Scout, los cuales se presentaron durante la Conferencia Scout Mundial de Durban, Sudáfrica, en 1999.

La Estrategia Mundial define en la Visión 2023, que para el 2023, el movimiento Scout, será el movimiento juvenil educativo líder en el mundo, permitiendo a 100 millones de jóvenes convertirse en Ciudadanos Activos, creando un cambio positivo en sus comunidades basado en valores compartidos. Y se basan en 4 elementos o ejes de acción: Innovación del Movimiento Scout, Llegar a todos, Fortalecer el perfil del Movimiento Scout, Gobernanza y apoyo a las OSN's.

6.2. Misión

⁷La Misión del Movimiento Scout es contribuir a la educación de los jóvenes, mediante un sistema de valores basado en la Promesa y la Ley Scout, para ayudar a construir un mundo mejor donde las personas se sientan realizadas como individuos y jueguen un papel constructivo en la sociedad.

6.3. Visión

Para el 2023, el Movimiento Scout será el movimiento juvenil educativo líder en el mundo, permitiendo a 100 millones de jóvenes convertirse en ciudadanos activos, creando un cambio positivo en sus comunidades basado en los valores compartidos.

6.4. Causa

En la 39na Conferencia Scout que se desarrolló en la ciudad de Curitiba-Brasil en enero de 2011, la Organización Mundial del Movimiento Scout adoptó como causa: “Educación para la vida”

⁷ Política Nacional de Programa de Jóvenes Republica Dominicana

6.5.⁸Prioridades Estratégicas

⁹En 2002, en la Conferencia Scout Mundial de Tesalónica, Grecia, se adoptó la “Estrategia para el Movimiento Scout”, en la que se establecen las Siete Prioridades Estratégicas.

Estas prioridades constituyen las áreas en las cuales requieren trabajar tanto la OMMS, como las Organizaciones Scouts Nacionales, para lograr el cumplimiento de la Misión del Movimiento Scout. Las Prioridades Estratégicas de la OMMS son:

- **Participación de los Jóvenes**

El Movimiento Scout debe dar a los jóvenes la oportunidad de desarrollar las destrezas y conocimientos necesarios para tomar parte activamente en él y en sus comunidades. La participación, el reconocimiento y el intercambio entre generaciones son elementos clave para proporcionar un marco para nuestros miembros jóvenes.

- **Métodos Educativos**

El Programa de Jóvenes debe proporcionar un entorno de aprendizaje no-formal, reforzando la capacidad de los jóvenes para hacer frente a los desafíos del mañana. El Movimiento Scout debe atraer, formar y retener voluntarios adultos de calidad para llevar a cabo el Programa de Jóvenes.

- **Diversidad e Inclusión**

El Movimiento Scout debe reflejar las sociedades en las cuales existe y trabajar activamente para dar cabida a todos los individuos sin distinción. Esta diversidad no solo debe reflejarse en la membresía, sino también en los métodos y programas utilizados dentro del Movimiento.

- **Impacto Social**



⁸ Política Nacional de Programa de Jóvenes, Página 3.

⁹ Modelo Programa de Jóvenes, Ecuador



Todo Scout debe estar involucrado en el servicio a su comunidad, y compartir su experiencia para inspirar a los demás. Mediante actividades y proyectos, los Scouts contribuyen a sus comunidades y se convierten en líderes de un cambio positivo.

Comunicaciones y Relaciones

El perfil del Movimiento Scout debe retratar de forma exacta lo que hacemos y por qué lo hacemos, reflejando nuestros valores comunes. Mediante el empleo de los medios de comunicación de mayor impacto, e implicándonos en alianzas estratégicas de relevancia, El Movimiento Scout debe ser reconocido como el movimiento juvenil líder en el mundo.

- **Gobernanza**

La gobernanza de la OMMS debe ser transparente, eficaz, claramente conectada con la estrategia general y centrada en el logro de la Misión y la Visión del Movimiento. Los papeles y responsabilidades de los diferentes niveles de la Organización deberían estar claramente definidos y comprendidos, asegurando un enfoque orientado al cliente. Al hacerlo de esta manera, aseguramos una alta sinergia a través de todos los niveles de la OMMS, con un elevado “retorno de la inversión”.

6.6. Estrategia Regional de Programa

¹⁰Con base en los acuerdos y políticas mundiales de programa, la Región Scout Interamericana definió la estrategia regional de programa, tomando en cuenta las necesidades particulares de las Organizaciones Scouts Nacionales que la integran.

Este proceso inició en el año 1990, cuando en la 17ª Conferencia Scout Interamericana se presentó el documento de la Estrategia 2002 donde se plasman los primeros lineamientos sobre el tema. Es en el año 1995, durante la 19ª Conferencia Scout Interamericana en Cartagena de Indias, Colombia, que se aprueba la Política Regional de Programa de Jóvenes, conocida como “Método de Actualización y Creación Permanente del Programa de Jóvenes” (MACPRO).

Los materiales generados para implementar la Política Regional de Programa de Jóvenes han sido desarrollados por grupos de trabajo constituidos por profesionales de la Oficina Scout Interamericana y representantes de las Organizaciones Scouts Nacionales de los países que integran la región. El primer material elaborado fue la Guía para dirigentes de Manada, misma que fue presentada en la Conferencia Scout Interamericana de 1998, en Guadalajara, México.

6.7. ¹¹Estrategia Nacional de Programa

La Asociación de Scouts Dominicanos, Inc. (ASDI) ha tenido claro, desde sus orígenes, que su objetivo primordial es la educación en valores de niños, niñas, adolescentes y jóvenes de todos los niveles económicos, geográficos, culturales, etc., mediante la aplicación del Método Scout.

¹⁰ Política Nacional Programa de Jóvenes, Republica Dominicana.

¹¹ Política Nacional de Programa de Jóvenes Republica Dominicana

La ASDI en el paso de los años ha aplicado diversas metodologías, alineadas a los criterios establecidos a nivel internacional, así como a las políticas nacionales de educación. Cada una de estas metodologías ha respondido a las necesidades que se han presentado en cada época.

La propuesta del Programa de Jóvenes, plasmada en la Política Mundial de Programa de Jóvenes de la Organización Mundial del Movimiento Scout (OMMS), y posteriormente implementada por la Región Scout Interamericana, fue adoptada originalmente en el año de 2003 por la ASDI como la política oficial de programa y revisada en 2016 a la luz de la Política Regional del 2013 y la Mundial del 2014. Esta propuesta de programa se basa en la autoevaluación de la progresión personal, priorizando la capacidad de pensar, aprender a conocerse y a desarrollar habilidades.

De cara a la correcta ejecución del Programa de Jóvenes, la estrategia nacional definida a partir de marzo del 2017 plantea: la nivelación del conocimiento de Programa de Jóvenes en todas las estructuras de la Asociación, la elaboración de materiales operativos a partir de las Guías de las Diferentes Ramas, impacto comunitario (inserción de Mundo Mejor en los ciclos de programa), evaluación, revisión y corrección de la ejecución del Programa de Jóvenes en los Grupos Scout.

Esta estrategia debe ser revisada con cada revisión de la Política Nacional de Programa de Jóvenes, cada 5 años

BORRADOR

7. FUNDAMENTOS DEL PROGRAMA DE JÓVENES

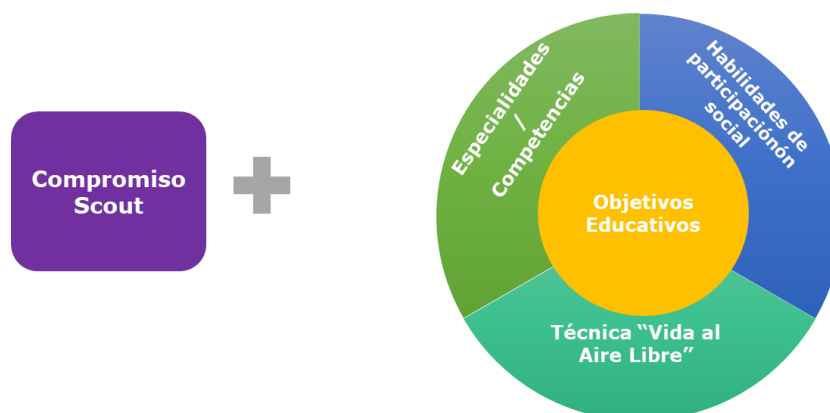
7.1. Definición del Programa de Jóvenes

Es la totalidad de oportunidad de aprendizaje de las que los jóvenes puedan beneficiarse (qué), creadas para alcanzar el propósito del Movimiento Scout (Por qué) y que se viven a través del Método Scout (Cómo).

7.2. Aspectos Generales de Programa de Jóvenes.



7.3. Estructura Educativa del Programa de Jóvenes.



A fin de comprender de manera más clara los elementos educativos que deben de integrar el Programa de Jóvenes, podemos identificar a grandes rasgos los siguientes:

- **Compromiso Scout:** Son los elementos propios y universales del Movimiento Scout, directamente vinculados con el compromiso de vivir de una manera determinada circunscribiéndose en el marco de: La Ley, la Promesa, Las Virtudes y los Principios Scouts.
- **Especialidades y Competencias:** Son herramientas que fomentan el descubrimiento y desarrollo de intereses y habilidades en los jóvenes que contribuyan al enriquecimiento de los mismos en capacidades y conocimientos que les sean útiles en el transcurso de sus vidas. Estas especialidades y competencias serán primordialmente originadas en los intereses de los jóvenes, pero es clave la motivación de los adultos a la exploración de nuevos intereses o la profundización de los mismos.
- **Habilidades de Participación Social:** Son fomentadas por actividades de involucramiento del joven en las necesidades y problemáticas de su entorno, así como su participación activa en la solución de dichas necesidades y problemáticas. Tal como lo plantean las iniciativas mundiales del Marco Mundo Mejor, (descrito más adelante), es importante la integración de los scouts y las comunidades en la búsqueda conjunta de las soluciones y en la ejecución de las acciones para que cumplan realmente sus objetivos y que pueda dársele continuidad.
- **Habilidades para la Vida al Aire libre:** Son aquellas necesarias para el correcto desenvolvimiento de los jóvenes en las actividades al aire libre, se debe procurar que la mayoría de los jóvenes de la unidad posean conocimientos al menos básicos que le permitan vivir la experiencia de la actividad que se realice sin mayores contratiempos.
- **Objetivos Educativos:** Son el eje Central de la Progresión del Joven, con ellos se procura un crecimiento integral de los jóvenes en cada una de las Áreas de Crecimiento: Corporalidad, Carácter, Creatividad, Espiritualidad, Afectividad y Sociabilidad. Estos objetivos están



definidos por un perfil de egreso del Joven al cumplir la edad para terminar su período en la última rama (Rovers), siendo estos ajustados de acuerdo a las necesidades, madurez y ciclo de vida dentro de cada una de las ramas que le preceden (Manada, Unidad Scout y Caminantes), pero como objetivos siguen siendo los mismos. Es un elemento muy individual y personal de cada uno de los jóvenes, pues cada uno tiene diferentes acercamientos a dichos objetivos y establece acciones diferentes para alcanzarlos con el apoyo de sus dirigentes, padres y adultos.

Dentro del ciclo de programa de las unidades, debe contemplarse siempre el que estos elementos estén presentes y que haya un equilibrio de los mismos para el correcto balance del programa y que este sea relevante y de calidad. Con la salvedad de que los Objetivos Educativos, al ser la base de la Progresión, muy personal en cada individuo, en el ciclo se contemplan las evaluaciones y celebraciones de los avances de la progresión de los jóvenes, mas no pueden tomarse los objetivos individuales para actividades colectivas, pues el programa deja de ser relevante para los demás jóvenes que integran la unidad.

Sin embargo, si se ve una necesidad colectiva de trabajar con la unidad algún objetivo si puede servir.

7.4.El Contenido del Programa de Jóvenes, El Por Qué:

El Programa de Jóvenes es el medio educativo utilizado para alcanzar el propósito del Movimiento Scout, que es “contribuir al desarrollo de los jóvenes para que alcancen su pleno potencial físico, intelectual, emocional, social y espiritual, como individuos, como ciudadanos responsables y como miembros de su comunidad local, nacional e internacional”. Por ello, el Programa de Jóvenes es el medio a través del cual el Movimiento Scout contribuye al empoderamiento de individuos autónomos y al desarrollo holístico de ciudadanos globales activos para la comunidad.

Mas aún, el Programa Scout de Jóvenes está basado en los tres amplios principios que representan las leyes y creencias fundamentales del Movimiento. Ellos están referidos como Deberes para con Dios, Deberes con los Demás y Deberes Consigo Mismo. Como sus nombres lo indican, el primero se refiere a la relación de una persona con los valores espirituales de la vida; el segundo a la relación de una persona con la sociedad en el sentido amplio de la palabra; y el tercero a las obligaciones de una persona para consigo mismo. Dentro del Movimiento Scout en todo el mundo, compartimos los valores inclusivos de coexistencia que están principalmente expresados en la Ley y la Promesa Scout.

Basados en el propósito del Movimiento Scout y considerando las teorías del desarrollo, el Movimiento Scout considera todas las dimensiones de la personalidad humana e identifica varias áreas de crecimiento en las cuales los objetivos educativos del Movimiento Scout están basados. Las áreas de crecimiento no deben ser consideradas como elementos separados, sino como partes de un todo.

El Programa de Jóvenes reconoce las áreas de crecimiento personal establecidas en el propósito del Movimiento Scout como desarrollo físico, desarrollo intelectual, desarrollo emocional, desarrollo social y desarrollo espiritual, donde todas esas áreas ayudan al desarrollo del carácter del individuo.

7.5. Scouts como Ciudadanos Activos

El proceso educativo del Movimiento Scout conduce al desarrollo de ciudadanos activos, quienes generan acciones positivas en sus comunidades. Un ciudadano activo es un ciudadano que se esfuerza por construir una sociedad mejor con herramientas que son democráticas y no violentas, respetuoso de las opiniones y diferencias de los demás. Un ciudadano activo es un individuo comprometido y responsable, dotado de pensamiento crítico, que no acepta pasivamente la realidad como es definida por los demás o las instituciones cómo han evolucionado en el tiempo y las leyes actuales, sino que se esfuerza para analizar críticamente y potencialmente desafiar el status quo usando los principios de democracia, mientras que toma en cuenta la diversidad de opiniones que existen en cualquier sociedad.

Como un movimiento mundial, el Movimiento Scout deberá preparar a los jóvenes para ser ciudadanos activos en sus comunidades locales y también para ser ciudadanos globales activos.

Para ser ciudadanos activos - anhelando un mundo mejor y actuando para contribuir a su creación- los Scouts necesitan capacidades sólidas de liderazgo. En el Movimiento Scout, el liderazgo es entendido como un proceso de establecer una visión, comprometer y empoderar a otros, y colaborativamente facilitar el cambio hacia un propósito compartido. El liderazgo no se refiere a tener cargos de liderazgo formal, en el Movimiento Scout o en la sociedad, sino a la habilidad de lograr el cambio en la comunidad que lo rodea, una herramienta fundamental para la ciudadanía activa.

Notablemente, el liderazgo es también visto como un proceso colectivo, requiriendo varios participantes, mientras que el conocimiento y el manejo de uno mismo, a veces llamado “auto liderazgo”, es un aspecto del crecimiento personal de los Scouts como individuos empoderados, como también un prerrequisito esencial para el liderazgo efectivo de los demás.

7.6. El “Qué” de Programa de Jóvenes.

“Son todas las oportunidades de aprendizaje en el movimiento scout de las cuales los jóvenes pueden beneficiarse”

El Programa de Jóvenes comprende todas las oportunidades de aprendizaje que los jóvenes en el Movimiento Scout pueden encontrar: campamentos y actividades al aire libre, servicios a la comunidad y proyectos de desarrollo comunitario, alcanzando objetivos progresivos o estándares simbolizados en insignias de progresión, juegos, ceremonias, vida de patrulla y de unidad, etc. Las oportunidades de aprendizaje son las instancias en las que los jóvenes tienen el potencial de recolectar y procesar el conocimiento, desarrollar las actitudes y habilidades que los ayudarán a desarrollar su carácter individual.



El Programa de Jóvenes no es, por lo tanto, acerca de las actividades en sí mismas, sino más bien sobre las oportunidades de aprendizaje que las actividades pueden ofrecer dentro de los fundamentos del Movimiento Scout y los valores compartidos.

Adultos y jóvenes deben trabajar juntos en colaboración para crear oportunidades de aprendizaje. Corresponde a los jóvenes convertir esas oportunidades en experiencias significativas para ellos mismos (aprender es una elección). Los adultos apoyan a los jóvenes en ese proceso.

Por lo tanto, ***el rol principal del adulto en el Movimiento Scout no es planear o ejecutar las actividades, sino que facilitar el aprendizaje de los jóvenes.*** La educación en el Movimiento Scout no ofrece la misma experiencia a todos los jóvenes; ésta crea diferentes experiencias para cada Scout individual de acuerdo a su habilidad de aprendizaje, competencia, etapa de desarrollo y necesidades. El Programa de Jóvenes en el Movimiento Scout debe ofrecer todas las oportunidades posibles para desarrollar las áreas de crecimiento de los jóvenes.

El mundo está cambiando a un ritmo exponencial. Cada vez nos encontramos con una mayor variedad de perspectivas, culturas y comunidades. Esto es en parte resultado de la urbanización y globalización, a través de la cual las personas y países se han vuelto cada vez más interconectados tecnológicamente, socialmente, culturalmente, políticamente y económicamente.

Esto aumenta la importancia para el Programa de Jóvenes de reflejar esos cambios y considerar las nuevas tendencias en la sociedad a fin de mantenerse relevante. Para alcanzar el propósito del Movimiento Scout, los jóvenes deben estar equipados con conocimientos, actitudes y habilidades requeridas para la ciudadanía activa actual y en el mundo del mañana.

Las tendencias son factores clave que deberíamos mirar cuando pensamos en el qué del Programa de Jóvenes. Estas pueden ser globales, nacionales y locales. Economía, educación, sociedad y salud son áreas relevantes para analizar cuando se buscan tendencias. Algunos ejemplos son diálogo intergeneracional, empleabilidad, empoderamiento juvenil, medio ambiente, intercambio intercultural, liderazgo, desarrollo sustentable, y redes sociales. Las OSN deben analizar periódicamente las circunstancias locales imperantes para asegurar que el Programa de Jóvenes sigue siendo relevante.

7.7. Cómo: Utilizando el Método Scout

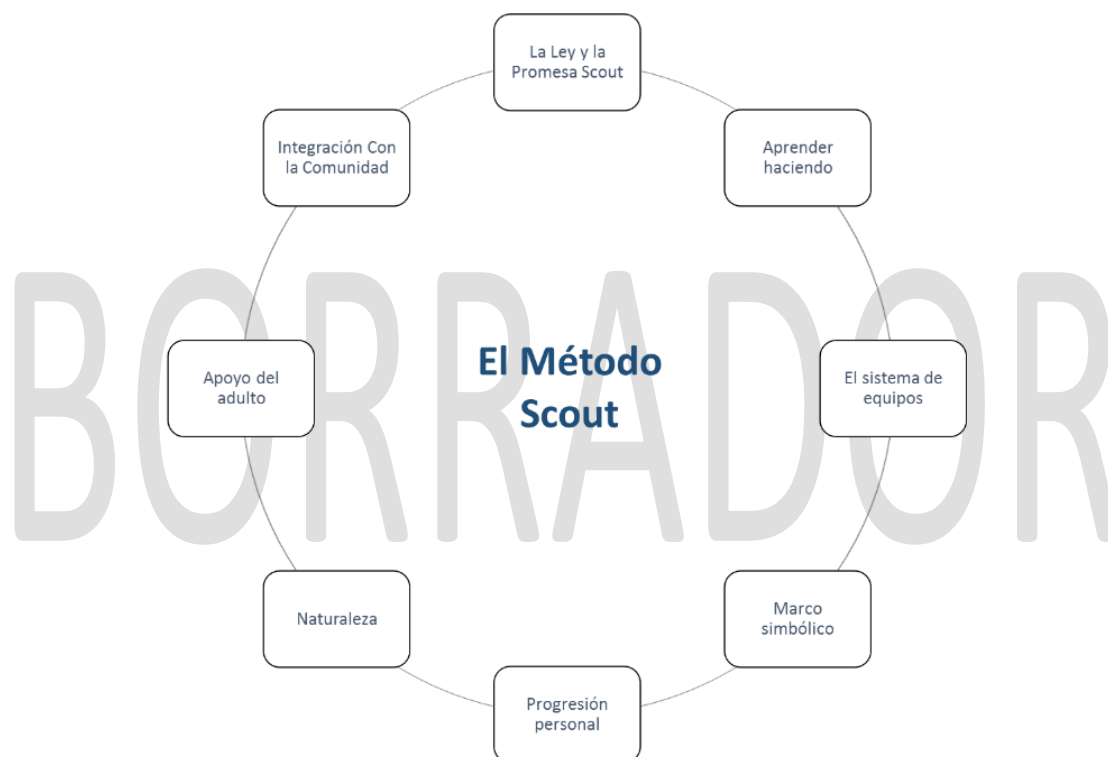
El Movimiento Scout está basado en el concepto de autoeducación. Esto reconoce que cada joven es un individuo único que debe asumir la responsabilidad de su propio desarrollo. El joven es el actor principal en el proceso educativo.

