

The background is a stylized illustration of a landscape with rolling hills and a large tree on the left. A person is standing on a hill, looking through binoculars. The color palette is dominated by various shades of red, orange, and brown, with some green and yellow accents. The overall style is graphic and artistic.

manual operativo

clan de

Roverus

Fascículo 3

OPERACIÓN Y PROGRAMACIÓN
DE LA UNIDAD



COLABORADORES:

José Agustín Casado, Grupo Scout 5, San Jorge
José Taveras, Grupo Scout 33, Instituto Evangélico
Dionisio Hernández, Grupo Scout 44, Padre Emiliano Tardif
Rosa Sánchez, Grupo Scout 47, Padre Fortín
Daniel de Jesús, Grupo Scout 47, Padre Fortín
Eglin Guzmán, Grupo Scout 47, Padre Fortín
Alejandro Suazo, Grupo Scout 92, Santo Tomás de Aquino
Noel Medina, Grupo Scout 97, Ramón Max Espinal
Laura González, Grupo Scout 123, Compañeros de Jesús y María
José Lockhart, Grupo Scout 126, Nuestra Señora de la Altagracia

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

EQUIPO DE REVISIÓN MANUAL OPERATIVO CLAN DE ROVERS

Bernarda Montás, Grupo Scout 5, San Jorge
Zahina Guzmán, Grupo Scout 106, Gloria Kunhardt
Deanly de Vargas, Grupo Scout 193, San José de la Montaña
Jorge Ramírez, Grupo Scout 193, San José de la Montaña
Francois Brun, Coordinador Nacional Clan de Rovers (2019)
Jaime Bernal, Director Nacional de Programa de Jóvenes (2019)

EQUIPO DE VALIDACIÓN MANUAL OPERATIVO CLAN DE ROVERS

Miguel Rodríguez, Consejo Directivo Nacional
Emily Espinosa, Consejo Directivo Nacional
Ricardo Andújar, Consejo Directivo Nacional
Elvin Soriano, Consejo Directivo Nacional

EQUIPO OFICINA SCOUT NACIONAL, ASDI

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

TEXTO Y REDACCIÓN

Emanuel Pérez, Coordinador de la elaboración de los manuales operativos

CORRECCIÓN DE ESTILO

Martha Ivanovich
Jesús Báez, Grupo Scout 123, Compañeros de Jesús y María
Penélope Cisnero, Asistente de Programa de Jóvenes Nacional

DISEÑO DE GRÁFICOS

Anfernee Pichardo, Ejecutivo de Comunicaciones Nacional

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Betsy Montero

ÍNDICE

CAPÍTULOS

PÁGINA

8.	OPERACIÓN DE LA UNIDAD.....	11
9.	ADMINISTRACIÓN DE LA UNIDAD.....	17
10.	CICLO DE PROGRAMA.....	27
11.	DISEÑO DE ACTIVIDADES EDUCATIVAS.....	43

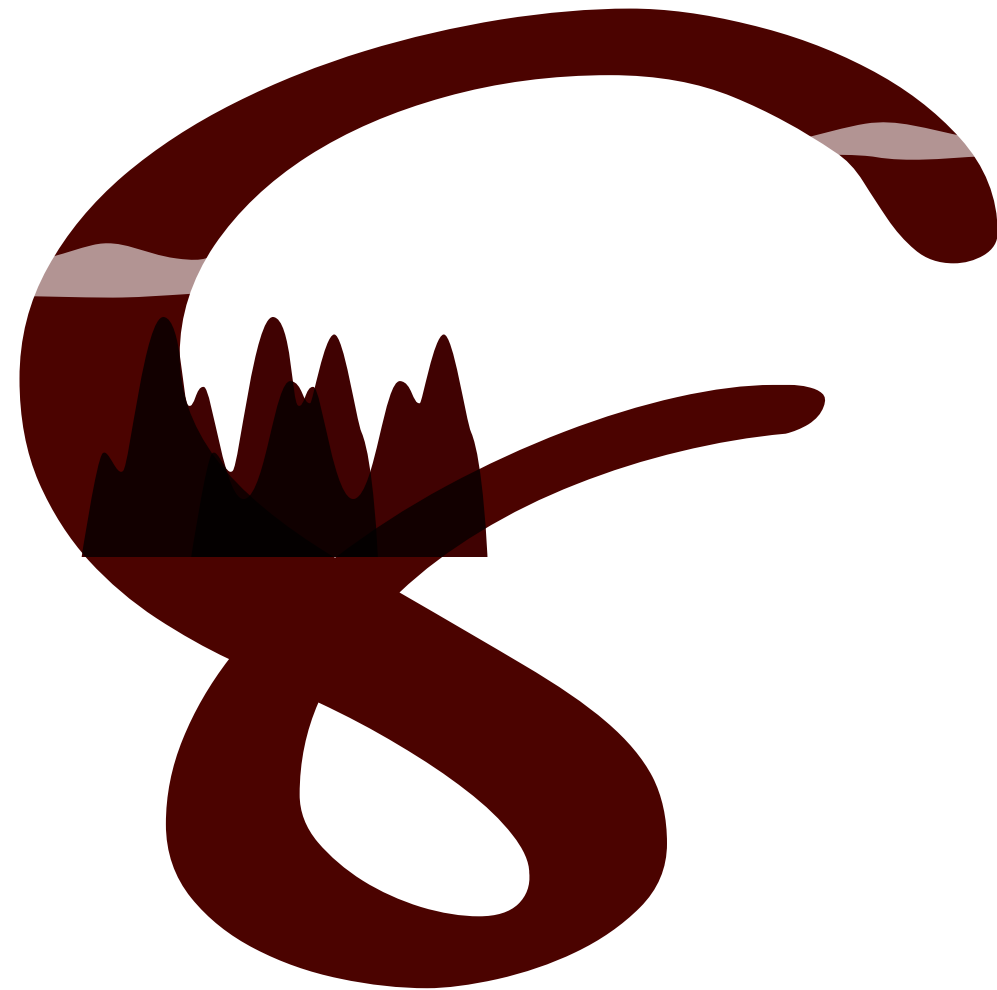
ÍNDICE

CAPÍTULOS

PÁGINA

12.	ESTRUCTURA GENERAL DE UNA ACTIVIDAD	52
13.	CEREMONIAS EN LA UNIDAD.....	57
14.	CAMPAMENTOS Y EXCURSIONES.....	93
15.	ANIMACIÓN DE LA FE.....	103
16.	JÓVENES CON NECESIDADE ESPECIALES DE APOYO EDUCATIVO EN LA UNIDAD.....	113

Capítulo



Función del dirigente para esta unidad

Objetivos:

Brindar al adulto en el Movimiento Scout las herramientas que le permitan ejecutar las actividades en el día a día de la unidad.

Formaciones

Las formaciones son una de las herramientas que utiliza el Movimiento Scout para la organización física de la unidad, para mantener los parámetros de control y seguridad dentro de las actividades, para actividades especiales y operar el Clan.

En el Clan de Rovers no se utilizan señales de brazo para las formaciones, sino que cuando se les llama, al acercarse los jóvenes, se les indica que formación hacer y ellos la realizan.

Las formaciones más utilizadas en el Clan de Rovers por la función que desempeñan son las siguientes:

Círculo

Es la más utilizada en el Clan de Rovers por su contexto de cercanía y de igualdad, la facilidad para verse cara a cara al compartir una información o dar una instrucción. En el Clan de Rovers los dirigentes son parte del círculo. Es muy importante que los jóvenes entiendan el simbolismo detrás del círculo. Puede utilizarse para inicio y final de una reunión, brindar informaciones, hacer evaluaciones, reflexiones, canciones, juegos, etc.

Semicírculo

Esta formación es usada principalmente para presentar los honores patrios si hay izado de bandera, ceremonias de entrega de insignias, promesas, reconocimientos, hacer demostraciones, charlas, etc. Esto no excluye otros usos que se le pueda dar.



Llamado al Clan de Rovers

En la Unidad Rover, en procura de que los jóvenes aprendan y asuman responsabilidad sobre sí mismos y estén conscientes de su entorno, de sus dirigentes y de sus compañeros, por lo tanto en esta unidad no se usa el pito como método de llamada a los rovers a reunión o formación, sino que previamente se acuerda con ellos en qué punto y en qué momento estarán formándose o reuniéndose.

En tal sentido, es responsabilidad de los rovers, estar pendientes de la posición del dirigente cuando se acerque el momento indicado para dirigirse al lugar acordado en el momento que corresponda. Es responsabilidad del coordinador o coordinadora de equipo estar también pendiente de que su equipo no esté disgregado cerca del momento de la reunión y formación en el punto acordado.

Saludos scout

Constituye un elemento esencial de cortesía y respeto entre scouts sin distinción de edad, sexo o rol que desempeñe en la organización; jamás puede ser visto como un elemento de subordinación o humillación.

Los diferentes saludos se pueden utilizar en diversas situaciones, por ejemplo: al cumplir los deberes para con la patria (canto del himno, izada o arriada de la bandera), saludar a un scout por primera vez en el día, al recibir o entregar algo en alguna ceremonia, etc.

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, por tanto, si se tiene algo en la mano derecha y es necesario hacer el saludo, se pasa el objeto a la mano izquierda y se hace el saludo con la derecha.

El saludo scout más formal hacia otro scout es con el apretón de mano izquierda y el saludo scout simultáneos.

De manera general por la posición del saludo se definen como:

Medio saludo: Se lleva la mano derecha con la seña scout a la altura de la mejilla, flexionando levemente el codo y rotando el hombro para que el brazo quede alineado con el cuerpo hacia la derecha. Es el de mayor uso y se utiliza:

Cuando no se está uniformado completo.

Cuando aún no se ha realizado la promesa.



Saludo completo: Se lleva la mano derecha con la seña scout a la altura de las cejas, flexionando levemente el codo y rotando el hombro para que el brazo quede alineado con el cuerpo hacia la derecha. Este se utiliza:

Cuando ya se ha realizado la promesa y se está uniformado completo.

Cuando se lleva gorra o sombrero (cuatropedrá o cutupú), se lleva la mano derecha con la seña scout hasta la orilla de la visera de la gorra.

Saludo de Promesa: Se coloca el brazo derecho en posición de 90 grados alineado con el cuerpo hacia la derecha haciendo la seña con la palma hacia delante. Este se utiliza únicamente en el momento de la promesa y todos lo hacen de igual manera, a excepción de los que portan Horquilla que lo hacen con la izquierda.

Atención: Utilizada en cualquier momento para captar la atención de la unidad o de los participantes de la actividad. Se hace la seña scout levantando el brazo en alto. Puede combinarse o no con el pito de "firmes" [.] O "atención" [-] (dependiendo la actividad, la cantidad de personas y el lugar).

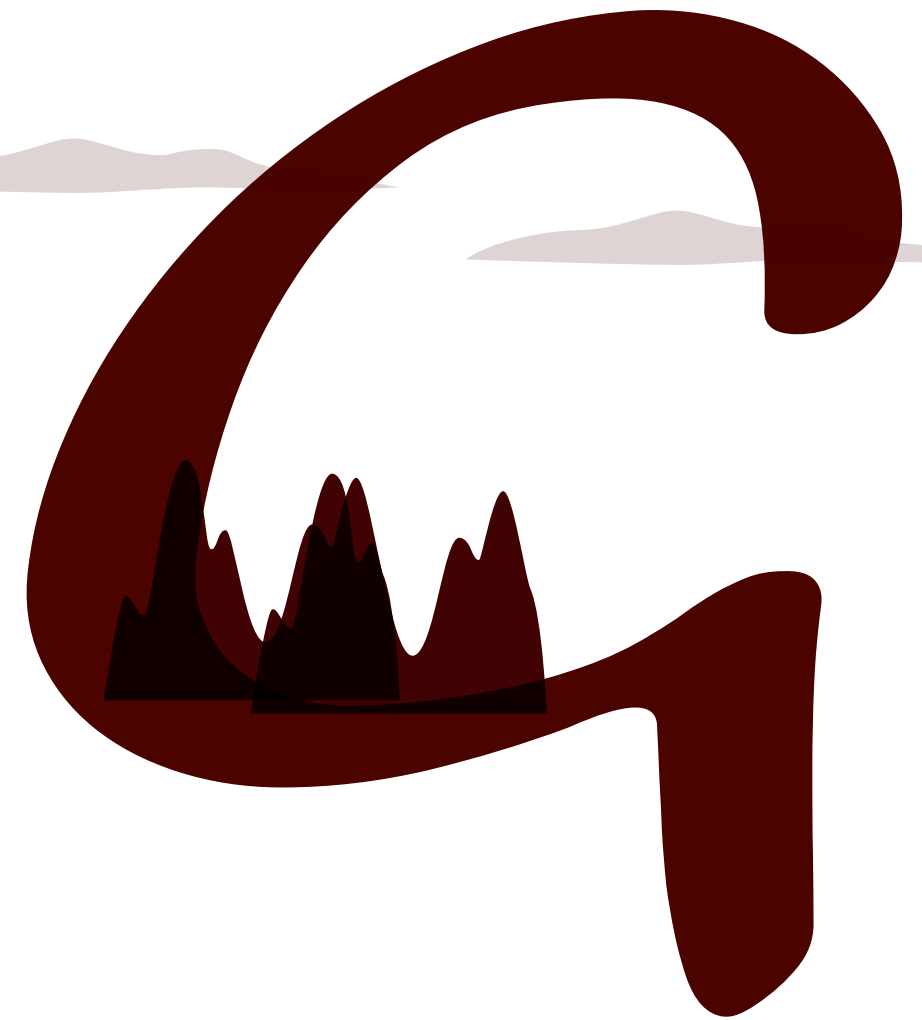
Círculo de manos entrelazadas: Se utiliza principalmente para dar por terminada la reunión, es un elemento simbólico opcional con un gran significado, presentando que todos son iguales y son parte del clan, representa que el círculo se sostiene porque uno agarra al otro y es lo que lo hace fuerte, por lo que es un círculo de confianza, donde todos nos apoyamos y todos nos necesitamos.

Se hace de la manera siguiente:

- 1) Se forman todos en un círculo y extienden sus brazos izquierdos hacia el centro del círculo.
- 2) Luego extienden las palmas de sus manos hacia abajo que quede horizontal y alineado con el brazo.
- 3) Proceden todos a entrelazar las manos de la manera siguiente: quien esta hacia la derecha, agarra el pulgar de la persona que está a su izquierda, mientras que todos se van agarrando de esta manera hasta que el círculo se cierre.



