

Manual Operativo
Manada de
Lobatos y Lobernas
Fascículo 3




SCOUTS
DOMINICANOS

The background of the page is a lush, stylized illustration of a jungle. It features various types of green leaves, including large, heart-shaped leaves and smaller, pointed ones. Several thin, yellowish-green vines are shown, some hanging down and others curling into tight spirals. The overall color palette is dominated by different shades of green, from light lime to deep forest green, with the yellowish-green of the vines providing a subtle contrast.

Fascículo 3

OPERACIÓN Y PROGRAMACIÓN DE LA UNIDAD



Agradecemos, de manera muy especial, a todas aquellas personas que dedicaron al menos un minuto de su tiempo para aportar ideas, opiniones, responder consultas, hacer revisiones y colaborar con algún material.

No hay manera de agradecer el aporte imprescindible e inestimable que han realizado para el futuro de los jóvenes de nuestra asociación y país.

Mi agradecimiento eterno,

Emanuel Pérez,
Coordinador de la elaboración de los manuales operativos

COLABORADORES

Nicole Pérez, Grupo Scout 7, Eugenio María de Hostos
Bertha Montecinos, Grupo Scout 14, San José de Calasanz
Nicole Madera, Grupo Scout 55, Rafael Valdivieso Jr.
Alberto Dorville, Grupo Scout 106, Gloria Kunhardt
Bismark Lantigua, Equipo Nacional de Adultos en el Movimiento Scout

OFICINA SCOUT NACIONAL, ASDI

Wilfredo Tavárez, Director Ejecutivo Nacional
María Vázquez, Asistente Nacional de Programa de Jóvenes (2019)

REGIÓN INTERAMERICANA

Mauricio Veayra, Director Regional de Programa de Jóvenes, Oficina Scout Mundial- Centro De Apoyo Interamérica
Asociación de Scouts de Perú, en figura de su Director de Programa
Asociación de Guías y Scouts de Costa Rica, en figura de su Director de Programa

EQUIPO DE REVISIÓN MANUAL OPERATIVO MANADA

José Peguero, Equipo Nacional de Adultos en el Movimiento Scout
Yeycy Donastorg, Equipo Nacional de Adultos en el Movimiento y Asesora de Programa de Jóvenes (2019)
Luchy Botello, antigua viejo lobo
Miguel Muñoz, Coordinador Nacional Manada de Lobatos (2019)
Jaime Bernal, Director Nacional de Programa de Jóvenes (2019)

EQUIPO DE VALIDACIÓN MANUAL OPERATIVO MANADA

Miguel Rodríguez, Consejo Directivo Nacional
Juan Homaldo Veras, Consejo Directivo Nacional
Ruddy Simmons, Consejo Directivo Nacional

TEXTO Y REDACCIÓN

Emanuel Pérez, Coordinador de la elaboración de los manuales operativos

CORRECCIÓN DE ESTILO

Martha Ivanovich
Penélope Cisnero, Asistente Nacional de Programa de Jóvenes

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Betsy Montero

INDICE

CAPÍTULOS

PÁGINAS

8	OPERACIÓN DE LA UNIDAD	8
9	ADMINISTRACIÓN DE LA UNIDAD	16
10	CICLO DE PROGRAMA	32
11	DISEÑO DE ACTIVIDADES EDUCATIVAS	58
12	ESTRUCTURA GENERAL DE UNA ACTIVIDAD.....	76
13	CEREMONIAS EN LA UNIDAD.....	88
14	CAMPAMENTOS Y EXCURSIONES.....	110
15	ANIMACIÓN DE LA FE.....	132
16	JÓVENES CON NECESIDADES ESPECIALES DE APOYO EDUCATIVO EN LA UNIDAD	140

Capítulo



Operación de la unidad.

Objetivos del capítulo:

Brindarle al adulto las herramientas que le permitan ejecutar las actividades en el día a día de la unidad por medio de la organización y distribución física de los jóvenes (formaciones), llamados y convocatorias.

Formaciones¹

Las formaciones son importantes para organizar las actividades. Ya sea para el inicio de un juego, una historieta, una premiación o una ceremonia; las formaciones nos permiten lograr la rapidez y el adecuado control para su realización.

En la Manada hay una sola formación básica: el círculo. A partir de ahí pueden solicitarse otras formaciones que sean necesarias para la actividad que se va a ejecutar.

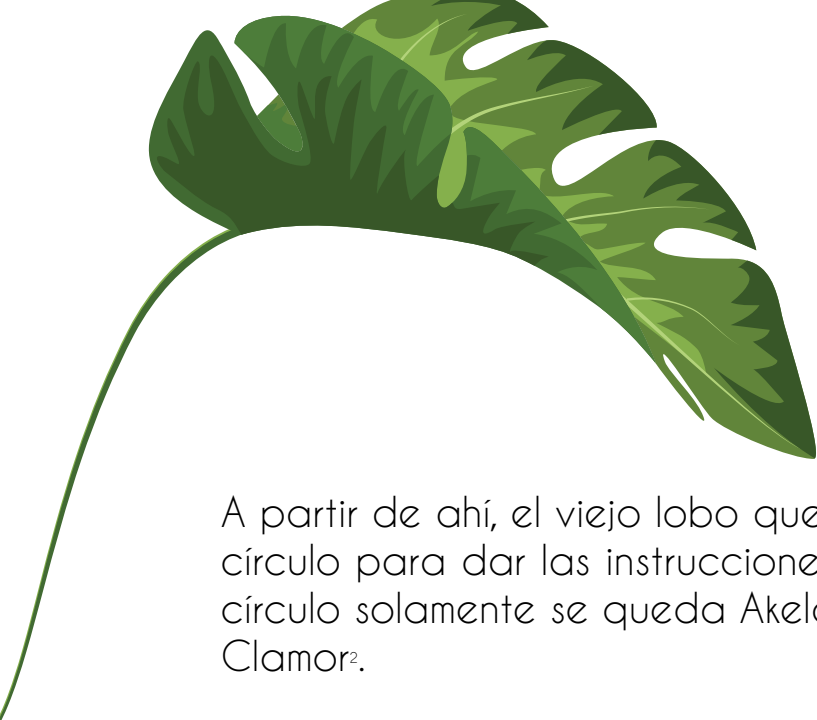


Viejo lobo



Lobatos / Lobeznas

Para iniciar cualquier formación, el viejo lobo llamará tres veces **“Manada”** y los lobatos y lobeznas contestarán gritando una sola vez “Manada”. De inmediato los lobatos y lobeznas acuden corriendo y se colocan alrededor del viejo lobo, codo contra codo, formando el círculo de roca. Cuando llega el último lobato o lobezna a la formación todos se agarran de las manos ampliando el círculo, luego se sueltan y quedan firmes en el círculo de roca.



A partir de ahí, el viejo lobo que está en el centro se une al círculo para dar las instrucciones correspondientes. En el centro del círculo solamente se queda Akela cuando va a hacerse el Gran Clamor².

La Manada tiene un grito, que consiste en gritar “Manada siempre”, y todos los lobatos y lobeznas responden “lo mejor”. El grito lo puede iniciar uno de los dirigentes o uno de los lobatos o lobeznas. Algunas Manadas tienen por tradición que Akela asigna a un lobato o lobezna o a una seisena para que dirija el grito. Puede considerarse un honor dirigir el grito de la Manada después de hacer la promesa o en alguna ocasión especial.

Las seisenas no tienen grito, pero en ocasiones, cuando terminan una actividad o competencia, el seisenero puede gritar el color de la seisena acompañado de la palabra “siempre” y el resto de la seisena contestará “lo mejor”, para mostrar que han completado su tarea. Cuando el viejo lobo llama, todos los lobatos y lobeznas acuden al punto en que se encuentra. Los demás dirigentes se colocan fuera del círculo para no dividir la atención de la Manada. Sólo se acepta que haya varios dirigentes dentro del círculo cuando se está haciendo inspección o recogiendo la cuota.

• El círculo se utiliza al inicio y final de la reunión, para el Gran Clamor y otras actividades como juegos, danzas, historietas, canciones y para las ceremonias.

Formación por seisenas

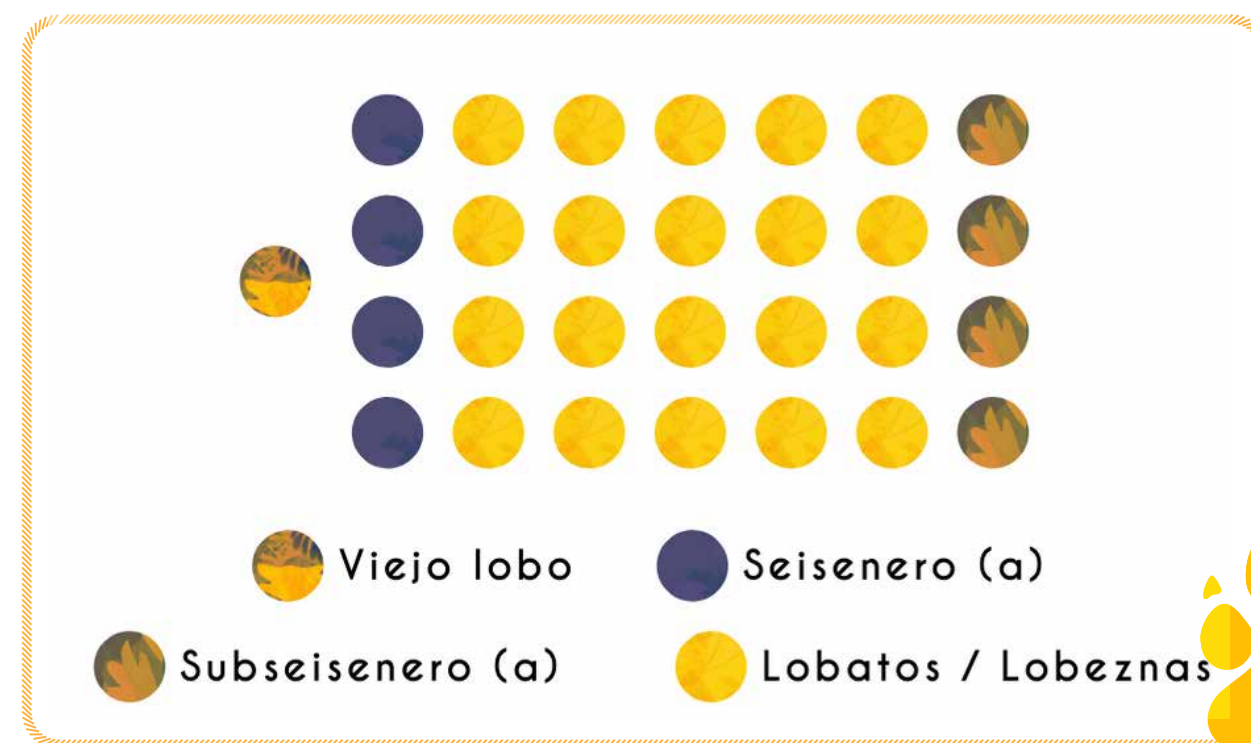
Cuando se necesita que la Manada se divida en seisenas, en grupo, filas o columnas, se llama a la Manada al círculo y se les dice cómo deben formarse para la actividad que se realizará.

Usualmente se forman en filas por seisena para juegos de relevo o para moverse a otro lugar.

El viejo lobo puede apoyar la instrucción con señales de brazos para que la comprensión de la instrucción sea más rápida.

Si se quiere que se formen en filas, cuando da la instrucción el viejo lobo extiende sus brazos hacia el frente con los puños cerrados.

Si se requiere que se formen en línea, entonces el viejo lobo extiende sus brazos en posición horizontal.



Señales de brazos

Es importante conocer las diferentes señales que se utilizan con los brazos, ya que nos sirven como un apoyo a las formaciones.



Sentarse

Como su nombre lo indica, sirve para sentarse. El viejo lobo cruza el pie derecho sobre el pie izquierdo y los brazos los cruza, pero sin apoyarlos en el pecho y la Manada realizará el mismo movimiento, y hasta que todos se encuentren en esa posición, el viejo lobo realiza un movimiento apoyando los brazos sobre el pecho indicando que pueden sentarse, puede usarse en cualquier tipo de formación.

Atención

La llamada de atención sirve para que en un momento determinado todos guarden silencio y compostura. Consiste en levantar el brazo y hacer la seña. De inmediato la Manada se pondrá en posición de firmes y atención.



Saludo del lobato

El saludo es un signo que utilizan los lobatos y lobeznas para reconocerse entre sí. Nadie más que ellos y los viejos lobos pueden hacerlo. Se hace levantando la mano derecha a la altura de la ceja y llevando los dedos índice y medio extendidos y separados y los otros doblados, sujetos por el pulgar.

El saludo simboliza la cabeza de un lobo, siendo los dedos las orejas en posición de alerta.

Siempre que se hace el saludo debe de hacerse de una posición erguida o de atención en señal de respeto. El saludo siempre se hace con la mano derecha.

Hay que recordar que al igual que en todas las unidades el apretón de manos al saludar se realiza con la mano izquierda, como se plantea en **Introducción al Movimiento Scout.**



Capítulo



9



Administración de la unidad

Objetivos del capítulo:

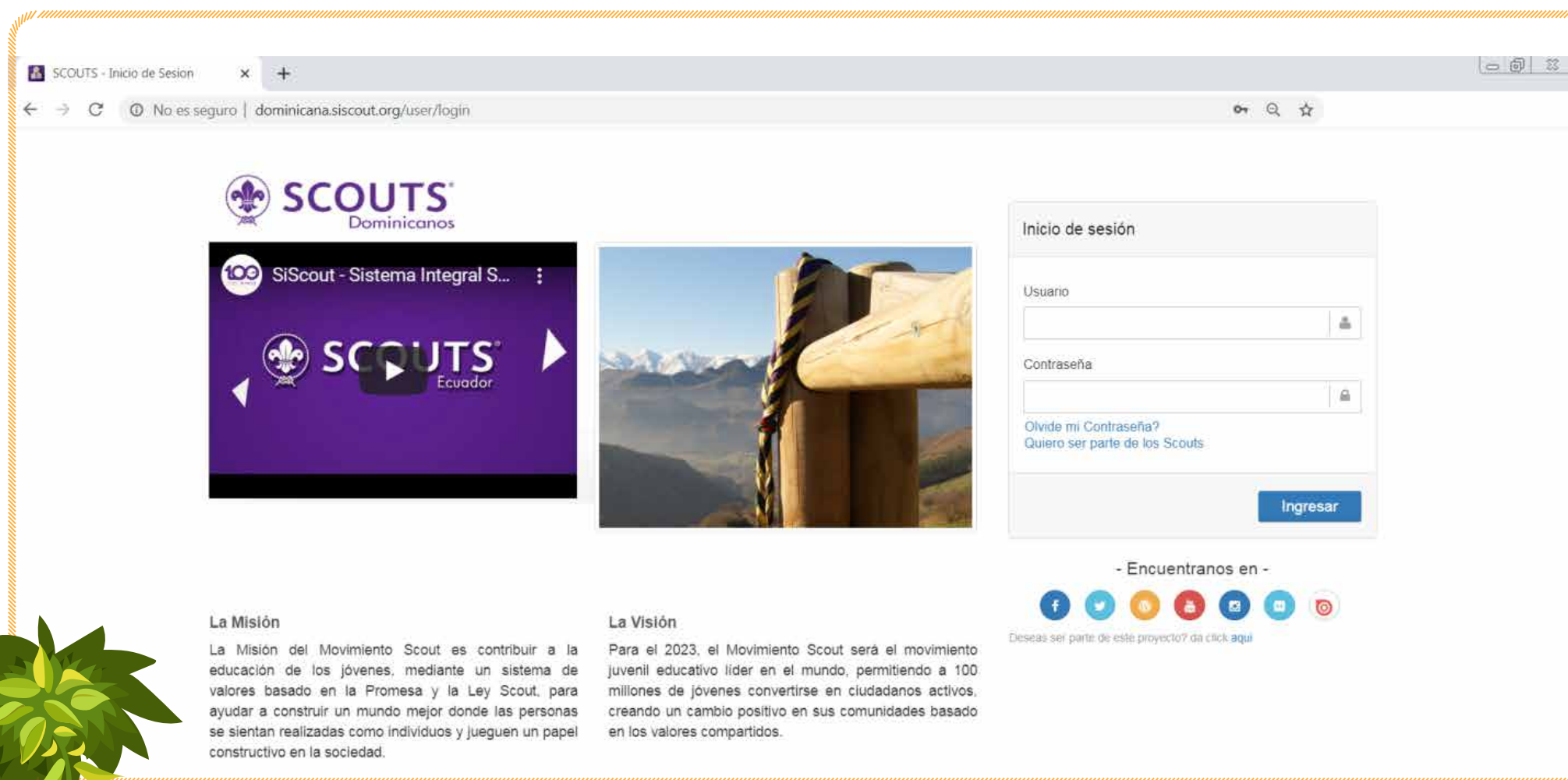
Brindarle al adulto las herramientas que le permitan llevar un control administrativo y financiero de la Manada, que le permita dar seguimientos, tomar decisiones, evaluar el desempeño, presentar informes, mantener la seguridad en las actividades y diseñar estrategias que impacten el cumplimiento de los objetivos de la Manada.

La administración de la Manada tiene una gran importancia, ya que con el adecuado registro de los miembros de la Manada se logra determinar la incidencia en los beneficiarios y su integración a la unidad, así como, el desarrollo de la progresión de los mismos. Es de enorme valor el llevar estos registros siempre actualizados tanto para la vida activa de la Manada, como para las referencias futuras de los scouts, preparación de informes y evaluaciones de desempeño de la Manada.

En el caso de un cambio de coordinador de la Manada, esto permite también manejar de manera efectiva el seguimiento de la evolución de los niños y niñas, la estrategia de la Manada, el cumplimiento de sus objetivos y que no interrumpa la progresión ni el desarrollo del ciclo de programa.

Como medio principal de gestión de la información, contamos con el **Sistema Integral de Gestión SISCOUT**, que permite un fácil acceso a la información a nivel de la unidad, el Grupo Scout, el Distrito y a nivel nacional, así como una facilidad para la continua actualización de la información. El SISCOUT es una herramienta de gestión de la información integrada, que permite un soporte dinámico y se divide en diversos módulos que permiten un control sistematizado de las informaciones de nuestros miembros.

A través del SISCOUT podemos manejar el registro y administración de cada miembro, las informaciones de



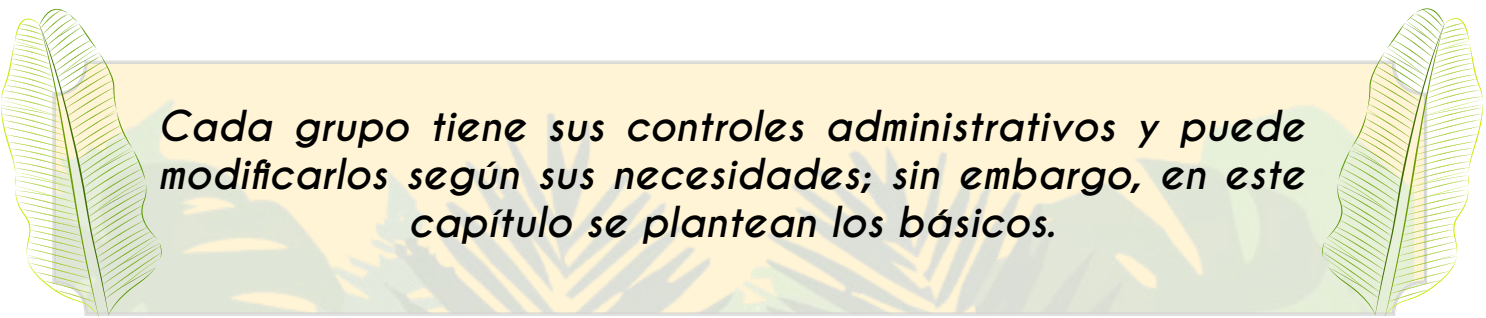
contacto (ficha personal), ficha médica, historial educativo, gestión de participación y logística de registro en todo tipo de actividades de la unidad, el grupo scout o a nivel nacional (excursiones, campamentos, salidas, entrenamientos, talleres, etc.), así como reportes de registro, cantidad de miembros, asistencia a eventos, registro de transacciones económicas, órdenes de pago, ente otras muchas funcionalidades que harán de nuestra experiencia de gestión y manejo de la información una mucho más efectiva y fácil.

Portal SISCOOUT:

Link de acceso: <http://dominicana.siscout.org/user/login>

Es importante tener siempre presente que esos datos se manejan de manera confidencial y deben ser administrados por el coordinador de grupo y los coordinadores de las unidades, como adultos responsables para estos fines. Resulta también importante, tener a mano de manera impresa, los datos relevantes de los niños y niñas de la Manada ante cualquier situación que pueda presentarse.

La administración de la unidad es también una herramienta educativa ya que pueden involucrarse los lobatos y lobeznas en algunos elementos de esta actividad, siempre bajo la supervisión de un adulto y enseñándoles la importancia del control y de los detalles.



Cada grupo tiene sus controles administrativos y puede modificarlos según sus necesidades; sin embargo, en este capítulo se plantean los básicos.

Indicadores en la Manada

Como todo proceso administrativo, de cara a evaluar el desempeño, es importante visualizar cuáles serían los indicadores que se estarían visibilizando para definir esquemas de medición y control efectivos. Algunos ejemplos de estos indicadores pueden ser:

- Miembros registrados.
- Miembros activos.
- Miembros promesados.
- Cantidad de seisenas.
- Cantidad de lobatos y lobeznas por seisenas.
- Cantidad de hembras y varones en la Manada.
- Progresión de los niños y niñas.
- Horas de servicio que realiza la Manada.
- Especialidades obtenidas por los miembros de la Manada.
- Insignias mundiales obtenidas por los niños y niñas.
- Cuotas (montos y estatus por niño y niña).
- Nivel de capacitación de los dirigentes.
- Cantidad de padres apoyando en las actividades.



Registros de los miembros

El registro inicial de los miembros debe realizarse mediante el formulario de registro del grupo, en donde se recopilan la mayor cantidad de datos del beneficiario, y debe estar firmado por al menos un padre, madre o tutor.

Este registro inicial se realiza en físico una vez cuando el joven ingresa al grupo scout, se ingresa posteriormente los datos al portal SISCOUT y se renueva digitalmente cada año, cuando se realiza el proceso de registro en la Oficina Scout Nacional, a través del SISCOUT. La unidad tendrá el acceso a las informaciones de sus miembros en el portal a través de los dirigentes, y se recomienda guardar una copia física de los datos más relevantes.

El registro físico debe conservarse en una carpeta que administra el secretario del Comité de Grupo y debe de archivar en un lugar seguro. El secretario del Comité de Grupo pasa un listado actualizado al coordinador de la Manada con los datos básicos de los niños para fines de seguimiento, asistencia y cuota.

Ejemplo de formulario de registro:



Grupo scout: _____ Seleccione la unidad a la que pertenece el beneficiario que registra:

Seleccione según corresponda y complete:

Lobato/Lobezna (7-11 años)	Scout (11-15 años)	Caminante (15-18 años)	Rover (18-21 años)
-------------------------------	-----------------------	---------------------------	-----------------------

Nuevo ingreso
Registro anual

Yo _____ autorizo que mi hijo(a) sea miembro activo del Grupo Scout # _____, y al mismo tiempo que participe en todas las actividades de dicho grupo, tomando en cuenta el desarrollo moral y cívico que recibirá. Por tanto, me comprometo a velar por su puntual asistencia y asistir como padre, madre o tutor/a todas las actividades a las cuales sea invitado(a). Entiendo que este registro cubre la membresía de mi hijo(a) al grupo durante el año _____.