El Método Scout es el marco estructurado, que está diseñado para guiar y alentar a cada joven a lo largo de este camino de crecimiento personal.

7.7.1. El Método Scout

El Método Scout - el sistema educativo del Movimiento Scout - es frecuentemente descrito como un sistema de autoeducación progresiva. Consiste en un grupo de elementos interdependientes que forman un todo unificado e integrado para alcanzar un propósito. Por eso se usa la palabra método en singular y no en plural. Cada uno de los elementos tiene una función educativa y cada elemento complementa el impacto de los otros. Por ello, se necesitan todos los elementos para que el sistema funcione como un todo, y debe ser utilizado en una manera que sea consistente con el propósito y principios del Movimiento Scout.

El Método Scout es un aspecto fundamental del Movimiento Scout y se expresa a través de:



Se espera que las OSN apliquen el modo de educación del Movimiento Scout en el sentido de este Método Scout fundamental. Este Método es el cómo practicamos el escultismo para crear una experiencia significativa para los jóvenes dentro de nuestros valores compartidos.

7.8. Características del Programa de Jóvenes

El Programa de Jóvenes está orientado al logro de objetivos educativos progresivos que apuntan al desarrollo integral de todos los niños, niñas, adolescentes y jóvenes miembros de la Asociación.

Busca la formación en valores, promoviendo un estilo de vida sano, orientado a la prevención de la violencia en cualquiera de sus formas, preparándolos como agentes de cambio para transformar y mejorar su entorno social.

Contribuye al logro de los objetivos educativos, mediante las experiencias significativas generadas por las diversas actividades que los diferentes niveles de la Asociación les ofrecen (internacional, nacional, distrital o grupal).

Para implementar en forma correcta y adecuada el Programa de Jóvenes, es necesario contar con el acompañamiento de voluntarios adultos que faciliten el proceso de desarrollo del joven, utilizando los medios lúdicos necesarios para alcanzar el propósito educativo de la Asociación.



8. EL MÉTODO DE ACTUALIZACIÓN PERMANENTE DEL PdJ (MACPRO)

En la Política Regional de Programa de Jóvenes se define que:

“El desarrollo del Programa de Jóvenes es un proceso sistemático que consiste en evaluarlo y adaptarlo a intervalos regulares al interior de una Organización Scout Nacional, a fin de responder a la evolución de las necesidades y aspiraciones cambiantes de los jóvenes y de su sociedad, con el fin de asegurar

su vigencia.

Cada OSN requiere evaluar y actualizar periódicamente su Programa de Jóvenes; orientar su estructura, funciones y esfuerzos al cumplimiento del mismo.

El Programa de Jóvenes debe ser evaluado a intervalos regulares, a fin de introducir las modificaciones necesarias. Una revisión profunda y sistemática debe ser emprendida en un periodo no mayor a 10 años.”

Macpro es un procedimiento sistemático, basado en los elementos fundamentales del Movimiento Scout, que tiene como objetivo elaborar un programa de jóvenes actualizado, relevante y significativo.

8.1. Características de Macpro

- **Es un procedimiento** por el cual se logra algo, en este caso, el diseño de un programa de jóvenes. Es una herramienta especialmente destinada a los equipos nacionales responsables del proceso de actualización del programa de jóvenes.
- **Un procedimiento racional y sistemático:** conformado por ocho etapas, organizadas de forma lógica y en base a ciertos principios y criterios técnicos que orientan las decisiones del equipo nacional. A menudo las actualizaciones del programa en nuestras asociaciones obedecían más al interés e impulsos espontáneos de ciertos grupos de dirigentes institucionales, que a una acción sistemática y reflexiva de la organización scout.
- **Un enfoque global:** considera al programa de jóvenes como un todo que se extiende a través de las diferentes ramas. El programa de jóvenes es visto como sistema y, por lo tanto, sus partes están

interrelacionadas unas con otras. Incluso si revisamos el programa de una sola rama, se deben evaluar los efectos que nuestra intervención pueda causar en el resto del programa de jóvenes. Este enfoque permite hacer frente a un viejo problema que aquejó muchas veces a las asociaciones, donde muchas veces coexistían propuestas educativas de rama con muy poca coherencia unas con otras.

8.2. Las Etapas de Macro

Macro es un método compuesto por 8 etapas.

1. Definir un Proyecto Educativo para la asociación scout nacional, que oriente, entre otros aspectos de la vida de la organización, al programa de jóvenes de la asociación.

El proyecto educativo de una OSN es el conjunto de ideas y definiciones fundamentales que le otorgan identidad y propósito a una organización, explicitando su propuesta educativa y especificando los medios que se pondrán en marcha para realizarla.

2. Determinar las áreas de crecimiento del programa de jóvenes, tomando en cuenta todas las dimensiones de la persona.

Las áreas de crecimiento personal son la forma en que en el Programa de Jóvenes se presentan cada una de las dimensiones de la personalidad, que en su conjunto comprenden la totalidad de las expresiones de la persona.

3. Establecer las competencias terminales, expresando concretamente para cada una de las áreas de crecimiento, el perfil deseado al momento del egreso del joven del Movimiento Scout.

Una competencia es una combinación de saberes tales como conocimientos, habilidades, actitudes y valores, que se ponen en juego en una situación determinada, permitiendo resolver adecuadamente los desafíos que plantea.

4. Definir los grupos de edades y las ramas correspondientes al programa de jóvenes de la asociación scout nacional, basándonos en el análisis de las diferentes etapas de desarrollo de los niños, las niñas y los jóvenes.

5. Establecer las competencias intermedias para cada una de las ramas.

Las competencias educativas de rama definen, en cada área de crecimiento personal, el conjunto de saberes (saber, saber ser, saber hacer, saber vivir juntos), previstos para cada uno de los grupos de edad en que se divide el Programa de Jóvenes de una Organización Scout Nacional.

Las competencias de Rama definen los resultados que se pueden esperar que un joven haya alcanzado durante el tiempo que él o ella ha cumplido con el programa de una rama específica. También pueden ser considerados una secuencia de pasos intermedios que conducen hacia el logro de las competencias generales.

6. Elaborar las actividades educativas que permitirán a los jóvenes lograr los objetivos intermedios o las competencias.

Una actividad educativa es un flujo de experiencias que le permite al joven la posibilidad de adquirir un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes, que pueden corresponderse a una o más competencias.

En el Movimiento Scout los jóvenes aprenden haciendo. Esto quiere decir que todo lo que realizan los jóvenes lo hacen bajo forma de actividades y proyectos. Los jóvenes son protagonistas de las actividades: las proponen, las eligen, las preparan, desarrollan y evalúan, todo esto con el apoyo de los adultos.

7. Adaptar el método scout a cada uno de los grupos de edades o ramas.

Es un sistema de autoeducación progresiva, basado en la interacción de elementos igualmente importantes, que actúan de forma conjunta como un sistema cohesionado.

8. Construir un sistema de progresión personal para cada una de las ramas; un sistema que ayude a los jóvenes a identificar los desafíos a superar en su proceso de crecimiento y los motive a progresar.

El esquema de progresión personal es la herramienta por medio de la cual orientamos y motivamos a los jóvenes en el avance en el logro de las competencias y, por consiguiente, en su proceso de desarrollo personal.

9. ÁREAS DE CRECIMIENTO¹²

En el artículo 1 de la Constitución de la Organización Mundial de Movimiento Scout se resume el propósito del Movimiento de la siguiente forma: “Contribuir al desarrollo de los jóvenes para que alcancen su pleno potencial físico, intelectual, emocional, social y espiritual, como individuos, como ciudadanos responsables y como miembros de su comunidad local, nacional e internacional”.

El Movimiento Scout se propone contribuir al desarrollo integral de los jóvenes, porque entiende que la verdadera educación es aquella atiende integralmente todas las dimensiones de persona. Reconoce, además, que las diversas dimensiones de la persona están interrelacionadas, forman un conjunto inseparable y se influyen mutuamente.

¹³“El Movimiento Scout considera que cada joven es:

- **Un ser complejo** cuya identidad se forma, en parte, mediante la interacción y las relaciones entre las diversas dimensiones de la persona (física, intelectual, emocional, social y espiritual), entre el individuo y el mundo exterior y, finalmente, entre la persona y una Realidad Espiritual.

¹² Documento Conceptual MACPRO 2.0, Organización Mundial del Movimiento Scout – Centro de Apoyo Interamericana (Documento en revisión)

¹³ Organización Mundial del Movimiento Scout. *Las Características esenciales del Movimiento Scout*. 1999.

Como resultado de esto, el Movimiento Scout se dirige al desarrollo de la totalidad de la persona, procurando estimular el desarrollo en todas las dimensiones:

- Reconoce que las diversas dimensiones de la personalidad humana están conectadas y se influyen mutuamente;

- *Admite que el desarrollo integral de la persona sólo puede producirse como resultado de múltiples experiencias que necesariamente se extienden a lo largo de un período de tiempo.*

• **una persona única**, cada una con su historia personal, conjunto de características, diferentes necesidades, capacidades y ritmo de desarrollo. Como resultado de lo expuesto, el Movimiento se dirige al desarrollo de la totalidad del ser humano como una persona única:

- *Reconoce que el desarrollo de las capacidades de cada joven se lleva a cabo a su propio ritmo, con explosiones de crecimiento en ciertas áreas y con períodos de latencia en otras. El Movimiento Scout, por lo tanto, procura satisfacer las necesidades educacionales de cada joven a medida que éstas se presentan, a la vez que constantemente estimula el desarrollo en todas las áreas.*

- *admite que cada persona tiene diferentes potencialidades y, de tal manera, procura ayudar a cada joven a desarrollar sus capacidades al máximo de su habilidad (“hacer cuanto de uno dependa”).*

• **y parte integral del mundo en que cada joven vive.**

Como resultado de esto, el Movimiento Scout se dirige al desarrollo de la totalidad del ser humano como una persona única, quien es también parte integral del mundo en el que vive:

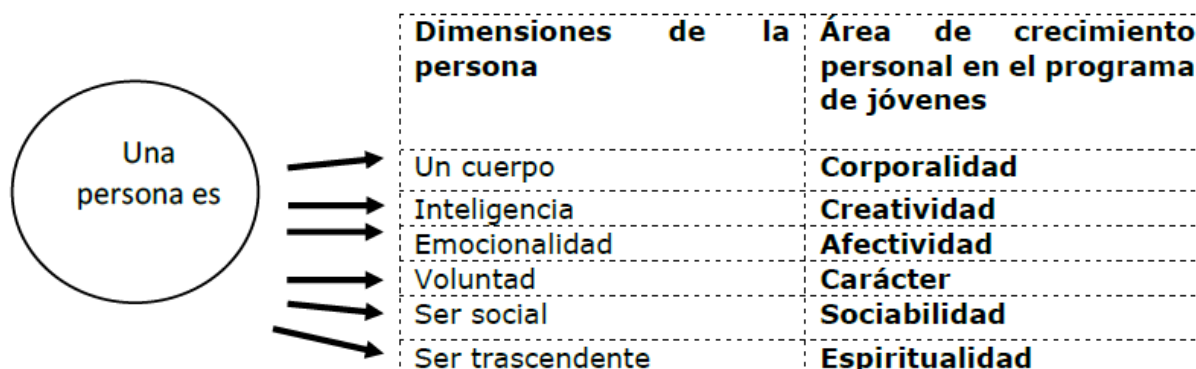
- *procura ayudar a cada joven a reconocerse como una parte, aunque pequeña, de un todo y a desarrollar un sentido de pertenencia, que ayuda a darle sentido a la vida.*

Esto requiere una multiplicidad de oportunidades para que cada joven interactúe con, y efectúe un aporte significativo al mundo del que es parte (la familia, la comunidad local, nacional e internacional, al patrimonio cultural y al entorno natural).

La persona es un todo, no puede ser fraccionada o dividida en pedazos; por el contrario, nuestro esfuerzo educativo está orientado a ayudar al niño y al joven a construir su identidad de forma gradual y desarrollar su autonomía, es decir, la capacidad de unificar todas las dimensiones de su personalidad en un plan de vida coherente. Por esto, es que esta división en áreas de crecimiento sólo tiene una finalidad práctica de tipo educativa.

En línea con el propósito de contribuir al desarrollo integral de la persona, es que se basa la definición de las áreas del Programa de Jóvenes, en las dimensiones de la persona, como una forma de enfatizar nuestra intencionalidad educativa.

Así, para cada una de las dimensiones de la personalidad, se define un área de crecimiento personal.



Las áreas son:

- **Corporalidad:** Desarrollar la parte de responsabilidad que le corresponde a la persona en el crecimiento y funcionamiento de su cuerpo.
- **Creatividad:** Desarrollar la capacidad de pensar, innovar y utilizar la información de manera original y relevante.
- **Carácter:** Reconocer nuestra responsabilidad sobre nosotros mismos y nuestro derecho a desarrollarnos, aprender y crecer en la búsqueda de la felicidad, respetando a los demás. Aprender a hacerse valer y tomar decisiones, proponerse metas e identificar los pasos para lograrlas.
- **Afectividad:** Reconocer sus propios sentimientos y aprender a expresarlos de manera de lograr y mantener un estado interior de libertad, de equilibrio y de madurez afectiva.
- **Sociabilidad:** Adquirir el concepto de interdependencia con los otros y desarrollar tanto la capacidad de cooperar como la de dirigir.
- **Espiritualidad:** Adquirir un mejor conocimiento y comprensión de la herencia espiritual de su comunidad; descubrir la Realidad Espiritual que da sentido a su vida y arribar a conclusiones para su vida cotidiana, respetando las elecciones espirituales de los demás.

10. OBJETIVOS EDUCATIVOS

Conocidas las áreas de crecimiento, es necesario conocer, dentro de cada área, los objetivos que se proponen para el proceso educativo del Movimiento Scout. La utilización de objetivos educativos contempla las siguientes características:

- **El movimiento scout propone a los niños, niñas, adolescentes y jóvenes objetivos a lograr.**

Con la finalidad de apoyar a los scouts en su desarrollo personal en las seis áreas de crecimiento, se les proponen objetivos educativos que irán haciendo suyos para conformar su proyecto de vida.

- **Los objetivos constituyen una propuesta y no pretenden formar modelos “ideales” de personas.**

Los objetivos educativos planteados para cada rango de edad establecen una propuesta, la cual cada scout analiza con base en sus necesidades, aspiraciones, contexto de vida, y los transforma en objetivos personales.

- **Los objetivos educativos se logran mediante todo aquello que los Jóvenes hacen, dentro y fuera del Movimiento Scout.**

El Movimiento Scout es un movimiento de educación para la vida, por lo que no distingue entre las actividades que los scouts realizan al interior del Movimiento y las que llevan a cabo en sus otros ámbitos, tales como educación formal, familia, actividades deportivas, artísticas o religiosas. Todas estas actividades son importantes, ya que, mediante las experiencias que adquieren al realizarlas, los scouts van avanzando en la adquisición de las conductas propuestas en los objetivos educativos.

- **Los objetivos no se “controlan” como si fueran pruebas o exámenes.**

Al ser los objetivos educativos propuestas de conductas deseables a ser adquiridas por los jóvenes, no pueden ser calificados con parámetros fijos y determinados previamente, ya que cada scout los personaliza a sus necesidades particulares. Por esto, son los mismos scouts quienes se evalúan a sí mismos, con el apoyo de otros scouts y de los adultos vinculados con su desarrollo, como pueden ser sus padres, maestros, ministros de culto, entrenadores deportivos y sus dirigentes scouts. La evaluación de objetivos educativos es un proceso permanente y de largo plazo, ya que lo más importante es que el niño, niña, adolescente y joven, identifique los cambios que se han generado en él y cómo ha ido incorporando a su vida las conductas propuestas.

- **Los objetivos educativos tienen unidad y secuencia entre ellos.**

La progresión personal de un scout es un proceso continuo y permanente, por lo que no es posible seccionarlo en etapas independientes e inconexas. Por ello, los objetivos educativos de cada unidad están vinculados con los de las unidades precedentes y subsecuentes, generando una secuencia de relación de progreso de unos con respecto a los otros, tendientes al logro del objetivo terminal al que corresponden. La unidad y secuencia de objetivos conlleva a que todos ellos revisten la misma importancia, no pudiéndose eliminar algunos de ellos o posponerlos en forma indefinida, ya que afectaría la propuesta en su conjunto.

- **Los objetivos educativos se presentan en las guías para dirigentes y en los materiales de apoyo de los jóvenes.**

Es fundamental presentar en forma accesible a los scouts y voluntarios adultos los objetivos educativos propios de cada rango de edad. Para ello, en las Guías de Dirigentes, editadas por la Región Scout Interamericana, se incluye un capítulo específico para el análisis de los objetivos propios de la unidad. Se presentan, en secuencia, los objetivos propios de cada etapa de desarrollo evolutivo, vinculados con el objetivo terminal al que corresponden. A su vez, los mismos objetivos educativos son presentados en los materiales educativos de los scouts, adaptando su redacción a su lenguaje para hacerlos más accesibles a ellos. Dependiendo de cada rango de edad, los objetivos están acompañados de textos, actividades y motivaciones que permiten al scout a comprender la finalidad del objetivo, así como su significado en la vida cotidiana.

- **Se consideran dos tipos de objetivos: terminales y propios de la edad (también llamados objetivos intermedios).**

Los objetivos educativos propuestos abarcan dos fases: los objetivos terminales (son los que se busca que el joven haya incorporado a su vida al final de su participación como beneficiario del Movimiento Scout) y los objetivos educativos propios de la unidad (aquellos que los scouts van desarrollando en cada rango de edad).

10.1. Objetivos Terminales

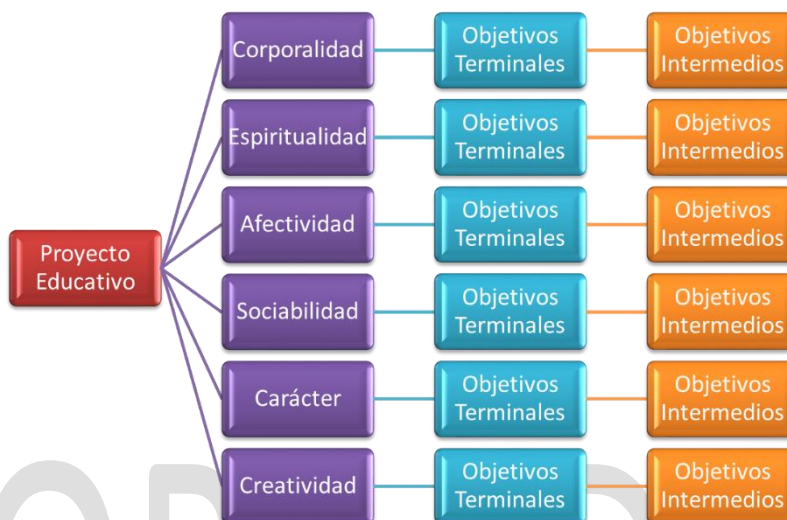
Son los enunciados del perfil de egreso propuesto en el Proyecto Educativo en relación a cada una de las áreas de crecimiento, las cuales se establecen con base en un “deber ser”. Los objetivos terminales presentan las siguientes características:

- Son una primera aproximación a lo posible.
- Se expresan en conductas deseables y observables.
- Permiten que los objetivos intermedios tengan coherencia entre ellos.

Los objetivos terminales señalan, con base en la experiencia, lo que es posible esperar de un joven al término de su participación en el Movimiento, estableciendo una mediación entre la realidad y la utopía, ya que el Movimiento Scout, como todo proceso educativo, está comprometido con determinadas opciones valóricas, cuya significación debe quedar manifiesta, y el objetivo terminal, colocado al final del proceso de formación scout, es la oportunidad adecuada para enunciar esas opciones de valor.

10.2. Objetivos intermedios

Los objetivos intermedios, también llamados objetivos educativos de la unidad, proponen conocimientos, actitudes o acciones que son deseables de acuerdo al respectivo objetivo terminal y que son posibles según el grado de desarrollo de los scouts.



Los objetivos intermedios tienen las siguientes características:

- Están dados en un lenguaje de fácil comprensión.
- Unos proponen el aprendizaje de un determinado contenido (saber); otros el logro de una actitud (saber ser); y otros motivan una acción específica (saber hacer).
- Unos refuerzan un comportamiento esperado (lo que es), mientras otros funcionan en sentido inverso (lo que se desea transformar).
- Se establecen en relación de progreso de unos con respecto a otros.
- Se relacionan entre sí, por área de crecimiento, a lo largo de todo del desarrollo evolutivo, de forma secuencial a manera que en su conjunto logran alcanzar un objetivo terminal.