Capítulo

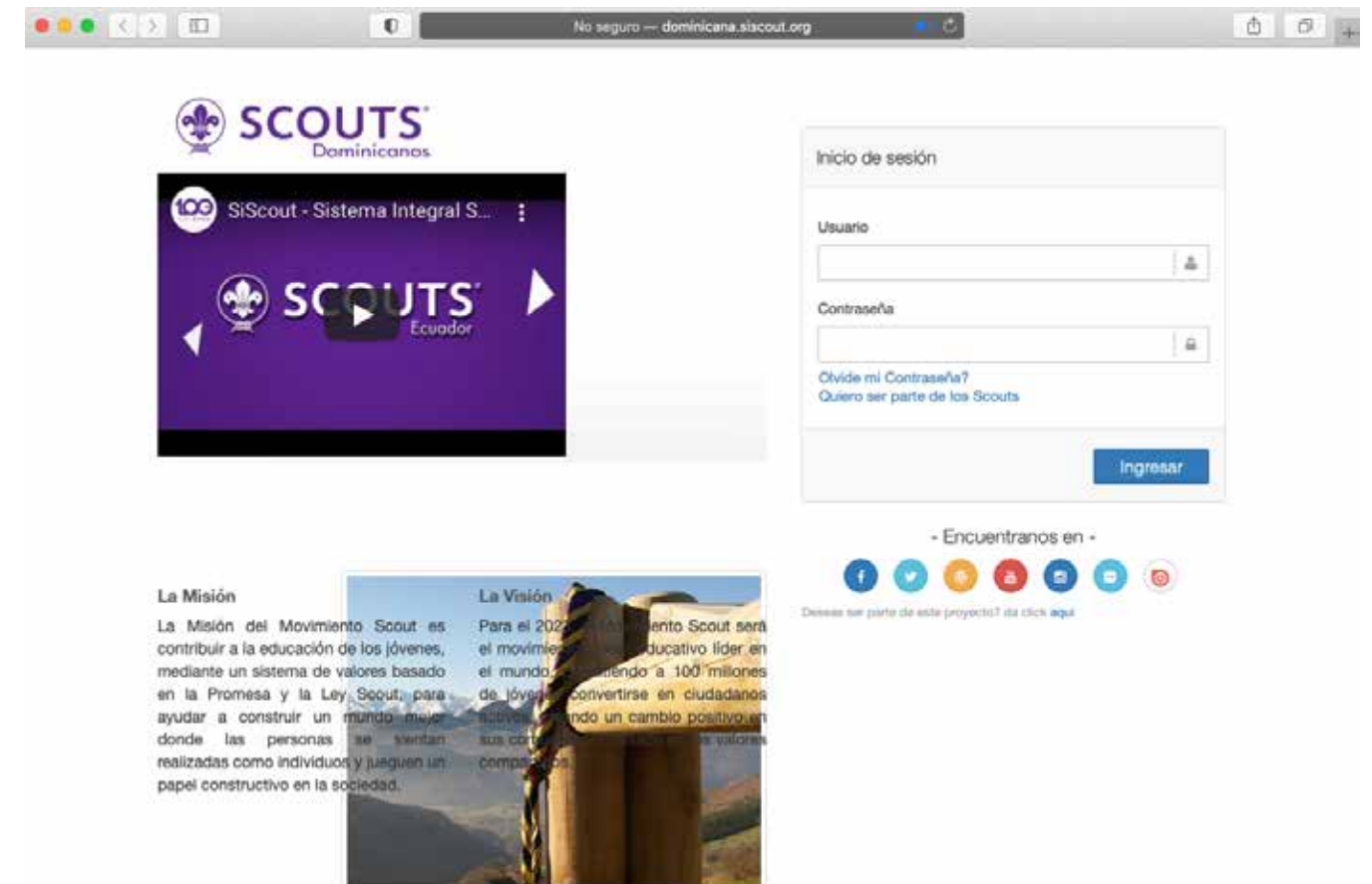


Función del dirigente para esta unidad

Objetivos:

Brindar al adulto en el Movimiento Scout las herramientas que le permitan llevar un control administrativo y financiero del Clan, 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 del Clan.

Portal SISCOUT:



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 jóvenes del Clan ante cualquier situación que pueda presentarse.

Esta administración de la unidad debe utilizarse también como herramienta educativa ya que se debe involucrar a los coordinadores de los equipos a integrarse en algunos elementos de esta actividad, siempre bajo la supervisión de un adulto, pero enseñándoles la importancia del control y de los detalles. NOTA: Cada grupo tiene sus controles administrativos y puede modificar según sus necesidades; sin embargo, en este capítulo se plantean los básicos.

La administración del Clan tiene una gran importancia, ya que con el adecuado registro de los miembros se logra determinar la incidencia en los jóvenes 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 del Clan, como para las referencias futuras de los scouts, preparación de informes y evaluaciones de desempeño de la rama.

En el caso de un cambio de coordinador del Clan, permite también manejar de manera efectiva el seguimiento de la evolución de los jóvenes, la estrategia de la unidad, 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.

Indicadores en el Clan de Rovers

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 equipos.
- ✦ Cantidad de jóvenes por equipos.
- ✦ Cantidad de hembras y varones en el Clan.
- ✦ Progresión de los jóvenes.
- ✦ Horas de servicio que realiza el Clan.
- ✦ Competencias obtenidas por los jóvenes.
- ✦ Insignias mundiales recibidas por los jóvenes.
- ✦ Cuotas (montos y estatus por joven).
- ✦ Nivel de capacitación de los dirigentes.
- ✦ Cantidad de adultos fuera del Clan de Rovers apoyando en las actividades.

Registros de los miembros

El registro inicial de los miembros debe realizarse mediante el formulario de registro de grupo, en donde se recopilan la mayor cantidad de datos de los jóvenes. A este formulario el Clan debe de tener acceso o copia. Este documento debe estar firmado por el rover, en caso de ingresar al Clan con menos de 18 años, debe ser firmado por un padre, madre o tutor. Se ingresan posteriormente los datos al portal SISCOUT y se renueva digitalmente cada año, cuando se realiza el registro del grupo en la Oficina Scout Nacional a través de la plataforma. La unidad tendrá acceso a las informaciones de sus miembros en el portal.

Se recomienda guardar una copia física de los datos más relevantes, conservándose 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 unidad con los datos básicos de los jóvenes para fines de seguimiento, asistencia y cuota.

Ejemplo de formulario de registro:

 **SCOUTS** Asociación de Scouts Dominicanos, Inc.
DOMINICANOS *Formulario de registro*

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

Seleccione según corresponda y complete:

Nuevo ingreso

Registro anual

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

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:

Madre	Padre
Nombre: _____	Nombre: _____
Teléfono: (____) ____ - ____	Teléfono: (____) ____ - ____
Ocupación: _____	Ocupación: _____
Lugar de trabajo: _____	Lugar de trabajo: _____

Firma del padre, madre o tutor

Firma del Coordinador(a) de Unidad

Fichas médicas

La seguridad es siempre lo primero en cada una de las actividades que realizamos, y esto se logra estando siempre listos, es decir, 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 del Clan y también para la rápida acción en caso de emergencia. Estas deben recopilar la mayor cantidad de datos sobre la salud de los miembros de la rama 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 junto al formulario de registro por los jóvenes cuando ingresan al grupo y confirmado por los padres, ya que son estos los que tienen la responsabilidad de manejar estos datos. Una vez tenga creado su perfil en la plataforma SISCOOUT, los jóvenes deben de completarla y posteriormente actualizarla periódicamente, junto a los datos personales complementarios.

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

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

Ejemplo de ficha médica:



PARTE 1		DATOS DEL MIEMBRO	
APELLIDOS		NOMBRES	
FECHA DE NACIMIENTO	EDAD	UNIDAD	
NOMBRE DE MADRE O TUTORA		NOMBRE DE PADRE O TUTOR	
PARTE 2		ANTECEDENTES DE SALUD	
SEGURO MÉDICO: COMPAÑÍA:		Nº DE SEGURO O PÓLIZA	
ADJUNTAR FOTO COPIA DE DOCUMENTO DE AFILIACIÓN A LA SEGURIDAD SOCIAL O AL SEGURO MÉDICO			
ENFERMEDADES O INTERVENCIONES QUIRÚRGICAS			
¿PADECE ACTUALMENTE ALGUNA ENFERMEDAD?		¿CUÁL?	
SÍ ___ NO ___			
¿PADECE ALGUNA ENFERMEDAD CRÓNICA?		¿CUÁL?	
SÍ ___ NO ___			
¿ESTÁ OPERADO?		¿DE QUÉ?	
SÍ ___ NO ___			
ALERGIAS Y DIETAS ESPECIALES			
¿ES ALÉRGICO A ALGÚN MEDICAMENTO?		¿CUÁL?	
SÍ ___ NO ___			
¿PRESENTA OTRAS ALERGIAS?		¿A QUÉ?	
SÍ ___ NO ___			
¿SIGUE ALGÚN RÉGIMEN DE DIETA ESPECIAL?		¿CUÁL?	
SÍ ___ NO ___			

1



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 ALGÚN MEDICAMENTO?	¿CUÁL?	DOSIS / ESQUEMA DE TRATAMIENTO
	¿CUÁL?	DOSIS / ESQUEMA DE TRATAMIENTO
	¿CUÁL?	DOSIS / ESQUEMA DE TRATAMIENTO
	¿CUÁL?	DOSIS / ESQUEMA DE TRATAMIENTO
¿QUÉ 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: ____ / ____ / ____		
LOS DATOS RECOGIDOS EN ESTA FICHA SERÁN TRATADOS DE FORMA CONFIDENCIAL, UTILIZÁNDOSE ÚNICAMENTE COMO INFORMACIÓN DE SALUD EN CASO DE NECESIDAD.		

2

Record de la evolución (competencias, progresión, certificaciones, etc.)

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

Cada miembro del Clan debe de tener su record individual, y cada record debe tener secciones de cada una de las áreas que puede desarrollar. Por ende, este record debe tener una sección de etapas de progresión, una sección de competencias, una de insignias del Marco Mundo Mejor, 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 rover. El record debe de contener las fechas en las que el joven o la joven alcanza u obtiene alguna etapa, competencia, insignia mundial, certificación, etc., así también la fecha en que realizó su Promesa Scout.

El coordinador o coordinadora del Clan debe tener un resumen de toda la rama, actualizándolo en cada ciclo del programa.

Finanzas

El Movimiento Scout en su esencia es libre y voluntario, gratuito para acceder a él, no obstante para el desarrollo del clan es necesaria la adquisición de diversos equipos y materiales que permitan el adecuado funcionamiento de la misma. Por esto es muy importante la recaudación de recursos y es una importante herramienta educativa que puede utilizarse en el desarrollo diario del Clan ya que exige el cumplimiento de cada uno de los artículos de la Ley Scout para quien maneja estas finanzas. De ahí la importancia de involucrar a miembros del Clan en este control.

El manejo de las finanzas debe ser totalmente transparente tanto para con los jóvenes como para el Consejo del Grupo, siempre utilizando los recursos para los fines que son recaudados. El dinero recolectado por el Clan debe siempre estar guardado en la cuenta del grupo, nunca en una cuenta personal. Se considera parte de las finanzas del Clan, 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 del Clan deben velar por el uso adecuado de estos fondos, evitando siempre el inadecuado aprovechamiento personal de éstos por parte de cualquier miembro del grupo. Esto debe ser tratado con sumo cuidado entendiendo que de ser necesaria la utilización de fondos para la adquisición de bienes o servicios siempre debe de velarse por las opciones de mayor conveniencia para la unidad, sin desmeritar las ventajas que pudiera significar la adquisición por medio de cualquier miembro del grupo.

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

La cuota en el Clan

Una práctica sugerida es la creación de una mínima cuota semanal para el Clan 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 jóvenes 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 rovers (de aquí que debe ser mínima en su monto) que éstos saquen de lo que les proporcionan durante la semana o que realicen trabajos en sus entornos con la finalidad de conseguir esta cuota. Nunca debe de propiciarse que cada semana pidan en sus casas para este fin.

El control, recolección y registro de las cuotas es responsabilidad de la persona que funja como tesorero o tesorera del Clan.

¿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 fondo (por ejemplo, pan y jamón para una venta de sándwiches), para premiaciones regulares para motivación de los rovers, equipos para el Clan (casas de campaña, 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 jóvenes en las actividades que realiza el Clan, sean dentro o fuera del local de reunión. Este control debe ser entregado por cada equipo y luego se asienta en un control general.

En el caso del Clan de Rovers, dicho registro lo lleva quien tenga la responsabilidad de secretario o secretaria del Clan.

Ejemplo de control de asistencia y cuota:

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 del clan

Para la utilización de los fondos recaudados será indispensable una aprobación por parte del Congreso de Clan, debe ser siempre presentado un presupuesto para cada actividad y luego de la misma presentar un reporte de ejecución. Esta práctica debe de realizarse desde la más sencilla actividad (como una reunión semanal regular) hasta las actividades de mayor envergadura.

Para el empleo 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, que de igual forma será aprobado por el Congreso de Clan. 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 más importantes eslabones del Clan son los dirigentes, los cuales voluntariamente dedican sus conocimientos y esfuerzos en pro del beneficio de los scouts. Estos ponen de su tiempo y recursos para ejecutar un programa de calidad para los jóvenes. Es por tal razón, que se plantea la buena práctica de que para las actividades fuera del local y las capacitaciones regulares de los dirigentes, sea el Clan o el grupo scout que apoye y promueva la participación de éstos, por lo que se propone que dichas actividades y capacitaciones deberían ser consideradas como parte de los presupuestos de la rama o el grupo scout.



Capítulo 105

The background features a stylized landscape with soft, rounded mountains in shades of brown and tan. A large, white, semi-transparent circle is positioned in the center, serving as a backdrop for the chapter title. The title 'Capítulo 105' is written in a dark red, cursive font. The number '105' is particularly large and stylized, with the '0' containing a silhouette of a mountain range.

Función del dirigente para esta unidad

Objetivos:

Brindar al adulto en el Movimiento Scout las herramientas que le permitan desarrollar un ciclo de programa exitoso, que cumpla con el propósito educativo, que sea relevante para los jóvenes y la comunidad, equilibrado y que permita una correcta animación del Programa de Jóvenes y de la implementación del Método Scout.

¿Qué es el ciclo de programa?²³

El ciclo de programa es una herramienta de planeación de fases sucesivas y continuas, en el que los jóvenes asumen el papel protagónico en la propuesta y selección de sus actividades y proyectos. El ciclo de programa se desarrolla en períodos que pueden ir de los tres a los seis meses, dependiendo de la unidad que se trate. El proceso involucra el diagnóstico, la propuesta, la planeación, el desarrollo, la evaluación de actividades y la aplicación del Método Scout, al mismo tiempo que se observa, y se reconoce el crecimiento personal de los scouts.

Es un instrumento de planificación participativa que en fases sucesivas articula el programa y permite organizar el apoyo a los jóvenes en el logro de sus proyectos personales.²⁴ De igual forma es un instrumento educativo que permite poner en práctica el tipo de aprendizaje postulado por el Método Scout, permitiendo a los jóvenes:

Ejercitar su emergente capacidad de tener opiniones, creando la costumbre de expresarlas, haciéndose cargo de ellas y adquiriendo la responsabilidad de tomar y enfrentar las decisiones que concuerden con sus opiniones.

Ejercitar mecanismos de participación que consideran su opinión y que les enseñan también a respetar y valorar la opinión ajena.

Adquirir destrezas para elaborar, presentar y defender un proyecto.

Desarrollar capacidades de organización, negociación y ejecución.

El ciclo de programa en el Clan de Rovers es diferente a las demás ramas²⁵

De acuerdo a la edad de los jóvenes es menos estructurado y deja muchos de los procedimientos a la decisión del Congreso de Clan.

Por la misma razón, solo tiene tres fases, mientras que en la Manada de Lobatos y Lobeznas tiene cinco y en la Unidad Scout y la Comunidad de Caminantes tiene cuatro.

Reemplaza los medios lúdicos como los “juegos democráticos” por una mayor reflexión y análisis a la hora de planificar, lo que obedece al tipo de pensamiento de los jóvenes en esta edad.

Como parte del proceso de individuación, destacan los proyectos personales, iniciándose a partir de ellos y no del diagnóstico del Clan, aunque siempre hay espacio para el diagnóstico.

Los dirigentes no preseleccionan actividades, pero igualmente aportan ideas, tanto en momentos informales como en el Comité del Clan, al conformar la propuesta y al organizar el calendario.

El énfasis es un resultado de los proyectos personales y de las actividades y proyectos que se desarrollan en apoyo a los objetivos de los jóvenes.

Dada la envergadura de los proyectos, las tareas de diseño se realizan al comienzo del ciclo, y así se conocen desde un principio los requerimientos de su

Duración del ciclo de programa²⁶

En la rama rover el ciclo de programa tiene una duración aproximada de seis meses, por lo que en un año se pueden realizar dos ciclos. Sin embargo, es el Congreso de Clan el que determina la duración de cada ciclo de acuerdo a su experiencia, a la realidad del Clan y al tipo de actividades elegidas por los jóvenes, siendo este último factor el que más influye en su duración.