Datos generales del beneficiario:

Nombre: _____
Fecha de nacimiento ____ / ____ / ____ Lugar de nacimiento: _____
Número de cédula: ____-____-____ (Si es menor, consultar en acta de nacimiento)
Dirección: _____
Teléfono: (____) ____-____ Correo electrónico: _____
El o la Scout vive con: _____ Religión: _____
Lugar de estudio: _____ Nivel académico: _____
Horario de estudio: _____
En caso de emergencia llamar a: _____ Parentesco: _____
Teléfono: (____) ____-____

Datos generales de los padres o tutores:

<i>Madre</i>	<i>Padre</i>
Nombre: _____	Nombre: _____
Teléfono: (____) ____-____	Teléfono: (____) ____-____
Ocupación: _____	Ocupación: _____
Lugar de trabajo: _____	Lugar de trabajo: _____

Firma del padre, madre o tutor

Firma del Coordinador(a) de Unidad

PARTE 1		DATOS DEL MIEMBRO	
APELLIDOS		NOMBRES	
FECHA DE NACIMIENTO	EDAD	UNIDAD	
NOMBRE DE MADRE O TUTOR(A)		NOMBRE DE PADRE O TUTOR	
PARTE 2		ANTECEDENTES DE SALUD	
SEGURO MÉDICO: COMPAÑÍA		N° DE SEGURO O PÓLIZA	
<small>REUNIR FOTO CON SU DOCUMENTO DE AFILIACIÓN A LA ORGANIZACIÓN SOCIAL O AL SEGURO MÉDICO</small>			
ENFERMEDADES O INTERVENCIONES QUIRÚRGICAS			
¿PARECE ACTUALMENTE ALGUNA ENFERMEDAD? SÍ ___ NO ___		¿CUAL?	
¿PARECE ALGUNA ENFERMEDAD CRÓNICA? SÍ ___ NO ___		¿CUAL?	
¿ESTÁ OPERADO? SÍ ___ NO ___		¿DE QUÉ?	
ALERGIAS Y DIETAS ESPECIALES			
¿ES ALÉRGICO A ALGÚN MEDICAMENTO? SÍ ___ NO ___		¿CUAL?	
¿PRESENTA OTRAS ALERGIAS? SÍ ___ NO ___		¿A QUÉ?	
¿SIGUE ALGUN RÉGIMEN DE DIETA ESPECIAL? SÍ ___ NO ___		¿CUAL?	
MEDICAMENTOS			
En el caso de que se esté medicando, los padres nos proporcionarán el medicamento detallando en el envase dosis y nombre y apellidos del niño			
¿ESTÁ TOMANDO ACTUALMENTE ALGUN MEDICAMENTO?	¿CUAL?	DOSIS / ESQUEMA DE TRATAMIENTO	
	¿CUAL?	DOSIS / ESQUEMA DE TRATAMIENTO	
	¿CUAL?	DOSIS / ESQUEMA DE TRATAMIENTO	
	¿CUAL?	DOSIS / ESQUEMA DE TRATAMIENTO	
¿QUE DEBERÍA TOMAR EN CASO DE MALESTAR GENERAL?			
OBSERVACIONES			
PARTE 3		DECLARO	
DECLARO QUE TODOS LOS DATOS EXPRESADOS EN ESTA FICHA SON CIERTOS Y ESTÁN COMPLETOS, NO EXISTIENDO NINGUNA INCOMPATIBILIDAD NI IMPEDIMENTO PARA LA REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS, NI PARA EL NORMAL DESARROLLO DE LA VIDA COTIDIANA DE LA ACTIVIDAD.			
FIRMA: _____			
NOMBRE Y CÉDULA DE MADRE, PADRE O TUTOR(A): _____			
FECHA: ____/____/____			
<small>LOS DATOS RECOGIDOS EN ESTA FICHA SERÁN TRATADOS DE FORMA CONFIDENCIAL, UTILIZÁNDOSE ÚNICAMENTE COMO INFORMACIÓN DE SALUD EN CASO DE NECESIDAD.</small>			

Fichas médicas

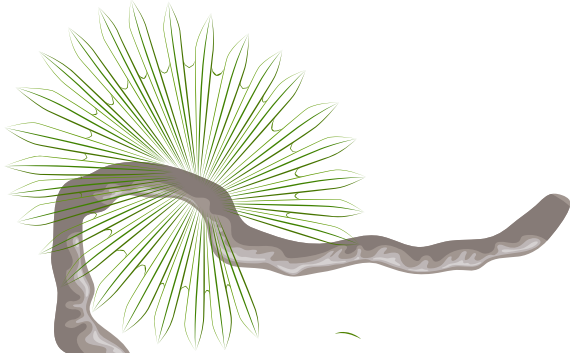
La seguridad es siempre lo primero en cada una de las actividades que realizamos. Esto se logra estando siempre listos, o sea tomando en consideración cada una de las posibilidades. Las fichas médicas son una herramienta vital para el desarrollo y la planificación de cada una de las acciones de la Manada y también para la rápida acción en caso de emergencia.

La ficha médica debe recopilar la mayor cantidad de datos sobre la salud de los miembros de la Manada y debe ser actualizada con cierta frecuencia ya que las condiciones de salud de una persona pueden variar en poco tiempo.

Las fichas médicas deben ser completadas y firmadas por los padres o tutores de los lobatos y lobeznas en conjunto con el formulario de registro cuando el beneficiario ingresa al grupo, ya que son estos los que tienen el conocimiento y la responsabilidad para manejar estos datos. Una vez tenga creado el niño o niña su perfil en la plataforma SISCOUT, los padres deben de completarla y actualizarla periódicamente, junto a sus datos personales complementarios, en dicha plataforma.

Todos los dirigentes del grupo tienen acceso a la información médica de los jóvenes a través del SISCOUT y es su responsabilidad gestionar que los jóvenes de su unidad tengan sus datos completos y actualizados, pues la unidad es en donde desarrolla su vida scout el niño, niña y joven.

Siempre es importante que un personal con conocimiento de salud (dirigente, padre o asesor) pueda evaluar cada ficha y hacer recomendaciones adecuadas a los casos fuera de lo común.



Record de evolución (especialidades, progresión, certificaciones, etc.)

El conocimiento de la evolución de las etapas de progresión del lobato y lobezna es de vital importancia, ya que conociendo el desarrollo de las mismas podrá darse un mejor acompañamiento al desarrollo de los niños y niñas, generarse nuevas actividades y enriquecer el contenido del programa.

Cada miembro de la Manada debe tener su récord individual, cada récord debe tener secciones de cada una de las áreas que puede desarrollar el beneficiario y por ende, este récord debe tener una sección de etapas de progresión, una sección de especialidades, una de certificaciones y una de conocimientos adicionales.

La forma más sencilla de llevar estos registros es con la creación de tablas de datos que permitan fácilmente identificar la evolución de cada lobato y lobezna. El récord debe contener las fechas en las que el niño o niña alcanza u obtiene alguna etapa, especialidad, insignia mundial, certificación, etc., así como también la fecha en que realizó su Promesa Scout.

El coordinador de la Manada debe tener un resumen de toda la unidad, actualizándolo en cada ciclo de programa.

Finanzas

El Movimiento Scout en su esencia es libre y voluntario, gratuito para acceder a él, no obstante para el desarrollo de la unidad es necesario adquirir diversos equipos y materiales que permitan el adecuado funcionamiento de la misma. Por esto es muy importante la recaudación de recursos y es una herramienta educativa que puede utilizarse en el desarrollo diario de la unidad ya que exige el cumplimiento de cada uno de los artículos de la Ley Scout para quien maneja estas finanzas al mismo tiempo que permite desarrollar buenos hábitos financieros y responsabilidad en los beneficiarios.

El manejo de las finanzas debe ser totalmente transparente tanto para con los beneficiarios como para el Consejo del Grupo, siempre utilizando los recursos para los fines que son recaudados. El dinero recolectado por la Manada debe estar siempre guardado en la cuenta del grupo scout, nunca en una cuenta personal. Se considera parte de las finanzas de la Rama también todo el inventario de equipos y materiales que se adquieran o se recauden mediante donaciones.

Los dirigentes y los adultos voluntarios que apoyan en las actividades de la Manada deben velar por el uso adecuado de estos fondos evitando siempre el inadecuado aprovechamiento personal de estos por parte de cualquier miembro del grupo. Esto debe ser tratado con sumo cuidado entendiendo que de ser necesario la utilización de fondos para la adquisición de bienes o servicios siempre debe de velarse por las opciones de mayor conveniencia para la Manada sin desmeritar las ventajas que pudiera significar la adquisición de los mismos por medio de cualquier miembro del grupo.

Cada grupo scout debe crear un protocolo de control de estos fondos y deben presentarse informes periódicos al Comité de Grupo y a la Asamblea de Grupo.

La cuota en la unidad

Una práctica sugerida es la creación de una mínima cuota semanal para la Manada que permita el desarrollo de las actividades fijas. Esta cuota es una de las primeras herramientas educativas con las que contamos, pues permite enseñar a los niños el valor del ahorro, el espíritu cooperativista y en poco tiempo la fortaleza de crear metas y alcanzarlas mediante el esfuerzo conjunto.

Esta cuota debe impulsarse como un ahorro por parte de los lobatos y lobeznas (de aquí que debe ser mínima en su monto) que estos saquen de lo que les proporcionan durante la semana o que realicen tareas en sus casas con la finalidad de conseguir esta cuota. No debe propiciarse que cada semana pidan en sus casas para este fin.

¿Para qué deben utilizarse los recursos recaudados en esta cuota?

En materiales a utilizarse en las reuniones regulares (sogas, papelería, copias, pinturas, etc.), para adquirir insumos para una actividad pro fondos (por ejemplo, pan y jamón para una venta de sándwiches), premiaciones regulares para motivación de los lobatos, equipos para la Manada (herramientas, etc.), apoyo a las actividades fuera del local, etc.

Controles de asistencia y cuota semanal

Es importante mantener estos controles para dar seguimiento a la participación de los niños en las actividades que realiza la Manada, sean dentro o fuera del local de reunión. Este control debe ser entregado por cada seisena y luego se asienta en un control general.

Ejemplo de registro semanal de manada:

Registro semanal de cuotas										
Mes			Semana 1		Semana 2		Semana 3		Semana 4	
Seisena	Nombre	Apellido	Cuota	Asist.	Cuota	Asist.	Cuota	Asist.	Cuota	Asist.
1										
2										
3										
4										
5										
Seisena	Nombre	Apellido	Cuota	Asist.	Cuota	Asist.	Cuota	Asist.	Cuota	Asist.
1										
2										
3										
4										
5										

Aprobación del uso de los fondos de la Manada

La utilización de los fondos recaudados debe ser siempre aprobada por el Consejo de la Manada, debe ser siempre presentado en presupuesto para cada actividad y luego de la misma presentar un reporte de ejecución. Esta práctica debe realizarse en todas las actividades, desde la más sencilla (como una reunión semanal regular) hasta las actividades de mayor envergadura.

Para la utilización de los fondos se sugiere hacer presupuestos de actividades fijas de todo el ciclo de programa de manera que no haya la necesidad de hacer solicitudes recurrentes de las mismas. Para las actividades fuera del local o actividades de mayor envergadura deberá realizarse un presupuesto específico para las mismas, que de igual forma será aprobado por el Consejo de Manada. Los reportes de ejecución de las actividades siempre deberán ser presentados al Comité de Grupo.



Costos de participación de los dirigentes en las actividades

Uno de los eslabones más importantes de la unidad son los dirigentes, los cuales voluntariamente dedican sus conocimientos y esfuerzos en pro del beneficio de los lobatos y lobeznas. Estos ponen de su tiempo y recursos para ejecutar un programa de calidad para los niños y niñas.

Es por tal razón que se plantea la buena práctica de que para las actividades con la Manada fuera del local y las capacitaciones regulares de los dirigentes, sea la rama o el grupo scout que apoye y promueva su participación en estos. Se propone que dichas actividades y capacitaciones deberían ser consideradas como parte de los presupuestos de la unidad o del grupo scout.

Capítulo

10

El ciclo de programa en la Manada

Objetivos del capítulo:

Presentar al adulto las herramientas y procesos que le permitirán desarrollar un ciclo de programa exitoso, que cumpla con el propósito educativo, que sea relevante para los jóvenes y la comunidad, que esté equilibrado y que permita una correcta animación del programa de jóvenes e implementación del Método Scout.

¿Qué es el ciclo de programa?³

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 períodos que pueden ir de los dos a los seis meses. El proceso involucra el diagnóstico, propuesta, planeación, desarrollo y evaluación de actividades, la aplicación del Método Scout y, al mismo tiempo, se observa y se reconoce el crecimiento personal de los scouts.

Por eso decimos que mientras el clima educativo es el resultado de todo lo que pasa en la Manada, el ciclo de programa es la manera en que esto se organiza.⁴

De ahí que el ciclo de programa es también un instrumento de planificación, pues por su intermedio se diagnostica el estado actual, se prepara el futuro, se desarrolla el presente, se evalúa lo ocurrido y se pronostica lo que pasará si se mantiene el rumbo.

Y, ya que todo se hace con la participación activa de los niños y niñas que forman parte de la Manada, es un instrumento de planificación participativa.

Duración del ciclo de programa⁵

La duración del ciclo de programa es variable, pudiendo comprender de dos a cuatro meses, por lo que en un año se desarrollan alrededor de tres ciclos. Sin embargo, es el Consejo de la Roca el que determina la duración de cada ciclo de acuerdo a su experiencia, a la realidad de la Manada y al tipo de actividades seleccionadas por los jóvenes, siendo este último factor el que más influye en su duración.

En la Manada es recomendable un ciclo corto, ya que:

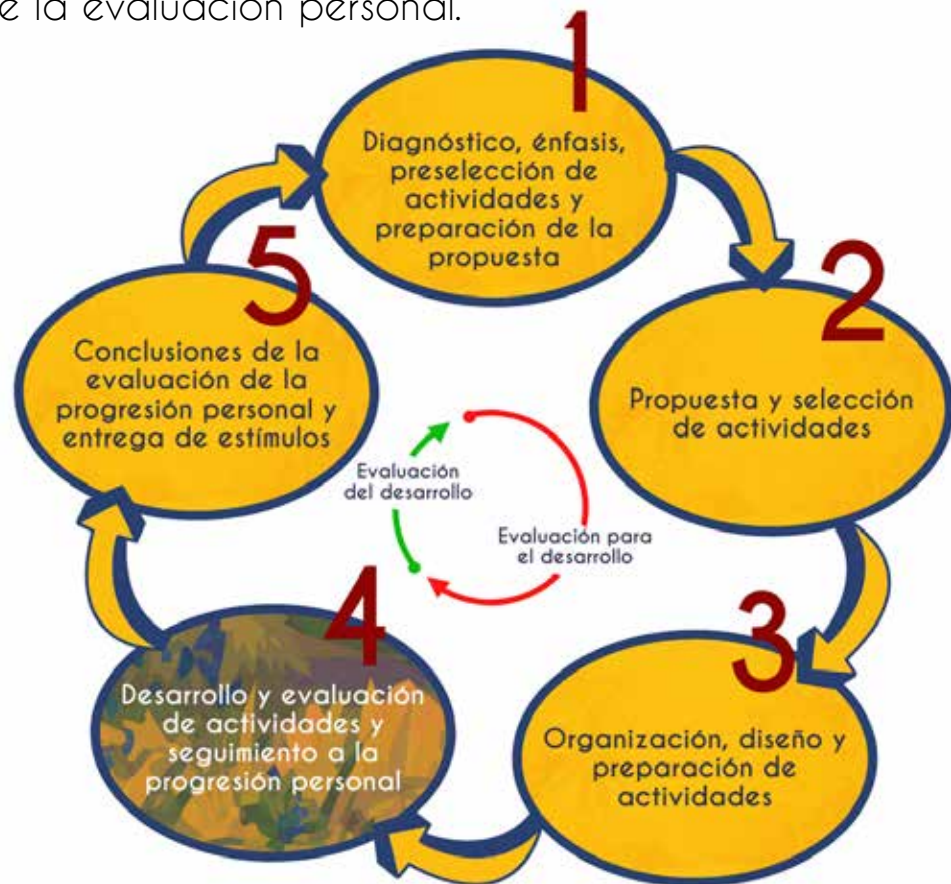
- En esta edad los niños y niñas necesitan ser estimulados constantemente, lo que ocurre al final del ciclo cuando se reconocen los objetivos logrados.
- Las conductas contenidas en los objetivos pueden ser logradas en plazos relativamente cortos.
- Esas mismas conductas son más fáciles de observar que en otras edades.

¿Cómo se realizan?

Fases del ciclo de programa⁶

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. Estas son:

- Fase 1. Diagnóstico: Conclusiones de la evaluación personal, diagnóstico de la Manada 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 y conclusiones de la evaluación personal.



Fase 1: Diagnóstico (inicio del ciclo)

Debido a la continuidad que existe entre los ciclos, esta fase culmina un ciclo mediante el diagnóstico de la Manada y da inmediato inicio a otro, por medio de la fijación del énfasis, de la preselección de actividades y de la preparación de la propuesta que se hará a los niños y niñas.

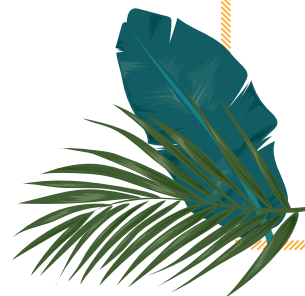
Es así como, en esta fase los dirigentes analizan primero los resultados del ciclo que recién termina y establecen un **diagnóstico** general de la Manada en relación con la aplicación del método, el desarrollo de las actividades y el avance de los niños y niñas en sus objetivos.

Hay que señalar que:

- El diagnóstico de la Manada parte del diagnóstico de los pequeños grupos; dichos diagnósticos son analizados y consensuados en el Consejo de la Roca.
- El diagnóstico para los adultos 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.

Ejemplo de un diagnóstico:

- *Se determinó que cerca del final del ciclo ingresaron muchos jóvenes nuevos a la Manada y es necesario capacitarlos, principalmente en Ley, Promesa y las reglas de convivencia de la Manada.*
- *Quedaron pendientes 2 actividades principales: El servicio con la junta de vecinos y el entrenamiento en primeros auxilios.*
- *Es necesario fomentar el civismo en la Manada.*
- *Se realizaron muy pocas actividades al aire libre.*
- *Logramos la meta de horas de servicio registradas de la Manada.*





Fase 2: Propuesta y selección de actividades

Cada seisena realizará una propuesta de actividades para ser seleccionadas por la Manada. Estas propuestas parten de un determinado énfasis o línea que quiera seguir la Manada para el período de ese ciclo, partiendo muchas veces de las necesidades e intereses colectivos o los objetivos de la Manada propuestos por los jóvenes para el año.

Ejemplo:

**Como en el diagnóstico se identificó la necesidad de fomentar el civismo, dentro de las actividades que los chicos deben proponer, se incluirán al menos 2 actividades relacionadas al civismo.*

**Se les propone en el Consejo de la Roca que para el juego democrático deben presentar por seisena:*

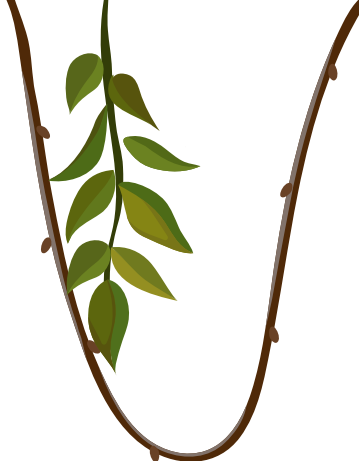
- 2 actividades al aire libre.
- 2 actividades relacionadas al civismo.
- 2 actividades libres que quieran hacer fuera de los 2 puntos antes mencionados.

Cada seisena presenta las actividades que proponen para ser realizadas por toda la Manada. Esta presentación será una actividad atractiva para los lobatos y lobeznas, en la cual podrán desarrollar sus habilidades para presentar sus ideas y proyectos.

Esta actividad en la Manada es llamada **juego democrático** (algunos ejemplos más adelante).

La selección de actividades se realiza mediante juegos y actividades democráticas que permiten que se exprese la voluntad de la mayoría. El resultado del juego o actividad democrática determina las **actividades variables** que serán incluidas en el siguiente ciclo de programa.





¿Qué son los juegos democráticos?

Los juegos democráticos son simulaciones donde los jóvenes representan un determinado papel y, actuando de acuerdo a las reglas del ambiente simulado, tratan de obtener el apoyo de la Manada para su propuesta.

Se les llama de esta forma ya que permiten que, a la manera de un juego de desempeño de roles, se exprese la voluntad de la mayoría, porque aun cuando las propuestas de actividades son presentadas por seisena, la selección democrática es individual de cada miembro de la Manada, que puede ser por votación, compra, oferta de subasta, compromiso, etc., según el juego que se realice.

Esto les permite a los jóvenes seleccionar libremente las actividades que les interesen independientemente de que no las haya propuesto su seisena, haciendo que la decisión se descentralice y que todos estén más comprometidos, porque todos formaron parte.

Ejemplo: *Albertina Cruz, de la seisena azul, vota por un viaje al zoológico que propuso la seisena verde, porque esta es una de las actividades que le interesan.*

A través del juego los jóvenes presentan sus ideas, defienden posiciones, aprenden a argumentar, toman opciones y desarrollan muchas otras habilidades y actitudes que son propias de un proceso democrático de toma de decisiones.

De esta manera, la selección de actividades, al igual que las demás fases del ciclo de programa, resulta ser una actividad más, que se funde con todas las otras que habitualmente realiza la Manada.

Los pasos para un juego democrático son:

- a) Definir la fecha dentro del ciclo de programa.
- b) Definir en el Consejo de la Roca cuál será el juego democrático a realizar teniendo en cuenta:
 - a. Que sea divertido.
 - b. Que las reglas estén claras.
 - c. Que promueva la participación de todos.
 - d. Que permita que las seisenas exploten su creatividad.
- c) Definir cuántas actividades y de qué tipo tendrán que proponer las seisenas. Estas actividades deben ser equilibradas.



- d) Realizar el juego, asumiendo cada uno su rol dentro del mismo.
- e) Hacer el proceso de decisión (votación, compra, subasta, juicio, etc.).
- f) Realizar el conteo y presentar las actividades ganadoras.
- g) Presentar los resultados para su aprobación en el Consejo de la Roca.

Es responsabilidad del dirigente el motivar la creatividad, proponerle ideas cuando se sientan atascados, ayudar a definir las reglas del juego, establecer el equilibrio entre las actividades, proponer y mantener el criterio educativo en todo momento.

En los juegos democráticos los jóvenes expresan sus “intereses”, es responsabilidad del dirigente transformar ese “interés” en una actividad educativa que resulte en una experiencia de aprendizaje, que sea relevante y atractiva para los niños y niñas. Por ejemplo: un interés que puede surgir es “ir a la playa”, y el dirigente debe tener la capacidad de desarrollar un programa educativo en base a ese interés, es el “qué” vamos a hacer en la playa y el “cómo” lo vamos a hacer, integrando los elementos del Método Scout, (juegos cooperativos en la playa, invitar a un biólogo marino para una actividad, visitar una playa virgen y trabajar la protección de los ecosistemas, etc.).

Algunos ejemplos de juegos democráticos:

Contenido	Forma en que se presentan las actividades propuestas	Variable que determina la opción
<i>¡Se abre la sesión!</i> Una reunión del parlamento en el que cada seisena representa la bancada de un partido político imaginario.	Proyectos de ley presentados por las bancadas y cuya aprobación se trata de obtener.	La calidad de votos determina la aprobación y el orden de prioridad entre los proyectos.
<i>¿Quién da más?</i> Una subasta en que las seisenas, que han sido dotadas de un pequeño capital, compran y venden.	Cuadros u objetos de arte que se subastan.	Los objetos se priorizan por su valor, según la cantidad de dinero que se pagó por cada uno de ellos.
<i>Juicio en la corte</i> La manada se convierte en un tribunal de justicia.	Las ideas son sometidas a procesos, defensores y acusadores argumentan a favor o en contra.	Número de votos por cual la Corte de Justicia (toda la manada) declaró inocente una idea.
<i>Una mañana en el mercado</i> Lobatos y lobeznas provistos de algunos billetes se convierten en comerciantes y cliente de un mercado improvisado.	Las ideas de actividades se convierten en productos que se venden y se compran.	Los productos más vendidos.
<i>Un día de elecciones</i> Hay que elegir los miembros de un organismo de la comunidad y cada seisena presenta candidatos y hace campaña.	Cada idea es un candidato que se disputa el favor del electorado.	La cantidad de votos obtenida por cada candidato.



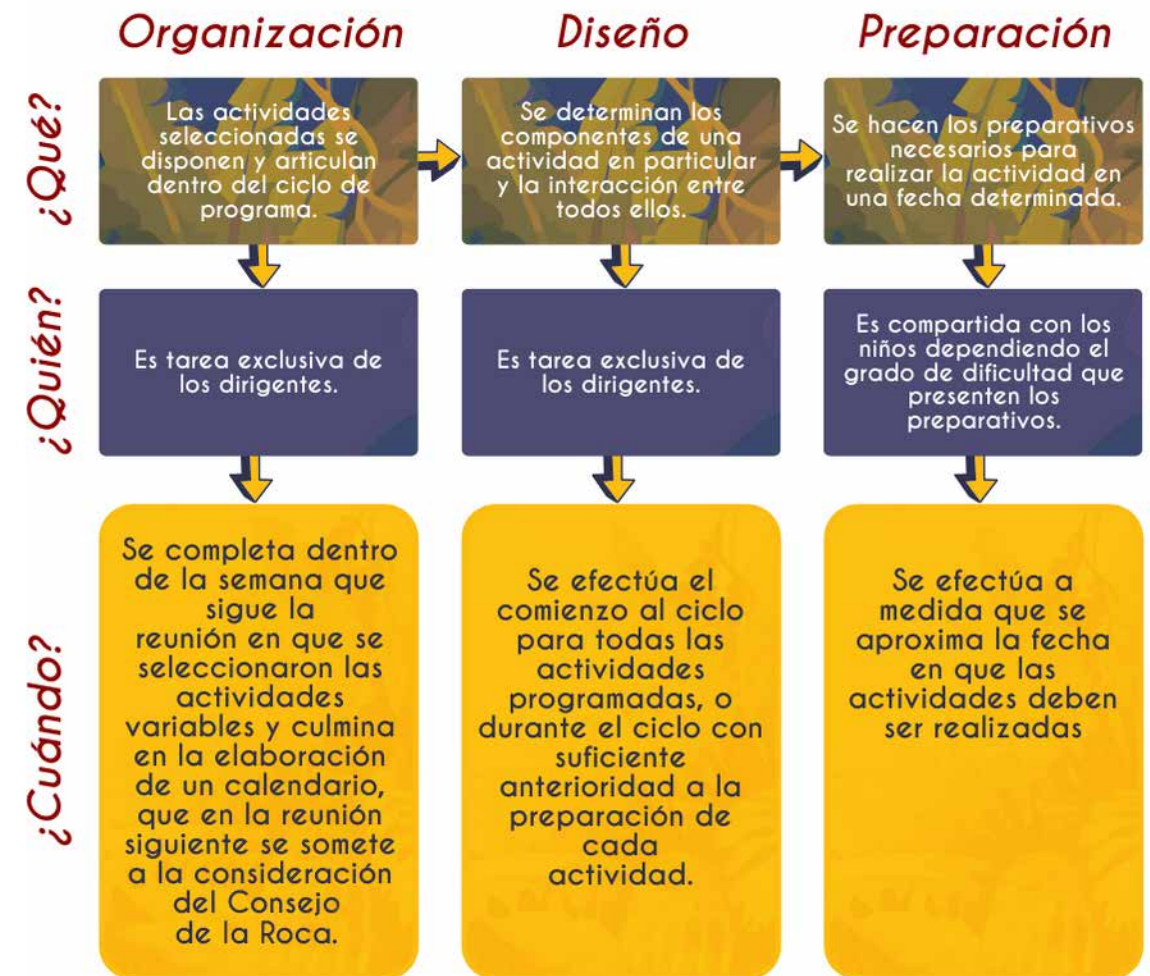
Fase 3: Organización, diseño y preparación de actividades

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 la Rama.