11. ACTIVIDADES EDUCATIVAS¹⁴

Una actividad educativa es un flujo de experiencias que le permite al joven la posibilidad de adquirir un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes, que pueden corresponderse a una o más competencias.

La perspectiva de tomar parte de actividades apasionantes y divertidas con amigos es una de las razones claves por las cuales los jóvenes participan del Movimiento Scout. Los jóvenes no deciden ingresar al Movimiento Scout con la única idea de ser mejores personas o buenos ciudadanos, esto asume una parte importante que los motiva, sin embargo, los jóvenes Vienen a hacer cosas

¹⁴ Documento Conceptual MACPRO 2.0

divertidas y desafiantes, a encontrarse con otros jóvenes, a hacer amigos, ir más allá de los límites de su casa, de su vecindad, vivir aventuras, etc.

“El niño quiere hacer cosas, de modo que animémoslo a hacerlas orientándolo en la dirección correcta, y permitiéndole hacerlas como a él le gusta. Deja que cometa errores; es a través de los errores que él comete como se forma su experiencia. Baden-Powell. Headquarters Gazette, enero 1916.

El Movimiento Scout, tomando en cuenta esta tendencia vital de los jóvenes, les propone realizar todo bajo la forma de actividades y proyectos. Las actividades y los proyectos son medios por los cuales los jóvenes aprenden haciendo, que es lo mismo que decir aprenden jugando, sirviendo, explorando, proyectando, reflexionando, debatiendo, entre otras formas.

Los jóvenes son protagonistas de las actividades: las proponen, las eligen, las preparan, desarrollan y evalúan, todo esto con el apoyo y la mentoría de los adultos.

11.1. Principios de las Actividades Educativas.

- **La relación actividad y experiencia**

Los jóvenes aprenden a través de las experiencias que obtienen de las actividades. Debemos hacer una distinción entre la actividad de la que todos participan y la experiencia que cada joven obtiene por medio de la actividad.

La parte netamente educativa es la experiencia, ya que es la relación personal que cada joven tiene con la realidad.

- **Las experiencias son personales**

Una única actividad puede generar diferentes experiencias en los jóvenes que toman parte de ella, esto depende de una gran cantidad de causas, pero que generalmente tiene que ver con el modo de ser de cada joven.

La experiencia es el resultado de un proceso personal del joven con la situación de aprendizaje. Siendo un proceso interno, los dirigentes scouts no pueden intervenirla o preverla con certeza; sólo pueden actuar sobre las actividades educativas para que susciten experiencias conducentes a la adquisición de competencias.

Por lo tanto, el programa de jóvenes debe mantener varios elementos:

- Comprender una gran variedad de actividades y proyectos pues esto incrementa las oportunidades de experiencias y de aprendizajes en cada uno de los jóvenes miembros de la unidad.

- Las actividades y los proyectos deben ser seleccionados, preparados, desarrollados y evaluados adecuadamente.
- No basta con realizar actividades y que estas sean exitosas, es necesario estar atentos a las experiencias personales que obtiene cada joven. Esto se logra promoviendo espacios de reflexión sobre los procesos personales y por medio del seguimiento de la progresión personal.
- No existen las actividades destinadas exclusivamente “a la progresión”, todas las actividades pueden generar experiencias que contribuyan a la adquisición de competencias.
- **Las actividades y proyectos contribuyen al logro de competencias**

No existe una relación causa- efecto, directa e inmediata, entre las actividades y la adquisición de competencias, es decir, la realización de una actividad no lleva automáticamente al logro de competencias. Es por medio de una secuencia, paulatina y acumulativa de actividades variadas, como se generan experiencias que contribuyen a la adquisición de competencias.

- **Las actividades y los grupos de pares**

Los jóvenes se reúnen, interactúan y aprenden a conocerse mutuamente tomando parte en actividades (compartiendo ideas, tomando decisiones, trabajando juntos, asumiendo responsabilidades, aunando recursos y talentos, evaluando y celebrando los éxitos y aprendiendo de los fracasos etc.) Las actividades representan la fuerza motriz sobre la que se dinamiza la formación y el desarrollo del grupo humano. Para estimular el clima educativo, las actividades deben ofrecer ocasiones de interacciones constructivas.

La educación entre pares es particularmente estimulada cuando los jóvenes son verdaderamente motivados por una actividad que va a requerir un esfuerzo particular de cada uno. Cada joven es así consciente de que la actividad no ocurrirá por sí sola. La sensación de éxito es tanto colectiva, “lo hemos hecho”, lo que fortalece los vínculos entre los miembros, como individual, “Yo no creí que fuéramos capaces de hacerlo” - gracias al esfuerzo de todos, cada uno es capaz de probar y lograr algo inusual.

- **Las actividades y los dirigentes scouts**

Toda actividad implica un proceso – ella debe ser concebida, planificada, organizada, realizada y evaluada. La evaluación proporciona una retroalimentación útil para ayudar a mejorar las futuras actividades o producir nuevas ideas.

11.2. ¿Cómo se conciben las Actividades?

Hay dos maneras de concebir una actividad:

- El responsable adulto prepara y propone a los jóvenes una actividad susceptible de ofrecer situaciones de aprendizaje coherentes con las competencias educativas y correspondiente con los intereses expresados por el grupo;
- El responsable adulto alienta a los jóvenes a expresar sus intereses y luego les ayuda a organizar una actividad que corresponda a aquellos. Él o ella tratará de identificar las oportunidades de aprendizaje que la actividad podría ofrecer, a fin de vincular estas oportunidades a las competencias previstas para la rama.

En la práctica, a nivel local, estos dos enfoques probablemente sean combinados. Cualquiera sea su origen, una actividad propuesta necesita ser analizada atentamente para determinar cómo se puede aprovechar al máximo todos los elementos del Método Scout.

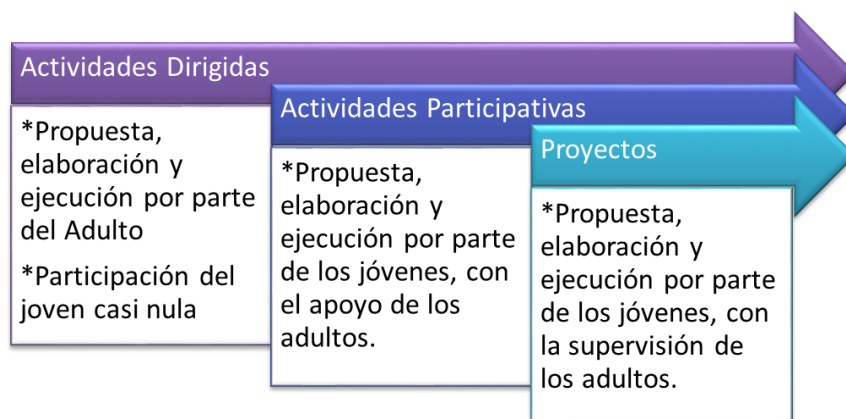
Los jóvenes deben involucrarse tanto como sea posible en todo el proceso de la actividad (desde la concepción a la evaluación) y no solamente en la fase de realización, pues todas las etapas son fuente de aprendizaje. Desde la óptica del Movimiento Scout, una actividad aumenta su valor educativo cuando los jóvenes no son meros consumidores de las actividades que se desarrollan en su unidad y se involucran en el proceso de gestión.

El grado de participación de los jóvenes estará evidentemente en función de su estado de desarrollo. En la rama lobatos y lobeznas por ejemplo, la participación de los niños en la “concepción” de la actividad será sin duda limitada a la elección del tipo de actividad entre varias propuestas. La intervención del adulto educador debe orientarse a que los jóvenes aumenten progresivamente su nivel de autonomía, tomando parte del proceso de elección, organización, ejecución y evaluación de las actividades y proyectos que se realicen en su unidad.

11.3. De las actividades a los proyectos

La participación y el nivel de responsabilidad asumidas por los responsables adultos en el proceso de las actividades, debería disminuir progresivamente a medida que los jóvenes adquieren más conocimientos y experiencia y, por lo tanto, asumen mayores responsabilidades. Esta evolución no está dirigida a hacer la tarea del adulto más fácil. De hecho, corresponde a un objetivo fundamental del Movimiento Scout, que es ayudar a los jóvenes a convertirse en personas autónomas y responsables por ellos mismos.

Los tipos de actividad varían de acuerdo a su complejidad y al nivel de participación y responsabilidad de los jóvenes.



- **Las actividades dirigidas**

En el nivel más básico, está lo que se podría llamar una actividad dirigida. Es el responsable adulto quien prepara, organiza y propone la actividad. Este es un paso esencial, especialmente con una unidad nueva, en formación o con niños pequeños.

Este tipo de actividad es generalmente emprendida durante un corto período de tiempo; si se lleva a cabo con buenos resultados, tiene la ventaja de dinamizar al grupo e incrementar la auto-confianza (siempre que las actividades se correspondan con los intereses de los jóvenes).

- **Las Actividades Participativas**

Este tipo de actividad tiene un mayor contenido educativo: ofrece a los jóvenes la oportunidad de probar diferentes funciones y asumir un amplio rango de responsabilidades, lo que incrementa la participación y enriquece la experiencia.

- **Los Proyectos**

En el más alto nivel de participación, la actividad puede ser considerada un proyecto. En este caso, los jóvenes están involucrados en todos los niveles de la actividad desde seleccionarla, prepararla y organizarla hasta implementarla y evaluarla.

11.4. Tipos de Actividades

Según su forma, su frecuencia y la manera en que contribuyen a la adquisición de competencias, podemos distinguir dos tipos de actividades: las actividades fijas y las variables.

Las actividades variables están encaminadas a estimular nuevas experiencias: exploración, senderismo, construcciones, servicios a la comunidad, etc. Mientras que las actividades fijas, están destinadas a mantener la cohesión y el buen funcionamiento del grupo: juegos de distensión,

servicios (cocina, suministros, limpieza), reuniones de Consejo de Patrulla, reuniones de Consejo de Unidad/Corte de Honor, sesiones de evaluación, ceremonias, etc.

Actividades fijas	Actividades variables
• Se necesita realizarlas en forma constante para crear el ambiente deseado por el Método Scout. • Fortalecen los procesos propios del Método Scout, aseguran la participación juvenil, la toma de decisiones colectivas, mantienen el sentido de pertenencia y renuevan la adhesión a los valores. • Los jóvenes no pueden decidir dejar de hacerlas, pues son necesarias para la aplicación del Método Scout • Utilizan una misma forma y, por lo general, tienen que ver con un mismo contenido. • Tienden a realizarse de una manera bastante estandarizada, aunque admiten variaciones en su aplicación. • Contribuyen de manera genérica a la adquisición de competencias.	• No se repiten continuamente, salvo que los jóvenes deseen hacerlo y luego de transcurrido cierto tiempo. • Aseguran que las actividades y proyectos respondan a las inquietudes e intereses de los jóvenes y los vincule con la diversidad del entorno. • Son los jóvenes, mediante las instancias democráticas de toma de decisiones propios de cada una de las ramas quienes deciden su realización. • Utilizan distintas formas y se refieren a contenidos muy diversos. • Suelen realizarse de forma muy distinta una de otra. • Contribuyen a la adquisición de ciertas competencias claramente definidas.

11.5. Balance entre actividades fijas y variables

Tanto las actividades variables como las fijas son necesarias para la vida del grupo y la progresión de los jóvenes. La clave es garantizar un buen equilibrio entre unas y otras.

Si las actividades variables se suceden sin interrupción, el grupo se cansará y los conflictos saldrán a la superficie, en ausencia de oportunidades planificadas para regular la interacción entre los equipos y entre los propios jóvenes.

Si las actividades fijas llenan todo el programa, existe el riesgo de que se instale el aburrimiento y se deteriore la vida de grupo.

11.6. Actividades Educativas vs Actividades Scouts

Cuando algunos dirigentes scouts hablan de las “*actividades scouts*”, usualmente se refieren a actividades fijas, tales como juegos, caminatas, fogatas, ceremonias, etc., necesarias para la correcta aplicación del Método Scout.

El término “actividad scout” debiera evitarse ya que implica que la propuesta del Movimiento Scout está basada en ciertas actividades que les son propias. Es un error pensar que algunas actividades son scouts y otras que no lo son. Aceptar esta noción significa limitar las actividades a aquellas que se encuentran en una lista pre seleccionada. No deberíamos hablar de “*actividades scouts*” sino de “*experiencias scouts*”, o sea, *aquellas actividades que son realizadas en el contexto del Movimiento Scout*.

En la propuesta educativa del Movimiento Scout el número de actividades es ilimitado, su selección sólo depende de:

- los intereses y necesidades de los jóvenes,
- los márgenes aceptables de seguridad física y emocional,
- la intervención del adulto mostrando opciones novedosas y desafiantes.

11.7. Características de una actividad educativa

“La infancia hoy se define por la sobreprotección. Se convirtió en una rareza y no solo en términos numéricos. Hay como una esquizofrenia, una contradicción en el desarrollo infantil porque, mientras existe una accesibilidad precoz a medios y tecnologías, que dan a los niños cada vez más facilidades para aprender y comunicarse, se les niega su autonomía para jugar, salir a la calle, vivir a escondidas de los adultos... Es decir, se les niegan las experiencias básicas sobre las que se construyen los cimientos que permiten adquirir competencias o tener relaciones sociales.”
Francesco Tonucci

¿Qué características debiera tener una actividad para ser educativa?

Una buena actividad educativa tiene seis características: desafiante, útil, recompensante, atractiva, lúdica y segura.



- **Desafiante**

Deben presentar un desafío proporcionado a las capacidades de los niños, las niñas y los jóvenes, estimular la creatividad e inventiva y alentar a los participantes a superarse.

El reto debe estar en proporción a las capacidades y el nivel de madurez de los jóvenes. Si el reto no es lo suficientemente desafiante, parecerá tonto y no motivará a los jóvenes a superarlo; si, por el contrario, el reto es demasiado grande inmovilizará a los jóvenes y no los motivará a superarlo. El educador scout es quien evaluará si el desafío es proporcional a las capacidades de los jóvenes, considerando la madurez de los jóvenes individualmente y de la unidad como grupo humano.

- **Útil**

La actividad debe ofrecer a los jóvenes, experiencias que les permitan descubrir y aprender cosas nuevas. Para ser considerada educativa no basta con una actividad espontánea, entretenida, repetitiva o con mucha acción. Es preciso que ofrezca al joven la oportunidad de lograr aprendizajes.

- **Recompensante**

Significa que deben 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 de lograr algo inesperado; el ser reconocido por su contribución.

- **Atractiva**

Los intereses de los jóvenes varían de acuerdo a sus etapas de desarrollo, así como a su contexto socio-cultural, por lo que es necesario ofrecer un amplio rango de posibles actividades, adecuadas a las diferentes situaciones y contextos en las que nos toca actuar como dirigentes scouts.

Por eso, la actividad debe despertar el interés y la voluntad de participar del joven, porque es original, porque le gusta o bien porque él o ella se siente atraído por los valores inherentes a la actividad.

- **Lúdica**

Toda actividad en el Movimiento Scout tiene una dimensión lúdica, vale decir, un componente de juego, de gozo, de diversión, pero a la vez de socialización y de expresión, como terreno de la imaginación, la fantasía y la creatividad, espacio para los acuerdos y aprendizaje de las reglas, para el ensayo y el error. Sin esta dimensión lúdica las actividades tienden a formalizarse y, curiosamente, a perder su potencialidad educativa.

- **Segura**

Si bien toda actividad está expuesta a un cierto riesgo, lo educadores scouts deben poder percibir y controlar el riesgo, estableciendo límites claros y procedimientos seguros. Las OSN deben contar con normas y protocolos de seguridad física y emocional para las actividades.

12. PROGRESIÓN PERSONAL

El esquema de progresión personal es la herramienta por medio de la cual orientamos y motivamos a los jóvenes en el avance en el logro de las competencias y, por consiguiente, en su proceso de desarrollo personal.

12.1. Propósitos del esquema de progresión personal

Propósitos del esquema de progresión personal				
1. Presentar las competencias a cada uno de los distintos grupos de edad de manera adecuada.	2. Motivar a los jóvenes a lograr las competencias previstas para su rama.	3. Facilitar la personalización de las competencias educativas	4. Facilitar el proceso de autoevaluación	5. Reconocer el avance de los jóvenes en sus aprendizajes

- **Presentar las competencias a cada uno de los distintos grupos de edad de manera adecuada.**

El esquema de progresión es una invitación a los jóvenes a desarrollarse plenamente como personas. Tiene como finalidad comunicar las competencias de rama de un modo comprensible para cada uno de los grupos de edades que forman parte del Programa de Jóvenes de la OSN. Vale aclarar, no es lo mismo cómo se presentan las competencias a niños de 7 años que cómo se hacen a jóvenes de 17 años.

- **Motivar a los jóvenes a lograr las competencias previstas para su rama.**

El esquema también es un medio para motivar a los jóvenes a lograr las competencias educativas previstas para cada una de las ramas, incentivando en cada joven el deseo de progresar en dirección de su desarrollo personal.

- **Facilitar la personalización de las competencias educativas**

El esquema de progresión está concebido de forma que las competencias educativas puedan ser adaptadas a las condiciones, capacidades, necesidades e intereses de cada uno de los jóvenes. Este es uno de los mayores desafíos a los que nos enfrentamos en el proceso de diseño del Programa de Jóvenes.

- **Facilitar el proceso de autoevaluación**

Acostumbrados por la educación formal tradicional a ser evaluados por otros y a que los aprendizajes sean cuantificados con una escala numérica, los jóvenes y adultos quedan atrapados en la lógica errónea del aprender para pasar una prueba y lograr la recompensa de un número, que muchas veces habla más de nuestra habilidad para pasar exámenes que de los conocimientos adquiridos.

En la propuesta educativa del Movimiento Scout, cada joven es el primer y principal evaluador de sus aprendizajes, y el esquema de progresión personal es la principal referencia que tiene un joven para analizar sus avances y reconocer sus aprendizajes.

- **Reconocer el avance de los jóvenes en sus aprendizajes**

Los jóvenes necesitan percibir que sus progresos son reconocidos tanto por los adultos como por sus pares. El reconocimiento es un procedimiento indispensable para reforzar la confianza en sí mismos, la autoestima e impulsarlos a seguir desarrollándose. Tanto las insignias como las ceremonias (consideradas como un hecho social que celebra el avance de los jóvenes) son algunos de los medios utilizados para el reconocimiento de los jóvenes.

No obstante, no se debe convertir el esquema de progresión en una carrera acelerada para la obtención del mayor número de insignias posibles. Una especie de premio que se persigue y que resulte ser más valioso y gratificante que los propios aprendizajes.

Como afirma Baden-Powell en Guía para el Jefe de Tropa: “(El Movimiento Scout no es) una escuela donde los resultados superficiales son obtenidos por una distribución de medallas y de insignias de mérito”.

12.2. Características de un esquema de progresión personal

Se definen 4 características Básicas de un esquema de Progresión Personal:

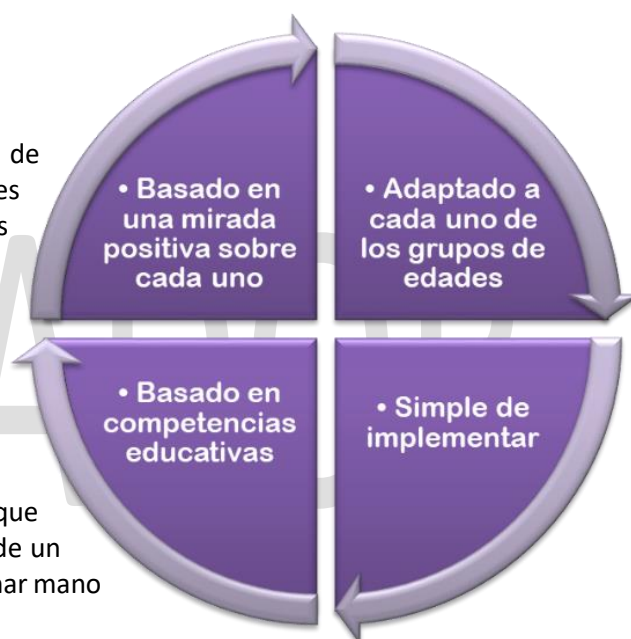
- **Basado en competencias educativas**

Los intentos anteriores de construir un esquema de progresión personal resultaron en listas de actividades de dificultad creciente, clasificados en distintas áreas o categorías tales como: habilidades manuales, expresión, observación, primeros auxilios, vida en la naturaleza, etc. En cada de una de las categorías, los jóvenes debían pasar pruebas estandarizadas para demostrar que habían adquirido los conocimientos o habilidades necesarias.