La duración prevista inicialmente puede ser alterada durante su transcurso, lo que depende de la flexibilidad del ciclo: uno que contiene muchas actividades de corta o mediana duración, es más flexible que otro que contiene pocas actividades y proyectos de larga duración. Por la naturaleza de los proyectos, en la rama rover los ciclos tienden a ser un poco más flexibles.

En todo caso, es recomendable que el ciclo no dure menos de lo sugerido, ya que la variedad de actividades que se realizan en el Clan requiere tiempo para armonizarlas y ejecutarlas con fluidez. Más aún si el Clan ha organizado un proyecto de larga duración, lo que puede prolongarse durante dos ciclos. Un viaje al extranjero, por ejemplo, puede ocupar gran parte del tiempo disponible durante un año.

¿Cómo se realizan?

Fases del ciclo de programa²⁶

En el Clan de Rovers el ciclo de programa tiene tres fases sucesivas, las cuales están articuladas unas con otras, de manera que cada una de ellas continúa a la anterior y se prolonga en la siguiente. Así, el programa de un Clan, en una secuencia que representa un continuo en que los ciclos se suceden sin interrupciones.

Fase 1. Evaluación de los proyectos personales y decisiones sobre actividades y proyectos.

Fase 2. Diseño y preparación de actividades y proyectos

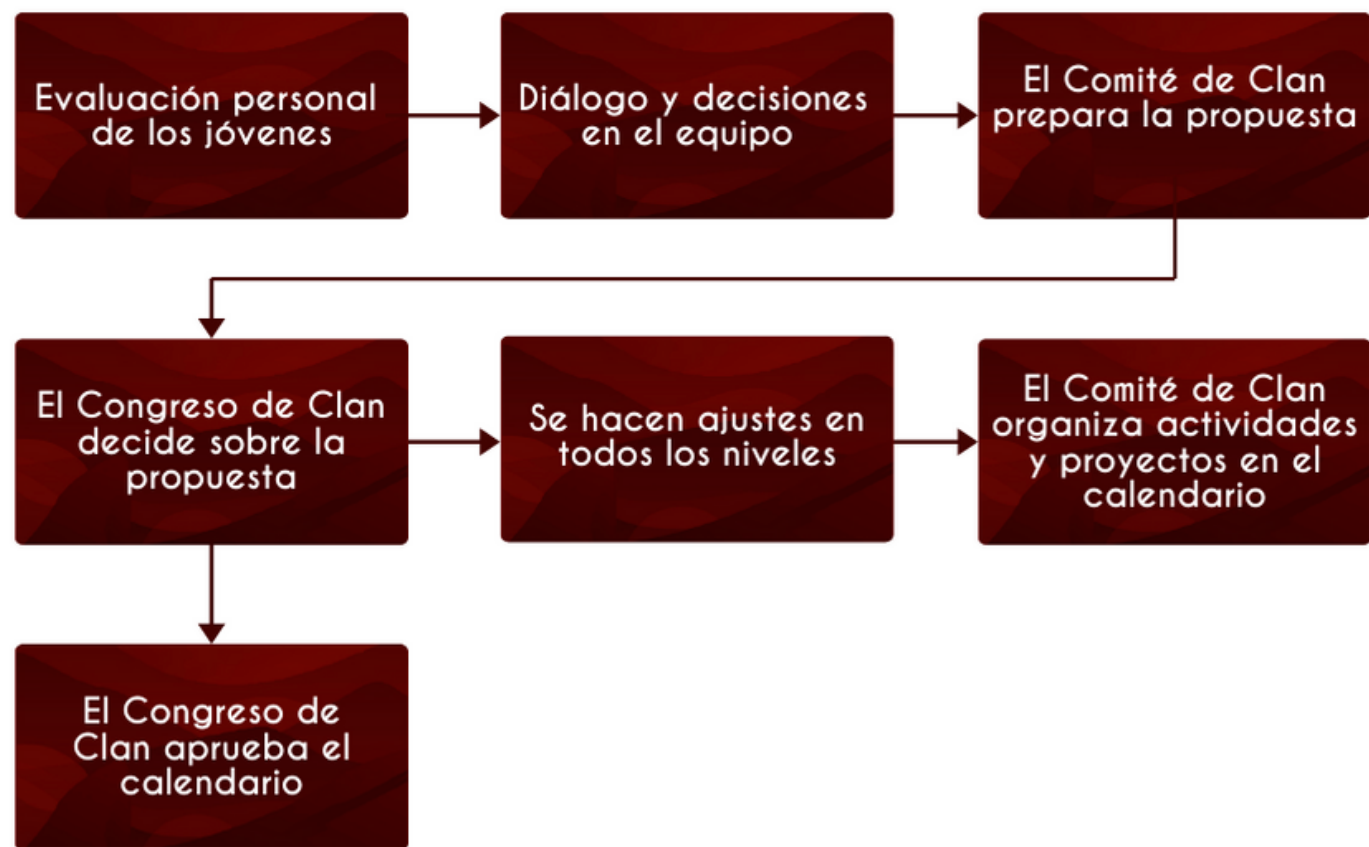
Fase 3. Desarrollo y evaluación de actividades y proyectos



Fase 1: Evaluación de los proyectos personales y decisiones sobre actividades y proyectos

En la unidad rover el ciclo comienza con la evaluación individual que los jóvenes hacen de sus proyectos personales. Esto da lugar a varios pasos que a veces se suceden o se superponen. Estos pasos coexisten con la realización de otras actividades del ciclo que termina y pueden durar de tres semanas a un mes.

Estos son:



A) Evaluación personal por los jóvenes

Mediante un proceso de reflexión, que se estimula y orienta por los dirigentes y por los coordinadores de equipo, cada joven examina su avance en relación a sus objetivos personales. Es una tarea esencialmente individual, en la que el o la joven, culminando las reflexiones que sobre sí mismo(a) ha hecho en distintos momentos, saca conclusiones de las que puede tomar nota en su proyecto personal.

Culmina esta reflexión personal con la consideración por parte del o de la joven de lo que le gustaría hacer durante el ciclo que se inicia: competencias que desearía adquirir, actividades individuales que espera realizar y actividades y proyectos que le gustaría que el equipo o del Clan pusieran en marcha.

B) Diálogo y decisiones en el equipo

En un ambiente relajado, de intimidad y apoyo mutuo, en el tiempo que sea necesario, el equipo escucha aquello que los jóvenes desean compartir de sus reflexiones personales y sus miembros dan su opinión. El coordinador del equipo fija la pauta, controla la agresividad, anima a los menos expresivos y modera a los más entusiastas u hostiles.

En una segunda parte de la misma reunión, o en otra que la continua, el equipo escucha a los miembros que relatan sus planes de adquisición de competencias y sus actividades y proyectos personales para el ciclo que se inicia. De manera progresiva irán surgiendo iniciativas para ser realizadas en equipo, las que pueden complementar, integrar o modificar los proyectos individuales. Como parte del mismo proceso, es probable que también aparezcan iniciativas más ambiciosas para ser implementadas por todo el Clan.

Esta parte se cierra con el acuerdo sobre las actividades de equipo y Clan que se presentarán al Comité de Clan para ser incluidos en la propuesta que se presentará al Congreso de Clan.

Es posible que durante la reflexión del pequeño grupo se intercambien opiniones que sirvan como parte de un diagnóstico sobre el funcionamiento del equipo y del Clan. Si los jóvenes lo estiman conveniente, también pueden incluir estos elementos en su presentación al Comité de Clan.

C) El Comité de Clan prepara una propuesta

Teniendo a la vista todas las ideas producidas por los equipos y el contenido del diagnóstico, el Comité de Clan elabora una propuesta que someterá a la consideración del Congreso de Clan.

La evaluación y propuestas de los equipos para el Comité de Clan pudiera incluir las opiniones de los jóvenes sobre el funcionamiento del Clan o de los equipos (será lo más probable). En dado caso, estas opiniones serán analizadas y ordenadas por el Comité de Clan, y junto a las propias opiniones, prepararán un diagnóstico que presentarán al Congreso de Clan, indicando las normas correctoras que proponen para responder a ese diagnóstico y lograr un mejor funcionamiento del Clan.

El Comité de Clan, en un primer esfuerzo de conciliación entre todas las iniciativas, ordena la propuesta e introduce algunos complementos si lo estima necesario, considerando los proyectos individuales de los cuales ha tomado conocimiento, la propuesta elaborada y las normas correctoras sugeridas, proponiendo al Congreso un énfasis para el ciclo que se inicia.

Una vez preparada la propuesta que incluye las actividades y proyectos comunes y de los equipos, el diagnóstico y el énfasis, éstos se elevan a la consideración del Congreso del Clan.

D) El Congreso del Clan decide sobre la propuesta

Si se ha elaborado un diagnóstico, el Congreso de Clan se inicia con su análisis y, como consecuencia, se establecen las normas de funcionamiento y convivencia destinadas a corregir las situaciones diagnosticadas. Luego se analiza la propuesta que ha de aprobarse, ya sea en la forma en que se presentó o con las modificaciones que el propio Congreso le introduzca.

Esta es la parte más interesante: el Congreso ofrece a todos sus miembros la oportunidad de expresarse y contribuir con su opinión a la decisión común. En tal sentido, en base a las decisiones anteriores, se determina el énfasis del ciclo.

E) Realizar los ajustes necesarios en todos los niveles (Comité, equipos y personal)

Una vez adoptada la decisión por el Congreso de Clan, la unidad tiene como resultado un programa para el ciclo. Este hecho ocasiona ajustes que se efectúan en reversa:

Primero, el Comité de Clan debe adecuar la propuesta según las modificaciones establecidas por el Congreso. Como para este punto estarán determinados los proyectos comunes y los grupos de trabajo que se crearán, los equipos, deberán a su vez reconsiderar o ajustar las actividades de equipo que habían programado inicialmente. Puede que se mantengan las mismas, que se modifiquen, o que se agreguen algunas y se supriman o pospongan otras.

Por último, puede que los jóvenes también deban hacer ajustes en sus proyectos individuales y en las competencias que pensaban adquirir. No se trata de que abandonen sus proyectos personales, sino que los revisen según la oportunidad de hacerlos y el tiempo de que dispondrán. De hecho, fueron los mismos jóvenes, reunidos en el Congreso, los que decidieron los proyectos comunes, y ahora deben incorporar los cambios que esa decisión tendrá en sus iniciativas individuales.

F) El Comité del Clan organiza las actividades y proyectos en un calendario

Hechos los ajustes a nivel de Comité y de los equipos, el Comité de Clan dispone y articula todas las actividades y proyectos en un calendario del ciclo de programa.

Los ajustes a las actividades individuales de los jóvenes pueden realizarse al mismo tiempo o con posterioridad, ya que ellas no se incluyen en el calendario. Hacer un calendario requiere una cierta habilidad para ensamblar con armonía proyectos diferentes, actividades fijas y variables, centrales y conexas, de distinta duración, a nivel de equipo, grupos de trabajo y Clan, conciliando a la vez variables de tiempo y recursos disponibles. En su elaboración hay que tener en cuenta lo siguiente:

-Se incluyen todas las actividades y proyectos considerados en la propuesta aprobada o ajustada, ya sean por equipo, grupo de trabajo o Clan. Es probable que al momento de establecer los tiempos sea necesario posponer o modificar algunos, lo que requiere acuerdo del Congreso de Clan al momento de aprobar el calendario. Las modificaciones que afecten a las actividades de equipo requieren además el acuerdo previo del respectivo equipo.

-En lo posible, los cambios no debieran afectar los proyectos en campos de acción prioritarios.

-Debe darse tiempo para las actividades y proyectos individuales y para la adquisición de competencias, evitando la saturación de actividades.

-Es conveniente comenzar ubicando en el calendario las actividades fijas que no se consideran en la propuesta y el tiempo que se requiere para su preparación. Se debe considerar que algunas de ellas deben ser efectuadas en una fecha determinada (aniversario del grupo scout por ejemplo) y otras se prolongan durante varios días seguidos (por ejemplo un campamento).

-Luego se ubican los proyectos, considerando que si se ha elegido como prioritario un proyecto común de larga duración, no puede realizarse otro proyecto similar al mismo tiempo. Esto no impide que se realicen dos proyectos de corta o mediana duración que involucren a rovers de diferentes equipos; o que se incluyan proyectos de corta duración que pueden coexistir con un proyecto que se extiende más allá de un ciclo.

-A continuación, se programan las actividades variables, considerando que muchas de ellas pueden realizarse de manera simultánea y que durante algunas actividades fijas (reuniones, campamentos) se pueden desarrollar varias actividades variables. Es recomendable programar primero las de mayor duración, ya que aquellas que demandan menos tiempo son más fáciles de ajustar al final.

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

El Congreso del Clan aprueba el calendario. Concluida la confección del calendario, el Comité de Clan lo somete a la consideración del Congreso de Clan, que le otorga la aprobación final. Es conveniente que el calendario esté en conocimiento de los equipos unos días antes de que se reúna el Congreso, especialmente cuando se han introducido modificaciones a la selección o se han agregado actividades. La aprobación del calendario por el Congreso de Clan pone término a la primera fase del ciclo de programa.

G) El Congreso del Clan aprueba el calendario

Concluida la confección del calendario, el Comité de Clan lo somete a la consideración del Congreso de Clan, que le otorga la aprobación final. Es conveniente que el calendario esté en conocimiento de los equipos unos días antes de que se reúna el Congreso, especialmente cuando se han introducido modificaciones a la selección o se han agregado actividades.

La aprobación del calendario por el Congreso de Clan pone término a la primera fase del ciclo de programa.

Fase 2: Diseño y preparación de actividades y proyectos

1. Formar los grupos de trabajo

Una vez que el calendario ha sido aprobado por el Congreso de Clan, el Comité de Clan constituye los grupos de trabajo que sean necesarios para la realización de proyectos o actividades comunes de larga duración durante el ciclo que se inicia.

Esta responsabilidad comprende varias tareas:

-Constituir los grupos de trabajo que se necesitarán, incorporando a los rovers que deseen participar según sus distintos intereses.

-Invitar a otros clanes o a jóvenes no scouts que demuestren interés en participar en el respectivo grupo de trabajo y que, idealmente, puedan aportar alguna pericia o competencia de la cual se carezca en el Clan.

-Identificar e invitar a los expertos adultos que se necesiten, recurriendo a la red de contactos del Clan.

2. Diseñar las actividades y proyectos

Diseñar una actividad consiste en determinar sus componentes y la interacción que existe entre ellos. El diseño de las actividades de equipo lo hace el equipo con el apoyo de algún dirigente, si es necesario. El de las actividades o proyectos comunes del Clan lo hace el Comité de Clan o el respectivo grupo de trabajo, con el apoyo de los rovers que participan en la actividad o proyecto.

Como en el Clan de Rovers los proyectos son de mayor envergadura, es conveniente diseñar al comienzo del ciclo todos los proyectos y así conocer desde un principio las exigencias que demandará su preparación. Esto se diferencia de las otras ramas, en que lo habitual era diseñar en diversos momentos del ciclo de programa, conforme se acercaban las fechas previstas.

Es probable que la actividad o el proyecto hayan sido seleccionados y puestos en el calendario teniéndose un concepto implícito o muy general de lo que se pretende con ellos. Este concepto no es suficiente, por lo que se deben definir con exactitud los objetivos que se persiguen al realizarlos.

Esta definición de objetivos, que necesariamente debe ser formulada por escrito, es fundamental para evaluar posteriormente la actividad o el proyecto, ya que la evaluación final es una confrontación entre los objetivos previstos y los resultados logrados.

Fase 3: Desarrollo y evaluación de actividades y proyectos

Una vez que el Clan ha dedicado tiempo a las tareas de planeación y organización, se está en la posibilidad de adentrarse 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 jóvenes y les motiva a permanecer en el Movimiento, a la vez que comprende lo que más interesa a los voluntarios adultos: contribuir a que los jóvenes puedan lograr sus proyectos personales a través de las cosas que hacen.