Las actividades variables, que fueron planteadas principalmente en el juego democrático más las que proponen los dirigentes, las actividades fijas (reuniones en el local, campamentos, fogatas, etc.) se van distribuyendo equilibradamente en el calendario.

Hay que tomar en cuenta lo siguiente:

- El calendario del ciclo de programa debe ser aprobado por la Manada en el Consejo de la Roca.
- 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.
- Se deben considerar todas las actividades propuestas por los niños y niñas.
- Debe ser equilibrado y evitar repetir actividades continuamente.



Fase 4: Desarrollo y evaluación de actividades

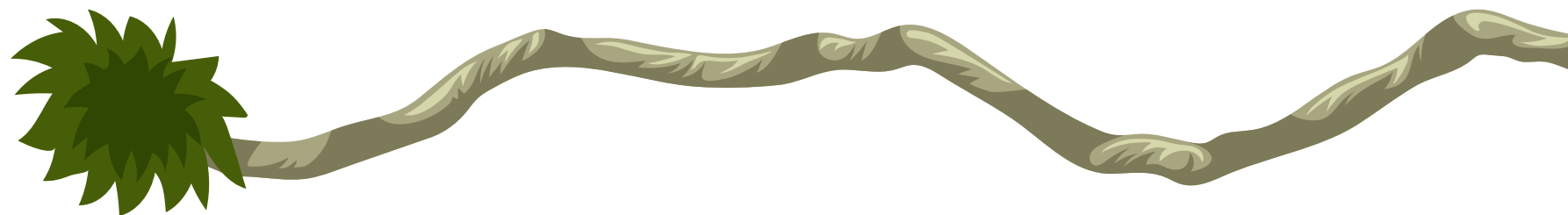
Una vez que la Manada ha dedicado tiempo a las tareas de planeación y organización, se está en posibilidad de entrar en la fase central del ciclo de programa, que es el desarrollo de las actividades y es la que debe ocupar el mayor tiempo disponible.

Esta fase es la que más interesa a los lobatos y lobeznas 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 y competencias establecidas en los objetivos educativos propios de su edad, así como los conocimientos, habilidades o técnicas que les sean necesarias desarrollar.

Es importante considerar que:

- 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 niños y niñas.
- Los adultos deben de velar por la reducción y el control de los riesgos implícitos en las actividades.

También debe contemplarse el proceso de evaluación de actividades, el cual 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.

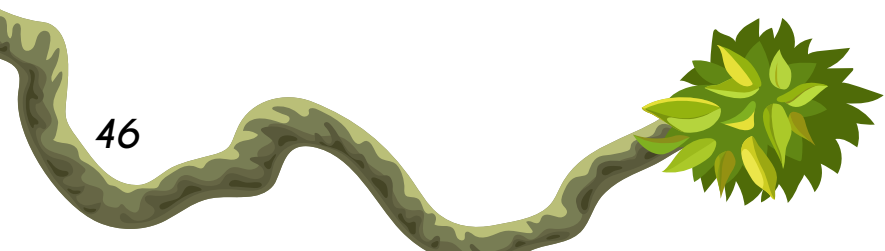
Las actividades deben evaluarse durante su desarrollo y al término de las mismas, siendo el parámetro base los objetivos planteados para su desarrollo y la planificación de su ejecución.

Fase 5: Evaluación del ciclo y celebración del término

En esta fase la Manada evalúa el desarrollo del ciclo como un todo, partiendo de la planificación inicial que hicieron y sacan conclusiones que le servirán de partida para el **diagnóstico** del próximo ciclo.

Se realiza una evaluación de la vida de grupo y se define una actividad o 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 Manada en este período. Algunos ejemplos pueden ser:

- *Fogatas de la Manada o grupo
- *Campamentos
- *Fiestas
- *Convivios





Ejemplo de un ciclo de programa para un grupo nuevo

a) Fase 1: Diagnóstico:

Recién se inició el grupo con la Manada integrando niños y niñas de la comunidad. La mayoría de los niños y niñas se conocen o se han visto en el barrio. Ninguno o ninguna ha sido scout, pero si tienen una ligera idea. Hay que formar todo desde cero.

b) Fase 2: Propuesta y selección de actividades:

En vista que aún no existen seisenas o estructuras formadas, el equipo de dirigentes de la Manada será el principal responsable de desarrollar un programa para este primer ciclo, teniendo como base: el conocimiento de los fundamentos del Movimiento Scout, la formación de seisenas, la participación con la comunidad y la preparación de las habilidades básicas para el 1er. acantonamiento de la Manada.

c) Fase 3: Organización, diseño y preparación de actividades:

La organización de reuniones quedaría de la siguiente forma:

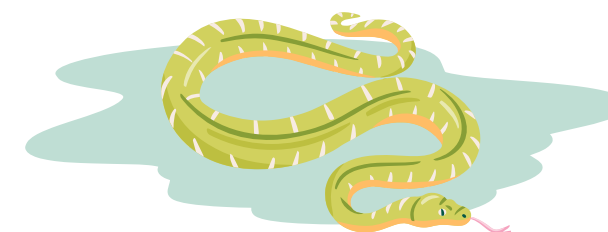


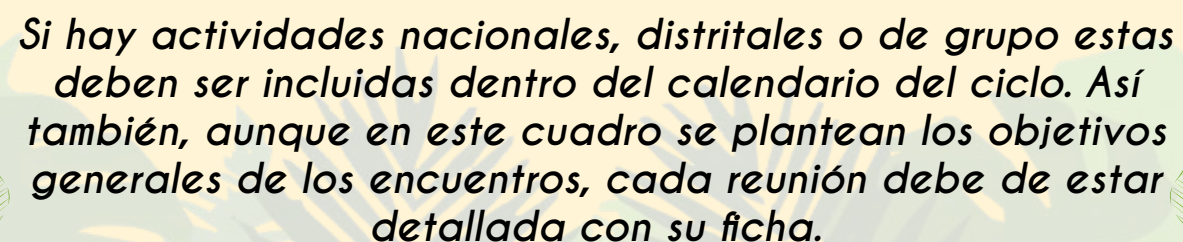
Fecha	Reunión	Foco de la reunión	Objetivos	Responsables
A definir	1	Bienvenida, presentación y estructura	Presentar al equipo de dirigentes, así como también a los niños y niñas para que puedan irse conociendo entre ellos por medio de actividades lúdicas.	Dirigentes
A definir	2	Estructurar la manada (crear seisenas y formato de reunión)	Comenzar a crear las seisenas mediante juegos de agrupación naturales y explicar los formatos de reunión + el calendario propuesto.	Dirigentes
A definir	3	Reunión de formaciones más espíritu scout	Explicarles las formaciones más importantes e iniciar los trabajos de crear la identidad, la voz a la cual deben obedecer, lema de la Unidad y el espíritu scout.	Dirigentes más manada
A definir	4	Reunión fuera del local (lugar cercano): Ley de la Manada, promesa y oración de la Manada	Presentarles los fundamentos del Movimiento Scout en un ambiente fuera del local de reunión.	Dirigentes
A definir	5	Simbología scout y pionerismo básico (nudos de uso Cotidiano)	Mostrar la simbología del Movimiento Scout a nivel mundial e introducirlos a los nudos de mayor uso.	Dirigentes
A definir	6	Marco simbólico	Presentar la historia de Mowgli y los personajes importantes que participarán en cada reunión representados por los dirigentes.	Seisena más dirigentes
A definir	7	Vida al aire libre (equipo básico de campamento) Tienda, seguridad básica, 2 nudos más refuerzo.	Brindar algunos conocimientos prácticos y básicos de vida al aire libre, de cara al campamento de Manada.	Dirigentes

A definir	8	La manada como mensajeros de paz.	Con antelación se le pedirá a la Manada que identifique situaciones en las que la Manada pueda ser mensajero de paz. Se elaborarán propuestas concretas de acciones simples que se puedan realizar, a fin de hacer una actividad en las próximas 2 semanas y explicación de los 4 pasos de Mensajeros de la Paz.	Seisenas más dirigentes
A definir	9	Refuerzo de trabajo del sistema de seisena + vida al aire libre (práctica de equipo básico de campamento y conocimiento de la mochila de campamento)	Competencias entre seisenas + reforzamiento de vida al aire libre enseñando a poner en práctica el lema: "Siempre lo mejor", buscando que se esfuercen por superarse.	Dirigentes
A definir	10	Servicio con la Manada	Realización del servicio definido un par de reuniones atrás, siguiendo los pasos de Mensajeros de la Paz.	Manada más dirigentes
A definir	11	Preparación para campamento (mochila y armado de tienda: construcciones, botiquín, equipos, inventario) + especialidades de vida al aire libre.	Continuar con la capacitación de los jóvenes en vida al aire libre de cara al campamento + Presentarle a los jóvenes las diferentes especialidades que pueden alcanzar dentro de vida al aire libre.	Dirigentes
A definir	12	Campamento de Manada (PSMMA)	Realizar campamento enfocado en: La seisena y el medio ambiente donde tengan la oportunidad de experimentar las áreas de trabajo del Programa Scout Mundial del Medio Ambiente.	Dirigentes
A definir	13	Limpieza y mantenimiento de equipo y local.	Practicar cómo se le da mantenimiento y cuidado a los equipos luego de un campamento, enseñándoles la importancia de tener todo ordenado y limpio.	Seisenas más dirigentes



A definir	14	Reunión diagnóstico • Diagnóstico por seisena • Consejo Manada / Corte de Honor • Resultados del diagnóstico por seisena y énfasis del próximo ciclo de programa.	Realizar el diagnóstico del ciclo vivido y decidir cuál será el juego democrático que se realizará, así como los tipos de actividades que presentarán las seisenas en el mismo. (Representa la fase 1 del próximo ciclo)	Seisenas más Consejo de la Roca
A definir	15	Juego democrático: La subasta	Realizar el juego democrático y hacer la selección de actividades (representa la fase 2 del próximo ciclo)	Seisenas más Consejo de la Roca
A definir	16	Celebración del cierre de ciclo: Picnic con los padres, Lema: ¡Ustedes son parte!	Realizar un encuentro con los padres para que puedan conocer lo vivido por los jóvenes en este ciclo. (Con fotos, videos, etc.), y explicándole a los padres la importancia que se involucren y apoyen en todo lo que puedan. Hacer las ceremonias correspondientes, si tienen lugar.	Seisenas más Consejo de la Roca





Si hay actividades nacionales, distritales o de grupo estas deben ser incluidas dentro del calendario del ciclo. Así también, aunque en este cuadro se plantean los objetivos generales de los encuentros, cada reunión debe de estar detallada con su ficha.

d) Fase 4: Desarrollo y evaluación de actividades: Cada una de las actividades se van preparando con su detalle (ver capítulo 11 “Diseño de actividades educativas”), se verifican los recursos necesarios, se contactan con tiempo las personas que apoyarán, se harán las gestiones de permiso necesarias, etc.

A medida que se van desarrollando las actividades, se van evaluando y tomando consideraciones para las siguientes actividades. Hay que tomar en cuenta el objetivo de la actividad durante su preparación y desarrollo, pues la evaluación final de la actividad será en base a ese objetivo. Siempre buscar mantener la esencia del objetivo, aunque la forma en la que se planeó la actividad varíe.

Durante esta fase, el equipo de dirigentes va trabajando con los niños y niñas de manera individual sus progresiones, viendo sus metas, definiendo sus objetivos y revisando sus avances y cumplimientos.

e) Fase 5: Evaluación del ciclo y celebración del término

Si es pertinente, al ser éste un grupo nuevo, se propone que esta primera celebración sea con los padres, para que ellos puedan ver lo que vivieron sus hijos dentro del ciclo, con presentaciones realizadas por los mismos jóvenes, imágenes, videos, etc., con el objetivo de involucrarlos más en los procesos que vivirá de ahora en adelante la Manada.

¿Cómo se integran los elementos de 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 siguientes⁸ :

- **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 y la Promesa del lobato y lobezna
- **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 para la exploración de nuevos intereses o la profundización de los mismos.
- **Habilidades de participación social:** Son fomentadas por actividades de involucramiento del niño y la niña 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 Manada posean conocimientos al menos básicos que les permitan vivir la experiencia de la actividad que se realice sin mayores contratiempos.
- **Objetivos educativos:** Son el eje central de la progresión del niño y la niña. 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 de el niño y la niña al cumplir la edad para terminar su período en la última rama (Clan de Rovers), siendo estos ajustados de acuerdo a las necesidades, madurez y ciclo de vida dentro de cada una de las unidades que le preceden (Manada, Unidad Scout y Comunidad de 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 otros adultos significativos.



Dentro del ciclo de programa de la Manada, 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. Es importante notar que aunque los objetivos educativos, al ser la base de la progresión personal de cada individuo, se contemplan durante el ciclo en las evaluaciones y celebraciones de los avances de la progresión de los jóvenes, no pueden tomarse los objetivos individuales para actividades colectivas, pues el programa deja de ser relevante para los demás jóvenes que integran la Manada.

Es fundamental poder contar con actividades que abarquen todos los elementos, hacerles propuestas a los jóvenes, motivarles, propiciar experiencias de aprendizaje, teniendo en cuenta que los objetivos educativos son transversales a todo el ciclo, ya que al ser parte de la progresión personal se va trabajando con cada niño y niña de manera individual.

Los objetivos educativos están presentes en todas las actividades que realizamos en el ciclo, pues las actividades, de manera directa o indirecta contribuyen en el desarrollo de las competencias deseables que plantean los objetivos educativos.

Actividades fijas y variables

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 del Consejo de la Roca, sesiones de evaluación, ceremonias, reuniones en el local, etc.

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

Balance entre actividades fijas y variables

Tanto las actividades variables como las fijas son necesarias para la vida de 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.

Equilibrio del ciclo de programa

Es imprescindible que un ciclo de programa esté bien equilibrado y que sea relevante para las necesidades e intereses de los niños y niñas, de la Manada y de la comunidad, el equilibrio principal debe darse entre actividades fijas y variables, pero deben de tenerse en cuenta los elementos de programa de jóvenes.

Debe velarse siempre por la aplicación integral del Método Scout, esto es vital para que se cumpla la misión del Movimiento Scout en los jóvenes de la Manada. De aquí la importancia de incluirlo en la evaluación del diagnóstico de la Manada.

Capítulo



11

Criterios para el diseño de actividades educativas

Objetivos del capítulo:

Presentar al adulto los elementos imprescindibles para la elaboración de una actividad educativa que cumpla con el propósito educativo del Movimiento Scout mediante la utilización del Método Scout.

¿Qué es una actividad educativa?

Una actividad educativa es un flujo de experiencias que le permite al niño y niña la posibilidad de adquirir un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes, que pueden corresponderse a una o más competencias. Cualquier actividad en el contexto de interés de los lobatos y lobeznas puede, sin lugar a dudas, tornarse en una actividad educativa.

La perspectiva de tomar parte de actividades apasionantes y divertidas con amigos es una de las razones claves por las cuales los lobatos y lobeznas participan del Movimiento Scout. Los niños y niñas 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, estos vienen a hacer cosas divertidas y desafiantes, a encontrarse con otros niños y niñas, a hacer amigos, ir más allá de los límites de su casa, de su vecindad, vivir aventuras, etc.

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





Todo en el Movimiento Scout genera una experiencia y un aprendizaje. Por simple que parezcan, las actividades marcan de manera colectiva e individual a los lobatos y lobeznas, por lo que es importante tener pendientes estos dos campos en la realización de las actividades.

Todas las actividades de la Manada, tanto fijas como variables, son actividades educativas y, por tanto, envuelven los mismos elementos y criterios en su planificación, realización y evaluación.



Elementos imprescindibles de una actividad educativa

- **Debe tener un objetivo claro:** Cada actividad que se realice debe estar definida por un objetivo claro que corresponda al propósito de que los lobatos y lobeznas adquieran algún tipo de conocimiento, habilidad o actitud, vinculado a alguno de los elementos del Programa de Jóvenes: objetivos educativos (áreas de crecimiento), habilidades sociales, técnicas de vida al aire libre, especialidades o a cualquier aspecto que contribuya al desarrollo de habilidades para la vida.

Ejemplo: Objetivo - Fomentar el trabajo en equipo en la seisena apoyado en las habilidades de cada niño y niña.

Es importante aclarar que el trasfondo educativo será primordialmente manejado por los viejos lobos, por lo que en ocasiones de cara a los lobatos y lobeznas una actividad puede tener un objetivo (ej.: compartir con los demás seiseneros para estrechar lazos) y para los viejos lobos tenga un objetivo con un trasfondo más profundo (por ejemplo, desarrollar habilidades para la convivencia en un entorno social).

• **Debe de tener una planificación previa:** Ninguna actividad improvisada podrá jamás generar el impacto y experiencia que los niños y niñas necesitan y que los motive a continuar participando de más actividades. Para que la actividad pueda cumplir con el objetivo propuesto para la misma, es fundamental que exista un proceso de planificación donde se puedan observar todas las variables y alternativas, e incluso los diferentes escenarios que se puedan presentar durante el desarrollo de la actividad.

Incluso la respuesta y compromiso de los lobatos y lobeznas hacia las actividades es mucho más positiva y motivadora, y la experiencia para ellos cobra otra dimensión pues “alguien dedicó tiempo para preparar algo para ellos”.

Una herramienta importante para esto es la ficha de actividades, que contiene en un formato simple los objetivos, el proceso de desarrollo, los materiales y recursos necesarios, los responsables, los tiempos y los resultados esperados.

• **Debe de basarse en los intereses y necesidades de los lobatos y lobeznas:** Cada actividad debe partir de lo planteado en el ciclo de programa, que a su vez surge del diagnóstico de la Manada y de los juegos democráticos; así también de necesidades puntuales identificadas por los viejos lobos, que se hayan ido presentando en el transcurso del ciclo y que necesiten ser abordados (por ejemplo, algún conflicto entre los beneficiarios, la oportunidad de participar de algún evento no contemplado en el ciclo, etc.).

Nunca debe de cometerse el error de que el viejo lobo quiera “replicar una experiencia” que vivió siendo beneficiario (*eso fue lo que yo viví siendo lobato*), pues si bien es cierto que esto aporta al conocimiento, cada generación vive momentos diferentes y cada persona tiene una experiencia completamente diferente.

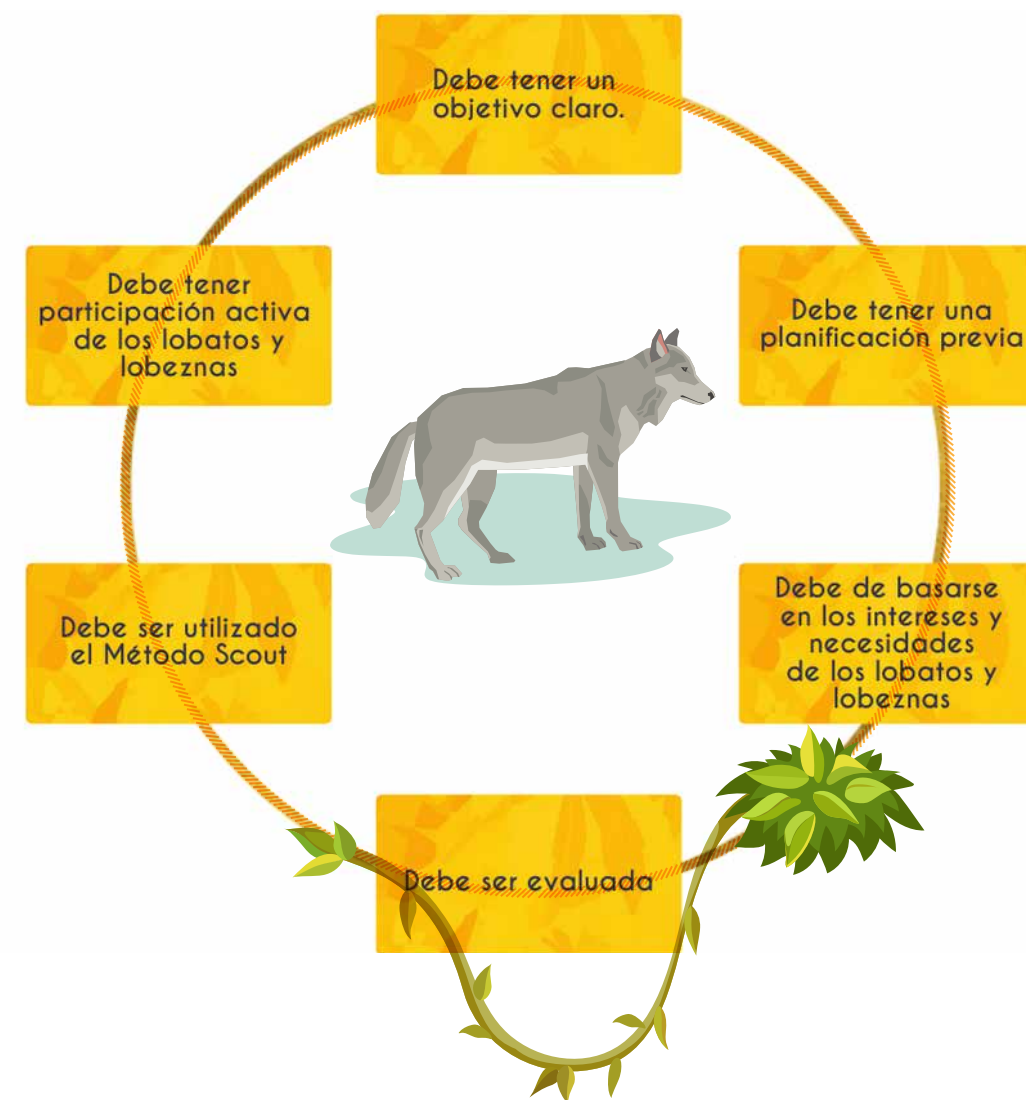
También es importante saber que las actividades estructuralmente pueden ser similares, pero los objetivos pueden variar, respondiendo a los intereses y necesidades de los lobatos y lobeznas que las estarán desarrollando, pudiendo adaptar e incluir elementos con los que antes no se contaba.

Debe ser evaluada: Uno de los factores más importantes es la evaluación de la actividad, pues esto nos ayuda a determinar si la actividad cumplió con el objetivo propuesto.

La evaluación nos permite identificar puntos de mejora para futuras actividades, recibir la retroalimentación de los beneficiarios e identificar elementos relevantes que no se tomaron en cuenta inicialmente pero que incidieron en la experiencia de los lobatos y lobeznas.

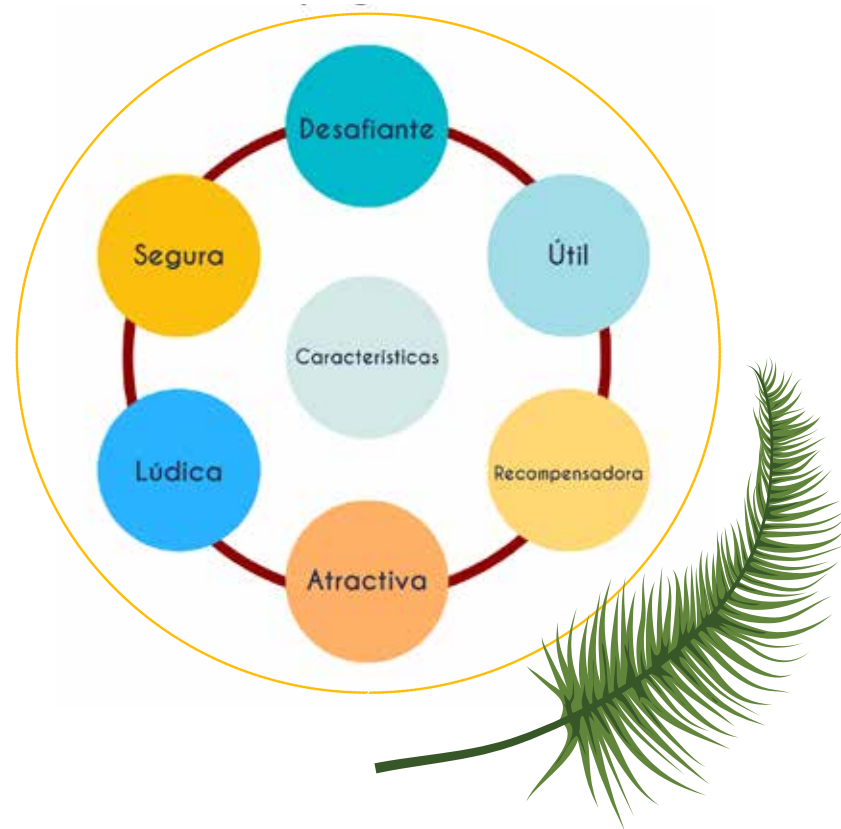
Quizá el desarrollo de la actividad haya variado, pero si el objetivo se cumplió, entonces la actividad fue un éxito. Si por el contrario, el desarrollo fue perfecto pero el objetivo no se cumplió, entonces la actividad fue un fracaso.