Una de las ventajas de este enfoque pragmático es que proveía a los adultos responsables de las unidades de un catálogo de actividades sobre el cual ellos podían echar mano si se quedaban sin ideas.

A la vez, uno de los inconvenientes de este enfoque era que, en muchos casos, las actividades realizadas en las reuniones de las unidades no estaban basadas en las propuestas de los jóvenes, sino en los conocimientos y habilidades necesarias para pasar las pruebas y avanzar en el plan de adelanto.

El sistema de evaluación del plan de adelanto era simple y comprensible, tanto para los adultos como para los jóvenes. El sistema también proveía a los jóvenes una información simple y concreta sobre aquellas cosas que debían hacer para avanzar en su progresión, por ejemplo, qué cosas debían hacer para formular su Promesa Scout o alcanzar una siguiente etapa o rango.



Sin embargo, este sistema también tenía sus inconvenientes. Algunos de los más grave eran que:

- Llevaba a considerar a las actividades como un fin en sí mismo, pasando por alto los objetivos educativos subyacentes.
- Estereotipaba las prácticas educativas del Movimiento Scout, reduciéndolas a un catálogo de actividades repetitivas que no tomaban en cuenta los intereses de los jóvenes.
- Consistía en un sistema idéntico para todo el mundo, muy difícil de adaptar a las características y posibilidades individuales.

Por esta razón, se insiste en diferenciar, por un lado, la intencionalidad educativa (expresada en competencias educativas) y, por otro, las actividades y proyectos a través de las cuales se logran esas competencias.

Mientras que las competencias hacen explícita de forma clara la intencionalidad educativa la nuestra acción, las actividades y proyectos son el medio por el cual se desarrollan esas competencias educativas.

De esta forma, mientras que en el Programa de Jóvenes se ha definido un número limitado de competencias educativas, existe un número ilimitado de actividades y proyectos que pueden utilizarse para lograrlas.

- **Adaptado a cada uno de los grupos de edades**

Si bien la malla de competencias educativas es una sola, la forma de implementarla en cada una de las ramas mediante el esquema de progresión, debe tener especialmente en cuenta las características, necesidades e intereses de los distintos grupos de edad.

Es esencial que el esquema de progresión personal sea comprensible para los niños, las niñas y los jóvenes a los que está dirigido; para esto, el acercamiento con los jóvenes debe ser formulado en un lenguaje cercano al de los jóvenes y plantear desafíos concretos y factibles que sirvan para motivar el deseo de progresar en cada uno los jóvenes.

- **Simple de implementar**

El esquema de progresión personal no solo debe ser comprensible para los niños, las niñas y los jóvenes a los que está dirigido, también debe ser simple de implementar por los adultos responsables de aplicarlo.

Para lograr llegar con la propuesta educativa del Movimiento Scout a más personas, a más grupos sociales y territorios donde tenemos dificultades de inserción, sectores donde usualmente existen carencias importantes, y donde precisamente la propuesta del Movimiento Scout es más que necesaria, se debe asumir el desafío de diseñar esquemas de aplicación de la progresión personal que, sin abandonar el valor educativo de la herramienta, sean simples de implementar en las diversas realidades en las que necesite aplicarse.

- **Basado en una mirada positiva sobre cada uno**

“Por malo que sea el carácter de una persona, siempre hay en él un lado bueno. El juego consiste en acertar a descubrir esa buena semilla; saber cultivarla y abonarla, para que llegue a fructificar con mayor abundancia. Esto no es instruir a la mentalidad joven; es educarla.” Baden-Powell. Guía para el Jefe de Tropa.

El Movimiento Scout está abierto a todos y especialmente a aquellos que más lo necesitan. Por eso tiene una mirada positiva de los jóvenes. No pone el foco en las limitaciones de los jóvenes sino en sus potencialidades.

El adulto educador se hace presente en la vida de los jóvenes para comprometerse con su desarrollo personal, apoyándolo en sus metas personales, acompañándolo para alcanzar sus logros, apuntalándolo para que progresivamente se transforme en protagonista de su desarrollo.

El esquema de progresión debe ser concebido como una herramienta clave que se le brinda a cada joven para favorecer este proceso emancipatorio.

12.3. Un Esquema de Progresión Personalizado

¿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 se tiene una voz fuerte y métodos atractivos para mantener la disciplina. Pero eso no es educación”. Baden-Powell. Guía para el Jefe de Tropa.

La persona es el centro de la acción educativa del Movimiento Scout. Cada persona es un ser único, con una biografía, necesidades, intereses y ritmos de desarrollo propios. Sólo conociendo a cada joven en particular podemos apoyarle en su desarrollo integral, resaltando sus potencialidades y minimizando sus limitaciones.

El esquema de progresión personal no tiene por propósito el modelar a los jóvenes según un modelo de crecimiento estereotipado o estandarizado, sino ayudarlos a desarrollar todas sus potencialidades y realizarse como personas autónomas, solidarias, responsables y comprometidas.

12.4. El desafío de motivar el avance en la progresión personal

No basta con la definición de las competencias educativas de rama para motivar la progresión personal. Hay otros factores que movilizan al joven a progresar. Ya se conoce el valor del reconocimiento como medio de incentivo al progreso, ahora se analiza el modelo de rol y la interacción en el grupo de pares.

En un texto poco conocido de Jean Piaget sobre la educación moral, denominado *La educación Moral en la Escuela*, que forma parte de una serie de nueve textos inéditos producidos entre 1928

y 1944, entre los cuales elogia al Movimiento Scout, el psicólogo suizo identifica dos factores que motivan al joven a progresar:

- **El respeto unilateral:** vale decir, el respeto mostrado por niños más pequeños a niños mayores o bien la influencia de un adulto sobre un joven.
- **El respeto mutuo:** o sea, la influencia recíproca que dos personas de igual estatus ejercen una sobre otra.

Dice Jean Piaget: *“Baden-Powell comprendió muy bien, no sólo que el ejemplo lo es todo en educación, sino que también las relaciones de persona a persona constituyen la verdadera fuente de los imperativos morales. El dirigente no tiene que ser ni un maestro de escuela ni un oficial de tropa, ni un pastor, ni un monitor, el tiene que ser simplemente un “hombre-niño”, tiene que tener en sí mismo el espíritu de un joven; es necesario que se ponga en el mismo plano que aquellos de los que se ocupará”.*

Se reconocen aquí dos factores intervinientes: liderazgo y grupo de pares.

- **El liderazgo o modelo de rol**

Se refiere a la influencia o el ejemplo de los mayores. Cuando el responsable adulto o el guía de patrulla explican la progresión personal a un miembro más joven, él o ella lo escuchan porque adopta una actitud de “respeto unilateral” tal como lo menciona Jean Piaget.

Este respeto se basa en que el responsable adulto o el joven más experimentado es un ejemplo vivo de lo que está proponiendo. El esquema de progresión personal es presentado por medio del diálogo, a través de una relación personal y cercana, y la persona que lo presenta es tomada como modelo.

- **El grupo de pares**

Sin embargo, para no encerrar al joven en una relación de dependencia, es necesario balancear el “respeto unilateral” con el “respeto mutuo”. Este ocurre en la relación con el grupo de pares.

Piaget, en otra parte del texto citado describe una experiencia educativa de autogobierno:

“Elaborando ellos mismo sus propias leyes que reglamentarán la disciplina escolar, eligiendo ellos mismo su propio gobierno para estar a cargo de implementar esas leyes y constituyendo ellos mismo el poder judicial teniendo por función sancionar los delitos, los niños adquieren la posibilidad de aprender a través de la experiencia lo que es la obediencia a la regla, la pertenencia a un grupo social y la responsabilidad individual”.

A esta experiencia de autogobierno ocurrida en algunas escuelas experimentales, en el Escultismo se conoce como el “sistema de equipos” y ha sido practicado por el Movimiento Scout desde sus inicios.

13. EVALUACIÓN DE LA PROGRESIÓN PERSONAL

De forma simultánea al desarrollo del ciclo de programa, tiene lugar el proceso de evaluación de la progresión personal de los jóvenes. Este proceso comienza con una evaluación de entrada, al momento del ingreso del scout a la unidad, se desarrolla por medio del seguimiento, llega a acuerdos al término del ciclo y se reinicia junto con el comienzo de un nuevo ciclo de programa.

13.1. Período introductorio

Consiste en la incorporación del joven en la unidad y culmina con la entrega de la insignia de la etapa en la cual comenzará su progresión. Aun cuando se incorporen varios scouts al mismo tiempo, este período es personal, por lo que cada cual lo vive en forma individual. Este periodo tiene una duración de tres a seis meses y tiene como objetivos:

- Integrar al scout a la unidad.
- Presentar al joven la propuesta de objetivos educativos de la unidad, determinar el nivel inicial de logro de dichos objetivos y decidir la etapa de progresión que le corresponde.
- Explicar al nuevo integrante los aspectos de organización, toma de decisiones y desarrollo de programa propios de la unidad.
- Este periodo es también de preparación para que el scout realice su Promesa Scout en la unidad.

El periodo introductorio concluye con el consenso sobre los objetivos educativos, la entrega de la insignia de progresión correspondiente según los objetivos educativos ya alcanzados o cubiertos, e, idealmente, con la ceremonia de la Promesa Scout.

13.2. Seguimiento a la Progresión Personal

Una vez que el joven ha concluido su periodo introductorio, inicia su progresión personal a partir de la etapa en que ha sido ubicado. Salvo la determinación de la etapa, para él o ella nada ha cambiado desde el momento que se incorporó a la unidad: continúa participando en su seisena, patrulla o equipo y en las actividades que se realizan, de la misma manera en que lo hacen todos los demás scouts.

El seguimiento de la progresión personal presenta las siguientes características:

- La evaluación de la progresión personal es continua y forma parte de la vida de la unidad.
- Dar seguimiento a la progresión personal y acompañar el desarrollo de los jóvenes son un mismo proceso.
- El desarrollo de los scouts se evalúa observando no interfiriendo.
- Evaluar por observación requiere tiempo, paciencia y disposición generosa hacia los jóvenes.
- Un adulto voluntario acompaña a los integrantes de una seisena, patrulla o equipo por lo menos durante un año.

- La evaluación del dirigente recoge la opinión de otros agentes educativos, padres, tutores, etc.
- La opinión del niño, niña, adolescente o joven es la evaluación más importante.
- Los pares contribuyen a la opinión que el scout se forma de su avance.

13.3. Conclusiones de la evaluación de la Progresión Personal

El proceso de evaluación concluye con un consenso entre el joven y el voluntario adulto encargado del seguimiento de su progresión. Para establecer este consenso es conveniente que el scout y el dirigente tengan un encuentro destinado a determinar los objetivos que se consideran logrados durante el ciclo.

Esta reunión será una más de las tantas ocasiones en que el adulto voluntario y el scout se encuentran, por lo que no será difícil obtener un ambiente relajado. Con esta conversación concluye, para ese scout, el proceso de evaluación de sus objetivos personales durante el ciclo de programa.

- ***La opinión del dirigente es importante para el joven, pero en ningún caso debe primar por el hecho de ser la suya.***

Al contrario, el voluntario adulto debe estar siempre dispuesto a cuestionarse sus puntos de vista, teniendo presente que reforzará más al scout aceptando las conclusiones de su autoevaluación que insistiendo en sus propios criterios.

- ***Si existieren discrepancias que no pudieran resolverse, siempre primará la autoevaluación.***

Es preferible que el scout se exceda en la estimación de sus logros y no que se afecte su autoestima o se le desanime para seguir adelante porque se le impuso el punto de vista del dirigente. Si en virtud de los objetivos que se acuerden logrados el scout estuviera en condiciones de cambiar de etapa de progresión, el adulto voluntario lo notificará para que se programe la entrega de la insignia correspondiente.

13.4. Momentos de la Evaluación de la Progresión Personal

Desde el momento que se involucran en el proceso educativo propuesto por el Movimiento Scout, los niños, niñas, adolescentes y jóvenes están inmersos en la evaluación de su progresión personal, misma que presenta los siguientes momentos relevantes:

- Al momento del ingreso del joven, cuando se determina su la etapa en la que se encuentra, según los objetivos logrados hasta el momento, es decir, en el periodo introductorio.
- Durante el desarrollo del ciclo de programa, en que se recoge información sobre el avance de los scouts, donde además se les acompaña, apoya y anima.
- Al término del ciclo de programa, momento en el que el proceso de evaluación genera conclusiones sobre los objetivos logrados por el scout durante el ciclo.
- Después del término de un ciclo, al concluir las evaluaciones de los ciclos posteriores, en que se evalúa la “permanencia” de las conductas logradas.

13.5. Agentes que intervienen en la Evaluación de la Progresión Personal

Es importante reconocer que la evaluación de la progresión personal de los jóvenes requiere la participación de diversos agentes:

- El propio niño, niña, adolescente o joven, quien se autoevalúa.
- Los demás miembros de la unidad, que emiten opiniones sobre el avance de sus compañeros y compañeras (su relevancia es baja en manada y va incrementando en cada unidad, hasta tener un papel destacado en la comunidad rover).
- Los padres, testigos del impacto del Movimiento Scout en sus hijos.
- Otras personas, como profesores, ministros de culto, entrenadores deportivos o personas que contribuyen al crecimiento del scout.
- Los dirigentes scouts, quienes son responsables de acompañamiento de la progresión del scout y que procuran llegar a consensos con los jóvenes, sobre los objetivos logrados en el ciclo.

14. INTEGRACIÓN DEL MARCO MUNDO MEJOR EN EL PROGRAMA DE JÓVENES.

El marco Mundo Mejor es un esfuerzo global de la Organización Mundial del Movimiento Scout que permite a los jóvenes tomar el liderazgo como ciudadanos activos globales, participando o iniciando proyectos de desarrollo e impacto en sus comunidades orientados al desarrollo de Cultura de Paz, Medio Ambiente y Desarrollo Social, con el apoyo de amigos, socios, patrocinadores, dirigentes y miembros de la comunidad.

Procuran que el joven pueda involucrarse en las necesidades de su comunidad, aportando de manera individual, con el pequeño grupo de su rama, dentro o fuera del grupo Scout, por motivación propia o inspirado por otros scouts, miembros de la comunidad o dirigentes scouts.

$$\left(\text{Scouts} + \begin{array}{c} \text{Miembros} \\ \text{de la} \\ \text{comunidad} \end{array} \right) \overset{\text{Propósito Común}}{=} \text{Mundo Mejor}$$

Uno de los aspectos fundamentales del Marco Mundo Mejor es el involucramiento de personas de la comunidad impactada por la acción/servicio, para ser más certeros con las necesidades de dicha comunidad, así como garantizar la efectividad y permanencia en el tiempo de la acción/servicio. Por lo que estas iniciativas motivan el involucramiento de Scouts y no Scouts

El Marco Mundo Mejor contempla 3 grandes iniciativas, con sus objetivos puntuales, sus procesos de participación y sus insignias, los cuales no son mutuamente excluyentes y se integran dentro de la planificación del ciclo de programa, las iniciativas son las siguientes:

- **Mensajeros de la Paz (MOP):** Que procura el desarrollo de una cultura de paz, el dialogo, la tolerancia, cooperación, convivencia y el bienestar colectivo, mediante acciones variables enmarcadas en un proyecto que consta de 4 fases:



- Inspiración: Cómo y por qué se inspiró el joven para realizar esa acción.
- Aprendizaje: aprender de la necesidad, definir sus variables y los recursos que se necesitan para su solución, así como el plan de acción.
- Ejecución: Realización y documentación (gráfica y escrita) de la acción/servicio y el impacto logrado.
- Compartir: Compartir con los demás lo realizado a fin de inspirar a otros y motivar a que se desarrollen otros proyectos iguales o similares. Un aspecto fundamental es compartir la historia en scout.org

Mensajeros de Paz está disponible para todas las ramas del Grupo Scout y el peso de su requerimiento variaría según la rama y el/la joven que realice el servicio/acción.

- **Programa Scout Mundial del Medioambiente (WSEP):** Que procura que los jóvenes reflexionen y tengan una experiencia de aprendizaje relacionado al medioambiente enmarcado principalmente en 5 aspectos principales:
 - Las Personas y Biodiversidad tienen suficiente aire y agua limpios.
 - Existe un hábitat natural para mantener las especies nativas.
 - Se minimiza el riesgo de las sustancias dañinas para las personas y el medioambiente.
 - Se implementan las prácticas ambientales más apropiadas.
 - Las personas están preparadas ante riesgos y desastres naturales.

El Programa Scout Mundial de Medioambiente está disponible para todas las ramas del Grupo Scout y el peso de su requerimiento varía según la rama y el/la joven que realice la reflexión/acción.



- **Reconocimiento Scouts Del Mundo:** es el único reconocimiento mundial entregado a los jóvenes por la Organización Mundial del Movimiento Scout y está destinado exclusivamente para la última rama de las asociaciones, en el caso de República Dominicana, la Rama Rover. Procura la elaboración de proyectos de alto impacto en las comunidades con una cantidad de 80 horas mínimas de servicio voluntario.



Estas iniciativas deben de ser integradas dentro de la planificación de los ciclos de programa de cada una de las ramas, pues aunque los jóvenes pueden definir y realizar una acción/servicio, en cualquier etapa del ciclo, es fundamental la motivación e inspiración de los dirigentes y adultos para que las acciones y servicios sean constantes, puede ser: dentro del mismo desarrollo de sus reuniones, con juegos ambientados en las iniciativas, charlas, participación de invitados, testimonios de otros proyectos que desarrollan otros jóvenes, visitas a comunidades, etc.

Cada adulto en el movimiento Scout debe procurar documentarse sobre estas iniciativas, identificar necesidades en las comunidades y motivar el desarrollo de acciones/servicios bajo la sombrilla de estas iniciativas

Uno de los aspectos más importantes de las acciones/servicios que se realizan es la documentación de las horas de servicio en la página web de la Organización Mundial del Movimiento Scout www.Scout.org por lo que es fundamental promover que cada Scout, Adulto en el Movimiento Scout, Grupo Scout, etc., pueda crear un perfil en dicha página web y pueda documentar las acciones y servicios que se realizan, así como la cantidad de horas hombre dedicadas al servicio.



15. ESPECIALIDADES Y COMPETENCIAS

Las especialidades y competencias son elementos de extrema importancia en el Programa de Jóvenes por su función educativa en el marco de la formación y desarrollo de las habilidades para la vida que necesitan los jóvenes, partiendo de los intereses y capacidades de los mismos; sirviendo esto para, en muchas ocasiones, ir trazando la ruta del proyecto de vida del joven. Es por esto que son parte íntegra de los elementos y herramientas que presenta el programa de jóvenes y deben estar presente en todas las etapas del ciclo de programa.

Tomando en cuenta los ciclos de vida para cada una de las ramas se ha definido trabajar con Especialidades (que despiertan y/o fomentan intereses particulares) en las ramas menores (Manada y Unidad Scout) y Competencias (que preparan al joven para ser competente ante las circunstancias que presente el resto su vida) para las ramas mayores (Caminantes y Rovers).

Para la incursión/ejecución de la Especialidad/Competencia se hace necesario el acompañamiento de un adulto que funja como Sinodal/Asesor, que oriente al joven acerca de los conocimientos/habilidades básicas requeridas para obtener la Especialidad/Competencia, además que pueda servirle de apoyo y al final poder validar la acreditación/certificación de la las mismas. Este adulto, no necesariamente debe de ser un dirigente Scout, sino que también puede ser alguien contactado por el dirigente scout o incluso por el mismo joven, poniéndose de acuerdo con el dirigente y el padre del joven sobre el proceso que vivirán.

Es indispensable la motivación del dirigente a los jóvenes a incursionar/profundizar en intereses y a que no se limiten a los mismos, sino que constantemente debe presentarle oportunidades que permitan despertar nuevos intereses en ellos a través de diversas actividades educativas.

Al validar los conocimientos, se hace la entrega de una insignia según sea el caso en una ceremonia que celebre el momento que vive el joven, dicha ceremonia deber ser simbólica, solemne y memorable para el joven.

- **Especialidades:** son conocimientos, habilidades, destrezas, técnicas, intereses, ect., que procuran despertar y/o profundizar el conocimiento y/aprendizaje de algún/os intereses en los jóvenes. Algunos ejemplos serían: Música, Natación, Acampador, Coleccionista, Informática, Orador, etc.

Al estar definido por los intereses de los jóvenes, las posibilidades de especialidades son tan infinitas como los intereses de los jóvenes, por lo que es fundamental el apoyo de los dirigentes para gestionar los sinodales que acompañen a los jóvenes en el proceso.

- **Competencias:** son conocimientos, habilidades, destrezas, técnicas, que permiten a los jóvenes ser competitivos en todos los ámbitos de sus vidas, de cara a la inserción social de los mismos y a los procesos de los ciclos de vida que les tocara vivir. Estas competencias le permiten desarrollar Habilidades para la Vida que son altamente deseables y necesarias en el entorno de un mundo cada vez más demandante y exigente. Algunos ejemplos serían:



Dialogo, Trabajo en Equipo, Asertividad, Escucha Activa, Liderazgo, Manejo de Crisis, Manejo de Proyectos, etc.