Es importante considerar que:²⁸

-Se desarrollan en el mismo ciclo las actividades y proyectos de los equipos y del Clan.

-La motivación de las actividades siempre es necesaria para que los jóvenes se entreguen a la acción y se comprometan con los resultados.

-El desarrollo de las actividades y proyectos necesita producir emociones, los jóvenes deben ser actores no espectadores.

-Los responsables mantienen el ritmo de las actividades. El coordinador o coordinadora de equipo en el caso de las actividades de equipo, responsable en el caso de los grupos de trabajo, Comité de Clan en las actividades comunes que no tienen grupo de trabajo.

-Las actividades individuales y proyectos de trabajo requieren de apoyo para mantener el ritmo de trabajo.

-El desarrollo de las actividades permite crear el hábito de la responsabilidad en los jóvenes.

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

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

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

La manera de evaluar las actividades es por observación. Jóvenes, dirigentes, padres y otras personas que participan en la evaluación de una actividad observan, escuchan, experimentan, perciben, analizan, comparan y se forman opinión. Es una buena costumbre anotar las observaciones en una libreta, ya que es natural que tiendan a olvidarse.

Nota: Las actividades de equipo se evalúan en una reunión del equipo destinada a la evaluación y los resultados de la evaluación son comunicados al Comité de Clan por el coordinador. Las actividades comunes del Clan se evalúan primero en los equipos o respectivo grupo de trabajo si lo hay, y luego en el Comité de Clan; por su parte los proyectos se evalúan en la forma que se defina previamente, incluyendo a todas las personas u organizaciones que participaron en ellos.

Los padres o tutores intervendrán en la evaluación en la medida en que participen, ya sea que colaboren directamente en la actividad o proyecto, sean testigos de su impacto, lo que ocurre cuando los jóvenes realizan parte de la actividad o proyecto en sus hogares y los padres ven lo que hacen, o cuando observan la forma en que su hijo o hija se ha involucrado en una actividad de larga duración o en algún proyecto.

La evaluación por medición, tan propia de la educación formal y que a través de pruebas pre-fabricadas permite medir con relativa exactitud el aprendizaje logrado sobre determinados conocimientos o habilidades, es poco aplicable en las actividades scouts, ya que éstas tienen una incidencia relativa en la adquisición de conocimientos formales. Es la persona como un todo la que interesa, y eso nos sitúa con prioridad en el terreno de las actitudes.

El equipo de dirigentes siempre evalúa las actividades, durante su desarrollo y a su término, con posterioridad a las otras evaluaciones. La evaluación de los dirigentes tiene como propósito obtener conclusiones sobre la aplicación del Método Scout y del programa, a la vez que busca la evaluación de sí mismos, determinando si cumplieron las funciones que de ellos se esperaban.

En el caso de los proyectos, especialmente en los de intervención social o ambiental, la observación no es suficiente. Los proyectos, que comprenden varias actividades, y particularmente en los proyectos de intervención, es habitual fijar objetivos que puedan ser medidos con precisión, para lo cual se establecen indicadores de logro que señalan resultados concretos, por lo que la evaluación deberá realizarse midiendo lo más preciso posible el grado en que se alcanzan los indicadores establecidos. Esta medición se debe extender a la participación del clan local involucrada, a los resultados logrados en su beneficio y a la sustentabilidad futura del proyecto.

¿Cómo se integran los elementos del Programa de Jóvenes?

A fin de comprender de manera más clara los elementos educativos que deben de integrar el Programa de Jóvenes, podemos identificar a grandes rasgos los siguientes:²⁹

Compromiso scout: Son los elementos propios y universales del Movimiento Scout, directamente vinculados con el compromiso de vivir de una manera determinada circunscribiéndose en el marco de: La Ley, la Promesa y los Principios Scouts.

Especialidades y competencias: Son herramientas que fomentan el descubrimiento y desarrollo de intereses y habilidades en los jóvenes que contribuyan al enriquecimiento de los mismos en capacidades y conocimientos que les sean útiles en el transcurso de sus vidas. Estas especialidades y competencias serán primordialmente originadas en los intereses de los jóvenes, pero es clave la motivación de los adultos a la exploración de nuevos intereses o la profundización de los mismos.

Habilidades de participación social: Son fomentadas por actividades de involucramiento del joven y de la joven en las necesidades y problemáticas de su entorno, así como su participación activa en la solución de dichas necesidades y problemáticas. Tal como lo plantean las iniciativas mundiales del Marco Mundo Mejor (descrito más adelante), es importante la integración de los scouts y los clanes en la búsqueda conjunta de las soluciones y en la ejecución de las acciones para que cumplan realmente sus objetivos y que pueda dársele continuidad.

Habilidades para la vida al aire libre: Son aquellas necesarias para el correcto desenvolvimiento de los jóvenes en las actividades al aire libre, se debe procurar que la mayoría de los jóvenes de la unidad posean conocimientos al menos básicos que le permitan vivir la experiencia de la actividad que se realice sin mayores contratiempos.

Objetivos educativos: Son el eje central de la progresión del joven y la joven. Con ellos se procura un crecimiento integral de los jóvenes en cada una de las áreas de crecimiento: corporalidad, carácter, creatividad, espiritualidad, afectividad y sociabilidad. Estos objetivos están definidos por un perfil de egreso del joven y la joven 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 ramas 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 o tutores y adultos.



Dentro del ciclo de programa del Clan de Rovers, 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 unidad.

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 joven de manera individual.

Nota importante: Los objetivos educativos, están presente 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.

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 jóvenes, de la unidad y del Clan, el equilibrio principal debe darse entre actividades fijas y variables, pero deben de tenerse en cuenta los elementos del Programa de Jóvenes.

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



Capítulo 11

Función del dirigente para esta unidad

Objetivos :

Presentar al adulto en el Movimiento Scout 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?³⁰

Una actividad educativa es un flujo de experiencias que le permite al joven la posibilidad de adquirir un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes, que pueden corresponderse a una o más competencias. Cualquier actividad en el contexto de interés de los jóvenes 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 jóvenes participan del Movimiento Scout. Los jóvenes no deciden ingresar al Movimiento Scout con la única idea de ser mejores personas o buenos ciudadanos, esto asume una parte importante que los motiva, sin embargo, los jóvenes vienen a hacer cosas divertidas y desafiantes, a encontrarse con otros jóvenes, a hacer amigos, ir más allá de los límites de su casa, de su vecindad, vivir aventuras, etc.

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

Todo en el Movimiento Scout genera una experiencia y un aprendizaje, por simple que parezca, las actividades marcan de manera colectiva e individual a los jóvenes, por lo que es importante tener pendientes estos dos campos en la realización de las actividades. Todas las actividades que el Clan de Rovers realice, tanto fijas como variables, son actividades educativas y por tanto envuelven los mismos elementos y criterios en su planificación, realización y evaluación.

Los jóvenes aprenden haciendo, ya que todo el programa se realiza bajo la forma de actividades que ellos y ellas proponen, eligen, preparan, desarrollan y evalúan con el apoyo de sus dirigentes.³¹

Las actividades y proyectos permiten que los jóvenes tengan experiencias personales que contribuyen a incorporar en su comportamiento las conductas que se han propuesto en su proyecto personal. Este aprendizaje por la acción permite un aprendizaje por descubrimiento, que hace que los conocimientos, habilidades y actitudes aprendidas se interioricen de manera profunda y permanente.

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 jóvenes 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 los equipos apoyado en las habilidades de cada rover.

Nota: Es importante aclarar que el trasfondo educativo será primordialmente manejado por los dirigentes, sin embargo dado el nivel de madurez de los rovers, se recomienda que durante las reflexiones se puedan tocar y discutir el trasfondo educativo y de crecimiento de lo que se realiza, ya que para los rovers, las acciones tienen que tener un sentido. De cara a los jóvenes una actividad puede tener un objetivo (por ejemplo, compartir con los demás clanes de rovers de nuestro distrito para estrechar lazos) y para los dirigentes 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 la experiencia que los jóvenes necesitan y que les motive a continuar participando de más actividades. Para que la actividad pueda cumplir con el objetivo propuesto, 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 el compromiso de los jóvenes 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”. Los vínculos con los dirigentes y con el Clan se fortalecen y sirven de ejemplo para la preparación de las actividades de los equipos.

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 jóvenes: Cada actividad debe partir de lo planteado en el ciclo de programa, que a su vez surge de las evaluaciones y propuestas de los jóvenes, como de las necesidades puntuales identificadas por los dirigentes de la unidad que se hayan ido presentando en el transcurso del ciclo y que necesiten ser abordados (por ejemplo, algún conflicto entre los miembros del Clan, la oportunidad de participar de algún evento no contemplado en el ciclo, entre otros).

Nunca debe cometerse el error de que el dirigente quiera “replicar una experiencia” que vivió como joven (eso fue lo que yo viví siendo scout o rover). Pues, si bien es cierto que esto aporta al conocimiento, cada generación vive momentos diferentes y cada persona tiene una experiencia completamente diferente.

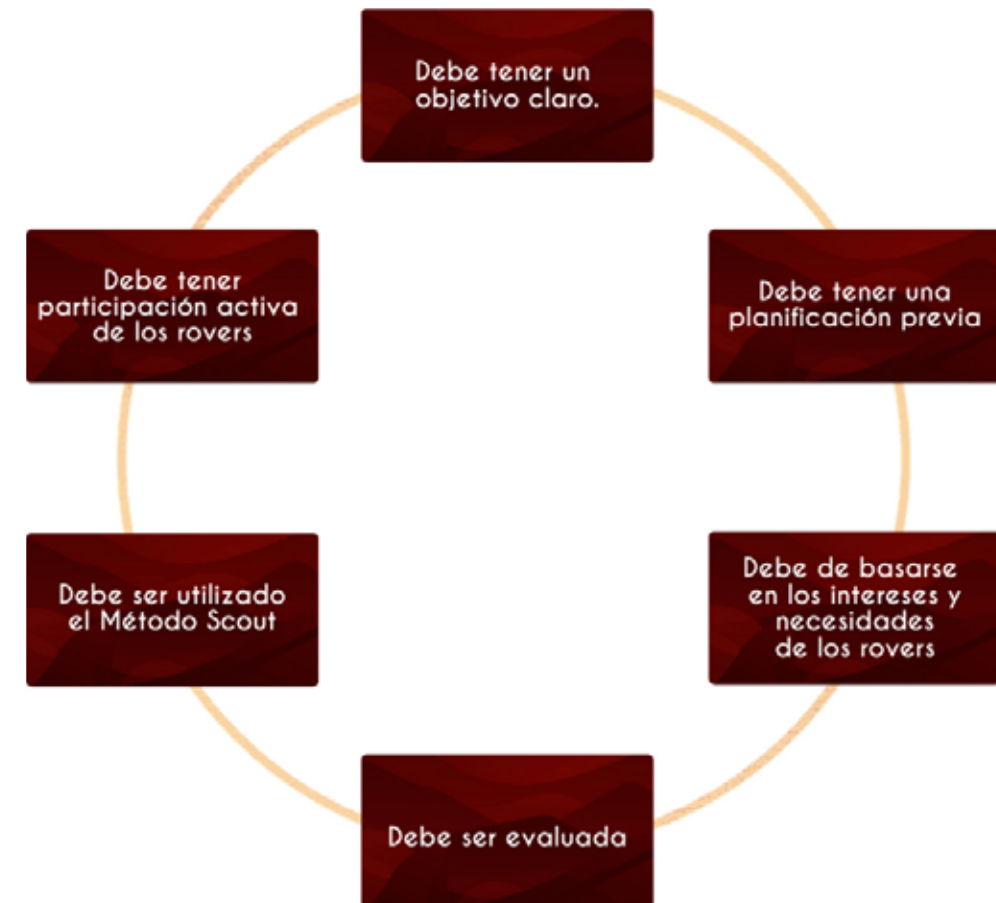
De igual forma es importante recordar que las actividades estructuralmente pueden ser similares, pero los objetivos pueden variar, respondiendo a los intereses y necesidades de los jóvenes que la estarán desarrollando, pudiendo adaptar e incluir elementos con los que antes no se contaba.

-Debe ser evaluada: Uno de los factores más importantes es la evaluación de la actividad, pues 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 jóvenes e identificar elementos relevantes que no se tomaron en cuenta inicialmente pero que incidieron en la experiencia de los jóvenes.

Nota: 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 cómo intervienen los elementos del Método en el contexto global de la actividad, desde su selección, planificación, ejecución y evaluación.

-Debe tener participación activa de los jóvenes: 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 jóvenes en la preparación, desarrollo y evaluación de las actividades, por lo que deben ser parte importante de los diferentes procesos, sobretodo en el Clan de Rovers donde la presencia del dirigente es más como un acompañante o asesor de sus proyectos.



Características de las actividades educativas

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



• **Desafiante**

Deben presentar un desafío proporcionado a las capacidades de los jóvenes, estimular la creatividad e inventiva y alentar a los participantes a superarse. El reto debe estar en proporción a las capacidades y el nivel de madurez de los rovers. Si el reto no es lo suficientemente desafiante, parecerá tonto 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 jóvenes individualmente y de la unidad como grupo humano.

• **Útil**

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

• **Recompensadora**

Significa que deben producir en los jóvenes la percepción de que al realizarla han obtenido algún beneficio, ya sea por el placer de tomar parte en algo excitante; el orgullo de hacer algo por primera vez o de lograr algo inesperado; el ser reconocido por su contribución.

• **Atractiva**

Los intereses de los jóvenes varían de acuerdo a sus etapas de desarrollo, así como a su contexto socio-cultural, por lo que es necesario ofrecer un amplio rango de posibles actividades, adecuadas a las diferentes situaciones y contextos en las que nos toca actuar como dirigentes scouts. En tal sentido, la actividad debe despertar el interés y la voluntad de participar de los jóvenes, porque es original, porque le gusta o bien porque se sienten atraídos por los valores inherentes a la actividad.

• **Lúdica**

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

• **Segura**

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

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, los responsables, los tiempos, entre otras cosas. El desarrollo de la actividad estaría contenido en la agenda de la ficha, donde describe los tiempos de cada acción dentro de la actividad.

Es imprescindible que el o la dirigente tenga siempre presente el marco simbólico del Clan de Rovers, el cual es "mi proyecto de vida", pues esto va a ayudar a ambientar las actividades que realice en un entorno de simbología que aporta a la experiencia de los jóvenes.

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 dirigentes del Clan. Aquí se colocan un par de ejemplos que pueden servirles como punto de partida para el diseño de la ficha de actividades que les convenga utilizar.