- **Debe ser utilizado el Método Scout:** El elemento diferenciador elemental del Movimiento Scout, en relación a cualquier otro proceso u organización juvenil de educación formal, informal y no formal, lo constituye el Método Scout. La aplicación integral de los elementos del Método Scout constituye la esencia de la experiencia educativa. Es de vital importancia identificar como intervienen los elementos del Método Scout en el contexto global de la actividad, desde su selección, planificación, ejecución y evaluación.
- **Debe tener participación activa de los lobatos y lobeznas:** Aunque queda implícito en la utilización del Método Scout, con el “aprender haciendo”, es de vital importancia entender que el mayor proceso de aprendizaje se da en el involucramiento de los niños y niñas en la preparación, desarrollo y evaluación de las actividades, por lo que deben ser parte importante de los diferentes procesos.



Características de las actividades educativas

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



• Desafiante

Debe presentar un desafío proporcionado a las capacidades de los niños y niñas, 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 lobatos y lobeznas. Si el reto no es lo suficientemente desafiante, parecerá muy simple y no los motivará a superarlo; si, por el contrario, el reto es demasiado grande los inmovilizará y no los motivará a superarlo. El educador o la educadora scout es quien evaluará si el desafío es proporcional a sus capacidades, considerando la madurez de los niños y niñas individualmente y de la Manada como grupo humano.

• Útil

La actividad debe ofrecer a los lobatos y lobeznas, 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 niño y la niña la oportunidad de lograr aprendizajes.

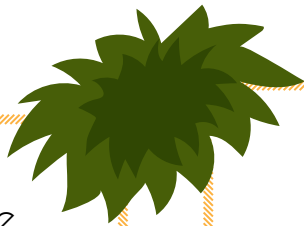
• Recompensadora

Significa que deben producir en los niños y niñas la percepción de que al realizarla han obtenido algún beneficio, ya sea 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 lobatos y lobeznas 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. En tal sentido, la actividad debe despertar el interés y la voluntad de participar del niño y de la niña, porque es original, porque le gusta o bien porque el 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, los 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.

Las fichas de actividades

Son herramientas de planificación que permiten tener visibilidad de la actividad de manera total e integral. En ellas podemos describir el objetivo de la actividad, los recursos necesarios, las personas responsables, los tiempos, entre otras cosas. El desarrollo de la actividad estaría contenido en la agenda de la misma, donde describe los tiempos de cada acción dentro de la actividad.

Es imprescindible que los viejos lobos tengan siempre presente el marco simbólico de la Manada, el cual es la fantasía, pues esto va a ayudar a ambientar las actividades que realicen en un entorno de simbología que aporta a la experiencia de los lobatos y lobeznas.

Hay múltiples formatos de fichas de actividades, que se ajustan a la unidad y a la necesidad de visualización de los elementos de la actividad que deseen tener los viejos lobos de la Manada. Aquí se colocan un par de ejemplos que pueden servirles como punto de partida para el diseño de la ficha de actividades que le convenga utilizar.

Ejemplo de ficha de actividades

Ficha de actividades

Área de Desarrollo	Nombre de la actividad
--------------------	------------------------

Fondo motivador: _____

Lugar
Duración
Participantes

Objetivos de la actividad

Esta actividad ayuda al cumplimiento de los siguientes objetivos educativos

Primera fase	Segunda fase
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Materiales de la actividad

Ficha de actividades

Nombre de la actividad	Encargado/a de la actividad
------------------------	-----------------------------

Área de Desarrollo	Lugar
Beneficiarios (Unidad)	Duración
	Nº participantes

Fondo motivador: _____

Objetivos de la actividad

Materiales

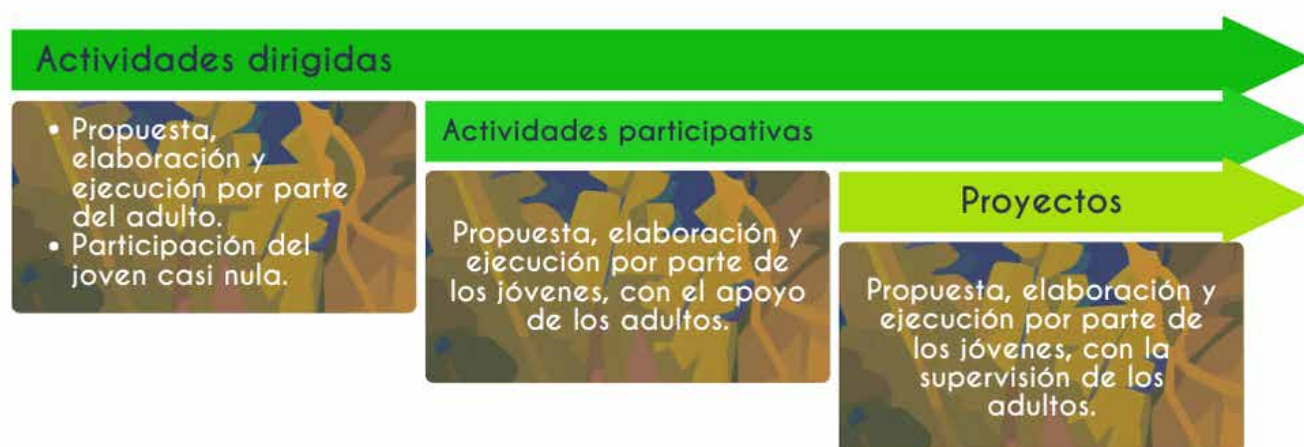


Niveles de participación (viejo lobo, lobatos y lobeznas) en las actividades educativas: de las actividades a los proyectos¹⁰

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 lobatos y lobeznas 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 lobatos y lobeznas a convertirse en personas autónomas y responsables de sí mismos.

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



• Las actividades dirigidas

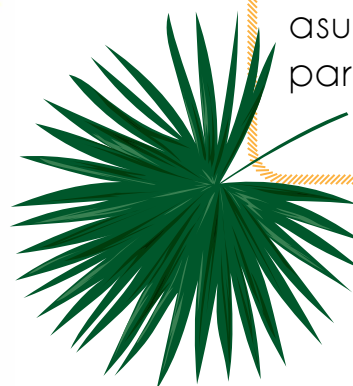
En el nivel más básico está lo que se podría llamar una actividad dirigida. Es el responsable adulto quien prepara, organiza y propone la actividad. Este es un paso esencial, especialmente con una Manada nueva, en formación o con niños y niñas pequeños.

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 autoconfianza (siempre que las actividades se correspondan con los intereses de los lobatos y lobeznas).

Al referirnos por participación de los niños y niñas casi nula, hablamos de una participación de los lobatos y lobeznas limitada al disfrute de la actividad, sin involucrarse en la planificación y puesta en marcha de la misma.

• Las actividades participativas

Este tipo de actividad tiene un mayor contenido educativo: ofrece a los lobatos y lobeznas 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 lobatos y lobeznas están involucrados en todos los niveles de la actividad, desde seleccionarla, prepararla y organizarla hasta implementarla y evaluarla.

Incorporando otros adultos en las actividades

Una de las acciones más enriquecedoras en la preparación de actividades educativas es la incorporación de otros adultos que puedan realizar un aporte significativo en la actividad a desarrollar. La idea de que los viejos lobos deben de conocerlo todo o saberlo todo limita mucho la amplitud y profundidad de la animación del Programa de Jóvenes que se puede brindar a la Manada, así como el enriquecimiento y relevancia de las actividades para los niños y niñas.

Para esto es importante lo siguiente:

- Identificar adultos con competencias, conocimientos y habilidades que puedan ser útiles para enriquecer y fortalecer el contenido de alguna actividad. Estos adultos pueden ser: padres del grupo (sin importar la unidad en la que están sus hijos), amigos del grupo, antiguos miembros del grupo, líderes de la comunidad, profesores, profesionales o técnicos en un área de experiencia puntual, etc.
- Estos adultos deben ser modelos a seguir para los lobatos y lobeznas, por lo que se debe ser celoso con quienes se invitan a participar de una actividad con la Manada, pues lo más importante son los niños y niñas.



- Explicarles a los adultos invitados los objetivos de la actividad y, al menos de manera general, cómo es el proceso de aprendizaje en el Movimiento Scout, principalmente en 4 ejes: aprender haciendo, presencia estimulante (no interferente) del adulto, trabajo en pequeños grupos (las seisenas) y el marco simbólico (la fantasía).

Beneficios que trae consigo:

- Enriquecimiento y fortalecimiento del programa.
- Exposición del Movimiento Scout a más adultos.
- Vinculación de más adultos al Grupo Scout como apoyo.
- Visión más completa de la comunidad y el mundo para los lobatos y lobeznas.
- Ampliación las opciones del programa.



Capítulo



Estructura general de una actividad

Objetivos del capítulo:

Proveer al adulto en el Movimiento Scout criterios generales acerca de lo que debe ser la estructura general de una actividad en la Manada.





Las actividades en la Manada son muy variables por el gran abanico de opciones educativas que presenta el Movimiento Scout a los niños y niñas. En este capítulo se procura establecer algunas pautas muy generales que de un modo u otro deben estar presentes en todas las actividades, sea de diferentes formas y duración según el contexto de la actividad, pero presentes.

Las actividades son todas las alternativas de experiencias que generen un aprendizaje en los niños y niñas. Una reunión de Manada convencional es un ejemplo de actividad, pero también una cacería, un servicio, una excursión al zoológico, etc., por lo que no debemos limitar el término actividad sólo a la reunión de unidad.

Convocatoria

Es importante tener pendiente cómo se realiza la convocatoria a una actividad, desde una reunión común en el local hasta un campamento fuera de la ciudad. Hay que tener en cuenta que todos los miembros de la Manada, incluyendo los padres, deben tener acceso al calendario definido para el ciclo de programa que esté corriendo, esto ayuda a que los procesos de convocatoria sean más fluidos.

Los diferentes canales se utilizarán según la necesidad y la envergadura de la actividad. Estos pueden ser:

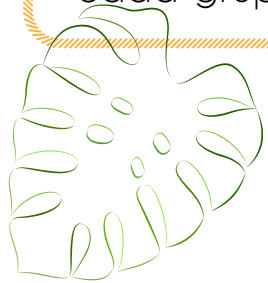
***Vía escrita:** Se utiliza principalmente cuando se necesita un acuse de recibo o respuesta por parte de los padres o existe una invitación que requiera cierta formalidad.

***Medios digitales:** Ya sea el chat de la unidad, correos electrónicos o algún portal virtual o red social que sirva para estos fines y que toda la rama tenga pleno conocimiento de que tiene esa utilidad y que por tanto deben mantenerse verificando. Las informaciones no son dirigidas a los muchachos, sino más bien a los padres.

***Verbal:** Cuando al inicio o al final de la reunión se les brindan informaciones generales a toda la rama.

Es importante decir que debido a la edad de los niños en la Manada, todas las informaciones deben ser dadas directamente a los padres, sin quitarles obviamente la responsabilidad a los niños de que cumplan con sus deberes.

Existen otros canales que puede utilizar el grupo según su estructura, organización y disponibilidad tecnológica, que pueden ir desde llamadas telefónicas, mensajería celular, correos electrónicos, portales web, etc., cada grupo y Manada se ajusta a sus posibilidades y necesidades.



Inspección y verificación de presencia

Esta inspección se realiza antes de iniciar la actividad o reunión y en ocasiones al final de la actividad. En el caso de actividades fuera del local, debe de realizarse siempre antes de partir hacia el lugar de la actividad.

a) Se inspecciona que los lobatos y lobeznas cumplan o tengan los elementos necesarios para el desarrollo correcto y seguro de la actividad a realizar. Estos elementos ya debieron ser notificados con anterioridad por cualquiera de los canales antes mencionados.

Por ejemplo: vestimenta adecuada, equipos, dinero, etc., (si la actividad es en una playa, se verifica que tengan: traje de baño, bloqueador solar, su seguro médico, toalla, calzado adecuado, lentes de sol, etc.)

b) Se verifican otros elementos como las condiciones de higiene básicos, así como un aspecto limpio y ordenado.

Por ejemplo: indistintamente del corte de cabello que tenga, debe lucir cuidado, ser exigente con la higiene personal, etc., esto es muy importante para el propio desarrollo del niño y niña, y la convivencia en la Manada. Es vital que el coordinador realice esta actividad siempre de manera individual y de forma constructiva, en pro del desarrollo de cada lobato y lobezna de cara a la vida.

c) Se debe constatar para las actividades fijas la asistencia de la seisena.

d) Se debe pasar una asistencia individual por seisena de acuerdo al registro, para las actividades fuera del local.



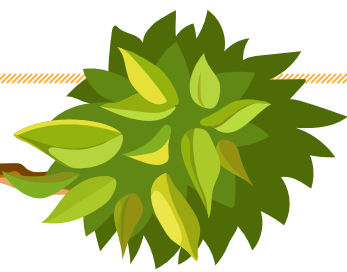
Deberes para con Dios y la Patria

Toda actividad scout debe tener siempre presente un momento para honrar a Dios y a la Patria pues son parte inherente de los Principios Scouts (deberes para con Dios, deberes para con los demás). Según la actividad esto puede variar en forma y duración. Esto contribuye a conectar a los lobatos y lobeznas con su dimensión espiritual y social (cívica).

Para iniciar las reuniones o actividades de la Manada lo idóneo es que se inicie con la oración de la Manada, pudiendo utilizarse en ocasiones puntuales otro tipo de oraciones, como por ejemplo, cantos, rezos, oraciones libres, etc., asimismo, puede finalizarse dicha reunión o actividad de igual forma.

En el transcurso de la vida en la Manada, debe procurarse que los niños y niñas puedan realmente comprender la espiritualidad más allá de recitar unas palabras, que puedan comprender lo que están recitando y por qué lo hacen. Se motiva a que en ocasiones puedan tenerse alternativas que permitan a los lobatos y lobeznas ver diferentes vertientes para tener contacto con su dimensión espiritual.

Según el tipo de actividad de la Manada, lo idóneo es que se inicie con el izado de la bandera nacional, el canto del himno nacional y saludo a la bandera; pudiendo utilizarse, dependiendo del escenario que se presente o las posibilidades que lo permitan algunas variantes como por ejemplo, si no se puede izar la bandera y sólo se puede cantar el himno, o que sólo una persona cante el himno, etc.



Estas oportunidades ayudan a fomentar el amor, cuidado y protección a la Patria, a valorarla, a conocer su historia y la importancia de la libertad de la cual hoy disfrutamos.

Desarrollo de la actividad

Consiste en la ejecución misma de la actividad y el desarrollo de la agenda minuto a minuto, donde cada participante (dirigentes y beneficiarios) asume su rol y ejecuta las acciones correspondientes.

El desarrollo de la actividad está ligado directamente al objetivo de la misma, y todas las acciones que se realicen, deben tener un sentido relacionado con el cumplimiento del objetivo general. Sea cual sea la actividad, cada pequeña acción debe de conectarse con el objetivo. Debe de procurarse no insertar nunca una acción para rellenar.

Ejemplo del programa de una actividad de Manada realizada en torno al Día de la Raza, como recordatorio del contexto histórico:

Programa				
Tiempo	Actividad	Descripción	Materiales	Responsables
20 minutos	Inicio	Saludo, oración, honores patrios e inspección	Bandera	Dirigente
10 minutos	Ejercicios	Sesión de estiramiento y calentamiento	Agua	Bagheera
10 minutos	Historia de la raza y juegos	Se iniciará contando una historia sobre Colón, los muchachos se disfrazarán de indios y españoles y juntos deberán vencer los peligros de la Hispaniola.	Disfraces, sombreros piratas, plumas, fundas negras y blancas.	Cacique
10 minutos	Historia de la raza y juegos	1) Juego de las canoas (puestas las seisenas en línea deberán llegar de un lugar a otro con periódicos pisando periódicos ("canoas") se les entregarán una cantidad limitada de periódicos y pisando sobre ellos deberán de cruzar el "rio".	Periódicos	Reina Isabel
10 minutos	Historia de la raza y juegos	2) En el camino tendrán que recolectar piedras, hojas que los llevarán donde están las "carabelas" y tendrán que terminar de construirlas (dibujarle las tablas, pegarles las velas) para zarpar, etc.	3 barcos de papel grande, cinta adhesiva, pedazos de tela para las velas, tijeras, marcadores y pegamento.	Cacique y Reina Isabel
5 minutos	¿Qué aprendimos?	Recuento de lo aprendido en cada actividad		Akela
20 minutos	Receso	Comer, descansar, respirar...	Comida, fundas de basura	Baloo
10 minutos	Historia de la raza y juegos	En su viaje se encuentran con la peste y deben huir de ella, un español tendrá la "peste" (media llena de harina) y debe lograr contagiarlos a todos, si vuelven al barco están salvos.	Media llena de harina	Cacique y Reina Isabel
10 minutos	Canciones	Los indios y españoles quisieron demostrar su cultura por eso cantaron en honor a la reina Isabel y al jefe indio cantaron y bailaron (A moler café, El posito, Fli)		Bagheera
10 minutos	Charla	Importancia de conocer nuestra cultura		Akela
10 minutos	"El caballo"	Puestos en fila deben de saltar uno sobre el otro hasta llegar al tesoro para su seisena.	"Cofre del tesoro con dulces"	Bagheera
10 minutos	Cierre	Informaciones y asignaciones para la siguiente reunión, entrega de circular, oración final, grito y lema de la Manada.		Akela

Como puede verse, todas las acciones (juegos, charlas, canciones, etc.) están orientadas hacia el objetivo de la actividad y las necesidades de la Manada.

Es muy importante conocer bien a la Manada para poder establecer un desarrollo de la actividad que mantenga a los lobatos y lobeznas involucrados en todo momento, **que haya un buen equilibrio entre pasividad y actividad, juego y reflexión, competencia y análisis crítico, gozo y solemnidad.** Es una clave fundamental para un buen y una buena dirigente.

Al igual que con las actividades fijas y variables, si se enfoca sólo hacia un lado una actividad: disfrute, seriedad, acción, pasividad, etc., no se podrá mantener la atención e involucramiento de los lobatos y lobeznas y la actividad al final no podrá cumplir su objetivo. No importa el tipo de actividad que sea, hay que procurar siempre un equilibrio.

Cierre de la actividad

Un aspecto muchas veces olvidado o al cual no se le da la importancia que en realidad reviste, es el cierre que coloca el sello a la actividad. Es el punto de motivación para la siguiente actividad, para recopilar los sentimientos de los lobatos y lobeznas en el momento, para reflexionar sobre los objetivos de la actividad y la importancia de la experiencia vivida, para reforzar y puntualizar aprendizajes.

El momento del cierre es uno de los puntos de mayor atención de los niños y niñas, pero debe de manejarse muy bien, pues dependiendo de factores como: hora de finalización, cansancio de los beneficiarios, compromisos posteriores con los padres y tutores, debe tomarse en cuenta la duración del cierre. Se recomienda tener puntos específicos para compartir, ser preciso, entendible, inspirador e impactante.

El Movimiento Scout desde su fundación ha integrado, a la experiencia de los niños y niñas, las ceremonias, comprendiendo que son parte de los procesos sociales del ser humano desde que comenzó a organizarse en grupos. Las ceremonias son sumamente relevantes en el desarrollo de los niños y niñas y marcan momentos especiales, tienen una función educativa de crecimiento del individuo y de creación de memorias. Es importante darles su justa dimensión e importancia en los procesos que correspondan.



Capítulo



Ceremonias en la Manada

Objetivos del capítulo:

Explicar la importancia de las ceremonias en la Manada, así como conocer los pasos de las principales ceremonias realizadas en la Manada.



Concepto de ceremonia

De manera general, podemos definir la ceremonia como “acto solemne que se lleva a cabo según procedimientos preestablecidos para marcar un hito de relevancia en la vida de un individuo o grupo”.

La ceremonia scout¹¹

- No es un apéndice del programa ni un relleno de agenda.
- Debe ser en el momento y lugar oportuno.
- No hay momento, lugar ni período definido o determinado, sino que va de acuerdo al momento en el que el niño o niña se sienta preparado(a).
- Se prepara con cierta anticipación. Debe de tener al menos un mínimo de preparación para propiciar el ambiente de solemnidad adecuada que genere la mejor experiencia para cada niño y niña, y nunca debe ser improvisada.
- Las ceremonias recogen las tradiciones del grupo o unidad, siempre y cuando no altere los principios, propósitos y el método del Movimiento Scout.
- Los elementos de la ceremonia nunca sustituyen el sentido de la ceremonia.
- Cada ceremonia tiene un objetivo central, el cual nunca debe desvirtuarse.



¹¹ Guía para el Dirigente de la Manada, WOSM-CAI, 1999



Características de una ceremonia scout

Significativa:

- Que genere un impacto positivo, que sea memorable.
- Que sea relevante para el individuo.
- Que el momento se torne extraordinario.

Solemne:

- Todos están en sintonía con lo que está pasando y entienden el significado.
- Todos realizan la acción correspondiente a la ceremonia, como puede ser: canciones, murmullos, silbidos, sonidos, danzas o silencio.
- Todo reviste una importancia que genera admiración o respeto.

Sincera:

- Que lo que se expresa es lo que se está sintiendo.
- Que es fiel a lo que representa y a su esencia.
- Que sea real en todos sus aspectos.

Sencilla:

- Que pueda ser replicable.
- Que puedan utilizarse elementos asequibles, no debe tener elementos que representen complejidad excesiva.
- Que sea logísticamente simple.

Principales ceremonias en la Manada

En esta sección se procura brindar lineamientos generales de cómo deben ser las ceremonias que se realicen en la Manada, planteando los elementos y procesos básicos y fundamentales que deben de guardarse durante las mismas.

Cabe resaltar que los grupos scouts poseen sus tradiciones que agregan algunos elementos a las ceremonias. Estos elementos pueden integrarse siempre y cuando no contrasten con la esencia y objetivo de la ceremonia, o entren en conflicto con el propósito y la misión del Movimiento Scout, así como sus valores y marco de seguridad de los niños o niñas. De igual modo, que cumplan con los puntos sobre la ceremonia scout y las características de las ceremonias, descritos con anterioridad en este capítulo.

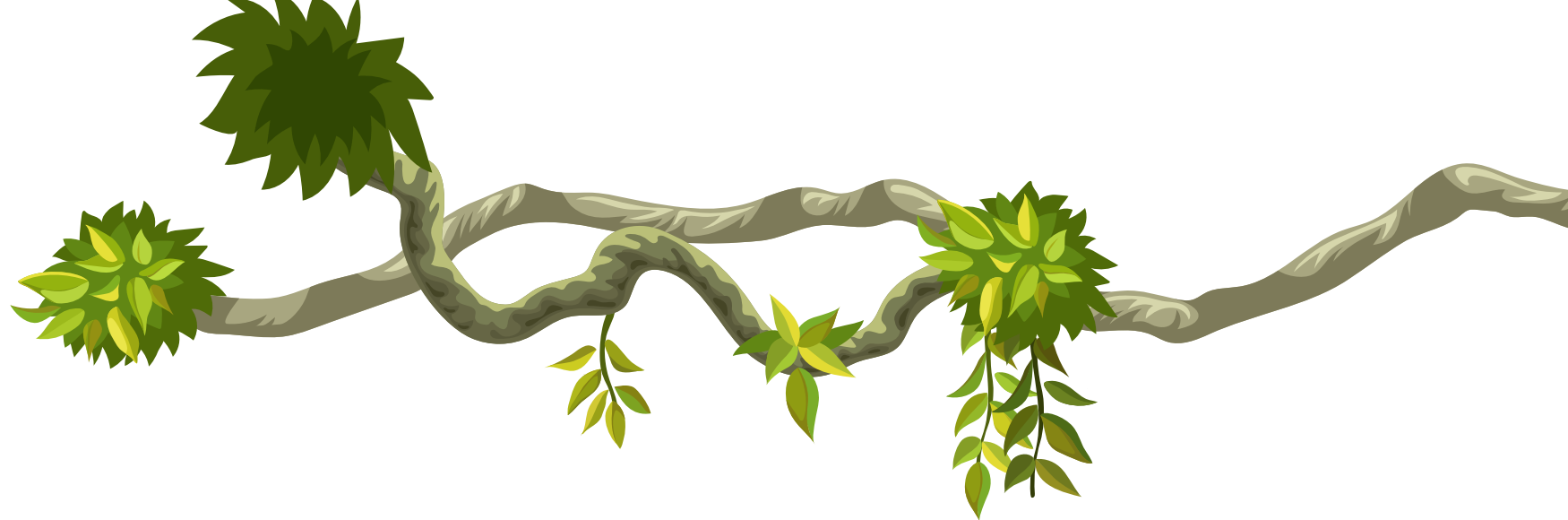
• Ceremonia de Promesa

Hay que dar a la petición del niño o niña la importancia que se merece, creando un momento especial, un lugar apropiado y tomándose el tiempo necesario para su preparación. El momento de la Promesa se comunica a la unidad, a los amigos y a la familia y se organiza una pequeña ceremonia.