Es vital el criterio del dirigente para percibir los intereses, inclinaciones e incluso carencia de los jóvenes a fin de motivarles a desarrollar las competencias necesarias según la realidad y circunstancia de cada joven.

Las especialidades estarán agrupadas según su renglón en varias categorías:

- Ciencias (química, biología, etc.)
- Artes (Música, poesía, teatro, Redacción, etc.)
- Deportes (Ciclismo, ajedrez, tiro al blanco, baloncesto, etc.)
- Tecnología (Programación, manejos de programas, manejo de redes, manejo de equipos tecnológicos, etc.)
- Vida al Aire Libre (Campismo, senderismo, cartografía, astronomía, etc.)
- Pasatiempos (Coleccionista, observación de animales, etc)
- Oficios (Carpintería, electricidad, plomería, pintura, etc.)

Habrán 4 tipos de diseños por categoría, según la cantidad de especialidades de la misma categoría que obtenga el joven y se irán sustituyendo, una vez el joven alcance el siguiente renglón, serían:

- 1 especialidad
- 3 especialidades
- 5 especialidades
- 10 especialidades

Las competencias estarán agrupadas según su renglón en:

Técnicas	
Administrativas	
Sociales	
Desarrollo Comunitario	
Oficios	
Arte	

La finalidad de esto es que los jóvenes puedan conectarse más con sus áreas de interés y ampliar sus habilidades y técnicas dentro del mismo contexto, indistintamente de que puedan interesarse por cualquier otra de cualquier categoría.



16. VIDA AL AIRE LIBRE.

Como elemento imprescindible del Método Scout y uno de los pilares del Programa de Jóvenes, es importante no sólo la realización de actividades al aire libre dentro de los ciclos de programa, sino la preparación de jóvenes y adultos en conocimientos, habilidades y técnicas que les permitan desenvolverse sin inconvenientes, con los niveles de seguridad que ameriten dichas actividades y las competencias necesarias para que los objetivos que deben de lograrse por medio a la realización de dichas actividades, se cumplan.

Las actividades al Aire libre son una de las herramientas del Programa, más NO son el centro del programa, son herramientas para complementar el crecimiento y el aprendizaje de los jóvenes y deben equilibrarse dentro del ciclo de programa.

Entendiendo que cada rama presenta diferentes retos en este ámbito, es necesario la generación de conocimientos, habilidades y técnicas según las necesidades propias de las edades de los jóvenes en cada rama, se definen 3 niveles de conocimiento por cada una de las ramas, estos conocimientos deben ser motivados en los jóvenes por los dirigentes, pero el nivel que quieran alcanzar dependerá siempre de los intereses de los jóvenes, por lo que jamás deben ser vistos como un esquema jerárquico o de progresión.



Estos niveles son:

- **Conocimiento Básico:** Son los conocimientos, habilidades o técnicas indispensables que los jóvenes adquieran para vivir de una experiencia al aire libre sin grandes dificultades. Este nivel es la respuesta a: *“¿Qué conocimiento necesita un joven de manada/unidad scout/caminantes/Rovers mínimamente para una actividad en la naturaleza con su unidad?”*.
- **Conocimiento Intermedio:** Son conocimientos, habilidades o técnicas que complementen los conocimientos anteriormente adquiridos que le permitan desarrollar actividades de mayor complejidad y que enriquezcan la experiencia en la naturaleza. Este nivel daría respuesta a: *“¿Qué conocimiento complementario necesita un joven de manada/unidad scout/caminantes/Rovers para desarrollar con mayor grado de independencia una actividad en la naturaleza con su pequeño grupo?”*.



- **Conocimiento Avanzado:** Son conocimientos, habilidades o técnicas que profundicen los conocimientos anteriormente adquiridos, permitiéndole al joven desarrollar por si mismo actividades de mayor complejidad y que enriquezcan la experiencia en la naturaleza. Este nivel daría respuesta a: *“¿Qué conocimiento complementario necesita un joven de manada/unidad scout/caminantes/Rovers para desarrollar de manera independiente una actividad en la naturaleza solo?”*

Como soporte para estos conocimientos, habilidades y técnicas, se remitirán a los **Manuales de Vida al Aire Libre** desarrollados para cada rama. Estos manuales contienen elementos como: Seguridad, cabuyería, primeros auxilios, fuegos, equipaje, técnicas de excursionismo, observación, planificación, construcciones, entre otros.

Se define una (1) Insignia por cada nivel de conocimiento (Básico, Intermedio, Avanzado) en cada una de las ramas, que será sustituida por la que corresponda al nivel de conocimiento del joven al pasar a la siguiente unidad. Por ejemplo: Un lobato puede haber alcanzado el Nivel Avanzado de Vida al Aire Libre dentro de la Manada, sin embargo, al pasar a la Unidad Scout pueda que le falten elementos de conocimiento/habilidades o técnicas para llegar al nivel intermedio y debe de adquirirlos y/o desarrollarlos para obtener su insignia.

Para la obtención de la insignia, se contempla que el joven logre adquirir/developar al menos el 85% de los conocimientos/habilidades/técnicas planteadas en ese nivel, recordando siempre que la insignia NO es el objetivo, sino una mera representación de los conocimientos que poseen los jóvenes.

MANADA	UNIDAD SCOUT	CAMINANTES	ROVERS
Nivel Básico	Nivel Básico	Nivel Básico	Nivel Básico
Nivel Intermedio	Nivel Intermedio	Nivel Intermedio	Nivel Intermedio
Nivel Avanzado	Nivel Avanzado	Nivel Avanzado	Nivel Avanzado

17. INSIGNIAS MERITORIAS EN PROGRAMA DE JÓVENES.

Estas insignias buscan reconocer a los jóvenes que han realizado acciones excepcionales, que destaquen por encima de los demás, que hayan dejado una huella importante en su paso por la Unidad y que pueda servir de ejemplo y motivación para los demás jóvenes del país.

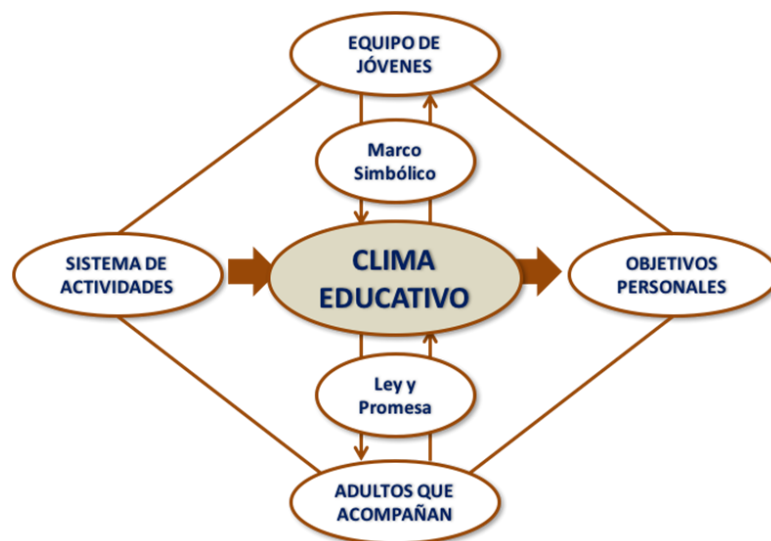
Estas insignias son solicitadas por los coordinadores de los grupos a los que pertenecen los jóvenes a la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes, con la motivación objetiva del porqué de la solicitud y luego de evaluarla, queda a discreción de la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes.

Tanto la solicitud por parte del Grupo Scout, como la evaluación realizada por la Dirección de Programa de Jóvenes estará sustentada en un Reglamento de Insignias Meritorias, que definirá los puntos a considerarse, la dinámica de la solicitud, los diferentes escenarios y las ceremonias de reconocimiento.

18. VIDA DE GRUPO

Todo lo que ocurre en una Rama/Sesión como resultado de la aplicación articulada del Método Scout, produce un Clima Educativo, que es un contexto que genera estímulos continuos que facilitan la actividad educativa.

En el clima educativo creado por el método scout las posibilidades se amplían al máximo y las constricciones se minimizan, generando una atmósfera en que los jóvenes viven los valores, aprenden y adquieren nuevas conductas, es decir una especie de educabilidad inevitable que desarrolla en los jóvenes su capacidad de cambiar.



La riqueza de la convivencia en los equipos, la actitud acogedora de los animadores adultos, el atractivo de las actividades que se realizan, el desafío que representan los objetivos personales, los valores de la Ley y las normas espontáneas que rigen la vida en común, el compromiso que genera la Promesa, el sentido de propósito que otorga el marco simbólico, la atracción de la vida al aire libre, la alegría obtenida a través del servicio a las demás personas, los mecanismos democráticos utilizados para la toma de decisiones, la pertenencia que dan los símbolos, el significado de las celebraciones, los juegos, los cantos, en fin, todo lo que ocurre como producto de la aplicación articulada del método scout, va construyendo progresivamente esa atmósfera especial que hemos llamado clima educativo.

De ahí que el Clima Educativo producido por la aplicación completa del Método Scout sea uno de los aportes más valiosos que el Movimiento Scout contribuye a la educación de los jóvenes y a la educación en general.

18.1. Coeducación Oportunidades igualitarias de aprendizaje

Muchas personas piensan que el simple hecho de tener hombres y mujeres en el mismo grupo agrega valor en términos de educación; sin embargo, no siempre es verdad. Tener chicos y chicas en el mismo grupo no es suficiente por sí mismo. Para educar en forma satisfactoria a la juventud, es necesario tener objetivos educativos precisos y métodos apropiados para su éxito. Educar a hombres y mujeres significa ayudarlos a crecer y adquirir conocimientos, habilidades y actitudes que les permitan tomar su lugar en la sociedad adulta.

En la actualidad existen personas que consideran que hombres y mujeres son radicalmente diferentes y deben jugar roles complementarios en la sociedad. De acuerdo con esta perspectiva, los educadores preparan a los chicos para el rol masculino en la sociedad adulta, y a las chicas para cumplir el rol femenino. Así, chicos y chicas deben ser educados para respetar al otro y aceptar sus roles complementarios. Sin embargo, va avanzando el concepto de que no existen diferencias

fundamentales entre hombres y mujeres, o más exactamente, que las diferencias entre individuos son mayores que las diferencias de género.

Desde esta óptica, hombres y mujeres no deben ser encajonados en roles de género predeterminados. Los educadores requieren ayudar a cada individuo, de forma independiente de su género, para desarrollar todo su potencial. Los scouts deben ser educados para ser capaces de cambiar los prejuicios de género y cooperar entre ellos en igualdad de oportunidades.

Es de vital importancia comprender esto, ya que las diferencias de género basadas en conceptos culturales se relacionan directamente con estereotipos sociales. Aunque se ha avanzado en la equidad de género, en la actualidad permanecen vigentes estigmas sobre lo femenino y masculino, por lo que habrá de darse especial atención en los grupos y unidades de un solo género, para evitar reforzar estos estereotipos. Motivado por esto, el Programa de Jóvenes resalta la importancia de la coeducación, entendiendo a ésta como la educación que se da en igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres.

- **La coeducación parte de dos supuestos:**

Por eso es fundamental que el Movimiento Scout provea oportunidades para ayudar a JÓVENES de ambos sexos a desarrollar su pleno potencial, respetando las diferencias individuales y superando las limitaciones de los roles tradicionales de género en su sociedad.

Que los mismos
temas tienen
importancia
educacional para
hombres y
mujeres

Que hay ventajas
palpables en la
enseñanza
conjunta entre
hombres y
mujeres.

Es así que la coeducación puede ser definida como un enfoque en que la respuesta a las necesidades educativas de niños y niñas, hombres y mujeres jóvenes, está concebido sobre la base de una propuesta educativa común y un conjunto de objetivos claramente definidos y métodos que tienen como objetivo el desarrollo de ambos géneros por igual, teniendo en cuenta la individualidad de cada persona y su identidad de género¹⁴.

- **Se trata de un escenario en el que:**

- Niñas y niños, mujeres y hombres jóvenes, operan en conjunto, de manera de ofrecer igualdad de oportunidades para todos en aspectos tales como la participación en actividades, compartir tareas y responsabilidades, la toma de decisiones; se persigue un marco común de objetivos educativos, el cual se desarrolla a un ritmo individual;
- Las necesidades e intereses de cada género son conocidas;
- La individualidad y la identidad de género de cada persona son respetadas; las diferencias en el ritmo de desarrollo en las diversas dimensiones de la personalidad del ser humano - física, intelectual, moral, emocional, social y espiritual - son reconocidas y respetadas.

El Programa de Jóvenes plantea el trabajo conjunto entre hombres y mujeres mediante la integración opcional de ambos géneros en las unidades, donde seisenas, patrullas y equipos pueden o no ser mixtos; es decir, existe la opción de conformar unidades de alguna de las siguientes formas:

- Unidades paralelas: en las que todos sus integrantes son de un mismo género.
- Unidades integradas: los equipos, patrullas o seisenas son de un sólo género, pero en la unidad conviven los dos géneros.
- Unidades mixtas: Los equipos, patrullas o seisenas son mixtos.

Cada Consejo de Grupo será el responsable de definir la mejor opción para sus unidades. Para ello deberá de tomar en cuenta el contexto social y cultural en el cual se desarrolla el grupo, la opinión de los padres de familia, la disponibilidad de adultos preparados para trabajar con unidades mixtas y, fundamentalmente, la opinión de los mismos niños, niñas, adolescentes y jóvenes. En el caso de optar por las opciones de Unidades integradas o unidades mixtas, el grupo scout deberá de asegurar la participación en la unidad de dirigentes de ambos géneros en igualdad de oportunidades.

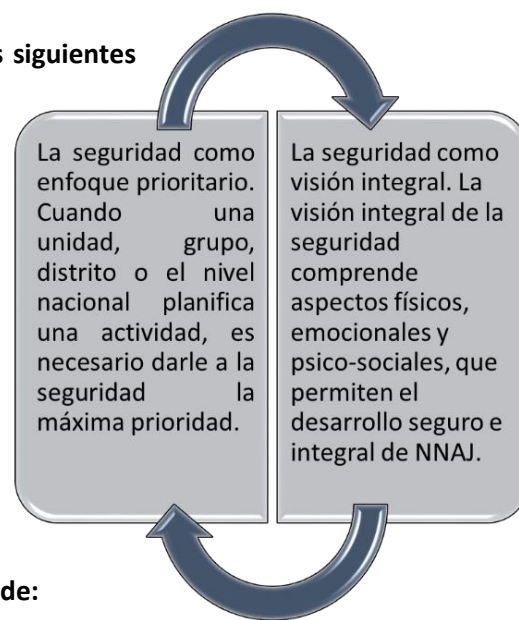
18.2. Protección y seguridad

La seguridad en el Movimiento Scout es comprender que todas las personas, ya sean niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos, realizan diferentes actividades que son propensas a riesgos, mismos que dependen de múltiples factores. Aunado a lo anterior, la seguridad scout contempla también el evitar abusos de todo tipo, ya sean físicos, sexuales, psicológicos o de poder.

Con este sustento, el Modelo de Seguridad Scout propuesto por la ASE se establece no sólo tomando en cuenta la parte de manejo de emergencias, sino fundamentándose en la prevención y mitigación de riesgos, basado en los derechos de los NNAJ, dando la oportunidad de vivir y dar a conocer al Movimiento Scout como “Espacio Seguro” para todos.

- **La seguridad en el Movimiento Scout presenta las siguientes características:**

La seguridad desde el enfoque de derechos. Las actividades que se desarrollan en los grupos scouts han de responder al cumplimiento de los derechos de los jóvenes que constan en los tratados internacionales y en la legislación nacional. Además, presupone trabajar bajo una filosofía de respeto, exigibilidad de derechos, tomando en cuenta el interés superior de los jóvenes, reconociéndolos como sujetos de derechos. La seguridad como compromiso de todos. Se propone una visión de “Seguridad activa”, es decir, en la que TODOS los actores participen en la prevención y reacción.



Esto requiere de la conciencia, compromiso y proactividad de:

- Niños, niñas, adolescentes y jóvenes.

- Dirigentes.
- Padres de familia.

La seguridad desde la visión preventiva. Esta característica tiene como fundamento que la mayoría de los accidentes pueden ser evitados si se asume a la prevención como la parte prioritaria de la seguridad. La Asociación de Scouts Dominicanos, INC., debe de contar con un Reglamento de Seguridad actualizado que comprenda todas las áreas de posibles riesgos y sus protocolos.

18.3. Desarrollo Espiritual

Desde sus inicios el Movimiento Scout se ha interesado siempre por los temas de la Fe de una forma directa. El Movimiento ha reafirmado de manera reiterada el carácter central de los “Deberes para con Dios” en el texto de la Promesa, buscando expresarlo de manera adaptada y cercana a las situaciones vividas por los scouts.

En relación con la dimensión espiritual, el fundador confiaba en el rol de la naturaleza como una herramienta para el desarrollo espiritual; así, mediante el Método Scout, el Movimiento Scout puede contribuir al desarrollo espiritual de niños, niñas, adolescentes y jóvenes utilizando programas progresivos y estimulantes de actividades basadas en los intereses de los participantes, teniendo lugar en gran medida en un escenario al aire libre en contacto con la naturaleza.

La contribución específica del Movimiento Scout en cuanto al desarrollo espiritual es el proveer oportunidades para que Jóvenes puedan explorar su propia Fe y creencias.

Esto no significa que los líderes scouts estén impedidos para compartir sus propias creencias religiosas con los scouts; después de todo, ellos son ejemplo de los valores propuestos por el Movimiento, y no sería congruente que un tema tan importante como la espiritualidad fuera excluido de la relación que se forma entre el scout y los voluntarios adultos. Sin embargo, el voluntario adulto deberá respetar la creencia del joven y de su familia. El dirigente comparte su creencia no en la forma de un padre, sino como un hermano o hermana mayor.

18.4. Participación Juvenil

En la 36a Conferencia Scout Mundial en Tesalónica, Grecia (2002), se identificó a la participación de los jóvenes como la prioridad estratégica número uno de la OMMS. Esta decisión se basa en el hecho de que el Movimiento ha experimentado algunos problemas en la implementación de la participación juvenil.

En el documento El Movimiento Scout y la Participación de los Jóvenes, se manifiesta que la participación de los jóvenes no ha de ser visualizada como el resultado de un forcejeo de poder entre los adultos y los jóvenes. Por el contrario, requiere estar sustentada en una alianza entre las generaciones. Los adultos han de ser los aliados de los jóvenes y requieren proporcionarles la

motivación, las habilidades y las oportunidades necesarias para tener un papel protagónico en la sociedad, contribuyendo en forma activa a construir un mundo mejor.

Desarrollar la participación juvenil en el Movimiento Scout es un desafío que se ha de enfrentar para mejorar la calidad del Programa de Jóvenes y hacerlo atractivo y útil a más niños, adolescentes y jóvenes.

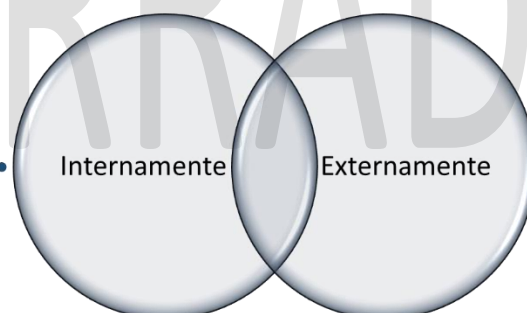
Aunque existen diferentes clasificaciones a nivel mundial sobre las edades para identificar a los jóvenes, es un hecho que esta participación no puede iniciar cuando el joven cumple 18 años. Debe practicarse y fomentarse en edades más tempranas (incluso desde la Manada) a fin de asumir todas sus dimensiones con los adolescentes y los jóvenes adultos.

La definición generalmente aceptada de la participación de los jóvenes es la siguiente:

“La participación juvenil es un proceso que asegura que los jóvenes tengan voz en las decisiones que afectan sus vidas. Así mismo, crea oportunidades voluntarias para que los jóvenes sean una parte de los cambios y decisiones que se hacen en sus comunidades.”

Hay dos estrategias para la participación de los jóvenes dentro de las organizaciones:

Asegurando que los jóvenes sean escuchados e involucrados en la toma de decisiones y en la planificación dentro de sus propias organizaciones;



Asegurando que los jóvenes sean escuchados e involucrados en la toma de decisiones y en la planificación dentro de sus propias organizaciones;

El símbolo del campamento scout: experimentando dentro del Movimiento lo que es la vida de la comunidad y adquiriendo las habilidades de la ciudadanía (cómo dirigir, cómo cooperar, cómo evaluar la vida del grupo y decidir sobre las reglas comunes a la luz de los valores compartidos – la Ley Scout). Esta experiencia debe ser vivida de inicio a nivel de la unidad, pero también en otros niveles del Movimiento.