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
<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>

Materiales de la actividad

Nombre de la actividad	Encargado/a de la actividad
Área de Desarrollo	Lugar
Beneficiarios (Unidad)	Duración
	No* participantes _____

Fondo motivador:

Objetivos de la actividad

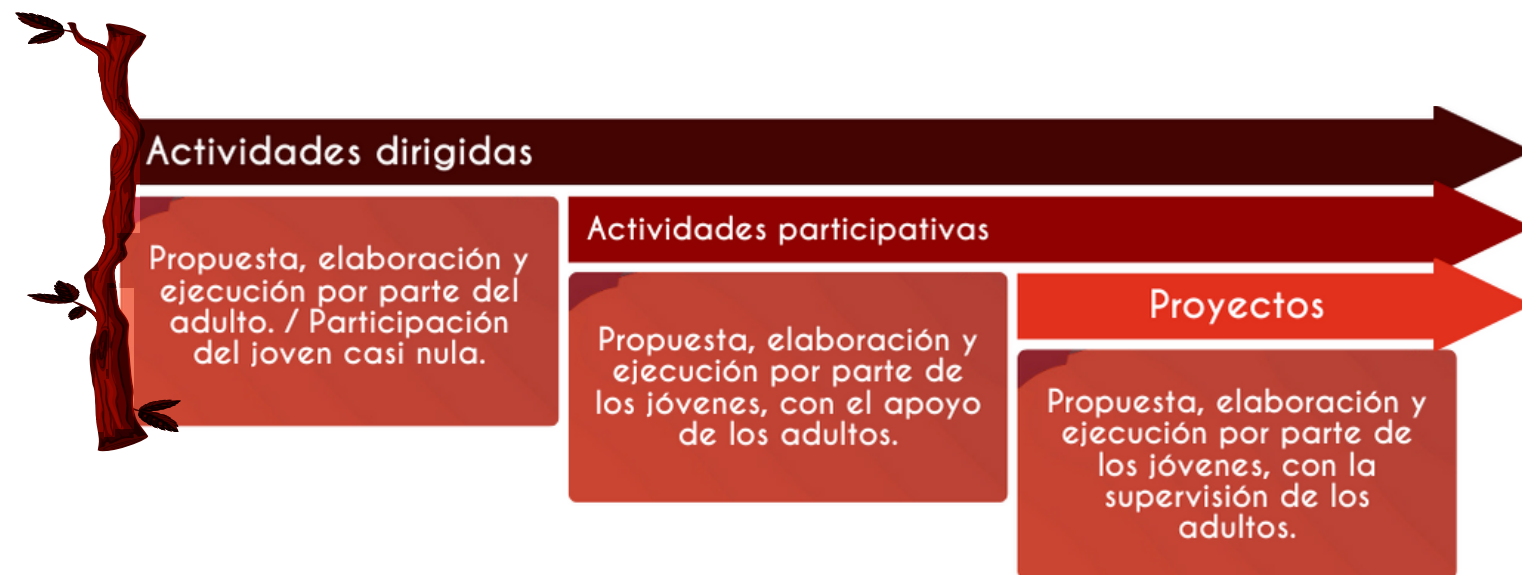
Materiales

Niveles de participación (dirigente/Jóvenes) en las actividades educativas: De las actividades a los proyectos³²

La participación y el nivel de responsabilidad asumidas por los responsables adultos en el proceso de las actividades, debería disminuir progresivamente a medida que los jóvenes adquieren más conocimientos y experiencia y, por lo tanto, asumen mayores responsabilidades.

Esta evolución no está dirigida a hacer la tarea del adulto más fácil. De hecho, corresponde a un objetivo fundamental del Movimiento Scout, que es ayudar a los jóvenes a convertirse en personas autónomas y responsables por ellos mismos.

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



Las actividades dirigidas

En el nivel más básico, está lo que se podría llamar una actividad dirigida. Es el dirigente quien prepara, organiza y propone la actividad. Este es un paso esencial, especialmente con una unidad nueva, en formación o con niños pequeños. Este tipo de actividad es generalmente emprendida durante un corto período de tiempo; si se lleva a cabo con buenos resultados, tiene la ventaja de dinamizar al grupo e incrementar la autoconfianza (siempre que las actividades se correspondan con los intereses de los jóvenes).

Las actividades participativas

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

Los proyectos

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



Los proyectos en el Clan de Rovers³³

Son la vía principal de organización, planificación y ejecución de acciones en el Clan de Rovers. Cada una de las acciones ejecutadas cumple como un todo a la adquisición de competencias en los jóvenes y al cumplimiento, en una gran medida, de los objetivos educativos terminales correspondientes a la rama rover. Podemos decir que un proyecto es un tipo de actividad de mediana o larga duración que comprende un conjunto de actividades complementarias entre sí con el fin del logro de al menos un objetivo.

Cuando interesa a todos los equipos, su duración es mediana o las actividades que lo integran no contienen demasiadas exigencias técnicas, pudiera ser asumido por el Clan como una actividad general, incluso sin crear grupos de trabajo.

Cuando el proyecto es de larga duración, interesa sólo a algunos jóvenes o las actividades que lo integran exigen competencias especiales o requieren la intervención de terceros, se hace necesaria la creación de un grupo de trabajo, cuya tarea específica es la organización y realización del proyecto. Como en todos los grupos de trabajo, pueden participar en él rovers de otros clanes, jóvenes no scouts que se interesen en la iniciativa y terceros que aportan su conocimiento y experiencia.

El trabajar en proyectos exigirá que se manejen algunas competencias, las que pueden ser adquiridas por los jóvenes dependiendo de sus intereses personales y de los objetivos que se han fijado en su proyecto personal. El proceso de adquisición de competencias por esta vía ofrece dos ventajas importantes:

1. El aprendizaje se aplica en el momento en que se necesita, facilitando su asimilación.
2. Los jóvenes se enfrentan al imperativo de tener que aplicar lo aprendido para el éxito del proyecto, lo que lo obliga a valorar el aprendizaje como una competencia efectiva y no como un pasatiempo.

El proyecto pone en acción la red de contactos

Las competencias que requiere el proyecto exigirán recurrir a la colaboración de expertos, utilizando la red de contactos del Clan. Es muy probable que la naturaleza del proyecto demande que los expertos participen en su ejecución, lo que ofrece la ventaja adicional de unir aprendizaje, práctica, supervisión y enriqueciendo la experiencia.

Por este motivo el proyecto es el gran recurso del que dispone el método en esta edad, ya que al convocar todos estos requerimientos y producir los efectos señalados, aproxima las experiencias obtenidas por los jóvenes a la realidad del mundo adulto.

Ciclo de desarrollo de un proyecto en el Clan de Rovers

El ciclo de desarrollo de un proyecto comienza proponiendo a los jóvenes que expresen sus necesidades y aspiraciones (¿Qué les gustaría hacer?). De esa manera, el interés resultante será el factor que convertirá la reacción en actividad, ya que la actividad siempre está suscitada por una necesidad o un interés.

La estructura del ciclo de planificación propuesto a continuación es simple, de pocas etapas, al alcance de jóvenes y dirigentes. Sus fases aumentan cuando se trata de un proyecto de intervención social o ambiental:



Soñar: la expresión de los anhelos de los jóvenes

Los jóvenes ponen en común todas aquellas ideas que les gustaría hacer realidad, siendo probable que muchas iniciativas guarden relación con lo que cada joven se ha propuesto en su proyecto personal. Aunque las ideas no sean factibles, es importante que los sueños se expresen, lo que puede hacerse en uno o varios encuentros con el objeto de que todos tengan la oportunidad de manifestarse.

Elegir: la elección de lo que harán y sus objetivos

Uno de los primeros pasos para la elección de una alternativa es medir la viabilidad que tiene, ya sea desde el punto de vista de la oportunidad, de las capacidades con que se cuenta o se podría contar y del financiamiento. Luego hay que fijar sus objetivos, procurando que sean pocos, claros y realistas.

Organizar: la preparación para hacerlo

Decidido el proyecto y definida su duración, los responsables y la estructura que lo llevará a cabo, llega el momento de prepararlo. Esto comprende diferentes tareas:

- ✦ Identificar y ordenar las acciones necesarias.
- ✦ Distribuir las responsabilidades entre los participantes, de manera que todos colaboren.
- ✦ Determinar el equipamiento necesario.
- ✦ Establecer un presupuesto detallado.
- ✦ Asegurar los recursos financieros y materiales.
- ✦ Obtener la colaboración de expertos.
- ✦ Adquirir o reunir las competencias que se necesitan.
- ✦ Armonizar las distintas fases del proyecto con las demás actividades del Clan.
- ✦ Establecer un calendario.
- ✦ Controlar el estado de avance.

Respecto de cada actividad que integra el proyecto se requiere la especial atención de su responsable, sobre todo considerando que las dificultades que surjan pueden disminuir la motivación de los participantes y afectar el resultado. La evaluación que se haga en este período servirá para introducir modificaciones a la idea original, lo cual siempre es necesario.

Realizar: entrar en acción

Una vez el proyecto se pone en marcha, toda preparación adquiere sentido, las competencias se ponen en práctica y lo soñado se convierte en realidad. La ejecución del proyecto debe crear una resonancia emocional que justifique el esfuerzo desplegado y que estimule a los jóvenes para incorporarse al próximo proyecto con renovado entusiasmo.

Reflexionar: la reflexión sobre lo logrado y la forma en que se hizo

La evaluación final del proyecto tiene lugar una vez que ha terminado su realización y comprende tres aspectos:

Los logros alcanzados, que se dimensionan confrontando el resultado obtenido con los objetivos que se fijaron.

El proceso seguido, que se evalúa examinando si el camino recorrido resultó ser el más apropiado.

La evaluación de los participantes.

La evaluación se efectúa en relación a las experiencias ganadas por cada joven debido al proyecto y que mide los avances que esto significó en el logro de los objetivos de su proyecto personal, el cual realizan individualmente, en el seno del equipo y en diálogo con los dirigentes, como se describe más adelante.

La evaluación concluye con un informe final en el que constan los objetivos, el desarrollo de la actividad tanto en su preparación como en su ejecución, los resultados de la evaluación realizada y el listado de todos los participantes. Este informe tiene por objeto recoger la historia del proyecto y servir como antecedente para futuras generaciones de rovers.

El proyecto termina con este informe escrito.

Celebrar: la emoción de haber concluido el proyecto con éxito

Concluidas todas las fases del proyecto, la celebración es la oportunidad para festejar los logros y reconocer, agradecer y mantener vivo el sentido de lo que se hace.

Dependiendo de la envergadura del proyecto realizado se puede hacer una reunión o actividad especial para compartir los éxitos del proyecto y para agradecer a todos los que aportaron a su logro, incluyendo a los apoyos externos al grupo scout. Es bien visto invitarlos a la actividad de reconocimiento y entregarles un detalle, como por ejemplo, un certificado de agradecimiento o un pequeño regalo significativo.

Los proyectos de intervención social o ambiental introducen cambios en su ciclo de desarrollo

Los proyectos de intervención social o ambiental deben ser realizados en conjunto con la comunidad en la que se realicen y adecuándose a ciertas exigencias que modifican la secuencia en que ha sido descrito el ciclo de un proyecto anterior y parte de su contenido, agregándose dos fases: diagnóstico del problema y fijación de objetivos, destinadas a resolver o disminuir ese problema.



En cuanto al diagnóstico:

En todo diagnóstico hay una confrontación entre la situación actual del problema que se examina y el estado ideal que se ha tomado como modelo o paradigma. En consecuencia, hacer un diagnóstico significa recoger y analizar datos para realizar adecuadamente esa confrontación.

Diagnosticar significa:

Identificar el problema específico, o parte del problema, a cuya solución el proyecto se propone contribuir.

Caracterizar y cuantificar la población directamente afectada por el problema.

Evaluar la relevancia que tiene dar solución al problema descrito.

Identificar las causas del problema.

Elaborar alternativas de solución.

Analizar por qué la alternativa propuesta sería la más adecuada.

En cuanto a la fijación de objetivos:

Un buen diagnóstico es parte esencial de una buena solución, permitiendo que los objetivos sean pertinentes.

El objetivo general corresponde a aquello que finalmente la iniciativa se propone lograr con su ejecución, lo que debe contribuir a solucionar el problema identificado en el diagnóstico. También se pueden fijar objetivos específicos, que corresponden a resultados parciales o sectoriales que, considerados en conjunto, permiten el logro del objetivo general descrito.

Si se quiere que la fijación de objetivos sea más completa y que los resultados puedan ser medidos con precisión u observados con mayor facilidad, es recomendable fijar niveles de logros esperados mediante indicadores que señalen los resultados concretos y observables que se espera lograr con cada objetivo específico. La existencia de indicadores de este tipo ayuda adicionalmente a la pertinencia del proyecto, aumentando su consideración por parte de las fuentes que pueden suministrar recursos para su realización.

Los proyectos de intervención requieren la participación de la comunidad local involucrada.

Lo primero que se debe considerar es que no hay proyecto de intervención social o ambiental sin participación activa de los afectados en todas las fases del proyecto. Esto se debe a que:

-Un proyecto de intervención es una acción en pro del desarrollo, generado "desde dentro" de la comunidad local beneficiada y no una acción asistencial surgida del exterior. No son los rovers los que van a la comunidad a decirle lo que necesitan y luego se lo proporcionan.

-La información "de terreno" que se necesita para diagnosticar, fijar objetivos y programar las distintas acciones del proyecto, sólo puede ser proporcionada por las personas que viven la situación problema.

-Para que el proyecto sea exitoso la comunidad destinataria debe percibir que se trata de "su proyecto" y la única condición para ello es que en verdad se trate de "su iniciativa", realizada en conjunto y con el apoyo de los rovers.

-Una intervención social o ambiental no sólo debe resolver un problema, sino también crear las condiciones de sustentabilidad que hagan que esa solución perdure en el tiempo por la acción de los propios interesados. Si la acción viene de fuera, el proyecto se hace menos sustentable.

-Desde el punto de vista educativo que nos anima, los resultados serán más enriquecedores para los jóvenes si tienen la experiencia de actuar junto con los interesados.

Elementos descriptivos básicos de un proyecto:

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 " río".	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

Incorporando otros adultos en las actividades

Responsable

- Nombre de la institución que representa, patrocina o respalda el proyecto. Según los casos, puede que la sola mención al Clan de Rovers sea insuficiente y se requiera el apoyo de otras estructuras y de la comunidad.

Nombre del proyecto

- Es conveniente dar al proyecto un nombre que indique claramente lo que se realizará, evitando nombres de fantasía.

Destinatarios

- Indicar a quienes está dirigido el proyecto o a quienes beneficiará directamente la iniciativa: jóvenes o adultos entre tales edades, familias, personas con discapacidad, vecindario de tal sector, mujeres, niños, etc.

Localización

- Especificación del área geográfica en que se desarrollará el proyecto, señalando si es local, comunal o regional.

Duración

- Tiempo que se necesitará para realizar el proyecto, con indicación precisa de semanas o meses.

Resumen del proyecto

- En no más de una casilla se describe brevemente el proyecto, de manera que permita al lector formarse una idea general pero precisa del problema que se quiere resolver, los objetivos del proyecto, la forma en que se realizará la intervención.

Resumen del financiamiento

- Se debe señalar el costo total del proyecto, la parte de ese total con que cuenta el Clan de Rovers o que ésta ha obtenido con anterioridad, el monto de los recursos que se solicitan al donante.

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 el dirigente o la dirigente debe 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 unidad, así como el enriquecimiento y relevancia de las actividades para los jóvenes.

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 estén sus hijos e hijas), 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 jóvenes, por lo que se debe ser celoso con quienes se invitan a participar de una actividad con el Clan, pues lo más importante son los jóvenes.

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 cuatro ejes: aprender haciendo, presencia estimulante (no interferente) del adulto, trabajo en pequeños grupos (sistema de patrulla) y el marco simbólico.

Beneficios que trae consigo:

- ✦ Enriquecimiento y fortalecimiento del programa.
- ✦ Exposición del Movimiento Scout a más adultos.
- ✦ Vincular más adultos al grupo scout como apoyo.
- ✦ Visión más completa del Clan y el mundo para los jóvenes.
- ✦ Ampliar las opciones del programa.



Capítulo 12



Función del dirigente para esta unidad

Objetivos:

Presentar al adulto en el Movimiento Scout criterios generales de lo que debe ser la estructura general de una actividad en el clan.

Las actividades en el Clan de Rovers son muy variables por el gran abanico de opciones educativas que presenta el Movimiento Scout a los jóvenes. 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 o duración según el contexto de la actividad, pero presentes.

Las actividades son todas las alternativas de experiencias que generen un aprendizaje por medio de la experiencia en los jóvenes. Una reunión de rovers convencional es un ejemplo de actividad, pero también una olimpiada, un servicio, una excursión, 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 rama, 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 utilizarían según la necesidad y envergadura de la actividad. Estos pueden ser:

a) Mediante los coordinadores de equipo: Utilizando el sistema de equipos, es uno de los canales por excelencia para las convocatorias regulares o simples. No sólo apoya el empoderamiento y liderazgo sino que va generando compromisos en los jóvenes.