La ceremonia de Promesa ocupa un lugar especial entre las celebraciones. El compromiso personal con la Ley de la Manada, que cada niño o niña asume ante su grupo de compañeros, es el tema central de esta ceremonia¹².

La entrevista con los padres servirá para informarles de qué se trata y para sugerirles que feliciten al niño o niña, le alienten, le ayuden a prepararse y le hagan sentir que dan a su decisión la importancia que tiene. Su presencia durante la ceremonia es muy importante. En todo caso, aunque los papás no asistan físicamente, pueden estar presentes a través de una carta personal o de un pequeño mensaje, al que se da lectura en ese momento si el niño o niña lo desea.

La ceremonia de Promesa no debe forzarse a que sea en un momento específico para todo el mundo, por ejemplo: "sólo se hacen ceremonias de promesa en la fogata anual de grupo" o "sólo se hacen ceremonias de promesas en campamentos o excursiones". La persona más importante de la ceremonia de Promesa es el niño o niña, él o ella es la razón de la ceremonia, es su momento, por lo que debe ser especial y memorable para éste.



La participación de los padres o tutores y la familia en la ceremonia coloca un sello en ambas vías, tanto para el niño o niña como para la familia al ser partícipes del compromiso de vida que éste(a) hace, esto siempre que sea posible.

La ceremonia es un compromiso del niño o niña consigo mismo, no con símbolos, con los dirigentes o con la unidad, por lo que no deben darse situaciones como arrodillarse frente a banderas u otros símbolos, besar la mano del dirigente, hacer la promesa hacia toda la unidad, es un momento público, pero íntimo del niño o niña.

Un ejemplo de una ceremonia de Promesa podría ser el siguiente:

El día de la promesa el lobato o lobezna estará uniformado(a).

- La Manada está formada en círculo de pie, con Akela incorporado en la circunferencia.
- A cada lado de Akela, se colocan el staff y los invitados haciendo parte del círculo junto a los lobatos o lobeznas.
- Un lobato o lobezna sostendrá el Tótem de la Manada.

d. Akela llama al lobato o lobezna por su nombre y él o ella pasa por dentro del círculo, hasta colocarse frente a Akela.

e. Akela dice unas muy breves palabras acerca de la importancia del momento que se va a presenciar:

AKELA: Tal como en la manada de Seeonee debieron hablar a favor de Mowgli para que fuera aceptado en la Manada, ¿Quién habla a favor de este cachorro? - ¿Quién, que pertenezca al pueblo libre, habla a favor suyo?

BALOO: Yo hablo a favor de (nombre). Dejadle correr con la Manada, y contadlo como uno de tantos. Yo le enseñaré a obedecer la Ley de la Manada.

BAGHEERA: Yo hablo a favor de (nombre). Yo le enseñaré la destreza para defenderse y cazar.

f. A continuación, Akela dice al niño o niña: “Entiendo que quieres ser parte de la Manada y de la hermandad del Movimiento Scout”, a lo que el niño o niña debe responder positivamente para continuar la ceremonia (la respuesta del joven a esta expresión representa públicamente que está realizando su promesa de manera voluntaria).

g. Akela le pregunta: ¿Conoces la Ley de la Manada y la Promesa? El niño o niña contesta afirmativamente.

h. Akela recuerda en breves palabras lo que significa el compromiso de la Promesa y los valores contenidos en ella.

i. Akela le pregunta: “¿Deseas hacer tu promesa?”

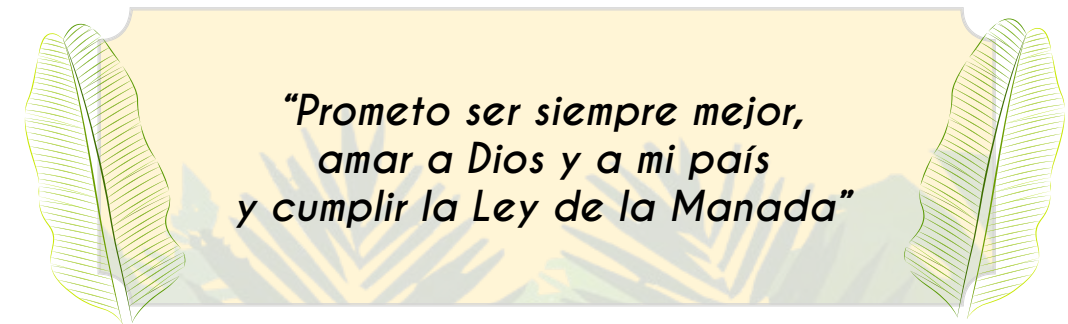
j. El niño o niña contesta afirmativamente.

k. Akela le dirige unas palabras de reconocimiento al lobato o lobezna por su labor y esfuerzo, por ejemplo: “Desde tu llegada a la

Manada, te hemos observado y sabemos lo mucho que te has esforzado por llegar a ser un lobato o lobezna, y es por eso que te invito a que digas tu Promesa”.

l. Uno de los viejos lobos invita a toda la Manada a saludar, lo cual incluye al nuevo miembro que está haciendo la Promesa.

m. El niño o niña dice la Promesa, parado en posición firme y haciendo el saludo de promesa (seña de la Manada en la mano derecha mientras tiene su brazo doblado en 90 grados):



n. Se da la voz de descanso. Cuando coincida la promesa con la ceremonia de ingreso al grupo uno de los viejos lobos o el jefe de grupo (depende de la tradición del grupo) coloca la pañoleta de grupo en el cuello del niño o niña (en casos de que asistan los padres o tutores, se puede invitar a uno de los padres a que coloque la pañoleta), mientras le explica el significado de los colores de la pañoleta de grupo. (En este momento la Manada puede hacer un aplauso o un aullido).

o. Se procede a hacer la entrega de la insignia de promesa explicando su significado.

p. Akela ante toda la Manada, reconoce al lobato o lobezna como nuevo miembro de la unidad. Le saluda con un apretón de mano

izquierda y le da la bienvenida a la Manada y al Movimiento Scout Mundial, recordándole que pertenece a la mayor hermandad mundial de jóvenes que comparten los mismos valores y que han realizado la misma promesa.

q. Un viejo lobo le entrega al niño o niña la cinta del Tótem (previamente elaborada por él mismo), y lo invita a colocarla en el Tótem.

r. Akela le dice que dé media vuelta e invita al lobato o lobezna a saludar a sus compañeros desde el sitio en que se encuentra parado utilizando la frase “miradlo bien, miradlo bien lobos”.

s. Habiendo colocado la cinta en el Tótem, el lobato o lobezna que ha hecho la promesa regresa a su sitio en el círculo.

t. 21. Inmediatamente Akela se coloca en el centro del círculo e inicia el Gran Clamor, siendo ésta la primera vez que el nuevo miembro participa del mismo. Akela puede elegir a este lobato o lobezna para que dirija el Gran Clamor ubicándose delante.

En caso de haber varias ceremonias de Promesa para el mismo día, se pueden realizar los puntos del 1 a 4 en conjunto, pero en lo adelante, cada niño o niña debe tener su ceremonia de manera individual.

Este es el marco general de una ceremonia de Promesa, el dirigente debe tener el criterio sobre la flexibilidad de la ceremonia dependiendo de las condiciones, por ejemplo: Un niño o niña con limitaciones físicas o cognitivas, un niño o niña en cama que desee hacer su promesa y haya cumplido con los requisitos para ello. Esto no es un ritual.

• El Gran Clamor^{13 14}

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 o conocida justificación, como expresando la alegría de vivir.

En el Gran Clamor, 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. En esta ceremonia lobatos y lobeznas, simulando el Consejo de la Roca de la manada de Seeonee, muestran su fidelidad a Akela y a la ley de la selva. Se utiliza para abrir o cerrar una reunión, para honrar a un visitante o para recibir a Akela. También se realizará para dar la bienvenida a un niño o niña a la Manada una vez haya hecho la promesa o cuando un lobato o lobezna abandona la Manada para pasar a la Unidad Scout.

En esta ceremonia participan los lobatos y lobeznas que han realizado ya su promesa.

¿Cómo se hace?

- o Akela grita: “¡Manada! ¡Manada! ¡Manada!”
- o Todos los lobatos y lobeznas contestan con un grito: “¡Manada!” y corren a formar un círculo a su alrededor. Akela queda de pie en el centro del círculo, de frente al lobato o lobezna que ha elegido para dirigir el Gran Clamor. Esto es una gran distinción.
- o Akela extiende sus brazos de manera horizontal y cuando baja

13 Guía para el Dirigente de Manada, WOSM-CAI, 1999

14 Robert Baden-Powell, Manual de Lobatos. Editorial Scouts, México, 2005, sexta edición

los brazos los lobatos y lobeznas promesados se ponen en cuclillas, las manos tocando el suelo entre los pies y con los dedos haciendo la seña del saludo del lobato y las rodillas hacia fuera. Los lobatos y lobeznas que no han hecho su promesa dan un paso atrás y se quedan en posición firme durante todo el Gran Clamor.

Inmediatamente después comienza el Gran Clamor:

o Los lobatos y lobeznas, con su cabeza echada hacia atrás dicen a coro: “iA-Ke-la ha-re-mos lo me-jor!”.

*o La palabra “mejor” debe ser viva, fuerte y corta; al mismo tiempo saltan para ponerse de pie, llevando **ambas manos** a los lados de la cabeza y con los dedos índice y medio señalando hacia arriba, como si fueran orejas de un lobo.*

o El lobato o lobezna frente al cual se ha colocado Akela dice dyyyyyyb, dyyyyyb, dyyyyyb, dyb¹⁵ que significa “hagan lo mejor”.

o De inmediato todos los lobatos y lobeznas bajan la mano izquierda y hacen el saludo con la mano derecha mientras dicen: dob, dob, dob, dob¹⁶ que significa “haremos lo mejor”. Akela hace el saludo y cuando lo baja todos bajan el saludo. Ahí termina el Gran Clamor.

Uno de los dirigentes está pendiente y llama de inmediato para otra actividad, instrucción o despedida.



• **Avance en la progresión**

Es una ceremonia simple que se realiza después de haberse realizado la evaluación de la progresión, cerca del final del ciclo de programa con el fin de reconocer los avances de cada niño y niña en los objetivos educativos acordes con las edades y de acuerdo con su progresión personal.

Pueden usarse las historias del Libro de las Tierras Vírgenes que los dirigentes estimen convenientes para la ambientación y motivación de las ceremonias de entrega de etapas de progresión. Igualmente, estarán presentes los símbolos de la Manada.

Algunos símiles que pueden utilizarse son:

- El lobo que empieza a andar y es aceptado en la Manada para la etapa de Lobo Pata Tierna.
- El lobo un poco más fuerte que aprende a saltar para atrapar a una presa para la etapa de Lobo Saltador.
- El lobo que ha fortalecido sus sentidos y puede rastrear su presa para la etapa de Lobo Rastreador.
- El lobo que ha desarrollado sus capacidades y ya puede sumarse a la Manada en la cacería para la etapa de Lobo Cazador.

El proceso debe ser el siguiente:

a) Se llama a formación de círculo.

b) El o la dirigente da unas palabras acerca del momento que se va a vivir y la importancia del avance en la progresión personal, resalta el logro de los objetivos propuestos por el niño o niña, dirigiéndole unas palabras de reconocimiento, inspiración y



motivación, reconociendo su esfuerzo y la tenacidad de alcanzar los objetivos que él o ella mismo(a) se ha propuesto.

c) El o la dirigente coloca la insignia de la etapa que corresponda y dice unas palabras acerca de lo importante que es seguir avanzando al siguiente nivel. Cuando se trate de una especialidad también entrega el certificado correspondiente.

d) Akela invita a la Manada a hacer el Gran Clamor para saludar y reconocer al lobato o lobeza que ha recibido su nueva insignia, con lo que finaliza la ceremonia.

Este mismo proceso aplica para todas las insignias relacionadas con el crecimiento o adquisición de habilidades de los niños o niñas, tales como: entrega de especialidades, insignias mundiales, insignias de vida al aire libre, etc., adecuando cada discurso y ceremonia según corresponda.

• La fogata scout: En la Manada es llamada “La Flor Roja”

Aunque la fogata es un elemento de programa, es considerado también un elemento ceremonial y simbólico de gran importancia dentro del Movimiento Scout, por lo que, en este espacio, aun siendo tan variadas las fogatas dependiendo del contexto y lugar, se presentan algunos elementos centrales para todos los grupos scouts y Manadas.

a) Hay un Histrión de Fogata (Guardián de Leyenda): Uno de los viejos lobos o invitados quien lleva el programa y sirve tanto para la presentación de los momentos de la fogata, como para hacer las animaciones en los intermedios (aplausos, canciones, bailes, etc.).

b) Hay un Guardián del Fuego: Uno de los viejos lobos, el cual es responsable del encendido y mantenimiento de la fogata. Esta persona debe mantener el fuego vivo, sin interrumpir los momentos que se estén viviendo, evitando distraer de lo que está sucediendo.

c) El encendido de la fogata: consiste de 2 momentos muy importantes:

1. La oración del fuego:



Puede hacerse cualquier oración para bendecir el fuego y el encuentro. Una oración tradicional para este momento es la siguiente:

*Que las llamas se eleven hasta el cielo
y con ellas el corazón de los mortales;
y que el crepitar de sus candentes brasas
llene al mundo de amor, luz y alegría;
y que el Señor bendiga en esta noche
a todos los que estamos reunidos en torno a ella.
Así sea.*



2. En La Manada suele cantarse ANIKUNI:

*En las noches cuando la luna
como plata se eleva,
y la selva ilumina
y también la pradera,
viejos lobos de la tribu
cantan al gran Espíritu,
al Espíritu del Fuego.*

*Anikuni Ua ua ni
Ua ua ua nika ua ua ua
Ea la uvi visini
Ea la uvisini
Anikuni, AniKuni....*

Por tradición general se canta este coro, pero pueden cantarse otros coros que mantengan la solemnidad del encendido de la fogata.

d) El programa de la fogata: Dependiendo del tipo de fogata puede contener un programa variado. Es importante señalar que la Flor Roja es un tiempo de los niños y niñas y son ellos los protagonistas principales, por lo que la mayoría de las canciones, obras, danzas, actividades, deberían de ser realizadas por los lobatos y lobeznas, preferiblemente con presentaciones por seisenas.

Dentro del programa de la Flor Roja puede haber otras ceremonias como: ceremonias de Promesas, entregas de insignias o reconocimientos, pases de unidad, etc., y cada una se realiza según su contexto en un espacio de tiempo designado para eso.

e) La canción de la despedida: En este momento todos forman un círculo alrededor de la fogata y se toman de las manos cruzando sus brazos al frente; al finalizar la canción, el Guardián de Leyenda comienza un saludo sacudiendo la mano que tiene cogida su mano izquierda, el cual va pasando de uno a uno hasta que retorna y cierra el círculo. Para que se perciba bien, todos deben esperar que el saludo llegue a donde está y no adelantarse.

Esta hermosa canción, es cantada por los scouts de todo el mundo, cada uno en su idioma, en la misma entonación y ritmo y es uno de los momentos más sublimes cuando hay scouts de diferentes partes del mundo cantando al mismo tiempo en diferentes idiomas.

Canción de la despedida

*¿Por qué perder las esperanzas
de volverse a ver?*

*¿Por qué perder las esperanzas
si hay tanto querer?*

*No es más que un hasta luego,
no es más que un breve adiós,
muy pronto junto al fuego
nos reunirá el Señor.*

*Con nuestras manos enlazadas
en torno al calor,
formemos esta noche
un círculo de amor.*

*No es más que un hasta luego,
no es más que un breve adiós,
muy pronto junto al fuego
nos reunirá el Señor.*

*Pues el Señor que nos protege
y nos va a bendecir,
seguro que otro día
nos ha de reunir.*

*No es más que un hasta luego,
no es más que un breve adiós,
muy pronto junto al fuego
nos reunirá el Señor.*



f) Recogida del carbón: Esta es una tradición que tienen algunos grupos scouts, al finalizar la fogata se preparan a recoger los escombros, toman un carbón de la fogata y lo guardan para la siguiente fogata, colocándolo durante el encendido.

Al colocar el carbón se explica que ese carbón representa a todas las personas, canciones y experiencias vividas en la pasada fogata y en las que le precedieron como símbolo de la conexión de todos de fogata en fogata.



• El pase a la Unidad Scout

En este caso hay que coordinar la ceremonia junto a los dirigentes de la Rama Scout, ya que la ceremonia consta de: La salida de la Manada y la recepción en la Unidad Scout. Es responsabilidad del dirigente de la Manada la salida, pero al momento de salir, ya deben estar esperando al niño o niña en la Unidad Scout. En este punto abordaremos la salida de la Manada.

El proceso es el siguiente:

1. *La Manada se forma en círculo de pies con Akela y el staff incorporados en el borde del círculo, junto a los lobatos y lobeznas.*
2. *Entre la Manada y la Unidad Scout se colocará un obstáculo para representar el salto del lobato o lobezna a la nueva etapa, (por ejemplo: un tronco, un bordón, entre otros, colocado horizontalmente sobre el piso, a la altura de las rodillas). Del otro lado, estarán los dirigentes de la Unidad Scout y la patrulla que recibe al niño o niña.*
3. *Akela en el borde del círculo llama al lobato o lobezna que va a pasar y lo invita a colocarse al frente. Le saluda diciéndole con palabras comprensibles la importancia de continuar su recorrido por la senda del Movimiento Scout.*
4. *Akela invita al lobato o lobezna a despedirse de toda la Manada, de manera general, haciendo el saludo, regresando luego hasta colocarse de nuevo frente a Akela.*

5. *Akela invita al lobato o lobezna a retirar su cinta del Tótem, guardándola como recuerdo de su estadía en la Manada y regresa frente a Akela.*

6. *Akela invita al lobato o lobezna a liderar por última vez el Gran Clamor (ver descripción del Gran Clamor en este capítulo).*

7. *Akela invita al lobato o lobezna a pasar a la Unidad Scout, se abre la formación de la Manada dejando espacio suficiente para el paso del lobato o lobezna, y le invita a iniciar su camino hacia los bosques.*

8. *El lobato o la lobezna tomando impulso iniciará la carrera saltando el obstáculo. En ese instante la Manada lanzará un solo grito al unísono como despedida fuerte y claro de: "buena caza" o lo despedirá con un gran aullido.*

9. *El lobato o la lobezna (al saltar el obstáculo) es recibido(a) por el o la dirigente de la Unidad Scout quien reafirma su camino en el Escultismo y le motiva a continuar su recorrido.*

Estos pases se pueden hacer en un campamento o fogata de grupo, o en alguna fecha importante para el grupo scout, pero eso no limita a que pueda hacerse al final de una reunión si la oportunidad se presenta.

Esta es una ceremonia simple pero cargada de emoción. Si algún grupo o manada en su tradición tiene por costumbre darle un presente simbólico al que sale, puede hacerlo si no violenta los criterios antes mencionados.

Capítulo



Acantonamientos/campamentos, cacerías y excursiones

Objetivos del capítulo:

Proveer los conocimientos necesarios para desarrollar actividades al aire libre manteniendo la seguridad de los beneficiarios y fomentar un ambiente en el que se puedan desarrollar las áreas de crecimiento además de proporcionar contacto con la naturaleza y recursos naturales del país

Las experiencias al aire libre (excursiones y acantonamientos o campamentos)

Una de las actividades más importante que realizan los scouts es, sin lugar a dudas, el ir a acantonar o acampar en la naturaleza. Para realizar un acantonamiento inolvidable, hay que tener pendiente que todo lo que se haga durante el acantonamiento debe estar pensado y preparado con anterioridad en la ciudad. Si no se hace esto, es muy probable que mientras acampemos se pase hambre, personas se enfermen, estén aburridos, haya accidentes, entre otros factores, que pueden estropear la experiencia de campamento.

La vida al aire libre es uno de los elementos del Método Scout más visible y palpable para los niños, niñas y jóvenes y posee una carga educativa impresionante, pues durante los acantonamientos o campamentos y excursiones se tocan de manera profunda todas las áreas de crecimiento del individuo, se generan experiencias memorables y saca a los scouts del contexto cotidiano de la ciudad, brindándoles la oportunidad que muchos jóvenes no disponen.

En el Movimiento Scout llamamos acantonamiento al campamento de lobatos y lobeznas que se hace en una instalación fija. En algunos casos, en que hay disponibilidad de un lugar apropiado, pero no tienen una instalación techada donde puedan dormir los lobatos y lobeznas, se pueden abrir tiendas o carpas para dormir. Lo ideal en este caso es conseguir una tienda grande donde pueda dormir toda la Manada o dos para que duerman en una las niñas y en la otra los niños.



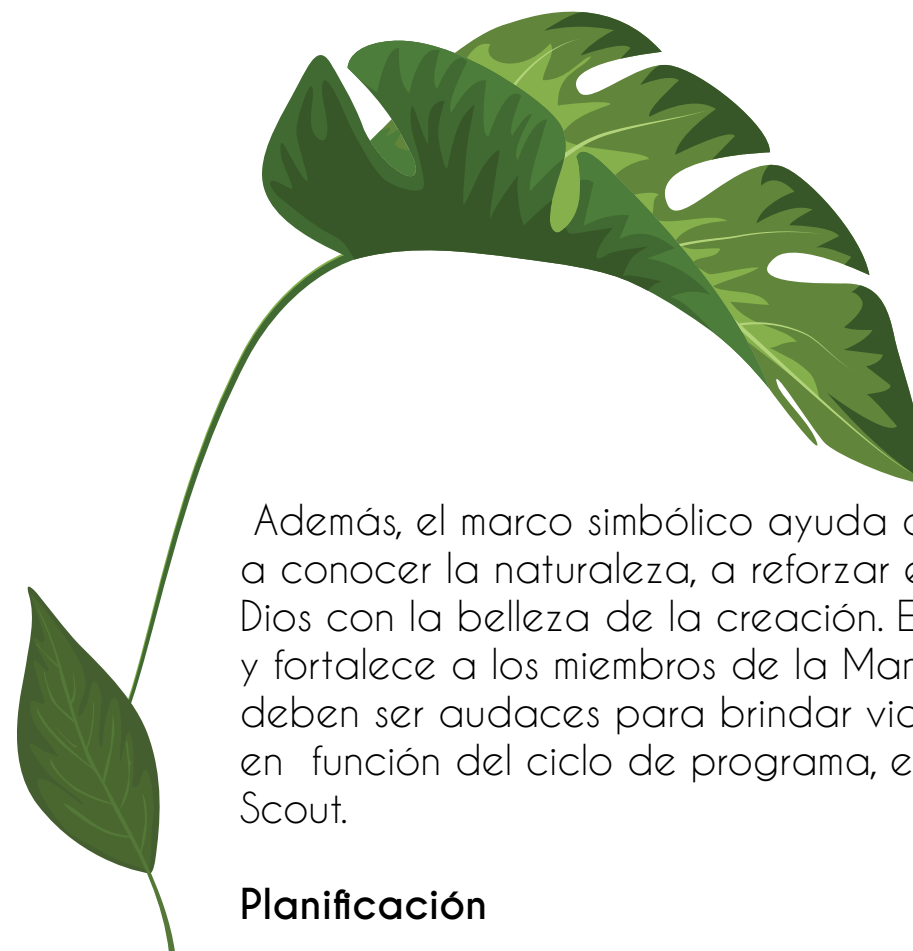
Este tipo de campamento es diferente de los que realizan las otras ramas porque su instalación la realizan los adultos, no lo niños y niñas, éstos llegan al lugar del acantonamiento cuando ya está instalado. Los acantonamientos, cacerías y excursiones son de igual manera actividades educativas y deben verificarse que se cumplan con los criterios de la realización de una actividad educativa.

Marco simbólico

La Manada tendrá varios días para compartir con la naturaleza, tendrá la oportunidad de acercarse más a Dios, incrementando el compañerismo entre los miembros de la familia feliz, es decir entre los viejos lobos, los lobatos y lobeznas. El máximo objetivo que debemos lograr durante el acantonamiento es que los niños y niñas sean enteramente felices.

El acantonamiento tiene que satisfacer la sed de fantasía viva en su imaginación. Por eso, todas las actividades (juegos, fogata, historietas, manualidades, danzas, canciones, etc.) tienen que estar impregnadas de ellas mismas y de su medio.