En realidad, es más exacto dividir a Brownsea en dos partes: por un lado, la experiencia de participación en el ámbito de la unidad (en conexión directa con la aplicación del Método Scout) y por otro lado la experiencia de la participación a otros niveles del Movimiento (local, nacional e internacional).

Mafeking. El símbolo del compromiso con la comunidad: el Movimiento Scout ofrece a las jóvenes responsabilidades reales en la comunidad.

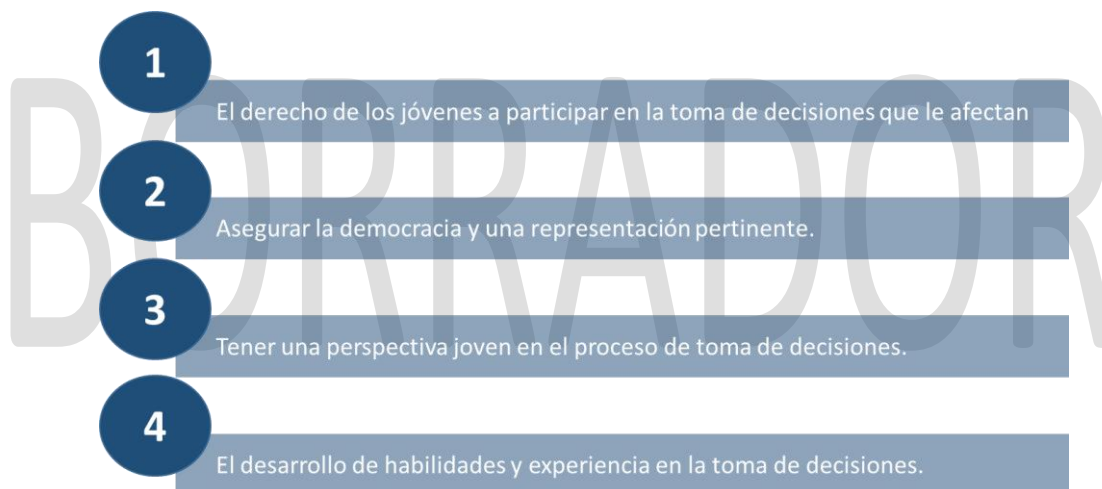
Desde la Manada de lobatos hasta la Comunidad rover (desde la infancia a la edad adulta) se les

debe dar a los jóvenes cada vez más responsabilidades y acceso a la toma de decisiones (Brownsea) y debe haber cada vez más oportunidades para servir a la comunidad (Mafeking).

Por consiguiente, podemos definir tres áreas complementarias de la participación juvenil:

Áreas complementarias de la participación juvenil	A nivel de la unidad
	Dentro del Movimiento a otros niveles
	Dentro de la comunidad, fuera del Movimiento

Hay varias razones importantes para comprometer a los jóvenes en la toma formal de decisiones, y es importante ser claro sobre estas razones antes de lanzar un proceso de participación de los jóvenes:



En el Movimiento Scout se han propuesto diversos sistemas de participación juvenil. Si bien, estos sistemas corresponden a varios modelos de participación, se centran en desarrollar los dos componentes fundamentales de la participación juvenil: permitir a los jóvenes ser:

- Consultados mediante las “Redes de Jóvenes”, que se establecen a varios niveles (local, Nacional, regional, mundial);
- Involucrados en la toma de decisiones, al ser miembros con voz y/o voto en los órganos de toma de decisiones del Movimiento.

18.5. Incorporación de Jóvenes con discapacidad

La Visión del Movimiento Scout es crear un mundo mejor, apoyando el desarrollo de los jóvenes. Sin embargo, si el Movimiento quiere incrementar su impacto en la sociedad, necesita llegar a todos los NNAJ. En este sentido resalta la necesidad de atraer a jóvenes con capacidades diferentes y los que se encuentran en circunstancias difíciles.

En 1919 Baden-Powell escribió en el libro *Aids to Scout mastership* acerca “del número de muchachos lisiados, sordos y mudos, así como ciegos, quienes estaban ganando mayor salud, felicidad y esperanza de lo que nunca antes tuvieron”. El reconoció que eran necesarias algunas adaptaciones, así como fomentar el uso de evaluaciones especiales o alternativas para ellos, creyendo al mismo tiempo, que se deberían de evitar la sobreprotección y el paternalismo: “Lo maravilloso acerca de estos muchachos es su jovialidad y su afán de hacer en el Movimiento Scout tanto como les sea posible”.

En el Movimiento Scout se considera como discapacidad, cualquier condición de salud, incapacidad, o problema funcional que haga difícil a un jóvenes o adulto acceder o participar en las actividades scouts. Sin asistencia y atención adecuada, las personas con capacidades diferentes pueden ser marginadas y excluidas de las actividades scouts. Entre las necesidades especiales surgidas de alguna discapacidad física o de aprendizaje destacan: autismo, discapacidad intelectual, dificultades de aprendizaje como dislexia, condiciones médicas como diabetes o epilepsia, problemas de salud mental, discapacidad de movilidad, de lenguaje, visual o auditiva.

Por su parte, los jóvenes en circunstancias especialmente difíciles, son aquellos que por cortos o prolongados periodos en sus vidas han sido expuestos a intensos y variados riesgos en su salud física y mental. Una característica común a estos jóvenes es que no han recibido la atención y protección adecuada por parte de algún adulto y han vivido al margen de la sociedad.

Estas personas están socialmente marginadas y esta situación es un problema creciente en el mundo actual. Para atender este segmento de la población, la Asociación ha de trabajar con comunidades de minorías étnicas, niños y adolescentes trabajadores, así como aquellos que se encuentran viviendo y trabajando en las calles. La meta es incrementar su calidad de vida y ofrecerles habilidades socialmente aceptadas para que puedan tomar un lugar significativo en sus comunidades locales.

El Movimiento Scout contribuye al desarrollo de los jóvenes con discapacidades en situaciones especialmente difíciles mediante:

1

La sensibilización y promoción, ya que el Movimiento tiene la oportunidad de hacer una diferencia en las actitudes de los jóvenes.

2

Trabajando directamente, con base en las necesidades de estos grupos específicos de NNAJ, desarrollando métodos y estrategias para mejorar su calidad de vida.

Si la unidad decide que puede integrar a estos jóvenes, se deberá considerar que las personas con discapacidades requieren ser tratadas de la forma más “normal” posible. Es de vital importancia señalar que los adultos voluntarios responsables de la unidad deberán conocer de antemano al joven para poder asistirlo de la mejor manera; a su vez, deberán de explicar a la unidad el grado o tipo de discapacidad o de la situación especialmente difícil del nuevo integrante. Es necesario señalar que el proceso de progresión personal del joven deberá ser adaptado a su situación personal, teniendo presente que la finalidad, en todos los casos, deberá ser el desafiar al joven a dar lo mejor de sí y aprender nuevas cosas.

Para atender con eficiencia las necesidades de estos jóvenes se requerirá desarrollar programas de capacitación específicos para los dirigentes de las unidades y grupos scouts, establecer redes con instituciones involucradas en el tema y desarrollar material especializado.

19. UN PROGRAMA INCLUSIVO.



Dada la naturaleza y esencia educativa/formativa de nuestro movimiento, así como la visión de alcanzar aquellos jóvenes que por circunstancias ajenas a ellos mismos se encuentran en situación de vulnerabilidad, el programa para los jóvenes debe ser considerado con la flexibilidad suficiente que permita la integración/participación de aquellos en situación vulnerable.

Se considera por vulnerabilidad al estado en que se encuentra el joven debido a factores externos que generan una exposición desigual ante riesgos y situaciones de crisis y estrés, no permitiendo el desarrollo considerado normal del ciclo de vida en el que se encuentra, estos factores pueden ser económicos, de violencia, discapacidad o familiares.

Es importante la integración del grupo Scout con la comunidad pues para poder brindar un programa de calidad y que sirva a los intereses y necesidades de estos jóvenes, debe de contarse con apoyo de profesionales que puedan dar soporte al grupo scout y a la unidad, con su asesoría y seguimiento.

Cabe destacar que debe primar la dinámica colectiva, y que todos los actores (jóvenes, padres y dirigentes) deben de ser parte del proceso reflexivo de la integración de dichos jóvenes, pues son parte de la estrategia misma de la implementación de la integración y la ejecución del programa en la unidad y grupo scout.

20. APLICACIÓN DEL PROGRAMA DE JÓVENES

20.1. Implementación del Programa de Jóvenes en los Grupos Scouts

La correcta aplicación del Modelo Nacional de Programa de Jóvenes en el grupo scout requiere considerar las siguientes etapas:

- **Capacitación:** De inicio, es necesario que todos los voluntarios adultos del grupo scout se capaciten para poder implementar en forma adecuada el Modelo Nacional de Programa de Jóvenes. Esta capacitación es ofrecida mediante los cursos de formación básica y continúa impartidos por la Dirección Nacional de Recursos adultos y en algunos casos de la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes, basados en las necesidades de los voluntarios de nuestra asociación.

Para un eficiente proceso de captación, formación y acompañamiento de los voluntarios adultos, como medio para la aplicación del Modelo de Programa, será necesario que el grupo scout conozca y se incorpore las acciones que realicen las Direcciones Nacionales de Recursos Adultos y Programa de Jóvenes.

- **Desarrollo de ciclos de programa:** El ciclo de programa es una excelente herramienta para dinamizar el programa de actividades de la unidad, involucrar a los jóvenes en la toma de decisiones y ofrecer actividades atractivas para ellos, y que contribuyan en su crecimiento personal. Utilizar ciclos de programa resulta muy sencillo, y de inicio sólo requiere de la motivación de los dirigentes para que los scouts comiencen a proponer actividades y a responsabilizarse en su desarrollo y evaluación personal.

Debe de integrarse los diferentes elementos del Método Scout, así como las diferentes herramientas que posee el programa de jóvenes para complementar los objetivos educativos para desarrollar Habilidades Sociales, Especialidades y competencias y Habilidades o técnicas para la Vida al Aire Libre.

- **Operación de los órganos de toma de decisión:** En cada unidad están definidos los órganos de toma de decisiones, los cuales tienen funciones específicas que permiten, en conjunto, una adecuada vida de unidad. Los voluntarios adultos deberán velar por la adecuada conformación y operación de estos órganos de toma de decisión, como fundamento de una equilibrada vida democrática de la unidad. Habrá de tenerse especial atención en evitar que los dirigentes asuman el control total de la unidad, en detrimento de la participación juvenil. Para que la vida democrática de la unidad sea una realidad, deberá motivarse y respetarse la toma de acuerdos por parte de los scouts.
- **Planeación de actividades pensadas en generar experiencias educativas:** El centro de la vivencia scout es la actividad. Para los jóvenes resulta el motivo para incorporarse y permanecer en el Movimiento. Sin embargo, es función del equipo de adultos voluntarios, el convertir esa vivencia en una experiencia con profundo valor educativo.

Para ello, es necesario que todas las actividades de la unidad estén diseñadas pensando en los objetivos educativos propios del rango de edad de la unidad, para que estos objetivos puedan permear la actividad, incluso, de ser posible, tocar varios objetivos con la misma actividad. Los dirigentes deberán desarrollar la habilidad de transformar las propuestas de actividad de los scouts en experiencias educativas que contribuyan a su crecimiento. Deben de pensarse en el desarrollo de las herramientas para la vida que necesitan los jóvenes, y deben ser planificadas para la colectividad, pero impactando de manera individual.

- **Evaluación de la progresión personal:** Es la etapa que culmina el proceso de implementación del Modelo de Programa. Consiste en que la progresión de los scouts sea evaluada con base en los objetivos educativos que le corresponden. Para lograr esto, es indispensable que el scout haya vivido un programa de actividades basado en elementos educativos, realizado en ciclos de programa, y que le haya ofrecido suficientes experiencias de aprendizaje significativas; en forma adicional, requiere haber tenido la oportunidad de participar en la toma de las decisiones que le afectan y de haber convivido con un grupo cercano de amigos que complementen su crecimiento personal. La evidencia física de este proceso, es la entrega de las insignias de progresión con base en la evaluación de objetivos educativos, en la que el joven ha llevado el papel protagónico.

21. CICLO DE PROGRAMA

El ciclo de programa es una herramienta de planeación, en el que los jóvenes toman el papel protagónico en la propuesta y selección de sus actividades. El ciclo de programa se desarrolla en periodos que pueden ir de los tres a los seis meses, dependiendo la unidad de que se trate. El proceso involucra el diagnóstico, propuesta, planeación, desarrollo y evaluación de actividades, al mismo tiempo que se observa y se reconoce el crecimiento personal de los scouts.

El ciclo de programa sirve además como un instrumento de planificación, ya que diagnostica el estado actual de la unidad, se programan cambios y ajustes para el futuro, se ejecuta el programa y se evalúan sus resultados.

21.1. Fases del Ciclo de Programa

Un ciclo de programa tiene cinco fases sucesivas, las cuales están articuladas unas con otras, de manera que cada una de ellas es la continuación natural de la anterior y se prolonga en la siguiente:

- Fase 1. Conclusiones de la evaluación personal, diagnóstico de la unidad y preselección de actividades.
- Fase 2. Propuesta y selección de actividades.
- Fase 3. Organización, diseño y preparación de actividades.
- Fase 4. Desarrollo y evaluación de actividades, además del seguimiento de la progresión personal.
- Fase 5. Celebración del término del ciclo de programa.



Fase 1: Diagnóstico (inicio del Ciclo)

Al momento de concluirse un ciclo de programa, obteniéndose las conclusiones de la evaluación de la progresión personal de cada uno de los integrantes del ciclo anterior, comienza un nuevo ciclo, con el diagnóstico de la unidad. Hay que señalar que:

- El diagnóstico de la unidad parte del diagnóstico de los pequeños grupos; dichos diagnósticos
- Son analizados y consensuados en los órganos de toma de decisión responsables en cada unidad.
- El diagnóstico se refiere al análisis de cómo fueron utilizados los elementos del Método Scout, es decir, es una evaluación de la vida de grupo.
- El diagnóstico tiene un carácter general.

Fase 2: Propuesta y selección de actividades.

Cada pequeño grupo dentro de la unidad realizará una propuesta de actividades para ser seleccionadas por la unidad. Estas propuestas partes de un determinado énfasis o línea que quiera seguir la unidad para el periodo de ese ciclo, partiendo muchas veces de las necesidades e intereses colectivos o los objetivos de la unidad propuestos por los jóvenes para el año.

Cada pequeño grupo presenta las actividades que proponen para ser realizadas por toda la unidad. Esta presentación será una actividad atractiva para los scouts, en la cual desarrollen sus habilidades para presentar sus ideas y proyectos.

La selección de actividades se realiza mediante juegos y actividades democráticas que permiten que se exprese la voluntad de la mayoría. Los juegos democráticos se utilizan principalmente en la Manada de lobatos y Unidad scout, y se considera más conveniente el uso de las actividades democráticas para las Comunidades de caminantes y rover. El resultado del juego o actividad democrática determina las **actividades variables** que serán incluidas en el siguiente ciclo de programa.

Fase 3: Organización, diseño y preparación de actividades.

Todas las actividades que fueron seleccionadas, más las actividades calendarizadas con anterioridad (actividades internacionales, nacionales, distritales, grupales y de pequeños grupos) se organizan en un calendario del ciclo de programa. Elaborar este calendario es una tarea que requiere habilidad para conjuntar diversas actividades, de distinta duración, considerando variables de tiempo, recursos disponibles y equilibrio entre las actividades de los pequeños grupos y las actividades de unidad.

Hay que tomar en cuenta lo siguiente:

- El calendario del ciclo de programa debe ser aprobado por la unidad.
- Aprobado el calendario se diseñan las actividades (Dirigidas, Participativas o Proyectos, según sea el caso).
- Es necesario definir objetivos, tanto educativos como propios de actividad, para cada actividad propuesta.

Fase 4: Desarrollo y evaluación de actividades.

Una vez que la unidad ha dedicado tiempo a las tareas de planeación y organización, se está en posibilidad de entrar en la fase central del ciclo de programa, que es el desarrollo de las actividades y es la que debe ocupar el mayor tiempo disponible.

Esta fase es la que más interesa a los scouts y los motiva a permanecer en el Movimiento, a la vez que comprende lo que más interesa a los voluntarios adultos: contribuir a que los jóvenes adquieran las conductas deseables/competencias establecidas en los objetivos educativos propios de su unidad, así como los conocimientos, habilidades o técnicas que les sean necesarias desarrollar.

Es importante considerar que:

- Se desarrollan al mismo tiempo actividades de pequeño grupo y de unidad.
- La motivación de las actividades siempre es necesaria.
- El desarrollo de las actividades necesita producir emociones.
- Los voluntarios adultos mantienen el ritmo de las actividades.
- El desarrollo de las actividades permite crear el hábito de la responsabilidad en los jóvenes.

- Los adultos deben de velar por la reducción/control de los riesgos implícitos en las actividades.

También debe contemplarse el proceso de evaluación de actividades consiste en observar su desarrollo para saber si se puede mejorar su ejecución, así como analizar sus resultados para saber si se lograron los objetivos que se fijaron antes de realizarla.

Las actividades deben de evaluarse durante su desarrollo y al término, siendo el parámetro base los objetivos planteados para el desarrollo del misma y la planificación de su ejecución.

Fase 5: Evaluación del ciclo y Celebración del término.

En esta fase la unidad evalúa el desarrollo del ciclo como un todo, partiendo de la planificación inicial que hicieron y sacarán conclusiones que le servirán de partida para el inicio del próximo ciclo.

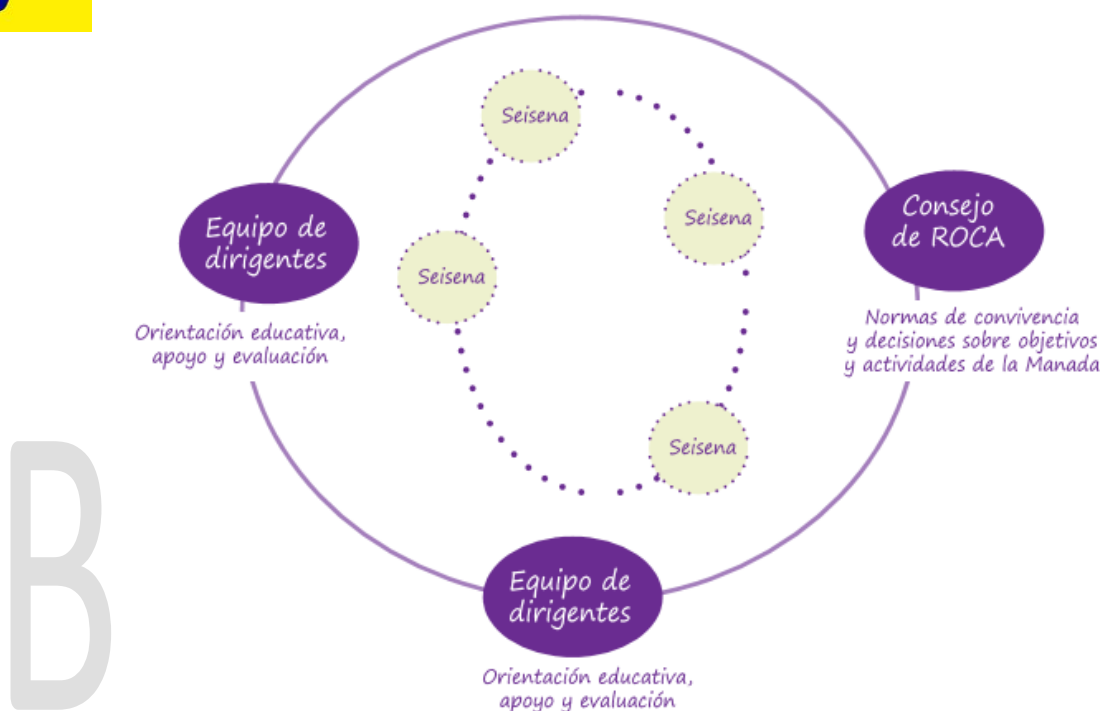
Se realiza una evaluación de la vida de grupo y se define una actividad/ceremonia de celebración del término del ciclo, donde también se hacen los reconocimientos de los avances en la progresión personal de los jóvenes y se celebran ocasiones especiales y logros de la unidad en el período. Algunos ejemplos pueden ser fogatas de la unidad o grupo, campamentos, fiestas, convivios, etc.

BORRADOR



22. UNIDAD MANADA

22.1. La Estructura de la Manada



22.1.1. Las seisenas y la organización de la Manada

Para la organización de los niños y el mejor funcionamiento de la Manada, los dirigentes la dividen en grupos llamados seisenas, que como su nombre lo indica, están integradas por 6 lobatos y lobeznas.