Por ejemplo: Para una actividad especial con algún invitado o invitada en el local, algún cambio en el formato de la reunión ya planificada, etc.

b) Directamente a todo el Clan: En el cierre de una actividad o reunión, los dirigentes hacen recordatorios sobre las siguientes actividades a todos los integrantes de la unidad, se refuerzan informaciones puntuales, requerimientos de la actividad, entre otras informaciones importantes.

c) Comunicación escrita (en caso de tener rovers menores de edad): En caso de tener rovers que no hayan cumplido la mayoría de edad, para todas las salidas del local será imperativo obtener una autorización por escrito de los padres o tutores. Esto garantiza que éstos tengan conciencia plena de donde están sus jóvenes y protege al grupo scout ante cualquier demanda por alguna situación que se presente. Esta comunicación escrita debe llegar a los padres o tutores con tiempo prudente para que ellos puedan analizar, realizar todas las preguntas que consideren pertinentes y dar respuesta a tiempo.

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, entre otros. Cada grupo y unidad se ajusta a sus posibilidades y necesidades.

Verificación de presencia y equipamiento

Esta verificación se realiza antes de iniciar la actividad o reunión, en el caso de actividades fuera del local, debe realizarse siempre antes de partir hacia el lugar de la actividad.

a) Se verifica que los jóvenes cumplan o tengan los elementos necesarios para el desarrollo correcto y seguro para 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, su seguro médico, toalla, calzado adecuado, lentes de sol, entre otros).

b) Se verifica que todo el que se registró a la actividad este presente.

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. Según la actividad esto puede variar en forma y duración. Esto contribuye a conectar a los jóvenes con su dimensión espiritual y social (cívica).

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

En el transcurso de la vida de Clan, debe procurarse que los jóvenes 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 jóvenes ver diferentes vertientes que les permitan tener contacto con su dimensión espiritual.

Según el tipo de actividad de la unidad, se pudiera iniciar con el izado de la bandera nacional, el canto del himno nacional o saludo a la bandera; pudiendo utilizarse, dependiendo del escenario que se presente o las posibilidades que lo permitan algunas variantes como por ejemplo, alguna reflexión acerca de la importancia de la patria.

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, el desarrollo de la agenda minuto a minuto, donde cada participante (dirigentes y jóvenes) asumen su rol y ejecutan las acciones correspondientes.

El desarrollo de la actividad está relacionado directamente con el objetivo de la misma, por lo que en tal sentido, todas las acciones que realicen, deben tener un sentido relacionado al cumplimiento del objetivo general. Sea cual sea la actividad, cada pequeña acción debe de conectarse con el objetivo. Debe de procurarse el nunca insertar una actividad para rellenar el programa.

En el Clan de Rovers, los jóvenes asumen la responsabilidad de la reunión y es deber de los dirigentes enseñarles cómo organizar una agenda y moderar la reunión. No necesariamente la reunión la dirige algún coordinador o coordinadora de equipo o quien preside el Clan, sino que la dirige el rover o la rover responsable de dicha actividad. Inclusive, los equipos pudieran tener reuniones simultáneas de manera separada con programas diferentes de la reunión, según el calendario.

A continuación veremos un ejemplo de una reunión para un Clan de Rovers, donde el objetivo principal es realizar el diagnóstico en los equipos:

Tiempo	Actividades	Recursos y materiales	Responsable
15 minutos	Inicio de reunión - Oración rover - Honores a la Patria - Canción scout: Yo tengo una casita que es así	Espacio amplio al aire libre	Coordinador (a) del equipo 1
25 minutos	Dinámica: Mi equipo y yo (dinámica de autoanálisis).	Espacio amplio al aire libre, papel y colores	Coordinador (a) del equipo 2
25 minutos	Juego: El nudo en silencio (juego para tomar decisiones en equipo).	Espacio amplio al aire libre	Rover designado
40 minutos	Diagnósticos por equipo: Los dirigentes realizan su diagnóstico correspondiente	Espacio por equipo, papel y lápiz	Coordinadores de equipos Dirigentes
10 minutos	Cierre de reunión: - Compromisos para la próxima reunión - Oración final	Espacio apto para cierre de reunión	Coordinador(a) de Unidad

Como puede verse, todas las acciones (juegos, charlas, canciones) están orientadas hacia el objetivo de la actividad y las necesidades de la unidad, y todas deben tener un nivel de preparación previo, no se puede improvisar en el momento.

Es muy importante conocer bien al Clan para poder establecer un desarrollo de la actividad que mantenga a los jóvenes 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 obtener buenos resultados y alcanzar el objetivo de la actividad.

Al igual que con las actividades fijas y variables, si se carga sólo hacia un lado una actividad: disfrute, seriedad, acción, pasividad, etc., no se podrá mantener la atención e involucramiento de los jóvenes 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 jóvenes 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 jóvenes y debe de manejarse de la mejor forma, pues dependiendo de factores como la hora de finalización, el cansancio de los jóvenes, compromisos posteriores con los padres y amigos, deben tomarse en cuenta la duración del cierre. Se recomienda tener puntos específicos para compartir, ser precisos, entendibles, inspiradores e impactantes.

Para el cierre de reunión con el Clan, luego de la oración hacen el círculo de manos entrelazadas (ver capítulo sobre operación en la unidad) en el centro del círculo y terminan con el lema rover: ¡1, 2, 3: servir! (las manos terminan sueltas y hacia arriba).

Luego del cierre, se recomienda motivar a los jóvenes a compartir sin la estructura misma de la reunión, comiendo algo, sentarse en un parque y compartir, etc.; para dar oportunidad a los que tienen menos tiempo para reunirse con todos a fortalecer sus lazos más allá de la reunión.



Capítulo 13

Función del dirigente para esta unidad

Objetivos:

Presentar al adulto en el Movimiento Scout la importancia de las ceremonias en el Clan de Rovers, así como conocer los pasos de las principales ceremonias realizadas en el Clan de Rovers.

El Movimiento Scout desde su fundación ha integrado a la experiencia de los jóvenes 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 jóvenes y marcan momentos especiales, tienen una función educativa, de crecimiento del individuo y de creación de memorias. Debe dársele su justa dimensión e importancia en los procesos que correspondan.

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 scout:

- ✦ No es un apéndice del programa ni un relleno de agenda.
- ✦ Debe realizarse 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 joven o la joven se sienta preparado(a).
- ✦ Se prepara con anticipación. Debe de tener al menos un mínimo de preparación para propiciar el ambiente de solemnidad adecuada que genere la mejor experiencia para el joven o la joven 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.

Características de una ceremonia scout

- ✦ **Significativa:**
 - Que genere un impacto positivo, que sea memorable.
 - Que sea relevante para el individuo.
 - Que el momento sea 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 sea 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.
 - Logísticamente simple.

Principales ceremonias en el Clan de Rovers

En esta sección se procura brindar lineamientos generales de cómo deben ser las ceremonias que se realicen en el Clan de Rovers, 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 relacionados con su nombre o historia para que estén presentes en las ceremonias (banderas, listones, horquillas), 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 jóvenes. De igual modo, que cumpla con los puntos mencionados en la descripción de 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 joven o de la joven la importancia que se merece, creando un momento especial, un lugar apropiado y tomándose un cierto tiempo para su preparación. El momento de la promesa se comunica (si es deseo del joven o la joven) al Clan, a los amigos y a la familia y se organiza una pequeña ceremonia.

Hacer su Promesa es un momento muy importante en la vida de todo scout. Esta ceremonia no es imponente ni compleja. Carece de todo componente que la haga aparecer un rito para iniciados. Es sencilla a la vez que solemne. Es una verdadera celebración, en la que el Clan y el ambiente en la cual se desarrolla, festejan el hecho que uno de sus miembros está dispuesto o dispuesta a asumir y cumplir un compromiso que libremente han querido tomar.³⁴

La ceremonia de Promesa no debe forzarse a que sea en un momento específico para todos, por ejemplo “sólo se realizan ceremonias de promesa en la fogata anual de grupo”, o “sólo se hacen ceremonias de promesas en campamentos o excusiones”. La persona más importante de la ceremonia de promesa es el joven o la joven, él o ella es la razón de la ceremonia, es su momento, por lo que debe ser especial y memorable para él o ella.

La participación de los padres o tutores y la familia en la ceremonia coloca un sello en ambas vías, tanto para el o la rover como para la familia al ser partícipes del compromiso de vida que hace el o la joven. Esto siempre que sea posible.

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

El proceso de una ceremonia de promesa es el siguiente:

- A)** Se llama a la formación a toda la unidad. La formación definida para esta ceremonia es círculo. En caso de que el lugar y las condiciones del momento dificulten esta formación, se pudiera optar por otra que cumpla la función de intimidad y solemnidad, de preferencia semicírculo.
- B)** Se dicen unas muy breves palabras acerca de la importancia del momento que se va a presenciar.
- C)** Se invita al joven a acercarse al dirigente que guía la ceremonia.
- D)** Toda la unidad permanece en silencio absoluto respetando el momento.
- E)** El joven o la joven hace el saludo a los dirigentes permaneciendo en posición de atención de frente al dirigente. El o la dirigente dice al joven: “Entiendo que quieres ser scout”, a lo que el joven o la joven debe de responder positivamente para continuar la ceremonia. La respuesta del joven o la joven a esta expresión representa públicamente que está realizando su promesa de manera voluntaria.
- F)** El o la dirigente pregunta al joven: “¿Qué significa tu honor para ti?”, a lo que éste responderá según su criterio de lo que es para él o ella su honor. Por ejemplo: “La confianza en la palabra dada, que soy una persona íntegra, etc.”
- G)** El o la dirigente le recuerda en breves palabras lo que significa el compromiso de la Promesa Scout y los valores contenidos en ella.
- H)** El o la dirigente le pregunta: “¿Deseas hacer tu Promesa?”
- I)** Con la respuesta positiva del joven o la joven, el o la dirigente llama atención a todo el Clan y manda el saludo de promesa. “Atención scouts!, saludo de promesa... ¡uno!”.
- J)** Mientras todos mantienen el saludo, el joven o la joven realiza la promesa. Al finalizar, el o la dirigente termina el saludo de promesa: “dos”.

El o la dirigente coloca la pañoleta de grupo en el cuello al joven (en el caso de que asistan los padres o tutores, se puede invitar a uno de ellos a que coloque la pañoleta), mientras le explica el significado de los colores de la pañoleta de grupo, así como unas palabras de motivación a continuar y a cumplir su promesa. En este momento el Clan puede hacer lemas de victoria como “clan, clan, clan, rover, rover, rover”, un aplauso matemático (Hoja de té) o se puede esperar al final de la ceremonia.

Se le coloca la insignia de promesa (flor de lis nacional).

El o la dirigente le da un apretón de mano izquierda con el saludo completo y le da la bienvenida 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.

Invita al joven a dar media vuelta y saludar al resto del Clan, en esta ocasión es la primera vez que el joven o la joven hace el saludo completo.

Luego de saludar a la unidad, da media vuelta de nuevo hacia el o la dirigente y éste(a) le invita a que se integre nuevamente a la formación, el joven o la joven se da la vuelta y y sus compañeros y compañeras le reciben abriéndole el espacio.

Si no hay más ceremonias de promesa, se concluye la ceremonia con lemas de victoria como “Ala iba iba”, o el aplauso matemático (si no fue realizado anteriormente), y se llama a otra formación o a romper formación.

En caso de haber varias ceremonias de promesa para el mismo día, se pueden realizar los puntos a y b, pero en lo adelante, cada joven debe tener su ceremonia individual.

Nota: Este es el marco general de una ceremonia de promesa, los dirigentes deben tener el criterio sobre la flexibilidad de la ceremonia dependiendo de las condiciones, por ejemplo: Un joven o una joven con limitaciones físicas o cognitivas, un joven o una joven en cama que desee hacer su promesa y haya cumplido con los requisitos para ello. Se debe tener presente que esto no es un ritual.

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 y se acuerda con el Comité de Clan la fecha. Esta ceremonia es un reconocimiento al esfuerzo del joven o la joven y debe dársele la debida importancia.

El proceso debe ser el siguiente:

- A)** Se llama a formación al Clan, preferiblemente 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.
- C)** Se llama atención al Clan, y se pide al joven que avance hasta el dirigente o la dirigente que lidera la ceremonia.
- D)** El o la dirigente dirige unas palabras de reconocimiento, inspiración y motivación al joven, reconociendo su esfuerzo y la tenacidad de alcanzar los objetivos que él o ella se propuso.
- E)** El o la dirigente pregunta al joven si está dispuesto o dispuesta a renovar su promesa.
- F)** Si la respuesta es afirmativa, el o la dirigente llama al Clan al saludo de promesa.

El joven o la joven renueva su promesa y al terminar el o la dirigente termina el saludo.

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.

El o la dirigente indica al joven regresar a formación.

Si no hay más ceremonias de entrega de insignia, se concluye la ceremonia con lemas de victoria como "Ala iba iba", o el aplauso matemático (si no fue realizado anteriormente), y se llama a otra formación o a romper filas.

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

La fogata scout

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 Clanes de Rovers.

La fogata rover es más íntima, con menos elementos y procesos, de programa más flexible y está más orientada al vivir el momento juntos.

I. Hay un Histrión de Fogata (Guardián de Leyenda): 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.). Esto aplica más cuando la fogata está integrada por más personas o es parte de un programa puntual.

II. Hay un Guardián del Fuego: quien es responsable del encendido y mantenimiento de la fogata. Esta persona debe de mantener el fuego sin interrumpir los momentos que se estén viviendo, evitando distraer de lo que está sucediendo.

III. El encendido de la fogata: consta de dos momentos muy importantes:

La invocación del Fuego:

*"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 esta noche a todos los que estamos reunidos en torno a ella.
Así sea."*

El coro de la canción Zum Gali Gali: Este se repite desde que comienza a encenderse la fogata hasta que queda encendida sola. Es parte del criterio y conocimiento del Histrión mantener el ánimo hasta que esté realmente encendida.

"Zum gali gali gali,
Zum gali gali.
Zum gali gali gali,
Zum gali gali."

Por tradición general se canta este coro, pero pueden cantarse otros coros que mantengan la solemnidad del encendido de la fogata o simplemente hacer sonidos, silbidos o permanecer en silencio, lo importante es que todos estén en el mismo sentir.

VI. El programa de la fogata: en los grupos con la tradición del carbón, el programa inicia siempre con la colocación del carbón de la fogata anterior (ver más abajo). Las fogatas pueden contener un programa variado, dependiendo el tipo de fogata. Es importante señalar que la fogata es un tiempo de los jóvenes y son ellos los protagonistas principales, por lo que la mayoría de canciones, obras, danzas, actividades, deberían de ser realizadas por los jóvenes, pudiendo tener incluso presentaciones por equipo. Puede también haber reflexiones e introspecciones, que son más comunes en el roverismo.

Dentro del programa de la fogata puede haber otras ceremonias como: ceremonias de promesa, entrega de insignias o reconocimientos, pases de unidad, etc., y cada una se realiza según su contexto en un espacio de tiempo limitado para eso.

V. 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 de la persona a su izquierda, que 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 dónde 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.*

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

El pase al Clan de Rovers

En este caso hay que coordinar la ceremonia junto a los dirigentes de la Comunidad de Caminantes, ya que la ceremonia consta de: la salida de la Comunidad de Caminantes y la recepción en el Clan de Rovers. Es responsabilidad del dirigente de la Comunidad de Caminantes la salida del joven o la joven, una vez fuera, debe estar esperándole el Clan de Rovers. En este punto abordaremos la entrada al Clan de Rovers.

El proceso es el siguiente:

-Es el primer momento del joven o de la joven en el Clan de Rovers, por lo que debe ser trascendente.

-Luego de su salida de la Comunidad de Caminantes, el nuevo integrante se dirige hasta donde está esperándolo el Clan de Rovers. Puede utilizarse una formación como círculo, formando los dirigentes del Clan parte del círculo.