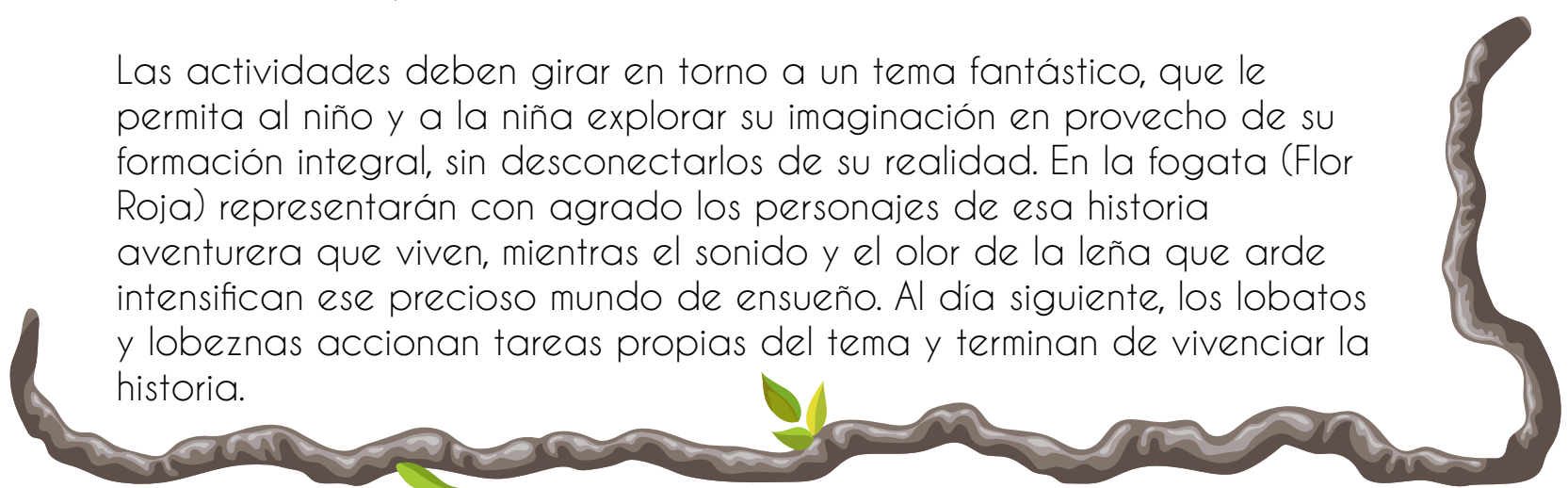
Las actividades deben girar en torno a un tema fantástico, que le permita al niño y a la niña explorar su imaginación en provecho de su formación integral, sin desconectarlos de su realidad. En la fogata (Flor Roja) representarán con agrado los personajes de esa historia aventurera que viven, mientras el sonido y el olor de la leña que arde intensifican ese precioso mundo de ensueño. Al día siguiente, los lobatos y lobeznas accionan tareas propias del tema y terminan de vivenciar la historia.



Además, el marco simbólico ayuda a implementar el ciclo de programa, a conocer la naturaleza, a reforzar el compañerismo y a identificar a Dios con la belleza de la creación. Ese marco simbólico crece, desarrolla y fortalece a los miembros de la Manada, por lo tanto los viejos lobos deben ser audaces para brindar vida a los objetivos que escogieron en función del ciclo de programa, en pro de los logros del Movimiento Scout.

Planificación

Para poder llevar adelante el acantonamiento o campamento, hay que ser conscientes de que el tiempo es una herramienta fundamental. Si se planifica con anterioridad (dos a tres meses), seguramente se tendrá el tiempo suficiente como para poder hacer todos los ajustes necesarios. Si a última hora se hacen todas las cosas de forma apresurada, es muy probable que más de una termine olvidándose, cosas que pueden llegar a ser tremendamente importantes.



Dentro de la planificación hay varios elementos:

•Proyectar el acantonamiento/campamento: Cuando ya se tiene en mente que se hará un acantonamiento, el siguiente paso es comenzar a trazar lineamientos de trabajo y proyecciones. Lo primero que se debe considerar a la hora de hacer un acantonamiento/campamento es cuándo se va a realizar, dónde se efectuará y cuántas personas irán.

•Conseguir un lugar para acantonar/acampar: La decisión de acantonar o acampar depende de las condiciones del lugar. Para la Manada conseguir un lugar para acantonar/acampar se puede recurrir a los contactos del grupo que puedan facilitar un terreno adecuado. Los padres de los miembros del grupo son usualmente una buena cantera de ideas sobre lugares donde acantonar/acampar acorde a las necesidades, intereses y objetivos de la actividad.

•Visitar el lugar escogido:

Siempre que se consiga un lugar para acantonar/acampar, se debe ir a visitarlo para asegurarse de sus condiciones, además de verificar si cumple con los requisitos mínimos para llevar adelante el acantonamiento/campamento: agua disponible, lugares para poder desarrollar el programa, materiales y verificar qué relativamente cerca se encuentren centros policiales y algún hospital o centro de atención médica.

•Contactarse con los servicios del lugar:

Una táctica sumamente útil y necesaria es conocer con antelación a las personas que podrían ser de utilidad antes, durante y después del acantonamiento/campamento, por ejemplo: conocer a la gente que vende el pan en la zona, visitar a los policías y dejar constancia de los días en que se realizará el acantonamiento, averiguar la red de autobuses locales, etc.

•Realizar una reunión de

padres y tutores: Tener a los padres y tutores de su lado apoyándoles es un factor clave, pues son ellos los que depositarán toda su confianza en los dirigentes entregándoles la custodia de sus hijos y ellos serán los que con mayor facilidad puedan ayudar a conseguir lugares de acantonamiento, contactos con autobuses, los lugares más económicos donde comprar cosas manteniendo la calidad e incluso pueden apoyar con diversas donaciones para la unidad. Se requiere incluso que los padres, madres y tutores se involucren en toda la preparación del acantonamiento/campamento desde la elaboración de menús y actividades y que varios de ellos participen como voluntarios durante el mismo.

Se debe de realizar una reunión de padres y tutores previo al acantonamiento, presentándoles el lugar, el costo de la actividad y a los padres y madres voluntarios, quienes serán parte del staff y participarán en las reuniones de planificación y en todas las fases de ejecución y evaluación del evento. Contar con los padres, madres y tutores a bordo apoyando las actividades es muy importante para garantizar la seguridad de los niños y niñas.

•Solicitar los permisos necesarios y la Carta de Ruta:

Esto es una parte muy importante, pues legitima la salida de la unidad del local de reunión. Deben tomarse en cuenta todos los permisos necesarios que implique el desarrollo de la actividad. Existen permisos internos de la Asociación de Scouts Dominicanos, Inc. para todas las actividades fuera del local y también en algunas ocasiones se requieren permisos de las autoridades de la localidad donde se desarrollará la actividad.

a) Permisos internos de la ASDI:

Carta de Ruta. Es un formulario de solicitud con el cual el Comité de Grupo solicita al Comité Distrital la autorización de la salida, ésta debe incluir los detalles de la actividad que solicita, la lista de participantes, el programa de la actividad, etc. Ninguna unidad ni grupo puede realizar ninguna actividad fuera de su local sin notificar al Comité Distrital. Estas solicitudes deben realizarse con la debida antelación. Sin esta Carta de Ruta, la salida del local es ilegal y representa una violación de seguridad que puede tener consecuencias.

Formato de Carta de Ruta:



FORMULARIO DE SOLICITUD DE CARTA DE RUTA PARTE 1

1. DATOS DE SOLICITANTE

Fecha de solicitud Grupo Scout

Coordinador de grupo ID Scout (Coordinador)

Números de contacto

2. SOBRE LA ACTIVIDAD

ACTIVIDAD

Campamento Excursión Caminata Paseo Servicio Otro (especifique)

UNIDAD(ES)

Manada de Lobatos y Lobeznas Unidad Scout Comunidad de Caminantes Clan de Rovers

Fecha inicio Hora salida

Fecha término Hora llegada

Cantidad participantes

Lugar de la actividad

Dirección del lugar

Hospital más cercano

Centro policial más cercano

El lugar de campamento cuenta con:

Agua potable Si No

Electricidad Si No

No. teléfono Número:

Se realizará actividad acuática Si No

Especifique: Playa Piscina Río Otro

*Marque con una 'X' la opción correspondiente en los casilleros de selección
*Excepcionalmente los casilleros de selección, todos los demás casilleros deben ser completados, si no aplica, favor colocar N/A

Objetivos de la actividad:

3. SALUD Y SEGURIDAD

Persona encargada de Salud y Seguridad

Números de contacto

Profesión/Especialidad

Experiencia

Asociación de Scouts Dominicanos, Inc.
Oficina Scout Nacional: Arzobispo Portes N° 1, Ciudad Nueva, Parque Eugenio María de Hostos, Santo Domingo, 40208 • 809 602 3949 • 809 221 4789
Oficina Scout Regional: Avenida República de Argentina, Zona Monumental, Santiago de los Caballeros, 51000 •
Apartado Postal 858, Santo Domingo, República Dominicana • info@scouts.do • PNC: 40208703 • http://www.scouts.do • http://www.facebook.com/scoutsdominicanos



FORMULARIO DE SOLICITUD DE CARTA DE RUTA PARTE 2

4. SOBRE LOS RESPONSABLES

Nombre completo	ID Scout	Cargo	Contacto	Fecha Certificación A Salvo del Peligro
		Coordinador de la actividad		

Firma Coordinador de Grupo Scout

Con mi firma certifico que he leído y comprendido todas las preguntas que aparecen en esta solicitud y que las respuestas que he suministrado en este formulario son correctas; y doy fe de que conozco las políticas internas de la Asociación de Scouts Dominicanos, Inc., y que las mismas han sido tomadas en cuenta durante la planificación de esta actividad.

Firma Coordinador de la actividad

Con mi firma certifico que he leído y comprendido todas las preguntas que aparecen en esta solicitud y que las respuestas que he suministrado en este formulario son correctas; y doy fe de que conozco las políticas internas de la Asociación de Scouts Dominicanos, Inc., y que las mismas han sido tomadas en cuenta durante la planificación de esta actividad.

Anexos:

Lista de participantes (A1)

Lista de invitados (A2)

Programa

Menú (opcional)

Certificados A Salvo del Peligro correspondientes

Otro

(especifique tipo documento)

Favor no completar debajo de esta cinta. Uso interno

Formulario no.

Por el Distrito Scout

La solicitud ha sido: Aprobada Denegada **Razon:**

(Marcar con una X la casilla correspondiente) (Indicar razón en caso de que sea denegada la solicitud)

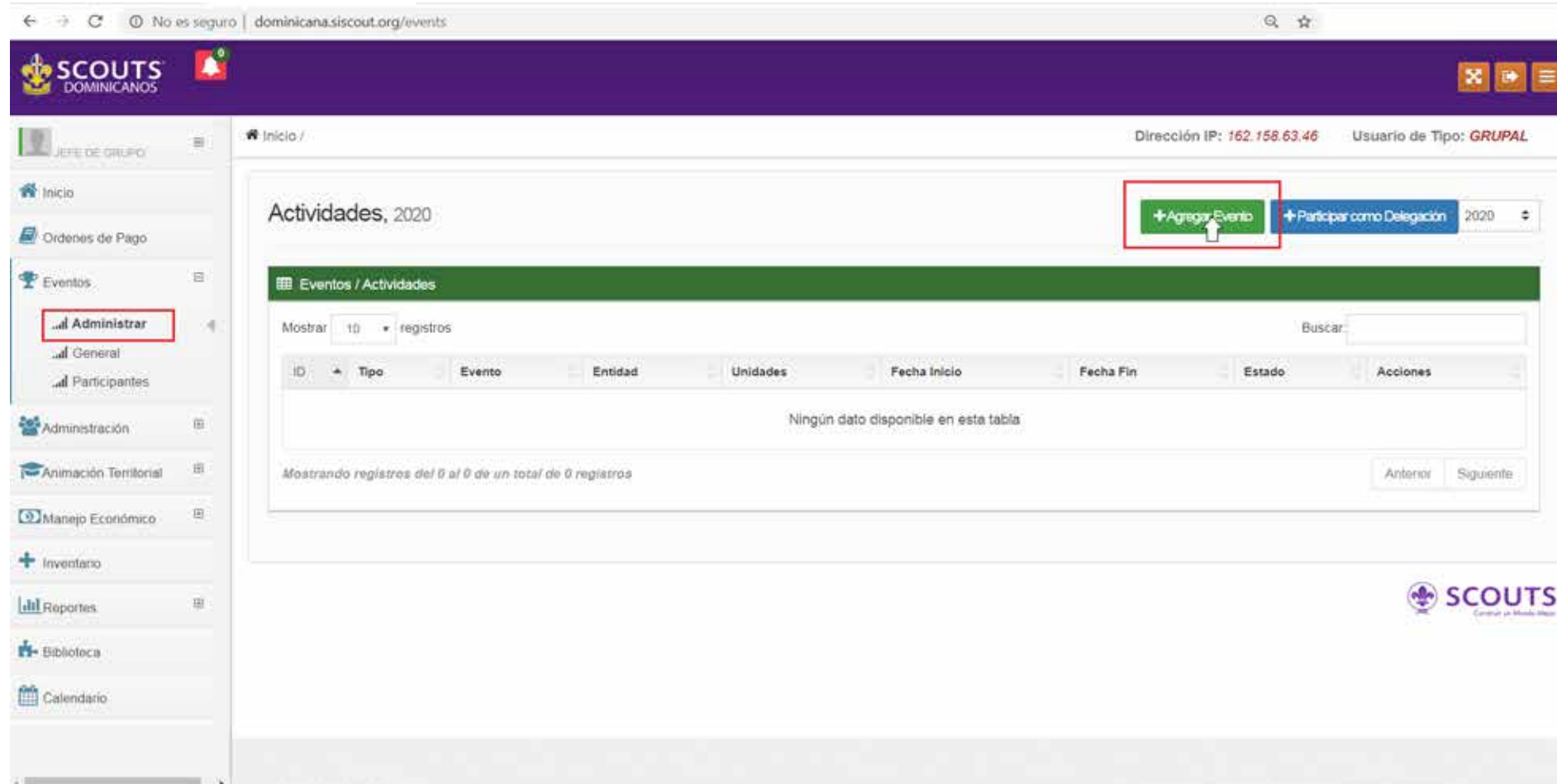
Firma Director de Distrito Distrito Scout Fecha

Por la Asociación de Scouts Dominicanos, Inc.
Con nuestra firma validamos la respuesta dada por el Director de Distrito a la solicitud

Recibido por (nombre y fecha) Validado por (nombre y apellido) Fecha validación

Asociación de Scouts Dominicanos, Inc.
Oficina Scout Nacional: Arzobispo Portes N° 1, Ciudad Nueva, Parque Eugenio María de Hostos, Santo Domingo, 40208 • 809 602 3949 • 809 221 4789
Oficina Scout Regional: Avenida República de Argentina, Zona Monumental, Santiago de los Caballeros, 51000 •
Apartado Postal 858, Santo Domingo, República Dominicana • info@scouts.do • PNC: 40208703 • http://www.scouts.do • http://www.facebook.com/scoutsdominicanos

Es importante tomar en cuenta también, que previo al envío de la Carta de Ruta, debe haberse creado el evento en la plataforma SISCOUT, que permitirá un manejo más sencillo y completo de la actividad.



b. Permisos del Comité de Grupo. Cada unidad debe de tener la debida autorización del Comité de Grupo para la realización de la actividad y que esta sea parte del ciclo de programa planteado por la unidad.

c. Autorizaciones individuales de los padres y tutores. Es de carácter obligatorio la autorización por escrito de parte de los padres y tutores de los participantes en las actividades. Estas deben de recibirse previo

al evento y entregarse junto con la evaluación final de la actividad en el informe al Comité de Grupo.

•**Presupuestar:** De aquí en adelante se encuentra la parte administrativa y muy cuidadosa de la labor organizativa, la cual es muy importante realizarla con la mayor de las precisiones. Se deberá preparar un presupuesto de todo lo necesario que se va a comprar o contratar y luego, realizar las compras o los contratos (todo lo del menú, programa, logística, transporte, seguridad, etc.).

•**Transporte:** Se deben cotizar diferentes compañías que sean seguras (preferiblemente que cuenten con un seguro), la cantidad de autobuses que sean necesarios para cubrir tanto la cantidad de personas como los equipos y equipajes. La recomendación es realizar un pago de un 50% al llevarlos y un 50% al recogerlos, para asegurar el servicio. Se sugiere además llevar un vehículo privado adicional para cualquier gestión o emergencia durante el acantonamiento /campamento.

•**Alimentación:** Es uno de los puntos más críticos del acantonamiento/campamento, pues debe ser un menú equilibrado, de fácil preparación según las condiciones del lugar de acampada, que pueda conservarse durante los días del acantonamiento, que sea suficiente, nutritivo y de buen sabor para los participantes. La alimentación es uno de los tres elementos claves para una buena experiencia en acantonamiento, los otros dos son: El terreno donde se dormirá y el programa de actividades.

•**Diseñar el programa del acantonamiento/campamento:** El programa de las actividades del acantonamiento/campamento debe contemplar el objetivo general, así como el generar una experiencia positiva en los jóvenes que los marque para toda la vida. Debe ser equilibrado, que permita a los jóvenes disfrutar de las actividades, pero también disfrutar del lugar, que puedan tener espacios para compenetrarse con los demás lobatos y lobeznas y construir memorias para toda la vida.

El programa debe ser coherente, pensado en el marco simbólico, debe prepararse con detalle y, al igual que toda actividad educativa, debe contar con una ficha de actividad donde se describan todos los recursos necesarios en cada una de las partes del mismo.

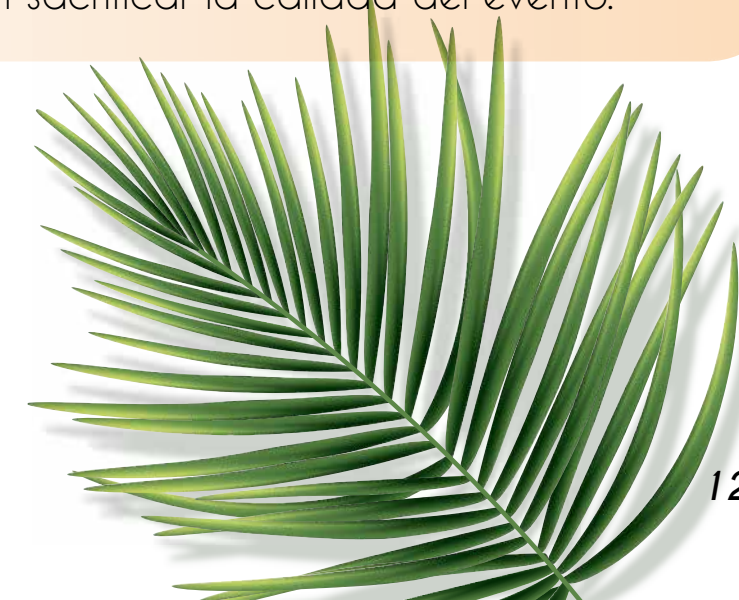
•**Realizar una intendencia de unidad:** Acantonamiento tras acantonamiento, el material que tiene la Manada se va deteriorando o sencillamente se pierde, además las personas que se van de nuestra rama habitualmente se llevan las cosas que algún día facilitaron. Por tal razón es imprescindible que se realice una intendencia en la cual se revise el estado de los materiales, sobre todo de las tiendas de acampar y se enlisten los materiales que deben ser reparados, conseguidos o comprados. Sólo cuando se esté absolutamente seguro que la Manada está en condiciones de ir a un acantonamiento/campamento, entonces se autoriza.

•**Establecer la cuota del acantonamiento/campamento:** Con un presupuesto claro, más la gestión de donaciones que pueda hacerse se establece una distribución de los costos entre los participantes para determinar la cuota de participación, a estos montos debe sumársele una partida que pueda servir para emergencia.

•**Enviar circulares con información:** Una vez tengamos toda la información, se envían circulares a los padres y tutores con las informaciones finales y una comunicación de autorización que deben devolver firmada, en la cual los padres, madres o tutores autorizan que el lobato o lobezna pueda asistir al acantonamiento/campamento.

•**Revisar y actualizar las fichas médicas:** Esta medida es muy importante, especialmente si hay integrantes nuevos o hay alguna variación en la condición de salud de alguno de los jóvenes y hay que tomar previsiones especiales, de igual forma para tener en consideración afecciones crónicas que puedan tener algunos jóvenes de la Manada. Se debe solicitar a los padres una actualización de la ficha médica antes del campamento y si aplica, un listado de los medicamentos que estén tomando rotulados con el nombre y las indicaciones de uso.

•**Realizar las compras:** Cuando se cuenta con la mayoría de los pagos, se realizan las compras de los elementos cotizados con anterioridad, con el cuidado de que lo presupuestado es el límite de los gastos porque de lo contrario se le generaría un déficit a la unidad. Se debe procurar ir a los lugares donde pueda adquirirse lo necesario al menor costo sin sacrificar la calidad del evento.



Equipos de acantonamiento/campamento para una Manada de lobatos y lobeznas

A diferencia de la Unidad Scout, donde la actividad más importante es el campismo, en la Manada la prioridad está en el juego, por ser esta la principal forma de trabajo e interacción de los niños y niñas entre 7 y 10 años de edad.

Esto significa que los lobatos y lobeznas realizan actividades básicas de conocimiento y ejecución campista. En los acantonamientos no arman tiendas de campaña, tampoco cocinan (podría haber alguna excepción con alguna actividad de alimentación sencilla), ni realizan otras actividades similares a esas. Por tal razón, los dirigentes tienen que contar con un equipo de apoyo, el cual se responsabilizará de esas tareas, durante el acantonamiento.

Este equipo de apoyo puede estar integrado por miembros del grupo scout, tales como caminantes, rovers, o bien un padre o madre de familia que desee colaborar y que debe, preferiblemente, tener conocimientos de técnicas de campismo, pionerismo y/o cocina.

Esas personas que van a contribuir con el acantonamiento como equipo de apoyo deben reunir al menos los siguientes requisitos:

- Saber montar y desmontar tiendas de campaña.
- Saber hacer amarres y nudos requeridos en la instalación del campamento.
- Saber sobre cocina y fogones.
- Saber preparar fuegos (montaje, ejecución y cierre).
- Conocer sobre primeros auxilios.
- Conocer las normas básicas de seguridad.
- Estar al corriente de otras tareas propias de la vida al aire libre.

Dentro de los equipos que debe poseer una Manada de lobatos y Lobeznas se encuentran:

- Botiquín completo.
- Lámparas (preferiblemente recargables y no combustibles).
- Equipos de cocina (ollas, sartenes, cuchillos, etc.).
- Banderas (de grupo, nacional, etc.).
- Tiendas para la intendencia.
- Neveritas portátiles.
- Termos para bebidas frías.
- Lonas plásticas.
- Soga para construcciones (cabuya).
- Cinta adhesiva industrial.
- Cajón plástico grande para guardar el material del programa.
- Radios de comunicación (walkie talkie) y baterías.

La Manada debe tener su equipo propio de acantonamiento/campamento, así como también darle mantenimiento y cuidado. Además, tenerlo completamente inventariado.



Recomendaciones durante la ejecución del acantonamiento

• **Respetar el ganado, las cosechas y la maquinaria:** Los animales y la maquinaria de la granja pueden resultar peligrosos si desconocemos su comportamiento. Nunca toques los químicos o alimentos de los animales. Estos elementos pueden ser guardados al aire libre y de ellos depende el sustento del granjero. Ten cuidado de no dañarlos.

• **Cuidado en los caminos por tierras de sembrado:** Cuidado al transitar por los caminos que atraviesan zonas sembradas. Recuerde que ellas son sustento de alguna persona. Los sembrados se dañan al pisarlos, al aplastarlos son difíciles de cosechar.

• **Ten cuidado especial en los caminos rurales:** Cuidado con los vehículos que circulan en esta zona. Las manadas de animales también pueden estar usando estos caminos y ser difícil verlos hasta último momento. Si conduces, hazlo de forma lenta y atenta a las condiciones del tránsito. Ten cuidado y paciencia cuando te enfrentes con los animales que estén cruzando o circulen sueltos en una vía.

• **Disfruta del campo y respeta su vida y trabajo:** Toma tus fotografías con cuidado y no dejes rastro, no causes daños innecesarios. No molestes a nadie, sólo disfruta tu tiempo. No molestes o perturbes al ganado, fauna o hábitat. Cuida y utiliza sólo las zonas marcadas como accesos y senderos. Observa y respeta los avisos y señales de advertencia para tu propia seguridad. Utiliza rutas autorizadas sobre todo si son de uso particular.

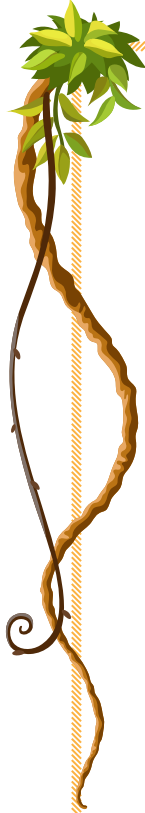
• **Ayuda a mantener el agua limpia:** No viertas líquidos en los ríos, cursos de agua, arroyos o abrevaderos. Los agricultores y campesinos dependen a menudo de los pozos y corrientes de agua para su uso personal y el de sus animales.