Las seisenas son grupos que facilitan la organización y desde el punto de vista educativo no llegan a ser "comunidades de vida", como en la Rama Scout lo son las patrullas o en las Mayores los equipos, por lo que las actividades se realizan más frecuentemente a nivel de Manada que en los pequeños grupos.

En todo caso, en el sistema educativo scout -basado en pequeños grupos- seisenas, patrullas y equipos, siempre constituyen un núcleo educativo, pero su autonomía y la intensidad de su vida interna se incrementan a medida que los niños o los jóvenes crecen y necesitan más independencia. A la inversa, la Unidad que acoge a los pequeños grupos en las distintas Ramas, disminuye su presencia educativa a medida que aumenta la del respectivo pequeño grupo.

22.2. Marco Simbólico

La atmósfera de la Manada se refuerza con un ambiente de fantasía que, aprovechando la forma de pensamiento de los niños en esta edad, sirve para desarrollar la propuesta del Movimiento de una manera comprensible para ellos.

Una vez más hay que referirse al juego. De 7 a 11 años todo se puede crear y los niños juegan con imágenes, con personajes salidos de su imaginación, de los cuentos, de la televisión, de la vida diaria. Sin embargo, a esta edad ya ha iniciado su retroceso el pensamiento mágico de los años anteriores, por lo que ahora, aunque jueguen a ser un héroe o un animal, saben perfectamente que no lo son y que se trata sólo de un juego.

Dada esta característica de los niños, la propuesta del Movimiento Scout se hace más atractiva y efectiva cuando está ligada a un fondo motivador, que a su vez forma parte de un marco simbólico más amplio, integrado además por cuentos, cantos, saludos, signos y códigos de todo tipo.

Los niños y las niñas que pertenecen a una Unidad de la Rama Menor son llamados, respectivamente, lobatos y lobeznas, es decir, cachorros de lobo que inician sus pasos en la vida del Pueblo Libre. Como ya lo dijimos, ellos no se creen animales ni se comportan como tales, pero juegan a serlo dentro de un grupo que tiene una determinada forma de organización y que se identifica con sus propios signos y símbolos.

La Unidad, el grupo que todos forman, recibe el nombre de Manada: la sociedad de niños, que al estilo de los lobos, ha decidido vivir bajo una misma Ley y en donde cada uno es importante. La fuerza de la Manada radica en que sus miembros actúan como un grupo que toma sus propias decisiones; escucha, comparte, respeta y ayuda a los otros; y crece y aprende en conjunto.

Así también, la Manada tiene líderes que la conducen al éxito. Al igual que Akela, el responsable de Unidad y los Asistentes se han ganado el respeto del Pueblo Libre por sus capacidades y cualidades, porque ponen su experiencia al servicio de todos, porque escuchan a todos antes de decidir y porque deciden lo que todos quieren mientras sea correcto a la luz de la Ley.

La Manada también puede tener un nombre que represente algo cercano para sus miembros. Vinculado a la historia del Pueblo Libre o al entorno en que actúa el Grupo, el nombre ayudará a que los niños se identifiquen con la Manada... más aún si es hermoso.

Los recursos educativos que los dirigentes podemos utilizar con este objeto son fundamentalmente dos:

- La transferencia simbólica del ambiente de los lobos de la manada de Seeonee a la Manada que conforman los niños.
- Así como la manada de la selva tiene a Akela, la nuestra cuenta con dirigentes responsables que acompañan a los niños en su descubrimiento del mundo.

Al igual que ocurría en las colinas de Seeonee, la Manada de lobatos y lobeznas se reúne cada cierto tiempo en el Consejo de la Roca, donde discute los asuntos importantes que afectan a todos, ejercitando de esa manera el aprendizaje de la democracia.

De la misma manera, lobatos y lobeznas permanecerán en la Manada hasta que sean capaces de "cazar" por sí solos, pero mientras tanto aprenderán la Ley de la Manada, al igual que los lobos aprenden la ley de la selva.

Como en los ejemplos anteriores, esta transferencia de la situación ficticia a la situación real impregna muchos otros aspectos de la vida de la Manada

La transferencia simbólica y la evocación constante de los hechos de la selva, dan origen a una serie de nombres y símbolos con los cuales niñas y niños conviven constantemente. Es el caso, entre otras, de las palabras lobatos, lobeznas y Manada; de la Flor Roja, del Gran Clamor, del concepto de cubil, del significado del saludo.

Estos nombres y símbolos que provienen de la historia del Pueblo Libre son reforzados por otros que se originan en la tradición del Movimiento Scout, tales como el uniforme, el color y el himno.

Y también hay otros que mezclan ambos orígenes, como la bandera, el tótem y el libro de caza.

El marco simbólico es un telón de fondo, un referente que enriquece la vida de grupo y apoya la tarea educativa, pero no es un fin en sí mismo. De ahí que no es conveniente abusar de él y hacer de los símbolos, incluido el uniforme, una especie de ritual que confundirá la forma con el fondo, apartará a la Manada de sus objetivos fundamentales y será a la larga una pesada carga para los niños.

La historia del Pueblo Libre, su transferencia a la Manada, los relatos que la evocan y los símbolos que genera, son "un marco" que motiva, anima y enriquece la vida de grupo, pero no es toda la vida de grupo. El marco simbólico debe operar en armonía con todos los otros elementos del método.

22.3. El saludo

En la selva existían las palabras mágicas "tú y yo somos de la misma sangre", con las que unos y otros podían reconocerse. Del mismo modo, en todo el mundo, los lobatos se saludan y se reconocen alzando los dedos índice y medio de la mano derecha para formar una letra V, que simula las orejas de un lobo en posición alerta, mientras que los dedos meñiques y anular son flectados sobre la palma de la mano y cubiertos por el dedo pulgar.

22.4. Color de la Manada

El color de la Manada es el Amarillo, representa la alegría, el amanecer, el inicio, la energía.

22.5. La Oración del Lobato

*Dulce y buen Señor mío,
enséñame a ser humilde y bondadoso,
a imitar tu ejemplo,
a amarte con todo mi corazón,
y a seguir el camino
que me llevará junto a ti.*

22.6. El Gran Clamor

El aullido del lobo, de rara belleza por su musicalidad, ha despertado siempre temor mezclado con curiosidad. Ciertamente la llamada de los lobos tiene la misión principal de reunirlos cuando los integrantes de la manada se dispersan tras las acciones de caza; pero también se ha comprobado que los lobos aúllan sin aparente ni conocida justificación, como expresando la alegría de vivir.

En el Gran Clamor, llamado también Gran Aullido, lobatos y lobeznas se agrupan, se reconocen iguales y a través de una serie de gestos y gritos ceremoniales, al igual que los lobos, manifiestan la alegría de estar juntos. La forma en que se realiza el Gran Clamor varía según las tradiciones de cada Manada.

22.7. Las etapas de progresión

Las etapas de progresión tienen por objeto motivar por reconocimiento el avance de lobatos y lobeznas en el logro de sus objetivos personales y se identifican por una insignia que los niños lucen en su uniforme.

Las etapas de progresión son 4 y sus insignias se entregan por los dirigentes con bastante flexibilidad, siguiendo de un modo general los siguientes criterios:

Lobo Pata Tierna



Lobo Saltador



Lobo Rastreador



Lobo Cazador



- **Etapas de Lobo pata tierna**, cuando el niño comienza a trabajar con los objetivos personales correspondientes a la infancia media.
- **Etapas de Lobo saltador**, cuando el lobato ha alcanzado aproximadamente la mitad de los objetivos de infancia media.
- **Etapas de Lobo rastreador**, desde que el niño ha alcanzado la totalidad o poco menos de los objetivos personales correspondientes a la infancia media y comienza a trabajar algunos objetivos de la infancia tardía.
- **Etapas de Lobo cazador**, en el momento en que el lobato ha logrado desarrollar con éxito alrededor de la mitad de los objetivos correspondientes a la infancia tardía.

Cuando un niño ingresa a la Manada después de los 8 años, no ingresa a la etapa del Lobo Pata Tierna, sino a aquella que le corresponde de acuerdo a su madurez, según se determinará en el período de introducción siguiendo los mecanismos que plantea la progresión.

Esto es otra consecuencia del hecho de que el conjunto de objetivos es un programa para la vida y no para la actividad propiamente scout. En consecuencia, es perfectamente posible que un niño haya avanzado en su vida en el logro de los objetivos educativos de la Manada sin necesidad de haber estado antes en la Manada. Sería un contrasentido hacer que un niño de 9 años, por ejemplo, inicie su progresión en la etapa del Lobo Pata Tierna, tal como se le pediría a un niño de 7 años, por el solo hecho de ser "nuevo" en la Manada. De ahí la ventaja del período de introducción.

La motivación por reconocimiento que pretenden las etapas de progresión procura que los niños traten de ir cada vez más lejos en su crecimiento personal, pero las insignias y su obtención no constituyen un fin en sí mismas.

23. UNIDAD SCOUT



La Unidad scout está integrada por adolescentes de ambos sexos en edades que comprenden desde los 11 hasta antes de cumplir los 15 años de edad. Una Unidad scout se compone como mínimo por 14 adolescentes (mujeres u hombres) y un máximo de 32.

La estructura fundamental de la unidad son las patrullas, mismas que se constituyen en comunidades de aprendizaje. Las patrullas se conforman con no menos de 6 ni más de 8 scouts.

23.1. Órganos de Toma de Decisiones en la Unidad Scout

Órganos de Toma de Decisiones

Asamblea de Unidad: establece normas de convivencia y decide los objetivos, actividades y calendarios del ciclo de programa. Está integrada por todos los miembros de la Unidad y los voluntarios adultos de la misma.

Consejo de Unidad (Corte de Honor): ordena las operaciones y capacita. Está integrada por los guías y Sub-guías de patrulla, así como por los voluntarios adultos de la unidad.

Equipo de dirigentes: es el responsable de la orientación educativa, apoya y evalúa. Integrada por los adultos responsables de la unidad scout

El sistema de patrulla es un eje central del Método Scout. Los scouts integran una patrulla de forma libre y con ánimo permanente, siendo un pequeño grupo con identidad propia y con el propósito de disfrutar su amistad, apoyarse mutuamente en el desarrollo personal, comprometerse en un proyecto común e interactuar con otros grupos similares.

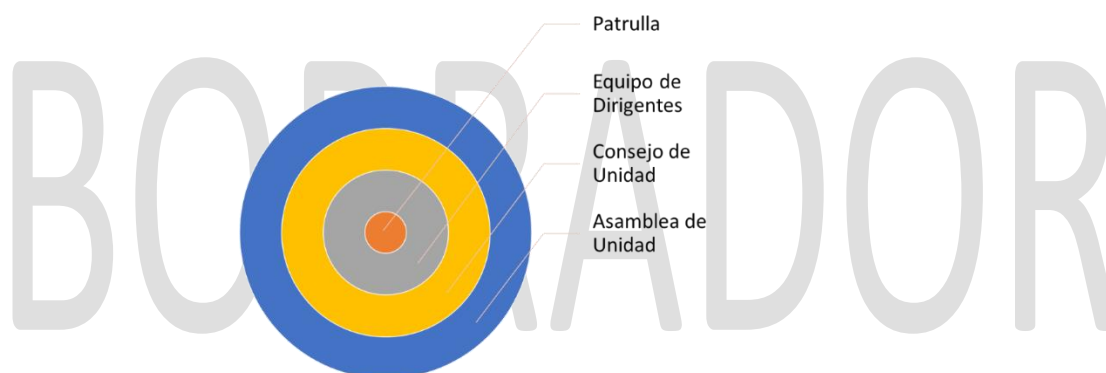
La patrulla presenta un doble carácter, mismo que se comprende al analizar sus facetas como grupo formal e informal. La patrulla scout es, ante todo, un grupo informal, porque es el resultado del deseo asociativo de los adolescentes. Mantener este carácter original es tarea primordial de los voluntarios adultos de la unidad.

Sin embargo, la patrulla es a su vez el instrumento para lograr propósitos educativos, pues el Método Scout la ha convertido en una “comunidad de aprendizaje”; es decir, espera que contribuya a la formación de sus integrantes mediante su autoeducación, lo que le da un carácter formal.

En otras palabras, podemos decir que es informal desde el punto de vista de los adolescentes y formal desde la perspectiva del adulto; esta doble faceta sitúa a la patrulla en un punto de encuentro e integración entre aspiraciones y necesidades de los adolescentes, por un lado, y los fines educativos del Movimiento Scout por otro, que no debe ser desaprovechado. Para ello es clave entender que la patrulla cumplirá su objetivo como grupo formal en la medida que se respete su carácter informal.

Temas Importantes a Tomar en Cuenta:

- El ingreso a la patrulla es voluntario.
- La patrulla es un auténtico grupo de amigos, lo que determina la forma de ingreso.
- La patrulla es fundamentalmente vertical, es decir, está conformada de adolescentes de diversas edades.
- La patrulla es un grupo permanente.
- La patrulla tiene identidad propia.
- La estructura interna es flexible.
- El estatus que los adolescentes se asignen determina los roles y tareas internas.
- Las normas implícitas de los adolescentes crean la cultura interna de la patrulla.
- El guía de patrulla es elegido por la patrulla y juega un rol relevante, es necesario que sea elegido o reafirmado en su rol cada ciclo de programa.
- La patrulla posee símbolos de pertenencia, tangibles e intangibles (nombre, lema, colores, grito, etcétera).
- La patrulla tiene una sola estructura formal: el Consejo de Patrulla

Como se representa la Unidad Tropa en su estructura Macro:

23.2. Marco Simbólico de la Unidad

El marco simbólico se presenta como un ambiente de referencia que refuerza la vida en común en la patrulla y en la Unidad scout, contribuyendo a dar coherencia a todo lo que se hace. El marco simbólico que se propone para esta unidad guarda una estrecha correspondencia con las necesidades que los scouts experimentan y expresan a través de sus actividades espontáneas.

Según El Económico de Navarra, como consecuencia del proceso de búsqueda de autonomía, los adolescentes van a pasar más tiempo en contextos de relación ajenos al grupo familiar. Las relaciones con el **grupo de iguales van a convertirse, en esta época, en el referente más importante ya que va a proporcionar estabilidad y seguridad** al adolescente desde la necesidad de compartir experiencias.

Las amistades se consolidan y se vuelven profundas, las chicas van a generar relaciones exclusivas con otras amigas mientras que los chicos gestionarán sus relaciones en grupo. Evidentemente,

siempre encontraremos estilos tanto masculinos como femeninos en hombres y en mujeres, sin que suponga ninguna alteración.¹⁵

Es importante entender que el joven se encuentra en una etapa en que está afianzando lazos probablemente para toda la vida, en muchos casos, serán amistades cercanas con las que se compartirán momentos importantes de crecimiento y desarrollo, tanto personal como profesional.

Mediante la elección del nombre de la patrulla se afirma la individualidad, el sentido de pertenencia de sus miembros y su autonomía. La patrulla elige un animal que representa ciertos atributos por los cuales sus integrantes desearían ser reconocidos.

Este marco simbólico de la Unidad scout se refuerza con diversos elementos, entre los que destacan:

23.3. Elementos Tangibles.

- El uniforme (flor de lis nacional, flor de lis mundial, pañoleta, insignias de progresión).
- Banderín de Patrulla.
- Rincón de patrulla.
- El libro de oro.
- Bandera.
- Bordón.
- El color verde que identifica a la unidad.

23.4. Elementos Intangibles.

LEMA

“Siempre Listo”

“Señor Enséñame a ser **generoso**, a **servirte** como Tú lo mereces, **dar** sin medida, a **trabajar** sin descanso a combatir **sin temor a las heridas**, y a **no buscar más recompensa** que saber qué hago Tu voluntad.”
Amen.

ORACION
SCOUT

¹⁵ Escuela de Familias Modernas, Documento Bloque II, Etapa de Desarrollo Evolutivo , Modelo de Desarrollo MODERNA, Económico de Navarra

SALUDO
SCOUT

NOMBRE
DE
PATRULLA

GRITO DE
PATRULLA

CULTURA
DE
PATRULLA

23.5. Sistema de Progresión Personal Tropa

Como parte del apoyo al proceso educativo de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes, el Movimiento Scout Dominicano los invita a desarrollar, en forma equilibrada, todas las dimensiones de su personalidad. Es un desafío para que exploren la riqueza de sus posibilidades y para que sean un hombre o mujer plenos.

El conjunto de objetivos educativos es una propuesta que ofrece a los scouts la oportunidad de asumir sus propios objetivos de crecimiento personal. Por medio del diálogo entre esta propuesta y lo que un joven desea de sí mismo, los objetivos educativos propios de la edad, asumidos o modificados en forma individual, se convierten en los objetivos personales de cada uno. Es por esto que la propuesta de objetivos educativos se adapta al nivel de desarrollo evolutivo de cada una de las unidades, presentando, en un lenguaje accesible, las principales tareas de desarrollo propias de la edad.

Al momento en que un adolescente ingresa a la unidad recibirá la insignia de progresión personal que corresponda a su nivel de desarrollo evolutivo. Estas insignias identifican las cuatro etapas de progresión del rango de edad propio de los chicos que comprenden las edades de 11 hasta los 14 años. Las insignias de progresión de la Unidad scout son 4, cuyos nombres y diseños guardan relación con el marco simbólico de esta unidad, se ubican en la camisa del uniforme scout de acuerdo con el Reglamento de Uniformes ya aprobado por el Consejo Nacional.

Pistas



Senda



Rumbo



Travesía



- **Etapla Pista**, cuando el adolescente comienza a trabajar con los objetivos personales correspondientes a la etapa de pre-pubertad.
- **Etapla Senda**, en el momento en que el scout ha alcanzado aproximadamente la mitad de los objetivos de pre-pubertad.

- **Etapla Rumbo**, cuando el adolescente ha alcanzado la totalidad o poco menos de los objetivos personales de la etapa de pre-pubertad y comienza a trabajar algunos objetivos de pubertad.
- **Etapla Travesía**, en el momento en que el scout ha logrado desarrollar con éxito aproximadamente la mitad de los objetivos personales de la etapa de pubertad.

24. COMUNIDAD CAMINANTES



24.1. Antecedentes de La Rama Caminantes

En cada etapa de desarrollo, los jóvenes se van interesando en diferentes cosas de acuerdo a su edad, experiencias, vivencias y realidades; basados en esta premisa se ha definido que los jóvenes de entre 14 hasta antes de cumplir 18 años conformen la Comunidad de Caminantes¹⁶.

- Comunidad porque en su seno los jóvenes compartirán proyectos y actividades que los harán crecer en conjunto. Comunidad porque a los gustos e intereses de todos serán tomados en cuenta.
- Caminante es quien no permanece quieto ante el paso de la vida y se decide a emprender la búsqueda de nuevos horizontes.
- Caminante es quien tras aprender el camino hacia sus metas se encuentra consigo mismo y con los demás. Caminante es quien a cada paso que da desafía el destino, al decidir que a cada paso dado se está más cerca de la meta.

Es importante recordar que la Conferencia Scout Mundial estableció la prioridad Estratégica N°. 2 Adolescente: apoyo a la transición hacia la edad adulta, por lo que el desarrollo de un programa que atienda a esta etapa de la vida es de imperiosa necesidad para el desarrollo del Movimiento Scout Mundial. La Región Interamericana ha tomado cartas en el asunto desarrollando el programa para adolescentes: las y los Caminantes.

En Francia el Comisario Nacional de la Rama Scout de Scouts de France, Michel Menú, fue el impulsor de este grupo de edad que se introdujo como un puente entre la Rama Scouts y la Rama Rovers. Esta renovación, también llamada Escultismo revisionista, tiene su origen en los años 50 del siglo XX en Scouts de France. Michel Menú impulsó la adaptación del Escultismo incorporando reformas de la psicología y la Escuela Nueva de María Montessori para captar el interés de los adolescentes de posguerra.

Su primera propuesta para el grupo de edad llamado Raider Scouts incluía la invención de nuevos métodos de acción, de formación técnica; la participación comunitaria en servicios y otras características de mayor apertura.

¹⁶ <http://www.wikipowell.org/Caminantes>

Actualmente la incorporación de un grupo de edad para los 14 / 15 a 17 / 18 años de edad en el Movimiento Scout es la corriente mayoritaria en Europa y América Latina.

La nueva división de ramas (grupos de edades) que reemplaza a las tradicionales (lobatos, scouts, rovers) es la siguiente:⁵

Período	Edades	Nombre de la rama
Infancias media y tardía	7/8 a 10/11 años	<u>Manada</u> (Lobatos y Lobeznas) ⁶
Pubertad y primera adolescencia	10/11 a 14/15 años	Unidad Scouts o Tropa (Scouts) ⁷
Adolescencia intermedia	14/15 a 17/18 años	Comunidad Caminantes (Caminantes) ⁸
Juventud	17/18 a 20/21 años	<u>Clan Rovers</u> (Rovers) ⁹

24.2. Programa

El lema de la rama varía de un país a otro. Algunos mantienen el tradicional "Siempre listo" de los Scouts y, otros adoptan la frase "**Siempre Adelante**".