-El Clan lo espera en silencio y solemnidad, según la situación y el contexto lo pueden esperar con antorchas o velas encendidas.

-Con el joven o la joven aun fuera del círculo, el dirigente le pregunta: ¿Quién eres y por qué estás aquí?, a lo que éste(a) debe responder: "Soy (dice su nombre) y deseo pertenecer al Clan de Rovers (nombre del clan)". Este momento es muy importante pues es la primera decisión del joven en el Clan y es la forma de expresar voluntariamente su deseo de pertenecer, y el vínculo de compromiso que deberá tener con sus responsabilidades en el.

-El o la dirigente le pregunta al resto de los rovers del Clan: "Existe alguna forma de parte de nuestro Clan" y el resto de los rovers responde: "no tenemos objeción". Esto marca la bienvenida al Clan sellando el sentido de pertenencia.

-Nota: La entrada de cualquier nuevo miembro al Clan debe conversarse previamente con los integrantes del Clan, ya que si existiera alguna situación de importancia por la cual un joven o una joven no sea aceptado por los demás, los dirigentes deben conocerla y manejarla con antelación. Algunos ejemplos son: faltas graves de respeto, intolerancia, violencia, vicios.

-En ese momento el dirigente o la dirigente pide abrir el círculo y le invita al joven a integrarse. Le explica por qué el círculo es la formación del Clan y le presenta formalmente a cada uno de los demás rovers por su nombre. Si tienen antorchas o velas, se le entrega una sin encender y procede a encenderla con el fuego de uno de sus compañeros, representando la pertenencia y que viven el mismo fuego (pasión).

-El o la dirigente pide al Clan hacer el saludo scout al nuevo integrante: "¡Atención rovers, saluden al nuevo integrante del Clan (nombre), uno!", luego que todos saludan, termina el saludo diciendo "dos" y todos bajan las manos. El o la dirigente da la bienvenida con unas breves palabras acerca de cómo el Clan de Rovers es una familia y se apoyan mutuamente y la importancia del compromiso individual de ser parte de lo que vive el Clan.

-Al finalizar hace el círculo con las manos y uno de los miembros del Clan explica al nuevo integrante su significado, al terminar de explicar, cuentan hasta tres y terminan con los brazos arriba, enunciando el lema rover: "SERVIR!".

Estos pasos 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.

Ceremonia de salida del Clan de Rovers

Algunas consideraciones importantes

Esta es una de las ceremonias más importantes para la vida de un scout, pues representa el final de su período como participante del programa scout. Es el momento de separación de su Clan y es el momento donde debe insertarse a la sociedad como un ciudadano activo, camino a seguir cumpliendo con lo que planteó para su vida en el proyecto personal.

Esta ceremonia es pública y se trata de invitar (de manera sorpresiva o no) a las personas más significativas para el joven o la joven, para que estén presentes en ese momento tan especial.

Generalmente, esta ceremonia suele hacerse en una noche de campamento (de preferencia no con todo el grupo scout, porque, aunque sea pública, es una ceremonia para el scout que se marcha y tener las otras unidades ahí se puede perder la solemnidad del momento) o se aparta una fecha especialmente para esto. Por lo general se hace al final de una fogata, donde el último momento de la fogata antes de la ceremonia es un espacio donde los participantes van haciendo memoria de momentos vividos con el joven o la joven que sale, este momento se convierte en una honra a él o ella y es su último momento con el Clan.

Nota: esto no quiere decir que no pueda hacerse fuera de campamento o en horarios de la tarde o la mañana en caso que sea necesario, la fogata puede sustituirse por otro elemento como el compartir en algún lugar; una actividad que al rover le guste mucho, etc. Recordando que el propósito nunca debe ser arropado por los elementos.

Se notifica con anterioridad a todos los participantes y a los rovers del Clan para que estos puedan preparar algún detalle o regalo significativo, para quien sale, la intención es que éstos representen el vínculo entre ambos, pues tiene como propósito que sea un recordatorio para el joven o la joven que sale de todos los momentos vividos junto a esa persona en su tiempo en el Movimiento Scout y su Clan. Se sugiere que no sean cosas ostentosas. La entrega de los obsequios se hace en una bolsa de tela roja que será entregada al joven durante la ceremonia.

El o la Presidente del Clan, es responsable directo(a) junto a los dirigentes, de la logística y preparación de la ceremonia, asegurándose de que esté todo lo necesario, incluido el recordatorio y recolección de los regalos, entre otros.

Algunos clanes tienen la costumbre como parte de la ceremonia, entregar junto a los regalos una pañoleta especialmente diseñada para los que salen del Clan, que puede tener incluidos los colores del grupo combinados de manera especial con el rojo o puede tener un patrón especial. Esta no es una pañoleta oficial de grupo ni de la asociación, el rover o la rover que sale la utiliza en ocasiones que esté compartiendo con los que aún permanecen en el Clan o en una reunión con todos lo que han salido. Esta pañoleta es un símbolo visible de perseverancia, pues logró completar su camino y terminó su etapa de participante del programa en el Clan.

Cada Clan debe tener un libro de rovers salientes, donde cada rover que salga tenga una página con su nombre y la fecha de salida, donde contenga la última vigilia (reflexión) que hace el joven o la joven antes de salir. Esta última reflexión generalmente consiste en plasmar como se ve a partir de su salida de la Clan y su compromiso al continuar trabajando en lo que deseó para sí en su proyecto personal y algunas palabras que quiera dedicar al Clan.

Aparte de los regalos que entregan los invitados a la ceremonia, el dirigente hace unos últimos regalos simbólicos que durante la ceremonia serán colocados en la bolsa de tela roja en pequeñas bolsitas (las que necesiten conservarse), que por lo general pueden ser:

Sal: que representa que es sal de la tierra y como la sal puede sacar el sabor (lo mejor) de los demás sin alterar su esencia, en su justa medida, pues tanto la poca sal como la mucha sal altera el resultado.

Levadura: que representa que puede hacer que las cosas (personas, procesos, ideas) crezcan y evolucionen porque es parte de ellas, al igual que la sal, en su justa medida.

Pan: que representa lo esencial, lo necesario, para que no ansíe buscar cosas innecesarias que desgastan su vida, sino que pueda concentrarse en lo importante.

Agua: para que lave sus manos y recuerde su llamado ser puro(a) de pensamientos, palabras y obras y hacer las cosas con transparencia e integridad.

Semillas de mostaza: que recuerde siempre tener fe y creer. Que de una semilla tan pequeña pueda nacer un gran árbol es la prueba de que todo es posible.

Cuchillo (no importa el tipo): para que recuerde que los problemas hay que cortarlos de raíz. Un problema no solucionado crece y se vuelve más complejo y difícil de resolver.

Velas: para que recuerde que es luz y que la luz no se oculta, sino que se deja brillar; y que debe combatir las tinieblas en todas sus formas (mentira, hipocresía, engaño, deshonor, etc.)

Hoja de palma: que representa la victoria, para que no ceda ante los pensamientos negativos y de fracaso, sino que vaya más allá de ellos y luche por sus sueños.

Estos son algunos de los más utilizados, se recomienda no utilizar más de seis, tomando en cuenta siempre tener presente el símbolo de la luz. Los clanes según su tradición pueden integrar otros elementos simbólicos, siempre y cuando cumplan con lo descrito con anterioridad.

El proceso es el siguiente:

Previamente se le ha pedido a quien sale que tenga su mochila preparada y vaya a realizar su última vigilia, para lo cual se le entregará el “Libro de los rovers salientes” y se apartará para hacer su reflexión.

Mientras el joven o la joven se aparta a reflexionar, los dirigentes llaman a todos los invitados a realizar un círculo. (El o la Presidente de Clan debe estar a la izquierda del dirigente con la bolsa de regalos y otra bolsa o caja con los regalos simbólicos).

El dirigente o la dirigente le explica a los invitados la solemnidad e importancia del momento que se va a vivir y que la ceremonia se centra en quien sale, por lo que todos deben mantener actitud de respeto a lo que se vive (no hacer chistes, comentarios rompehielos, etc.).

Cuando está todo listo, el dirigente o la dirigente solicita al Presidente de Clan que vaya a buscar a quien sale en silencio con solemnidad hasta donde se encuentra haciendo su reflexión, y le trae al círculo, con su mochila en la espalda, en silencio.

El círculo se abre y quien sale, pasa frente al dirigente, el o la presidente regresa a su posición.

El dirigente o la dirigente dice unas palabras al joven acerca de la importancia del momento, de la perseverancia que le permitió llegar hasta el final en el Clan y también de lo importante que ha sido poder ser su dirigente.

Luego le dice que los presentes trajeron algunos regalos para él o ella, y el o la presidente le pasa la bolsa de tela roja al dirigente, que ya contiene todos los regalos de los invitados más la pañoleta especial de los rovers que salen (si aplica) y éste se la entrega al rover saliente.

A continuación, le dice: “Tengo otros regalos para ti, por lo que te pido abrir tu bolsa”. En este momento el dirigente le va entregando uno a uno los regalos con la ayuda del presidente, mientras va explicando el significado de cada uno. Se entregan todos los regalos menos la vela.

Al terminar la entrega los regalos simbólicos, le dice al rover saliente que es el momento que puede aprovechar para despedirse de todos sus invitados, uno a uno, comenzando desde la izquierda, y el o la joven saliente se despide de la forma en que sienta apropiado en el momento (con saludos, palabras, abrazos, etc.), dándole la vuelta completa al círculo, hasta regresar al dirigente, del cual es el último en despedirse.

En el lugar deben tenerse dos elementos que representen a la Patria y al Movimiento Scout, bien pudieran ser la bandera nacional y la bandera scout mundial, o cualquier otro elemento representativo, con los cuales el dirigente o la dirigente les hace referencia explicando que a partir de este momento es su decisión iniciar su camino como adulto en el Movimiento Scout, capacitándose y preparándose para apoyar en alguna estructura del grupo scout o de la asociación o simplemente ir a la sociedad a hacer su vida sin pertenecer de manera activa a una estructura, sin que esto represente, obviamente, que deja de ser scout. Y que cualquier decisión que tome en ese sentido no invalida la otra en cualquier momento de su vida, sino que se complementan. Luego le pregunta si está dispuesto o dispuesta a renovar su promesa por última vez como rover, en caso afirmativo, el dirigente o la dirigente indica a al Clan hacer el saludo de promesa y el rover o la rover saliente la recita.

Luego de esto, el dirigente o la dirigente procede a hacer el último regalo, la vela, la cual enciende justo antes de entregarla al rover saliente. Aparte de explicar el significado de la luz, le indica que también representa el momento en que deja de ser parte del Clan, y le indica que al salir del círculo, debe retirarse sin mirar atrás al lugar de su preferencia y que cuando se sienta preparado para desvincularse del Clan la apague.

El dirigente o la dirigente pide abrir el círculo y el o la rover sale e inicia su camino fuera del Clan, mientras todos permanecen en absoluto silencio. Una vez haya salido de la vista de todos, el dirigente o la dirigente agradece a todos los participantes por estar en ese momento tan importante y puede terminar con el círculo de las manos.

Nota: Es importante que, siempre que la seguridad lo permita, el o la rover saliente no permanezca con el Clan esa noche, puede quedarse con los invitados o puede regresar a la ciudad (según la posibilidad) junto a los invitados; esto es un momento importante para romper el lazo que lo une al Clan

En caso de tener un chat del Clan, al día siguiente, en el momento que se sienta listo, se despide de todos y sale del chat, lo ideal es darle esta oportunidad y no que se le saque, pero no debe permanecer en el chat.

La caminata y la vigilia rover

Tanto la caminata como la vigilia rover son momentos simbólicos que procuran que el joven o la joven haga una reflexión profunda y sin distractores sobre sí mismo, en un ambiente alejado de su contexto de ciudad, donde a través de algunas preguntas o acciones guiadas pueda profundizar en el autoconocimiento y la autocrítica, así como en la proyección de su futuro. Ambas deben ser preparadas con tiempo y de acuerdo a la necesidad de los jóvenes.

Vigilia rover:

Las vigiliars rovers o búsquedas, son instrumentos de programa que permiten hacer reflexiones individuales o grupales, según las diferentes necesidades del Clan o los jóvenes que lo conforman.

Pueden ser en forma de textos o actividades donde los jóvenes puedan reflexionar sobre el tema planteado y compartir sus puntos de vista sobre el mismo. El objetivo de la vigilia determinará la dinámica (texto o actividad) y la logística (separados, en grupo, alternados, etc.) de la misma.

Ejemplo de un texto para una vigilia:

“Cuenta la historia que hace un tiempo atrás un voraz fuego consumía el bosque, hábitat de cientos de especies de animales y plantas. Nadie sabe cómo inicio el fuego realmente, algunos dicen que fue originado por los humanos, que en un descuido arrojaron un cigarro encendido donde había un grupo de hojas secas, otros decían que fue un rayo que al caer incendió un árbol seco. Todos los animales huyeron despavoridos, muchos de ellos contemplaban como el fuego consumía todo a su paso acrecentándose a medida que avanzaba, vieron como destruía nidos, madrigueras y hasta las represas de los castores. De la nada se ve volando un colibrí directo hacia el fuego y todos quedaron estupefactos; aquel colibrí del cual todos pensaban se dirigía a su muerte, llevaba en su pequeño pico unas gotas de agua que recogió de un río a tres kilómetros del lugar, con el objetivo de verterlas sobre el fuego. Los animales sorprendidos murmuraban entre ellos, algunos burlonamente: “ese colibrí está loco, el humo le hizo daño”, “acaso no sabe que esas insignificantes gotas no representan nada para ese inmenso fuego”; otros lo miraban con pena y le decían “vas tres kilómetros solo para traer unas pocas gotas de agua, te vas a cansar y no vas a ver avance”, “puedes morir en vano luchando contra un fuego que es mayor que tú” entre otras cosas. Esto siguió hasta que el elefante se desesperó y le grito: “oye colibrí acaso no sabes que lo que estás haciendo no sirve de nada, porque ese fuego ya no lo detiene nadie”, a esto el colibrí lo miró y contestó: “ciertamente nadie con los brazos cruzados podría detenerlo, es por eso que estoy haciendo de mi parte luchando contra él, aun sea con estas pocas gotas, pero y tú con tu trompa, ¿cuántas gotas has aportado para combatirlo?”.

En el mundo hay ocurren cosas negativas que consumen poco a poco a la humanidad, y aparentan ser indetenibles, dándonos la sensación de que no hay nada más que hacer; pero: ¿hasta qué punto será cierto? ¿Cuántas cosas existieron antes que eran fuegos consumidores de la humanidad y con la unión de muchos “colibríes” pudieron apagarse? El final de la historia anterior lo dejo para que tú lo termines: ¿Se quedan los animales sin actuar como observadores inactivos?, o ¿fueron inspirados por el colibrí a accionar para intentar acabar con el fuego?

Ahora responde:

- ¿Qué cosas ves a tu alrededor que son como fuego que consumen tu comunidad y el mundo?
- ¿Honestamente, en este instante, consideras que eres como el colibrí o eres más como uno de los animales que veía desde afuera?
- ¿Quieres que cambie el mundo? ¿Qué estás haciendo para cambiarlo? ¿Qué debes hacer para transformar tu comunidad?

Mientras más recursos pueda tener un dirigente mejor, por eso la lectura de historias, metáforas, reflexiones, datos científicos, sociales y de actualidad es muy recomendada a todos, pues es su responsabilidad educativa acompañar a los jóvenes en su proceso, responder inquietudes propiciando el espacio para que ellos tengan sus propias conclusiones, partiendo de datos y análisis y no de corrientes sociales o mediáticas.

Para obtener un mejor resultado de la vigilia, se recomienda que pueda ser en un espacio donde el Clan pueda tener la intimidad y tranquilidad para poder expresarse y puedan sentirse confiados de abrirse con sus compañeros.