• **Protege la fauna, las plantas y los árboles:** No cortes las flores silvestres ni otros árboles, especialmente sin necesidad, tampoco los saques de raíz. Ten cuidado con los árboles nuevos ya que su crecimiento le toma a la naturaleza años. No perturbes a los animales salvajes porque, aunque no lo creas, le produce stress, es decir los asusta. Cuida las plantas y utiliza como leña ramas ya caídas o secas.

• **No hagas ningún ruido innecesario:** Los radios, MP3's, I-Pods, bocinas, celulares, etc., no son bienvenidos al aire libre y en zonas de campo. Sobre todo en la noche se debe evitar el ruido ya muchos de los animales y la naturaleza duermen, y es la hora en que salen los animales nocturnos a buscar su comida y los ahuyentas con tu algarabía.

• **Usa las puertas para cruzar cercos, setos vivos y paredes:** No intentes subir o cruzar por encima de cercos o paredes. Estos se dañan fácilmente y se requiere de tiempo y representa un gasto repararlos. Si se deterioran, se causará rotura en ellos, y por donde una persona abre una apertura para pasar, también un animal puede seguirlo.

• **Recoge la basura y retírala del lugar:** Es peligroso para los animales, quienes pueden intentar comerse los restos de comida que permanecen en bolsas, o se pueden cortar con los plásticos duros u otros elementos como latas de conservas que hayamos utilizado para nuestra alimentación. Es muy desagradable para las personas locales ver nuestro desorden. Debes asegurarte de no dejar desechos como plásticos, botellas etc., ya que ensucian el entorno. Dispón de manera adecuada la basura degradable y llévate la no degradable para reciclarla. La basura no sólo es fea, pero a menudo es también un peligro. Sobre todo, en las áreas del bosque.



- **Maneja de manera adecuada los fuegos y asegúrate que todos los fósforos se extingan bien antes de dejarlos caer:**

Protege el lugar contra todo riesgo de fuego. Los incendios forestales son fáciles de provocar, especialmente en verano, y pueden ocasionarse por tratar desperdicios como fósforos de forma descuidada.

- **Cierra todas las puertas:** Estas controlan el tránsito de las personas y animales entre predios o potreros. Al dejarlas abiertas los animales se pueden escapar y ser un riesgo en un camino público o mezclarse con otros animales siendo difícil separarlos. Al escaparse los animales pueden producir daños serios a las cosechas, pueden sufrir lesiones en los caminos o comer algún pasto o elemento dañino.

En este sentido, el principio básico es: *“dejar el lugar en mejores condiciones del que se encontró”*.

Evaluación del acantonamiento/campamento

Como toda actividad educativa, la evaluación es el cierre del proceso, donde obtenemos de los jóvenes, de primera mano, las retroalimentaciones sobre todos los aspectos del evento. Debe hacerse la evaluación por parte de los jóvenes y por parte del staff adulto, ambas evaluaciones son de vital importancia para mejorar la ejecución y la experiencia del próximo acantonamiento.

Seguridad en excursiones y acantonamientos

En general, estos son los consejos básicos a tener en cuenta:

Antes de empezar la actividad

- Informarse de las condiciones meteorológicas y la posible evolución del tiempo. La naturaleza nos sorprende. Podemos empezar el día con un sol espléndido y acabarlo con agua a cántaros. Los recursos que se tienen son varios: medios de comunicación y a través de internet.
- Planificar bien la actividad y tener en cuenta su duración consultando guías y mapas.
- Preparar el equipo y el material adecuado según la actividad a desarrollar. Especialmente si prevemos que oscurecerá: tener linternas y ropa de abrigo a mano en la mochila.
- Contar con un botiquín completamente equipado, con personal médico entrenado y asegurarse de tener todas las fichas médicas actualizadas.
- Asegurarse que todos los participantes tengan a mano los medicamentos que necesitan o usan regularmente.
- Asegurarse de poder tener comunicación con personas fuera del área del acantonamiento/ campamento y que en todo momento alguien sepa dónde están.

Durante la excursión o acantonamiento/campamento

- No perder de vista a nadie del grupo. Es normal tener ritmos distintos, pero nunca dejar que les separen distancias excesivamente largas.
- Fijarse en puntos de referencia a lo largo del recorrido para orientarse.
- En caminatas, hidratarse con frecuencia y comer alimentos energéticos como frutos secos.
- Tener mucha precaución con los elementos cortantes (hacha, machete y cuchillo).
- Todos los niños y niñas deben estar en el rango visual de alguno de los adultos responsables.
- Estar pendiente en todo momento de las condiciones climáticas.
- En cuerpos de agua nunca separarse, mantenerse cerca de la orilla y con adultos con funciones de salvavidas y otros de observadores del grupo. Una buena práctica es tener “compañeros de baño” donde los jóvenes se mantienen junto a un compañero asignado, a una distancia visible y alcanzable en todo momento. Al pitar cada pareja debe levantar las manos juntas y los que no están con su compañero asignado pierden el derecho de seguir bañándose. Esta técnica hace que se estén cuidando los unos a los otros permanentemente.
- Los jóvenes deben seguir al pie de la letra las instrucciones de los adultos responsables.

En caso de accidente:

- Informar con urgencia al personal médico responsable para que evalúe la condición.
- Tener a mano la ficha médica del joven.
- De ser necesario, transportar al centro médico más cercano.
- Puede hacer uso del seguro médico del joven o del seguro de accidentes vigente para todos los miembros de la Asociación de Scouts Dominicanos, Inc. debidamente registrados.
- Contactar de inmediato a sus padres, ya luego ellos deben tomar las siguientes decisiones a partir de lo que indique el personal médico profesional.

Más información sobre el seguro de accidentes de la ASDI en
www.scouts.do

Capítulo

15

Animación de la fe (Espiritualidad)

Objetivos del capítulo:

Presentar la importancia de la animación de la fe en el Programa de Jóvenes y cómo contribuye a alcanzar el propósito del Movimiento Scout y del Proyecto Educativo de la ASDI, entendiendo el rol del dirigente en este proceso.

B-P y como veía la espiritualidad ¹⁷

B-P dice que:

“La Promesa que formula un scout al ingresar dice en su primer punto: «cumpliré mi deber con Dios». Adviértase que la frase no dice que el muchacho vaya a ser leal con Dios -tal cosa no pasaría de las buenas intenciones-, sino que hará algo, actitud positiva y activa. Por lo tanto, antes de que la Promesa sea recibida, el primer paso que ha de darse será el de verificar que el muchacho perciba a Dios de alguna manera”.

“¿Dónde entra la religión en el escultismo? Mi respuesta es simplemente, que la religión no entra, sino que se encuentra allí de antemano, porque se trata de un factor fundamental, ubicado en la base misma del escultismo y el guidismo”.

“Bien saben todos que el objetivo de nuestro Movimiento es la formación de ciudadanos felices, sanos y serviciales, es decir, buenos ciudadanos; esto, por poco que se lo analice, significa ciudadanos convencidos de una religión que también practican”.



Nuestro proyecto educativo, ¿Qué plantea?¹⁸

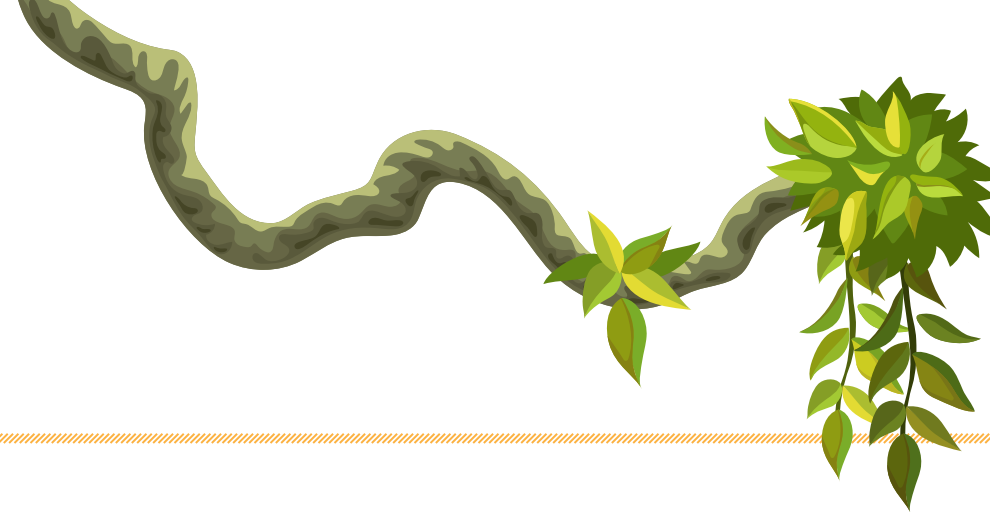
En su propósito, el Proyecto Educativo de la Asociación de Scouts Dominicanos, INC., plantea lo siguiente: *“Nuestro propósito es contribuir al **desarrollo integral** y a la educación permanente de niños, niñas, adolescentes y jóvenes”.*

Y, en cuanto al desarrollo integral, indica: *“Respetuosos de la pluralidad de la naturaleza humana, e interesados en la persona completa, impulsamos el desarrollo equilibrado de las diversas dimensiones de la personalidad de los jóvenes, suscitando, formando y dando oportunidades de pleno despliegue a toda la compleja variedad de expresiones de la persona”.*

*“Esta armonía integradora comprende el desarrollo del cuerpo, la estimulación de la creatividad, la formación del carácter, la orientación de los afectos, el sentido de los otros y **el encuentro con Dios**”*

¹⁷ Conferencia dada por B.P. en High Leight, Inglaterra, el 2 de julio de 1926.

En cuanto al “hombre y la mujer que aspiramos” dice en una de sus partes: “Una persona espiritual. Con sentido trascendente sobre su vida, que camina al encuentro de Dios, que vive alegremente su fe y la integra a su conducta y que es abierta al diálogo y a la comprensión, respeta las opciones religiosas de los demás”.



La espiritualidad en la Manada ¹⁹

Desde que toma conciencia de sí mismo el ser humano busca respuestas sobre el origen, naturaleza y destino de su vida: ¿De dónde vengo? ¿Quién soy? ¿Hacia dónde voy?

Así como no podemos separar a la persona en componentes físicos, intelectuales, éticos, emocionales o sociales, tampoco podemos arrancar de la vida humana su vocación hacia lo trascendente, la admiración ante el misterio, la búsqueda de Dios. De ahí que el desarrollo integral de la persona comprende el desarrollo de su dimensión espiritual.

Entre los 7 y los 10 años, etapa en que ya se ha superado el pensamiento mágico, y que comenzarán a descubrir a Dios como un padre que protege y un amigo que ayuda, los lobatos y lobeznas no cesarán de hacer preguntas. La relación que establezcan con Dios dependerá básicamente de las respuestas que a esas preguntas entreguen la familia, la escuela, el medio en que actúan y, por supuesto, los dirigentes y el ambiente que se vive en la Manada.

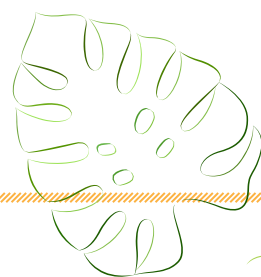
A través de la vida en la Manada los niños aprenden a reconocer a Dios en sí mismos, en las demás personas y en la naturaleza; y son invitados continuamente a conocer mejor su fe y a participar en las actividades de su Iglesia. La oración personal y comunitaria invita al diálogo con Dios, y los objetivos que se proponen promueven que los niños manifiesten los valores de su fe en sus actitudes ante sus compañeros y amigos.

En un ambiente de apertura, niñas y niños aprenden a identificar opciones religiosas distintas a la propia, y en un clima de respeto, se acostumbran a valorar a todos sus compañeros por igual, sin distinción de sus ideas religiosas.

En la Manada de Lobatos y Lobeznas, a pesar que cinco de las áreas de crecimiento están vinculadas a personajes del Libro de las Tierras Vírgenes, en el área de espiritualidad se toma como representación a **Francisco de Asís**, personaje ejemplo de amor a Dios y a su creación aceptado por la mayoría de las denominaciones religiosas.

A pesar de estar humanizados, y en algunas situaciones dejando entrever en sus comportamientos manifestaciones trascendentes. Sería compeler el símbolo admitir en los personajes de Kipling, la existencia de rasgos que se aproximen a aquellos que marcan la relación del hombre con su Creador. De ahí, que para representar los objetivos del área espiritualidad se ha buscado como símbolo una persona real.

Un ejemplo hermoso de un ser humano que estableció con Dios y con la naturaleza creada por Él, una relación que caracteriza el desarrollo espiritual puede ser encontrado en la figura de Francisco de Asís, lo que ha llevado a escogerlo como personaje símbolo del área de desarrollo espiritual.





Tipos de grupos según su confesión de fe

En la Asociación de Scouts Dominicanos, Inc., tenemos **grupos confesionales y pluriconfesionales**, y esto en ocasiones determina cómo se maneja la animación de la fe en sus respectivas ramas.

Los grupos **confesionales**, son aquellos que corresponden a un grupo religioso específico, a una congregación religiosa o a un colegio con una denominación religiosa puntual. En estos casos la animación de la fe la realiza alguien dentro del mismo círculo de fe, y se dirige para la colectividad, pues hay homogeneidad de profesión de fe.

Por ejemplo: Los scouts mormones, un grupo scout de una parroquia católica, un grupo en un colegio evangélico, etc.

Los grupos **pluriconfesionales**, son los que integran miembros de distintas religiones y congregaciones sin distinción. En estos casos debe recurrirse a la animación ecuménica donde ninguna vertiente religiosa sea importantizada por encima de otra y generando los espacios para la expresión libre de los jóvenes en sus confesiones, para apoyarles y para que puedan aprender de los demás.

Responsabilidad de los adultos

Así lo define la Organización Mundial del Movimiento Scout: “En el área del desarrollo espiritual, el rol del dirigente scout no es dar instrucción religiosa, ni hilvanar observancias religiosas dentro de las actividades scouts. Es utilizar el tipo de experiencias ofrecidas por el Movimiento Scout para ayudar a los jóvenes a descubrir una realidad espiritual e incorporarla a sus vidas”²⁰.

Articulación responsable del adulto²¹

Esto depende de cuatro factores propios de la conciencia del dirigente:

- El respeto a la identidad religiosa.
- El testimonio personal del adulto.
- La planificación del dirigente.
- La habilidad del adulto de brindar espacios para la expresión religiosa al aplicar el Programa de Jóvenes.

El o la dirigente scout debe tener siempre presente el apoyarse en otros adultos pertenecientes a las comunidades religiosas de los jóvenes que integran la rama para suplir correctamente las necesidades de los jóvenes de entender, vivir, aprender y expresar su fe.



Capítulo



Jóvenes con necesidades específicas de apoyo educativo en la unidad

Objetivos del capítulo:

Brindar herramientas que permitan que el adulto en el Movimiento Scout pueda integrar a la unidad a jóvenes sin distinción, incluyendo aquellos con necesidades específicas de apoyo educativo o discapacidad, facilitando que el programa scout se ajuste para cumplir su función de contribuir a su desarrollo integral.



“Es importante considerar, cuando hablamos de integración, que no sólo se benefician a las personas con discapacidad, sino que ofrecen a la sociedad la oportunidad de conocer y respetar a estas personas, reduciendo los temores y mitos que les ha llevado en ocasiones a su marginación”.

Asociación de Scouts de España

Aprendiendo junto a las personas con necesidades específicas de apoyo educativo²²

“En la actualidad, numerosos niños, niñas, jóvenes y adultos con discapacidad no tienen suficientes oportunidades en la sociedad para redescubrirse y desarrollarse a causa de la falta de espacios inclusivos, la manera en que sus padres, madres, familiares y amigos se comportan frente a su discapacidad o bien su propia situación, entre otras. Por lo anterior, el Movimiento Scout puede jugar un rol activo en los procesos de inclusión:

- Introduciendo e implicando a las personas con discapacidad en su propuesta educativa. De esta manera, se podrán ofrecer innumerables oportunidades para descubrir sus capacidades, fortalezas, para probarse frente a ellos mismos y junto a otros miembros del grupo y para mejorar esas capacidades. El desarrollo de diferentes tipos de actividades serán el marco propicio para el desarrollo de nuevas capacidades en las personas con discapacidad.
- Implicando a los padres u otras personas de referencia (profesionales, agentes de la sociedad civil especialistas en la temática) en el proceso de involucramiento, tendientes a fortalecer nuevos marcos de aprendizaje y comprensión para el voluntariado de



las organizaciones scouts nacionales y para potenciar nuevas capacidades en las personas con discapacidades.

- Animando a los otros miembros del grupo a aceptar y ayudar a los niños, niñas y jóvenes que están en situación de discapacidad a lo largo del desarrollo del Programa de Jóvenes, esto permitirá aumentar su autoestima y crear una atmósfera de comprensión, solidaridad y convivencia positiva en el grupo.
- Asegurándose de que los adultos en situación de discapacidad que son miembros de la organización desempeñen un rol activo en el seno del grupo que les permitirá mejorar la confianza en sí mismos y su autoestima, brindando a su vez nuevas oportunidades de aprendizaje para los niños, niñas y jóvenes de las distintas ramas.
- Generar canales de difusión y espacios de experimentación, teniendo en cuenta las adecuaciones necesarias según la población destinataria (sean niños, niñas, jóvenes o adultos)."

Además, es importante que cuando estemos frente a cualquier persona, además de identificar y hacernos conscientes de sus discapacidades, debemos identificar y hacernos conscientes de sus capacidades. Nos sorprenderemos con la cantidad de potencialidades que podremos identificar.

Tal y como señala el documento *Líneas Directrices: Escultismo para personas con alguna discapacidad*²³: *"La mejor práctica en la mayoría de las situaciones es integrar todo lo posible a las personas discapacitadas en las actividades scouts corrientes"*.

La Federación de Asociaciones de Scouts de España²⁴ ha incorporado el término Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) y al respecto señalan *"Todos poseemos capacidades para determinadas tareas y limitaciones para otras. Por eso, no debemos centrarnos en las dificultades físicas, psíquicas o sensoriales de algunas personas, ya que tienen muchas posibilidades, y cada uno de nosotros y nosotras podemos tener también dificultades de relación, timidez, agresividad, fracaso escolar, problemáticas familiares, diferencias culturales, que en algún momento nos puedan suponer problemas de integración y dificultar nuestro adecuado desarrollo. Por ello es interesante comenzar a asumir la diversidad y a comprometernos con la misma como forma de trabajo habitual."*

La Dra. Ruth Elizabeth Claros-Kartchner²⁵, experta en pedagogía, ha dedicado parte de su carrera profesional a estudiar y trabajar con personas sordas, y en su libro *"La desmitificación de la educación de sordos: Hacia una pedagogía de éxito"*²⁶ dice: *"Esta manera de considerar las habilidades lingüísticas de una persona enfatiza un déficit que se debe remediar y al mismo tiempo ignora lo que los niños tienen, que es su idioma natural y nativo. O sea, nos enfocamos en lo que falta y no en lo que se tiene. Sin embargo, en las últimas dos décadas se han hecho intentos para articular una ideología que considera la sordera como una característica sociocultural que hace diferentes a las personas, pero no defectuosas."* Esta afirmación es extensiva hacia la forma en la que debemos ver a todas las personas con algún tipo de discapacidad, debemos ver sus potencialidades más que sus limitaciones.

²⁴ **Todas las personas somos especiales I: Guía para trabajar con educandos con necesidades específicas de apoyo educativo.** Federación de Asociaciones de Scouts de España, 2010.

²⁵ Experta en Pedagogía en Español, así como en Lingüística Aplicada con un doctorado en Educación Bilingüe y Desarrollo de la Lectoescritura

²⁶ *La desmitificación de la educación de sordos: Hacia una pedagogía de éxito.* Dra. Ruth Elizabeth Claros-Kartchner, 2003.

Tipos de discapacidades

“Las discapacidades pueden ser:

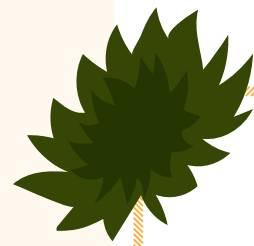
Sensoriales y de la comunicación: Incluyen disminución, deficiencia o discapacidad visual, auditiva y del lenguaje. Por ejemplo: ceguera, disminución visual, la pérdida de un ojo, la pérdida de la visión en un sólo ojo, sordera, disminución de la audición en uno o ambos oídos, los trastornos específicos en el lenguaje (ya sea el lenguaje expresivo como en la comprensión), etcétera.

Motrices: Incluye deficiencias y discapacidades para caminar, manipular objetos y coordinar movimientos (por ejemplo, restricciones de diferentes grados de magnitud en la capacidad para desplazarse), así como para utilizar brazos y manos, sostenimiento del tronco o cabeza y caminar. Por lo regular, estas discapacidades implican la ayuda de otra persona o de algún instrumento (silla de ruedas, andadores móviles, etc.) o prótesis para realizar actividades de la vida cotidiana.

Mentales: Incluye al descenso cognitivo y la discapacidad intelectual.

El descenso cognitivo se refiere a diferentes niveles de dificultad en el desempeño de una o varias funciones cognitivas:

- **Lenguaje:** a nivel expresivo y comprensivo en especial dentro del contexto social, ya sea verbal y no verbal (gestos, entonación según el contexto, onomatopeyas, etc.).
- **Atención:** tanto atención sostenida (lo que comúnmente se llama “prestar atención” a algo o alguien), atención conjunta o compartida (cuando entre dos se lee un libro o se mira una película), como latente (cuando se está realizando una tarea, pero estamos atentos a lo que sucede alrededor: sonidos, personas, movimientos, etc.).
- **Procesamiento de la información:** dificultades en el modo en



cómo captan, procesan y otorgan una respuesta adecuada al contexto.

- **Cognición social:** todos aquellos conocimientos y saberes en relación al vínculo con otros, con las tareas cotidianas, con la dinámica del grupo, etc.
- **Funciones ejecutivas:**²⁷ dificultades de diferentes grados (según cada caso) en habilidades de autocontrol, flexibilidad cognitiva, planeación y organización. Escasa teoría de la mente (habilidad para ponerse en el lugar del otro, comprendiendo que posee emociones y pensamiento propios).

En general, los descensos cognitivos se relacionan con cuadros como los diferentes tipos de autismo (entre ellos, el síndrome de Asperger), los trastornos atencionales con o sin hiperactividad, trastornos oposicionistas desafiantes, entre otros.

La discapacidad intelectual presenta características similares al descenso cognitivo. Sin embargo, en la discapacidad intelectual, el funcionamiento intelectual se encuentra por debajo de la línea media, y este descenso es parejo en todas las áreas cognitivas de la persona (se habla de un cociente intelectual inferior a 70).

²⁷ Las Funciones Ejecutivas (FE) son aquellas funciones que representan las habilidades cognitivas requeridas para controlar y regular nuestros pensamientos, emociones y acciones. También aquellas que permiten realizar planificaciones a futuro y organizar el pensamiento y las acciones, entre otras importantes funciones. Las FE se desarrollan con el tiempo, ubicándose en la corteza prefrontal. Se pueden dividir en tres grandes categorías de habilidades:

- **Autocontrol:** La habilidad de resistirse a hacer algo tentador con el fin de hacer lo correcto. Esta habilidad ayuda a los niños a prestar atención, a actuar de manera menos impulsiva y a permanecer concentrados en su trabajo. Permiten también organizarse en una tarea, e inclusive organizar la información proveniente del exterior diferenciándola de los estímulos internos.
- **Memoria de trabajo:** La habilidad de mantener información en la mente donde puede ser intervenida. Esta destreza es necesaria para efectuar tareas cognitivas tales como interrelacionar tópicos, hacer cálculos mentales, y decir lo que se necesita hacer en orden de prioridad.
- **Flexibilidad cognitiva:** Comprende pensamiento creativo y ajustes flexibles ante los cambios. Esta habilidad ayuda a los niños a canalizar su imaginación y creatividad para solucionar problemas.

A su vez, estas limitaciones en el funcionamiento intelectual y conducta adaptativa²⁸, deben aparecer antes de los 18 años.

Las habilidades cognitivas que se encuentran afectadas en la discapacidad intelectual son:

- Habilidades en la comunicación.
- Cuidado propio.
- Habilidades sociales.
- Seguridad y autonomía.
- Acceso a contenidos educativos formales de acuerdo a la edad cronológica.
- Habilidades motrices.
- Conductas adaptativas (adaptación al medio ambiente).

Por último, la discapacidad intelectual no es una patología en sí misma, sino que siempre es secundaria a otra patología de base. Tal es el caso del síndrome de Down, síndrome de Frágil X, etc., a su vez, las discapacidades mentales se clasifican en tres tipos: leve, mental y grave (o profunda).

Según el grado de compromiso, una persona podrá expresar determinadas habilidades y dificultades. Por ello, es sumamente importante el ofrecer experiencias de aprendizaje que le permitan a la persona con discapacidad intelectual, enriquecer sus capacidades de interacción con el contexto y estrategias de autonomía y autovalía.



Múltiples: Contienen combinaciones de las restricciones antes descritas, por ejemplo: discapacidad intelectual y trastornos en el lenguaje, disminución visual y auditiva, entre algunas otras. En este grupo también se incluyen las discapacidades no consideradas en los grupos anteriores, como los síndromes que implican más de una discapacidad, las discapacidades causadas por deficiencias en el corazón, los pulmones, el riñón u otro órgano, así como enfermedades crónicas o degenerativas ya avanzadas que provocan una condición de discapacidad como por ejemplo el cáncer invasor, la diabetes grave, y enfermedades cardíacas, entre otras.