En la Rama Caminantes, los Equipos se federan en una Comunidad de Caminantes, que es una comunidad de aprendizaje compuesta entre 4 a 6 jóvenes (mujeres, hombres, o equipos mixtos o coeducativos)..

La autonomía lograda en la etapa anterior se profundiza y perfecciona.¹¹ Por ello, la sección, el grupo grande de jóvenes de la misma edad, se denomina Comunidad de Caminante

24.3. Elementos de Identidad de la Comunidad

- Nombre de la Comunidad
- Lema de la Comunidad
- Nombre del Equipo
- Carta de la Comunidad
- Libro de Oro de la Comunidad
- Local de la Comunidad o "Base de la Comunidad"
- Rosa de los Vientos
- Color Azul
- Lema de los Caminantes
- El llamado de la Comunidad
- Las Tradiciones
- El Bordón o Báculo del Caminante
- La Mochila Scout como elemento acompañante de la aventura

24.4. Otros Elementos Importantes:

PROMESA SCOUT ¹⁷	ORACION DEL CAMINANTE
Prometo Hacer cuanto de mí dependa Para amar a Dios, Servir a mi país, Trabajar por la paz y Vivir la Ley Scout.	Señor, Ayúdame a encontrar La fortaleza del viejo roble, para que ningún triunfo me envanezca La alegría de la naturaleza, para que ninguna soledad me abata La libertad del ave, para elegir mi camino, y La voluntad del Caminante, para seguir Siempre Adelante y Servir Amén

24.5. Marco Simbólico De La Comunidad De Caminantes

Cuando empleamos una imagen o una expresión que comprende varios símbolos relacionados y que en conjunto sirven para animar el proceso educativo en una de las etapas del Movimiento, hablamos de un “Marco Simbólico”, que no es otra cosa que un “Sistema de Símbolos”.¹⁸

El Marco Simbólico estimula a los jóvenes para ir más allá de la vida cotidiana, transformando lo ordinario, lo imposible en posible, lo imperceptible en algo que puede sentirse intuitivamente, poniendo ante los ojos, el pensamiento y el corazón en aquellas realidades que habitualmente no advertimos.

En este marco, pasamos de un sistema de símbolos en la Rama Scout de “Explorar Nuevos Territorios con un Grupo de Amigos” hacia “Vivir la Propia Aventura” en la Rama Caminantes.

Por un lado, “Vivir la Propia Aventura” responde a las necesidades de identidad propia que experimentan los jóvenes de esta edad y se apoyan en (3) dinamismos esenciales propios de esta:

- **Desafío: El reto que representa enfrentar la realidad.**
- **Vivir: Ser actor y no espectador.**
- **La Propia Aventura: posibilidad de probar.**

Además, se puede contar con otros elementos que refuercen el marco simbólico tanto de la Comunidad, como de los Equipos y estos pueden variar según sus tradiciones:

- Banderines de equipo.
- Bandera de Comunidad.
- El uniforme (pañoleta, insignia de compromiso, insignias de progresión, etc.).
- El color característico de la Comunidad que es el AZUL.

¹⁷ Art.4 Estatus de la ASDI, aprobados por la Asamblea Nacional del 25 de Mayo del 2013.

¹⁸ El Marco Simbólico, pág. 116, Guía Para Dirigentes de la Rama Caminantes, OSM-RI, edición 2007.

24.6. La Progresión del Caminante y sus Etapas Las Etapas

Las etapas de progresión tienen por objeto reconocer y motivar el avance de los jóvenes en el logro de sus objetivos personales¹⁹ (Desafíos Personales) y se identifican por una insignia que luce en su uniforme. Estas etapas son tres, la descripción de sus nombres guarda un sentido simbólico:

BUSQUEDA: “Exploro Caminos Diversos”, actitud propia de los Caminantes para escoger el mejor recorrido, el más interesante, donde pueda vivir las mejores aventuras. Simbolizando el proceso de autoconocimiento, para encontrar las propias aptitudes y potencialidades, y también redescubrirse a sí mismo y su entorno.



ENCUENTRO: “Descubro y Elijo Mi Camino”, implica hallar un rumbo definido, hallar otros Caminantes que nos acompañen y definir con mayor certeza cuál es el recorrido que queremos hacer para llegar hasta donde nos hemos propuesto. Simboliza una particular madurez que nos da la posibilidad de elegir.

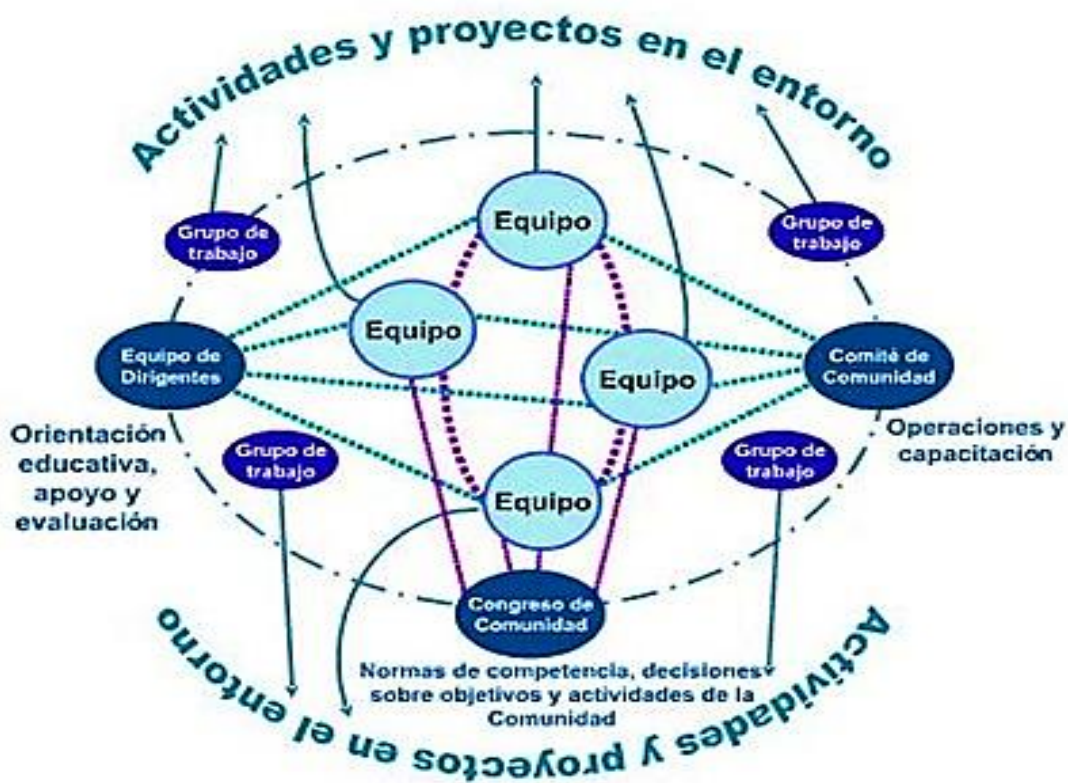


DESAFIO: “Emprendo Mi Propio Camino”, desde la participación (siendo parte), a la actitud comprometida en la animación siendo el principal actor. Esta última etapa invita al joven a hacer un ejercicio de preparación permanente, para asumir con madurez al servicio como eje central de su vida.



¹⁹ Las Etapas de Progresión, pág. 288-292, Guía Para Dirigentes de la Rama Caminantes, OSM-RI, edición 2007.

24.7. Estructura de La Comunidad



24.8. Cómo se Organiza la Comunidad

EQUIPO	GRUPO DE TRABAJO
Grupo de Amigos de la misma Comunidad	Jóvenes de distintos Equipos de la misma Comunidad, de Comunidades diversas o no Scouts
Está formado de 4 a 6 miembros los cuales son amigos muy cercanos.	Está formado por un número indeterminado de miembros quienes tienen un compromiso con la tarea encomendada en pro de un proyecto determinado.
Su tiempo de vida obedece a la amistad profunda de los miembros del mismo durante la vida en la comunidad.	Su tiempo de vida es igual a la vida de la tarea a realizar dentro del proyecto.
Su función es la de un grupo formal e informal de amigos que por medio de experiencias realizadas crean un ambiente de crecimiento y madurez.	Su función se limita a realizar su tarea sin tener que ser formalmente una estructura sólida.
Tiene un Coordinador que dirige la operatividad del Equipo.	Tiene un responsable que responde por los avances de la tarea ante el Líder del Proyecto o al Comité de la Comunidad.
No existen límites de Equipos en la Comunidad.	Los límites de grupos de trabajo en los proyectos son determinados por el Líder del Proyecto tomando en cuenta las tareas por realizar.



25.COMUNIDAD ROVER

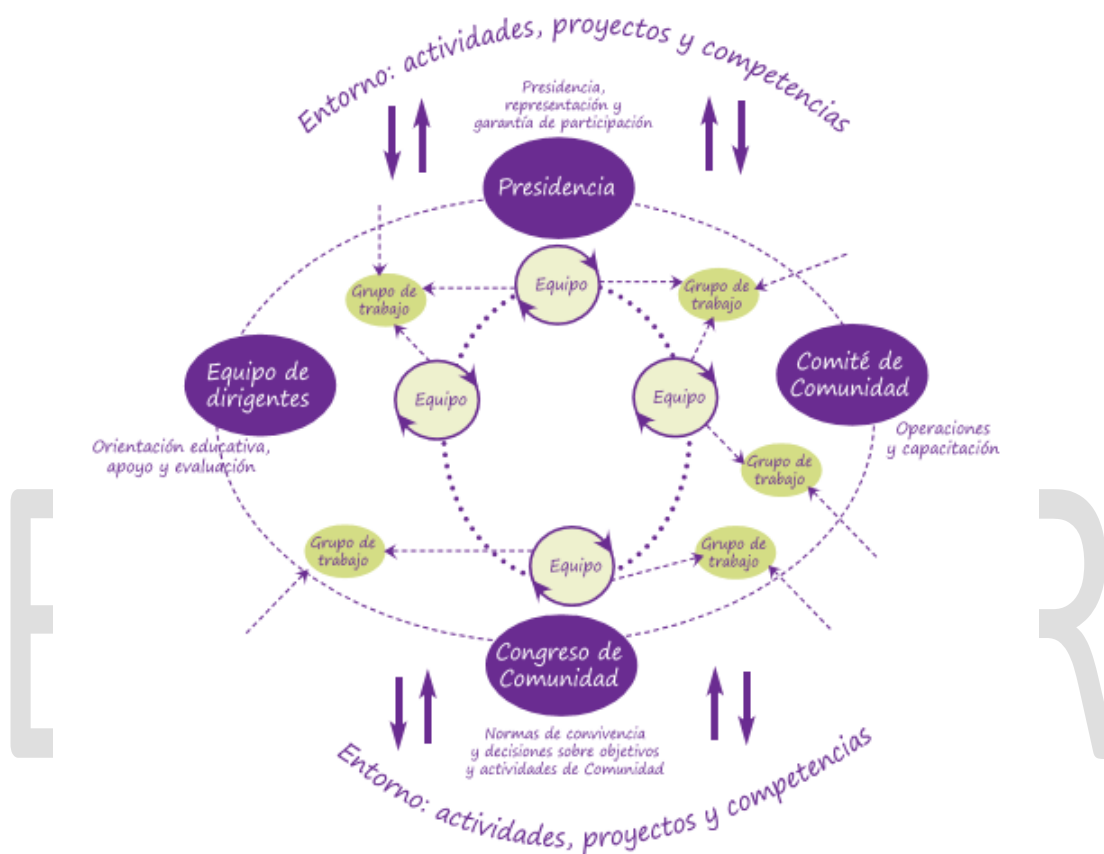
La Comunidad rover se conforma por jóvenes desde los 17 hasta antes de cumplir 22 años. El número mínimo de integrantes para conformar una comunidad son 6 jóvenes (hombres o mujeres), y el máximo se establece en 16 jóvenes. La toma de decisiones la realiza en el Congreso de comunidad, mismo que está integrado por todos los jóvenes de la Comunidad rover, así como los adultos voluntarios de la misma; estos últimos sólo como acompañantes, más no interventores del proceso.

El Comité de Comunidad cumple con una doble función: es el organismo que coordina las operaciones, así como ser la instancia de aprendizaje, en forma especial para coordinadores de equipo y responsables de grupos de trabajo. Existe un joven que es electo por todos los miembros de la Comunidad, al que se le denomina presidente o presidenta, y su función es hacerse responsable de las siguientes actividades:

- Presidir las reuniones de la Comunidad y las sesiones del Congreso de Comunidad.
- Integrar el Comité de Comunidad y presidirlo.
- Representar a la Comunidad ante la Asociación y ante las autoridades e instituciones.
- Participar con derecho a voz y voto en el Consejo del respectivo Grupo Scout.
- Ejercer las demás atribuciones que se le encomienden.
- El equipo de dirigentes es el responsable de brindar orientación educativa y apoyo en la evaluación de la progresión personal, así como vigilar la aplicación adecuada del Programa

Equipo	Grupo de trabajo
Orientado más a la relación. El nexo que vincula a los integrantes es la relación de confianza que existe entre ellos.	Orientado a la tarea. La integración está determinada por el interés en la actividad o proyecto a realizar.
Es estable, formado con ánimo permanente.	Es temporal, formado para la realización de actividades o proyectos específicos.
Satisface la necesidad de pertenencia, apoyo mutuo y evaluación del proyecto personal	Satisface la necesidad de alcanzar logros concretos mediante la realización de actividades y proyectos.
Los integrantes forman parte del grupo reducido de amigos. Es muy selectivo.	Los integrantes tienen interés en una tarea, actividad o proyecto, y su relación es buena, aunque no medie una amistad profunda.
Tiene de 4 a 6 integrantes	El número de Integrantes es variable ya que depende de la naturaleza y complejidad de la tarea.
El Coordinador de equipo es elegido por sus integrantes, en razón de su liderazgo y su actividad se centra en las funciones de mentor y mediador	El responsable del grupo es el participante que está mejor preparado para realizarlo, por lo que destaca su función de tutor.
El liderazgo tiende a basarse en la relación.	El liderazgo se apoya en la competencia.

Estructura de la Comunidad rover



25.1. Marco Simbólico

En la Comunidad Rover se define el siguiente marco simbólico:

Un proyecto para mi vida

El concepto vivir mi propia aventura, símbolo de los caminantes, se hace más personal y desafiante. Así como el joven la joven transcurren desde la búsqueda y descubrimiento de la identidad personal pasión de mi espacio en la sociedad, la continuidad del símbolo de la vivencia de la ventura a la construcción de un proyecto para la vida.

Tengo un proyecto para mi vida, expresión simbólica que el método propone a los hogares, coincide con la sugerencia que el fundador de los scouts hacía a los jóvenes de esta **edad “toma tu propia canoa y rema”**. Ya no se trata de vivir una aventura que es en parte individual y parte en equipo. Más o menos próximo definir su identidad personal, ahora es el tiempo en que el joven deberá comenzar paralelamente a definir un propósito personal para su vida. Y el equipo que está presente, pero de modo distinto, Puede ayudar mucho en esta tarea. Sin embargo, la responsabilidad es individual. Nadie podrá vivir por el joven hola joven la vida que él o ella comenzarán a vivir a partir de esta etapa.

Entonces, hay que tener un proyecto para la vida. La expresión no es puramente simbólica en la práctica la gran tarea de los Robles en la comunidad es la construcción, desarrollo, evaluación y reformulación continua, por escrito, de un proyecto personal. Como en esta rama no existen objetivos intermedios, el joven y la joven deberán diseñar los objetivos de su proyecto personal a partir de los objetivos terminales del proceso educativo. La diferencia es que esta vez ellos y ellos deberán hacerlo por sí mismos y de acuerdo a esos dos componentes: la propuesta de valores contenidos en los objetivos terminales y aquello que han decidido ser.

No se espera que en la etapa Rober un joven diseñe completamente el que será de su proyecto durante su vida adulta. Lo que se busca es que se acostumbre el ejercicio de proponerse un futuro y comenzar a caminar en dirección a él. La maduración creciente propia de esta edad y la experiencia en el cumplimiento progresivo del proyecto, Irán determinando sus cambios, que sin duda será muchos. De hecho, en su etapa Rober los jóvenes reformulan varias veces su proyecto personal ya que tan importante como es el proceso, es decir el aprendizaje e interiorización de la idea de tener siempre una visión de sí mismo, de saber cuánto se está avanzando en el camino de ser lo que se quiere ser.

El proyecto personal motiva al joven para tener una perspectiva de futuro, para que dirija una mirada adelantada los que acontecimientos que se avecinan en su vida. El proyecto personal provoque el interés en el futuro y lo muestra posible lo que genera una cierta tensión entre realidad actual y futuro. Esta atención motiva a los jóvenes para actuar en pos de lo que desea. Instalada esa tensión creativa disminuye fuertemente la necesidad de empujarlos o apurarlos. Basta acompañarlos para que el interés no decaiga.

En esta unidad el marco simbólico se ve reforzado por elementos tangibles e intangibles, pero dada la naturaleza propia de este rango de edad, los elementos disminuyen en cantidad y se vinculan a la realidad de los jóvenes.

25.2. Elementos tangibles.

- Uniforme (flor de lis mundial, flor de lis nacional, pañoleta, insignias de progresión).
- Horquilla rover.
- Bandera.
- El color rojo como identificativo de la unidad.

25.3. Elementos intangibles.

- Lema rover:

“Servir”

25.4. Oración Rover:

*“Dame señor
un corazón vigilante
que ningún pensamiento vano me aleje de ti,
un corazón noble
que ningún afecto indigno rebaje,
un corazón recto
que ninguna maldad desvíe,
un corazón fuerte
que ninguna pasión esclavice
y un corazón generoso
para servir”*

25.5. Sistema de Progresión Personal

Al momento en que un joven ingresa a la Comunidad rover recibe la insignia de progresión personal de acuerdo con el nivel de desarrollo de su Proyecto Personal. En esta unidad las insignias de progresión son cuatro, y marcan las cuatro fases del desarrollo de su Proyecto Personal, por lo que sus nombres y diseños se establecen con relación al marco simbólico de la unidad.

25.6. Las insignias de progresión en la Comunidad Rover son:



Periodo de Introducción	Etapas de Visión	Etapas de Proyección	Etapas de Gestión	Etapas de Misión
Análisis y comprensión de la propuesta de objetivos educativos. Reflexión sobre necesidades y expectativas personales. Primera versión del Proyecto personal.	Desarrollo de actividades y proyectos. Evaluación de la progresión personal. Primera actualización del Proyecto personal.	Desarrollo de actividades y proyectos. Evaluación de la progresión personal. Segunda actualización del Proyecto personal.	Desarrollo de actividades y proyectos. Evaluación de la progresión personal. Tercera actualización del Proyecto personal.	Desarrollo de actividades y proyectos. Evaluación de la progresión personal. Última versión del Proyecto personal.
Duración: de 3 a 6 meses.	Duración: un año aproximado	Duración: un año aproximado	Duración: un año aproximado	Duración: de 3 a 6 meses.
Inicio de un proyecto en cualquiera de los campos prioritarios.	Desarrollo del proyecto e inicio, hacia el final de la etapa, de un segundo proyecto en cualquiera de los campos prioritarios.	Desarrollo del segundo proyecto e inicio, hacia el final de la etapa, de un tercer proyecto en cualquiera de los campos prioritarios.	Desarrollo del tercer proyecto e inicio, hacia el final de la etapa, de un cuarto proyecto en el restante de los campos prioritarios.	Cierre de los proyectos de los campos prioritarios

El Proyecto Personal busca motivar al joven para tener una perspectiva de futuro, actuando en pos de lo que desea. Para generar su Proyecto Personal el rover requiere:

- Analizar y comprender la propuesta de objetivos terminales.
- Reflexionar sobre sus necesidades y expectativas personales.
- Adaptar la propuesta de objetivos terminales a sus necesidades y expectativas.
- Considerar lo que es posible avanzar en un periodo determinado.
- Establecer por escrito la visión a mediano plazo, fijando objetivos para un periodo de tiempo específico.

El proceso de progresión personal en la Comunidad rover concluye con la Preparación a la Partida. En esta etapa, el rover hará una última revisión a su Proyecto Personal, concluyendo las acciones relacionadas con sus metas personales, proyectos y competencias.

En esta fase es importante que el rover interiorice lo que el Movimiento le ha ofrecido y se prepare para seguir solo su camino hacia el mundo adulto. Esta fase concluye con la Ceremonia de la Partida, siendo la última como joven en el Movimiento Scout, cerrando así su ciclo. En la ceremonia de la Partida, el joven recibirá un símbolo de su Compromiso Scout para la vida, mismo que usará en su vida cotidiana y no así en el uniforme scout.