Preparación del equipo de adultos responsable de la unidad

Los adultos que dirigen la unidad deben desarrollar ciertas actitudes que favorecen la integración de personas con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE). Presentamos a continuación algunas recomendaciones que al respecto hace la Federación de Asociaciones de Scouts de España:

“Es fundamental para las y los dirigentes trabajar una serie de actitudes como:

- **Respeto a la diversidad:** Especialmente importante porque el o la dirigente es un modelo para el grupo y para la niña y el niño. Se debe considerar a cada participante como especial y único, con problemas concretos y objetivos individuales. Trabajar actitudes y actividades que favorezcan la aceptación de los otros.

²⁸ Las conductas adaptativas son un conjunto de acciones que realiza cada sujeto para adaptarse al medio que lo rodea, de manera que logre generar intercambios más ajustados, aprender y garantizar su supervivencia.

- **Conocimiento de la niña, niño y joven del grupo:** Se debe tener una actitud cercana y empática que le posibilite conocer cuáles son las dinámicas y relaciones que se establecen en el grupo. Teniendo capacidad de observación para estar atento a los posibles conflictos (pudiendo estos darse en forma de broma) y desarrollando su capacidad de resolución positiva de los conflictos que se puedan presentar.
- **Valorar en su justa medida las capacidades reales de nuestros educandos:** Debemos evitar actitudes contraproducentes, puesto que tan negativo es ayudar en exceso como hacerlo en defecto. Si la autonomía es una capacidad que debemos trabajar con cualquier niña, niño o joven, tiene una especial relevancia en los educandos que necesitan un apoyo mayor. Además, debemos tener presente que hay que reconocer los progresos de los educandos y valorar su importancia en función de las capacidades de cada persona.
- **Tratar de descubrir capacidades en lugar de enumerar discapacidades:** *“Es importante acercarnos sin miedo al tema de las distintas capacidades intelectuales y cognitivas, pero debemos comenzar por distinguir términos como deficiencia, trastorno, discapacidad”.*

Para las discapacidades, la clasificación más aceptada es la Clasificación Internacional de Deficiencia, Discapacidad y Minusvalía (CIDDM) de la OMS. Cuando hablamos de deficiencia nos referimos a toda pérdida de una función o estructura psicológica, fisiológica o anatómica, pudiendo hablar de deficiencias intelectuales, de visión, de audición, de lenguaje, viscerales, desfiguradoras, músculo-esqueléticas.

La discapacidad está causada por la deficiencia, es la ausencia de capacidad para realizar una actividad que es considerada “normal” para una persona. Puede ser temporal, permanente, reversible o irreversible. Podemos clasificar las discapacidades: de conducta, de comunicación, de locomoción, destreza, de cuidado personal.

Los conceptos de Necesidades Educativas Especiales (NEE) así como el de Necesidades Educativas de Apoyo Específico (NEAE) surgen en el ámbito educativo formal, si bien pueden extrapolarse al resto de ámbitos educativos, pues recogen la realidad de cada vez un mayor número de niñas, niños y jóvenes, que presentan unas necesidades distintas que hemos de tener presentes a la hora de trabajar con ellas y ellos, así como con sus familias.

La manera de interpretar, leer y relacionarse con el mundo es particular en los casos que vamos a estudiar en este documento y el adaptar las estrategias de intervención educativas, conocer las particularidades de cada síndrome nos va a ayudar a desarrollar la actividad normal y cotidiana de nuestros grupos scouts.

En el documento citado “Líneas Directrices: Escultismo para personas con alguna discapacidad” se destacan que nos centramos en niños, niñas y jóvenes que padezcan:

- Problemas derivados del autismo.
- Una deficiencia intelectual.
- Dificultades de aprendizaje como la dislexia.
- Enfermedades como la diabetes, la epilepsia.
- Algún problema de salud mental.
- Deficiencias de movilidad.
- Deficiencias con la palabra o el lenguaje.
- Deficiencia visual o auditiva.



Conviene integrar en esta lista los que padecen algún tipo de alergia o intolerancia. Es conveniente que en las unidades los adultos tomen las medidas de lugar para prevenir adecuadamente posibles episodios con los miembros que las padezcan.

Cómo facilitar la integración de personas con necesidades específicas de apoyo educativo a la Manada

Las prácticas favorecedoras de inclusión son aquellas que apuntan a fortalecer ámbitos inclusivos, minimizando las barreras y que proponen escenarios que facilitan el aprendizaje y la participación de todos. Son prácticas grupales-colectivas e individuales-singulares. Es decir, comprometen a toda la comunidad: familia, adultos dirigentes voluntarios, niños, niñas, jóvenes y otras entidades civiles o gubernamentales.

A su vez, cada niño y niña puede presentar fortalezas y necesidades que le son propias y que debemos considerar, si bien esto es frecuente como práctica habitual, tanto más debe serlo a la hora de desarrollar y promover prácticas inclusivas de personas con discapacidades.

Una primera instancia es comprender que nos encontramos en un contexto donde recibimos niños y niñas que presentan modos de aprender, de vincularse y de relacionarse con características distintivas. Es por ello que es relevante un primer encuentro con la familia y con el niño o niña para conocer e interiorizarnos de dichas características, de manera de generar las condiciones necesarias que minimicen las barreras y fortalezcan aquellos apoyos que faciliten la accesibilidad a la propuesta educativa.

Una segunda instancia es la necesidad de descubrir las características propias, fortalezas y las herramientas necesarias para la participación activa y el pleno goce de las personas con discapacidad en las actividades del Movimiento; esto sólo se logra en el terreno, mediante la interacción y la convivencia (a veces progresiva en el tiempo, de acuerdo al caso) en las actividades del grupo.

Después de haber hablado sobre las necesidades del niño o niña y reflexionado sobre las medidas requeridas, se debe tomar una decisión, para lo cual se requerirá responder las siguientes preguntas:

- ¿Está nuestro grupo scout en condiciones de proponer un programa flexible y creativo para esta persona?
- ¿Puede este voluntario con discapacidad llevar a cabo esta actividad?
- ¿El programa ofrecido puede estar equilibrado con las necesidades de los otros y otras scouts de la rama o del grupo scout?

Como vemos, no se trata de una decisión que deban de tomar sólo los dirigentes. Requiere ser comentada y discutida con todos los integrantes del grupo y, si el niño o niña con discapacidad lo requiere, con las personas que se ocuparán, o podrán ocuparse de acompañarle en la unidad, examinando los puntos siguientes:

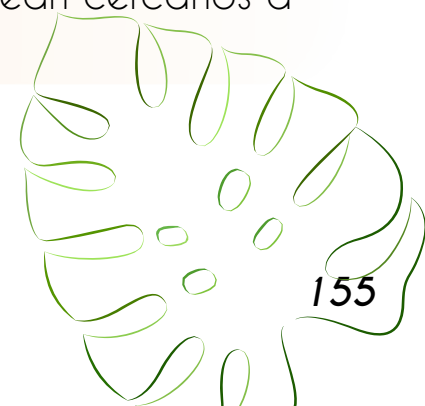
1. ¿El lugar de reunión está adaptado y posee las medidas de seguridad necesarias para recibir a esta persona? De no ser así, ¿es posible realizar las adaptaciones necesarias o conseguir el equipo requerido?
2. ¿Nuestro equipo de dirigentes cuenta con las competencias necesarias para asumir el reto o al menos tiene las condiciones para prepararse?
3. Si consideramos que el equipo de dirigentes no cuenta con las competencias necesarias o su número no es suficiente ¿los padres, los responsables o cuidadores de esta persona podrían estar presentes y darle el apoyo necesario?
4. Si consideramos que la unidad no puede realmente ofrecer aquello que exigen las necesidades del integrante con discapacidad, ¿quizá otro grupo scout cercano está mejor equipado para recibirlo?

Si **no estamos en condiciones de acoger a la persona con discapacidad, es importante:**

- Comunicar a la familia las conclusiones arribadas en el proceso de diagnóstico.
- Comunicar al resto de los miembros (lobatos, lobeznas y adultos) de la unidad el porqué de las imposibilidades del grupo en acoger al niño o niña con discapacidad.
- Orientar a la familia si sabemos que otro grupo está en condiciones de recibirlo.
- Comunicar a los organismos institucionales correspondientes de la decisión.

Si estamos en condiciones de acoger a la persona con discapacidad en la unidad, es importante:

- Comunicar a la familia las conclusiones arribadas en el proceso de diagnóstico y generar acuerdos de participación y colaboración mutua.
- Comunicar a los organismos institucionales correspondientes de la decisión de incluir a la persona con discapacidad a la unidad.
- Prever que las actividades educativas sean accesibles a todo el conjunto, incluidas las personas con discapacidad.
- Planificar actividades educativas flexibles, que tengan en cuenta la ampliación de las diferentes formas de comunicación (oral, gestual, visual), la cantidad y calidad de apoyos, la necesidad de anticiparse y posibles alianzas estratégicas que faciliten la accesibilidad.
- Evaluar las posibles barreras arquitectónicas de la comunicación del espacio y de los recursos.
- Involucrar en todos los procesos, en la medida de las posibilidades, a terapeutas o profesionales externos que trabajen o sean cercanos a la persona con discapacidad.



Proceso de identificación de la capacidad para acoger a una persona con discapacidad

Diagnóstico inicial:

- Entrevista a la familia (padres, madres o quienes estén en cuidado).
- Evaluación con el equipo de dirigentes.
- Evaluación de posibles modificaciones arquitectónicas en la sede.
- Evaluación de la necesidad de posibles recursos alternativos.
- Trabajo con el niño o niña en contexto.

<i>Si NO estamos en condiciones</i>	<i>Si estamos en condiciones</i>
Comunicación a la familia y al resto de los integrantes del grupo scout	Comunicación a la familia y al resto de los integrantes del grupo scout.
Dejar por escrito las razones de la decisión debidamente firmadas con la familia.	Dejar por escrito acuerdos debidamente firmados con la familia.
Comunicación a instancias de la gestión y supervisión.	Comunicación del proceso de ingreso del niño, niña o joven con discapacidad.
Tener redes de comunicación con otros grupos que puedan recibir al niño, niña o joven.	Comunicación a instancias de la gestión y supervisión.
	Tener redes de apoyo y consulta: familia, profesionales externos, entidades de la sociedad civil, etc.
	En lo posible, si es necesario alguna modificación arquitectónica de la sede, realizarlo previamente al ingreso del nuevo integrante.



Una propuesta flexible y accesible

El Método Scout, mediante el cual los niños, niñas y jóvenes trabajan juntos en equipos donde cada uno tiene un papel que desarrollar, constituye el lugar ideal de apoyo, tanto para aquellos que poseen una discapacidad como para los que no la tienen. La predisposición y una actitud alegre podrán jugar también un papel importante, creando una atmósfera de confianza dentro del grupo, facilitando así la inclusión y el compromiso de la persona con discapacidad.

Es tarea de los dirigentes, a partir de la decisión institucional de la inclusión de personas con discapacidad al Movimiento, la de construir un marco que posibilite la igualdad y equidad en el acceso al Programa de Jóvenes que propone el Movimiento Scout.

El papel de las familias

Las familias, cualesquiera sea su composición y forma, cumplen una función sostenedora y organizadora del crecimiento, maduración, desarrollo de habilidades sociales y aprendizajes desde que la persona nace hasta que se inserta al ámbito social. Por lo tanto, se constituye en un marco de referencia muy importante al momento de conocer la historia, las necesidades y fortalezas de una persona. En el caso de las personas con discapacidad, son las familias quienes nos pueden informar acerca de qué tipo de apoyos se requieren, como también cuáles son sus habilidades, gustos (programas de tv, comidas, música, deportes, juegos) y preferencias.

Por otro lado, es importante conocer cuáles son las expectativas que los padres, madres u otros miembros de la familia poseen en relación al Movimiento Scout; si conocen la propuesta educativa. A su vez, se requiere comunicar con claridad cuáles son las características distintivas del grupo scout al cual se concurre (ubicación, horario, funciones de los miembros que componen el grupo, tipo de actividades, etc.). Estas primeras aclaraciones y acuerdos son fundamentales para despejar imaginarios, preconceptos o expectativas altas que posteriormente no puedan ser cumplidas.

Es menester crear un clima de diálogo, cooperación y compromiso con las familias, informando cuando existe algún inconveniente o no sabemos cómo afrontar alguna situación. A su vez, al ser una propuesta educativa diferente a la de la educación formal, se convierte en un espacio en el que se puede obtener información importante y útil para el desarrollo de la persona en cuestión, así como para reforzar su autonomía personal y potenciar su inclusión social.

En síntesis, sugerimos:

- Realizar las entrevistas que el grupo de dirigentes requiera con las familias.
- Comunicar de manera clara la propuesta educativa del Movimiento Scout, los alcances y limitaciones del mismo, así como las características propias del grupo.
- Anticipar los tipos de actividades, tiempos, posibles modificaciones y apoyos que pueden requerirse para favorecer la accesibilidad a las actividades educativas.

- Estar al tanto de los conocimientos y las expectativas de las familias en relación al Movimiento Scout.
- Dejar registro escrito en actas de los acuerdos y compromisos que se realicen con las familias.
- Mantener una comunicación fluida con las familias, estableciendo como prioridad la inclusión plena de la persona con discapacidad al Movimiento Scout.

Estigma sobre la sobreprotección

Es importante velar por el bienestar de todos los miembros del grupo scout, protegiendo su integridad física, mental y emocional, asegurándose de que todas las personas implicadas están bien informadas de todo lo referente a la protección de los niños, niñas y jóvenes, y del derecho de las personas –niños, niñas o adultos– a la intimidad y a la dignidad, preservando sus derechos.

Con frecuencia, en el trato habitual con las personas con discapacidad nos retraemos o nos dejamos llevar por la imagen referida y construida por medios de comunicación y por nuestros prejuicios, al igual que por los aportes de otras personas y no por lo que resulte de nuestro acercamiento a la discapacidad.

Uno de los paradigmas que debemos romper es la sobreprotección. En el tema de discapacidad, ayudar no es lo mismo que sobreproteger; ayudar es brindar a la persona la oportunidad de desenvolverse autónomamente y lograr las cosas que se proponga.



La sobreprotección de las personas con discapacidad se genera al pensar que ellos no son capaces de aprender determinadas actitudes, aptitudes y habilidades y tiene el objetivo de proporcionarle lo que no puede hacer por sí mismo y “cuidarlo” del ambiente que le rodea, debido a que frecuentemente el entorno es visto como amenazante. Esto muchas veces genera mayores limitaciones que la discapacidad por sí misma, llegando a niveles que, en lugar de potenciar capacidades, sólo enfatizan la marginación.

Nuestra actitud solidaria suele orientarse casi naturalmente a ayudar al más débil; en tal sentido, es posible que nos sea difícil evitar la sobreprotección, lo que se torna algo complicado, pues se puede llegar a ella en el momento menos pensado y sin que se esté consciente de ello; por lo tanto, se le debe permitir a la persona con discapacidad explorar su entorno pero con supervisión.

Lo ideal es que alguien le acompañe en esa exploración para que pueda aprender con seguridad, se creen lazos más fuertes y se termine apropiando de este entorno. De esta manera, desarrollará más confianza e interactuará de mejor manera con el mundo. Lo ideal es proteger, no sobreproteger.

Hay que estimular que la persona con discapacidad investigue, descubra y se conozca y, sobre todo, hablarle con claridad para que se relacione con los demás seguro de sí mismo y no se sienta relegado.

Algunas consideraciones para evitar la sobreprotección:

- Seamos naturales, si no sabemos qué hacer debemos comunicarlo a la persona con discapacidad y preguntarle.
- Hay que ser positivos y siempre fijarnos en lo que la persona con discapacidad sí puede hacer.
- Transmitirle mensajes de optimismo.
- Estar junto a ellos y ellas de forma positiva y natural y servir de canal de acercamiento a los demás, achicando las barreras que se establecen al momento de generar vínculos.
- Estar atentos para favorecer la inclusión de todos y todas en el grupo.
- Ser justos e inclusivos implica que todos los miembros tienen obligaciones y roles dentro del grupo. Las personas con discapacidad deben tener las mismas obligaciones que los demás, pero adaptadas a ellas; ante su mal comportamiento se debe actuar igual que con el resto.
- Eliminar barreras no es lo mismo que hacer las cosas por ellos; debemos favorecer la autonomía y la autogestión.

Para convivir en grupo todas las personas tienen que desarrollar respeto a los demás y aprender el modo de comportarse en grupo. Hay personas con discapacidad que no han desarrollado algunas habilidades sociales para la convivencia en grupo; en este caso, tal vez necesiten un apoyo previo a su incorporación al grupo.

Las personas adultas con discapacidad en el Movimiento Scout

¿Desde qué función pueden incorporarse los adultos con discapacidad al Movimiento Scout?, ¿Los adultos con discapacidad pueden estar a cargo de los niños, niñas y jóvenes?, ¿De qué manera generamos las condiciones para una inclusión real y concreta de adultos con discapacidad, haciendo hincapié en su condición de adultos?

Los precedentes, y otros interrogantes más, surgen al momento de pensar en la inclusión de adultos con discapacidad, en especial, en aquellos casos donde las personas con discapacidad han vivido el programa educativo como jóvenes y hoy continúan como adultos dentro del Movimiento.

Si bien, no existen respuestas completas ante estos interrogantes, es necesario pensar que, más allá del tipo de discapacidad, estamos frente a adultos. Es decir, frente a personas con capacidad para decidir acerca de qué quisieran hacer y dónde quisieran estar. Son personas con capacidad para identificar sus fortalezas y limitaciones. Personas que deberían expresar su decisión de adherirse voluntariamente al Movimiento Scout y comprender lo que implica el prestar servicio voluntario como dirigentes en contacto directo con niños, niñas y jóvenes o en roles de gestión dentro de la organización.

Y, como usualmente se realiza con otros adultos, también deben ser comunicadas:

- Las funciones que se esperan de ellos.
- Necesidades de trabajo (que no siempre están relacionadas con animar el programa educativo).
- Los acuerdos y compromisos (en relación al sistema de formación y capacitación).
- En qué áreas de gestión pueden colaborar.

Recordemos que los diferentes niveles y funciones de la gestión pueden ser espacios de voluntariado válido para los adultos con discapacidad, en especial, para aquellos adultos que debido a sus capacidades funcionales no pueden animar actividades en el programa educativo²⁹.

Es importante considerar la generación de insumos o herramientas que contemplen la capacitación y formación de adultos con discapacidad que se adhieren voluntariamente al Movimiento Scout. Contemplar las necesidades funcionales de los adultos de manera que se propine mejores condiciones de aprendizaje e intercambio con otros adultos (sistemas alternativos de comunicación -para personas con disminución auditiva o trastornos en la comunicación oral-, sistema braille, material de escritura y lectura adaptado, etc.).

Las recomendaciones descritas en este documento se aplican a todos los miembros con discapacidad que forman o formarán parte del Movimiento Scout; es decir, las premisas son las mismas para participantes activos del programa y los adultos voluntarios.

Un aspecto importante en el trabajo con los adultos, al igual que con niños, niñas y jóvenes, es que logren comprender el compromiso (su alcance) que realizan al momento de adherirse voluntariamente por medio de la Promesa y la Ley Scout a los principios fundamentales del Movimiento Scout. Esto puede ser una gran herramienta para promover actitudes positivas y un motor de nuevos aprendizajes.

Proceso de integración ³⁰

A continuación, presentamos lo que consideramos un proceso para favorecer la integración social de niños, niñas y jóvenes con necesidades educativas especiales en el marco del grupo scout. Son sólo una serie de pistas y claves que pueden ayudar al Consejo de Grupo para iniciar un proceso de esta índole.

A.- Asumir la cultura de la integración

Podemos decir que la cultura de la integración se define:

- Como un proceso
- Para el cambio
- Desde la participación
- Que implica compromisos
- Que se inserta en el proceso educativo
- Que es evaluable desde el concepto de diversidad

³⁰ Integrar en ASDE. Federación de Asociaciones de Scouts de España. Madrid, España.

B.- Análisis de la realidad

Es evidente que no podemos empezar a trabajar sin un análisis previo de la situación de cada grupo scout. Este análisis significa valorar todos los recursos con los que contamos, tanto económicos, humanos, técnicos, etc. Tenemos que ser conscientes de las limitaciones que tenemos, tanto estructurales, personales, ideológicas, y a su vez, tenemos que valorar los apoyos externos que recibiremos para poder comenzar un proceso de integración social con niños, niñas y jóvenes con necesidades educativas especiales.

Otro aspecto importante que en muchas ocasiones se nos olvida es hacer una valoración sobre las barreras arquitectónicas que puedan presentar los locales y espacios donde se desarrollen las actividades del grupo scout.

C.- Sensibilización y formación de los dirigentes

De manera paralela al análisis de la realidad, los dirigentes scouts deben plantearse la formación sobre este tema, para que les permita cuestionarse, crearse la integración y participar activamente en la misma.

Se debe tener en cuenta que no somos especialistas, y que no es suficiente la buena voluntad, por lo tanto, debemos formarnos para después actuar. Además, debemos ser muy autocríticos con nuestra tarea educativa para comprobar que nuestros objetivos y actividades, se adaptan a los jóvenes.

D.- Modificación de los elementos que impidan nuestra actuación

A la hora de emprender nuestro camino en la integración social, debemos conocer en primer lugar los elementos estructurales, educativos, formativos que impiden llevar a cabo nuestra actuación en este ámbito para después modificarlos.

E.- Sensibilizar e incorporar a los scouts al proceso de cambio

Tenemos que tener en cuenta, que el proceso de integración social no es sólo de los dirigentes, sino de todos los miembros del grupo scout, ya que todos son los protagonistas de la integración social. En este momento, la labor de los dirigentes consiste en hacer partícipes a cada uno de los beneficiarios en el proceso de cambio, así como de las ventajas y dificultades de la integración.

F.- Buscar colaboraciones con instituciones públicas y asociaciones que trabajen en este ámbito

No somos expertos en la materia que estamos tratando, es decir, la integración social de niños, niñas y jóvenes con necesidades educativas especiales, por lo tanto, deberemos solicitar asesoramiento técnico y profesional para que colaboren en el proceso que estamos comenzando.

G.- Estructurar y planificar la integración

Este es el momento dónde debemos planificar nuestra actuación, planteándonos objetivos concretos, contenidos, acciones, indicadores de evaluación..., que nos permita hacer de la integración una cultura propia.

Todo esto se debe incorporar en todos los documentos programáticos del grupo scout, el plan de grupo, de unidad, proyecto educativo, etc. A

la hora de plantear las actividades en el ciclo de programa debemos tener en cuenta que no todas son válidas en este proceso de integración.

Deberíamos tener presentes los siguientes criterios o pautas:

- Que se ajuste a los modelos culturales.
- Que sea funcional y significativa para los chicos.
- Que se ajuste a su edad, capacidad e intereses.
- Que compartan los lugares habituales que definen la vida en comunidad.
- Que experimenten la autonomía, toma de decisiones y el control.
- Que perciban que se ocupa un lugar válido en el grupo o comunidad.
- Que participen en la comunidad, sintiendo que se forma parte de una red social de familiares y amigos.

H.- Establecer una comunicación recíproca y permanente con las familias

Este punto que planteamos es esencial para que el proceso de integración social llegue a buen puerto, ya que la familia de estos niños, niñas y jóvenes es muy importante en la vida de los mismos y en muchas ocasiones tienen gran dependencia. Por ello se deberán mantener diferentes reuniones con carácter periódico para valorar los adelantos que se van teniendo.

I.- Seguimiento y evaluación

Como todo proceso educativo es necesario evaluar, para ver si los objetivos planteados se van cumpliendo. Algunas variables que nos pueden ayudar:

- Participantes:

- Grado de autonomía del niño o niña.
- Nivel de relación en el grupo.
- Rol del niño o niña en el grupo.

- Actividades y metodología:

- Nivel general de satisfacción de la actividad.
- Dificultad para la adaptación de las actividades.
- Actividades adaptables y no adaptables en un período concreto.

- Recursos:

- Adecuación de los recursos.
- Necesidades.

- Equipo de dirigentes:

- Funcionamiento adecuado.
- Reparto de tareas y responsabilidades.
- Relación con los niños y niñas.
- Relación entre el equipo.

- Familias:

- Calidad de la información y relación con las familias.
- Grado de colaboración.
- Integración dentro del grupo scout.

- Resultados:

- Efectos positivos y negativos.
- Cumplimiento de objetivos.
- Resultados inesperados.

Algunas instituciones que podrían brindar apoyo en el país

- Consejo Nacional de Discapacidad (CONADIS)
- Instituto Nacional de Formación de Interpretes de Lengua de Señas (INFOILES)
- Dirección General de Educación Especial (MINERD)
- Escuela Nacional de Sordos
- Centro de Recursos Educativos para la Discapacidad Visual Olga Estrella
- Asociación Dominicana de Rehabilitación
- Asociación Dominicana de Sordociegos, ADSOC
- Best Buddies RD
- Fundación Francina Hungría



SCOUTS[®]
DOMINICANOS