Aunque las noches de campamento son las más ideales para esto, por el ambiente y la conexión con la naturaleza, no quiere decir que no se pueda hacer una búsqueda sencilla en una reunión de clan, siempre guardando la intimidad o el espacio del Clan.

Tampoco tiene que ser siempre de amanecida, puede durar un par de horas según la dinámica y el objetivo definido. Lo más importante es que los jóvenes puedan aprovechar y vivir el proceso, sin abusar o forzar este recurso, como por ejemplo, llevar a cabo una búsqueda en cada reunión; pero siempre es importante poder incluirla en los campamentos del Clan.

Caminata rover:

A diferencia de la vigilia rover, que puede ser individual o colectiva, la caminata es individual y cada dirigente debe esforzarse por preparar una caminata especial para cada rover.

Más que distancias recorridas, lo importante es la “caminata hacia el interior” que realiza el joven o la joven durante este proceso, por lo que para una persona la ruta de su caminata rover puede ser, por ejemplo, de cinco kilómetros y para otra puede ser de dos, según sus capacidades y condición física.

Debe procurarse que represente un desafío para la persona, sin llegar a extremos, pues se reitera que lo más importante es el caminar interior, y si una persona está en agotamiento extremo o en situaciones demasiado difíciles, este proceso no se logrará.

La caminata debe ser en silencio y en soledad, pero como en toda actividad scout, la seguridad de los jóvenes siempre será prioritaria, por lo que deben tomarse las previsiones de lugar según la ruta. Por ejemplo: que pueda tener radios para comunicarse si necesita alguna ayuda, algún silbato, que personas puedan seguirle en su caminata acompañándoles a una determinada distancia, que tenga un mapa de la ruta, que se tengan todos los permisos en caso de pasar por propiedad privada, asegurarse de que tenga hidratación y alimentación adecuadas, etc. El principio básico es nunca poner bajo riesgo, de ningún tipo, a quien realiza la caminata.

La caminata debe de hacerse en el día, y si es saliendo del entorno de la ciudad, se deben solicitar todos los permisos, así como la carta de ruta (ver en siguiente capítulo), los cuales son necesarios para toda actividad fuera.

Los dirigentes preparan la ruta y definiendo cuales son las paradas que hará el joven o la joven para las reflexiones, las cuales se preparan con antelación. En estas paradas, el rover tendrá también la tarea de escribir diario su experiencia de caminata todas las emociones y experiencias vividas en el transcurso de la actividad.

Dado que cada caminata se prepara de manera personalizada, se sugiere indicarle a los jóvenes que la realizan que no den detalles de lo que tuvieron que hacer o reflexionar durante la caminata a quienes no la han realizado, para no predisponerlos y que vayan a sus caminatas con respuestas preconcebidas. El objetivo es que cada uno pueda vivir al máximo su experiencia.

Evidentemente el joven o la joven puede hablar con los demás sobre su experiencia, sobre cómo se sintió, si fue importante o no para su vida, etc., y puede hablar con libertad de los detalles con los que ya la vivieron. Ya en esta caminata el joven hace reflexiones profundas sobre sí mismo, aunque no depende en lo absoluto de la progresión personal, se recomienda que pueda hacerse entre el final del periodo introductorio y la segunda etapa.

Dependiendo las tradiciones del Clan, se le puede entregar una carta de inicio, dirigida directamente al joven, que sirva de introducción y le brinde palabras de aliento.

Ejemplo de carta de inicio:

Mi querida Juana:

En estos momentos inicias unos de los momentos más importantes en tu vida como rover y como scout: estas dando inicio a tu caminata rover.

Tu caminata te llevará río arriba hasta retornar a Cuayo, este río rodea a Cuayo como tú nos rodeas a nosotros con tu amor. Eres una pieza de vital importancia en el Clan, pues añades el punto necesario para el equilibrio de todos nosotros, la sensibilidad y la emoción, a un Clan cargado de razonamiento e inflexibilidad. Pero dentro de todo ese amor, hay escondido un grupo de temores que salen a flote en momentos críticos y en ocasiones toman lo mejor de ti, porque tú también necesitas ser equilibrada con un poco de razonamiento y pensamiento crítico. En esta caminata te enfrentarás a muchos de tus miedos, pero siempre ten pendiente que no pondré ningún reto que yo sepa que no puedas lograr. Esta caminata está diseñada exclusivamente para ti y a tu medida, a partir de lo que yo sé que tú puedes dar. Hasta ahora has alcanzado todos los retos que te he puesto y has vencido, este igual.

¡Exígete a ti misma, enfrenta tus miedos y pon las excusas a un lado no te rindas!
Porque no me rindo contigo.

Para que tu caminata sea exitosa, debes cumplir con las siguientes reglas:

La última persona con la que hablaste fue conmigo y seré la próxima persona con la que debes hablar al finalizar la caminata. Esto significa que no debes hablar con nadie en el camino, debes permanecer completamente callada.

No debes llevar ningún aparato electrónico que te permita comunicarte o escuchar música, a excepción de lo permitido por mí.

Debes iniciar con tu uniforme scout y debes terminar con tu uniforme scout.

Debes de completar con sinceridad cada uno de los puntos que te pidan en cada uno de los sobres.

No debes de abrir ningún sobre por adelantado, cada sobre lo abres cuando corresponda, eso te lo indicara tu hoja de ruta.

No debes utilizar ningún transporte, debes caminar todo el trayecto.

Confío en que cumplirás todas estas reglas a cabalidad. Creo en ti.

Esta caminata es hecha solo para ti, y solo podrás hablar de los detalles de la caminata con tu dirigente o con otra persona que ya haya hecho su caminata, ya que hacerlo con alguien que no haya vivido su caminata pudiera condicionar su experiencia, por lo que te pido discreción, para que los demás puedan disfrutar su caminata tanto como tú.

Ejemplo de hoja de ruta:

Esta es la ruta que vas a seguir. Los sobres que te entregué los irás abriendo cuando se te indique aquí:

Tu ruta inicia en el asta de bandera, y ya te indiqué cual camino vas a seguir, no te puedes apartar del camino principal. En la hoja en blanco que dice diario de ruta, iras escribiendo todo lo que te llegue a la cabeza durante el camino, algo que viste interesante, un pensamiento, una frase, etc. Tendrás todo el camino para encontrar tu horquilla, procura que sea especial para ti, que vaya contigo, que puedas conectar con ella y que al final te identifique.

Al finalizar el camino que sale de Cuayo y llegues al río, antes de seguir haz una pausa y abre el sobre número uno. Vas a ir río abajo, hacia dónde va la corriente.

Como en el trayecto no hay muchos puntos de referencia claros, toma el tiempo y en 30 minutos haz una parada y abre el sobre número dos.

Sigue descendiendo río abajo y cuidate de resbalar o dar un paso en falso, pues los tobillos pueden sufrir. No te desesperes.

Cuenta el tiempo y 40 minutos después haz una pausa y abre el sobre número tres. Seguirás descendiendo río abajo con cuidado.

Cuando llegues próximo a la desembocadura encontraras una especie de terraza de una casa, que alguien construyo, sube por las escaleras y pide permiso al guardián llamado Luis, para cruzar la propiedad y salir a la carretera (recuerda que no debes hablar), ponte en un lugar seguro, haz una pausa y abre el sobre número cuatro.

Subirás a la carretera y tomaras el camino hacia la izquierda de regreso a Cuayo.

Cuando llegues a la puerta que da entrada a Cuayo, haz una parada y abre el sobre número cinco.

Sin hablar con nadie localiza a tu dirigente y preséntate uniformada delante de él.

Con esto concluye tu caminata,

¡Buena suerte!!!

Te deseo lo mejor y te recomiendo seas lo más sincera posible contigo misma, lo que escribas es extremadamente confidencial y solo lo sabrán tu dirigente y tú.

Con todo el cariño,

Tu dirigente.

Ejemplo de diario de caminata:

Estimado Alberto:

Este diario no lo escribirás para mí tú dirigente, este diario lo vas a escribir para ti mismo, para que veas luego de varios años lo que fue tu caminata. Aquí escribirás lo que querrás recordarte a ti mismo, todo lo que quieras decirle al Alberto de unos años en el futuro acerca de lo que has vivido durante esta caminata. Expresa tus sentimientos, inquietudes, en lugar de hablar con otros, lo harás contigo mismo durante todo el viaje.

A partir de ahora, estas solo contigo mismo, feliz viaje.

Ejemplos de reflexiones de la caminata:

SOBRE 1

Querido Julio:

Acabas de iniciar tu caminata, el camino que te toca no será sencillo. Acompañados el trayecto suele hacerse más llevadero, pero este no será tu caso ya que te toca hacer esta travesía contigo mismo.

Muchas veces estos caminos se sienten más cortos porque tenemos compañía y vamos conversando, pero en este caso vas solo y no puedes hablar con nadie. Así también hay momentos en tu vida donde vas a querer tener compañía y tal vez no la tendrás.

¿Eres una persona que prefiere caminar sola o prefieres tener compañía al caminar?
¿Por qué? Escribe debajo.

SOBRE 2

Querido Julio:

Muchas personas ven los éxitos y victorias de los demás y no se imaginan lo que tuvo que vivir esa persona para alcanzarlo. Es muy fácil solo desear lo que ellos han logrado conseguir, aunque muchas veces las personas toman atajos en la vida para alcanzar lo que quieren.

Analiza esta frase en el árbol, escribela y déjame saber cuál es tu posición y tus ideas con relación a ella. Escribe cuáles son tus mayores fortalezas, esas que te permiten alcanzar el éxito y escribe tres debilidades que te pudieran impedir alcanzar el éxito y por qué.

SOBRE 3

Querido Julio:

Acabas de subir una elevación no tan cómoda, no necesariamente por la inclinación sino por los obstáculos que tuviste que enfrentar, algunos de frente, pero la mayoría en los lados. Estos buscaban golpearte, arañarte, enredarte, marcarte, a la larga, retrasarte el camino, hacerlo más incómodo.

En la vida muchas veces sucede eso, hay personas que no están ni siquiera en el mismo camino, pero son tan nocivas y llenas de maldad que quieren detener el avance de otros, queriendo envolverlos, enredarlos, atacarlos, hacerles frente. Como líder encontraras mucho de esto, sobre todo cuando te toque andar por terreno poco transitado y te toque abrir paso.

¿Te has sentido en algún momento así? Si es así, ¿en qué situación? ¿Qué has hecho o qué harías en un caso como este? ¿Cómo te has sentido, o como te sentirías??

Búsqueda de horquilla rover

Por lo general la horquilla rover se busca durante la caminata rover, pero pudiera hacerse en otra ocasión si la necesidad lo amerita, pues va a depender mucho de la disponibilidad de madera para que el joven encuentre una horquilla que lo identifique.

La horquilla rover es un elemento tanto simbólico como práctico, por lo que se debe invitar al joven que busque una que pueda representar como se refleja a sí mismo, no tiene que ser en base a un criterio estético o de medidas generales, pues debe ajustarse a la altura de su dueño, donde la división (bifurcación) de la horquilla debe de estar a una altura entre su pecho y su rostro.



Capítulo 14

The background features a stylized landscape with a large, light-colored sun or moon on the left side. The sky is white with several horizontal, light-colored mountain ranges. The foreground shows a dark, silhouetted mountain range with a jagged peak. The overall color palette is muted, with shades of brown, tan, and white.

Función del dirigente para esta unidad

Objetivos del capítulo:

Proveer al adulto de los conocimientos necesarios para desarrollar actividades al aire libre manteniendo la seguridad de los jóvenes 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 campamentos)

Una de las actividades más importante que realizan los scouts es sin lugar a dudas el ir a acampar a la naturaleza. Para realizar un campamento inolvidable, hay que tener pendiente que todo lo que se haga durante el campamento debe estar pensado y preparado con anterioridad. Si no se hace esto, es muy probable que mientras acampemos se pase hambre, haya personas que se enfermen, estén aburridos, ocurran 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 jóvenes y posee una carga educativa impresionante pues, durante los campamentos y excursiones, se tocan de manera profunda todas las áreas de crecimiento del individuo, se generan experiencias memorables y se saca a los jóvenes del contexto cotidiano de la ciudad, brindándole la oportunidad que muchos jóvenes no disponen.

Los campamentos y excursiones son las actividades fijas más importantes del programa, ya que el método no es comprensible sin la vida al aire libre. Los rovers suelen acampar entre tres y seis veces al año, tratando de lograr un total de no menos de quince días de campamento al año. Dependiendo de la temporada, la duración de los campamentos varía entre dos y cinco días.

El campamento es una actividad que comprende otras actividades. Durante su desarrollo se realizan las actividades variables y fijas que hayan sido previstas en el calendario del respectivo ciclo de programa, tales como grandes juegos, veladas, fogatas, celebraciones, acciones de servicio, actividades de exploración y muchas otras.

Las excursiones, por su parte, son salidas de corta duración, de uno o dos días, por lo que en el lenguaje scout no llegan a ser consideradas como "campamento" propiamente. Se realizan generalmente por equipo, en cualquier momento del año, según lo acordado en el calendario del respectivo ciclo de programa.

Los campamentos y excursiones se realizan en un ambiente natural que renueva la vivencia del marco simbólico: tengo un proyecto para mi vida. Los jóvenes viven aventuras en común que los ponen en contacto con dimensiones antes desconocidas para ellos, pero también deben disponer de un tiempo apreciable para estar solos, tener silencio, reflexionar y sacar conclusiones personales de las aventuras vividas y como se proyectan en su proyecto de vida.³⁵

Planificación

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

Dentro de la planificación hay varios elementos:

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

Conseguir un lugar para acampar: Existen dos formas de conseguir un lugar para acampar. La primera, es tener un contacto que pueda facilitar un terreno adecuado y la segunda es tomar la mochila, hacerse con algo de dinero y aventurarse a encontrar algo en el país. Sin lugar a dudas la primera alternativa es mucho más segura para efectos del campamento, pero la segunda alternativa siempre hay que considerarla en caso que las alternativas sean reducidas o que se quiera hacer un campamento acorde a intereses y objetivos específicos.

Visitar el lugar escogido: Siempre que se consiga un lugar para acampar, debe ser visitado con antelación para asegurarse de sus condiciones, además de verificar si cumple con los requisitos mínimos para llevar adelante un campamento: agua cerca del campamento, madera para realizar las construcciones, lugares para poder desarrollar el programa, y que se encuentren centros policiales y algún hospital o centro de atención médica relativamente cerca.

Los campamentos y excursiones se realizan en un ambiente natural que renueva la vivencia del marco simbólico: tengo un proyecto para mi vida. Los jóvenes viven aventuras en común que los ponen en contacto con dimensiones antes desconocidas para ellos, pero también deben disponer de un tiempo apreciable para estar solos, tener silencio, reflexionar y sacar conclusiones personales de las aventuras vividas y como se proyectan en su proyecto de vida.

Planificación

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

Dentro de la planificación hay varios elementos:

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

Conseguir un lugar para acampar: Existen dos formas de conseguir un lugar para acampar. La primera, es tener un contacto que pueda facilitar un terreno adecuado y la segunda es tomar la mochila, hacerse con algo de dinero y aventurarse a encontrar algo en el país. Sin lugar a dudas la primera alternativa es mucho más segura para efectos del campamento, pero la segunda alternativa siempre hay que considerarla en caso que las alternativas sean reducidas o que se quiera hacer un campamento acorde a intereses y objetivos específicos.

Visitar el lugar escogido: Siempre que se consiga un lugar para acampar, debe ser visitado con antelación para asegurarse de sus condiciones, además de verificar si cumple con los requisitos mínimos para llevar adelante un campamento: agua cerca del campamento, madera para realizar las construcciones, lugares para poder desarrollar el programa, y que se encuentren centros policiales y algún hospital o centro de atención médica relativamente cerca.

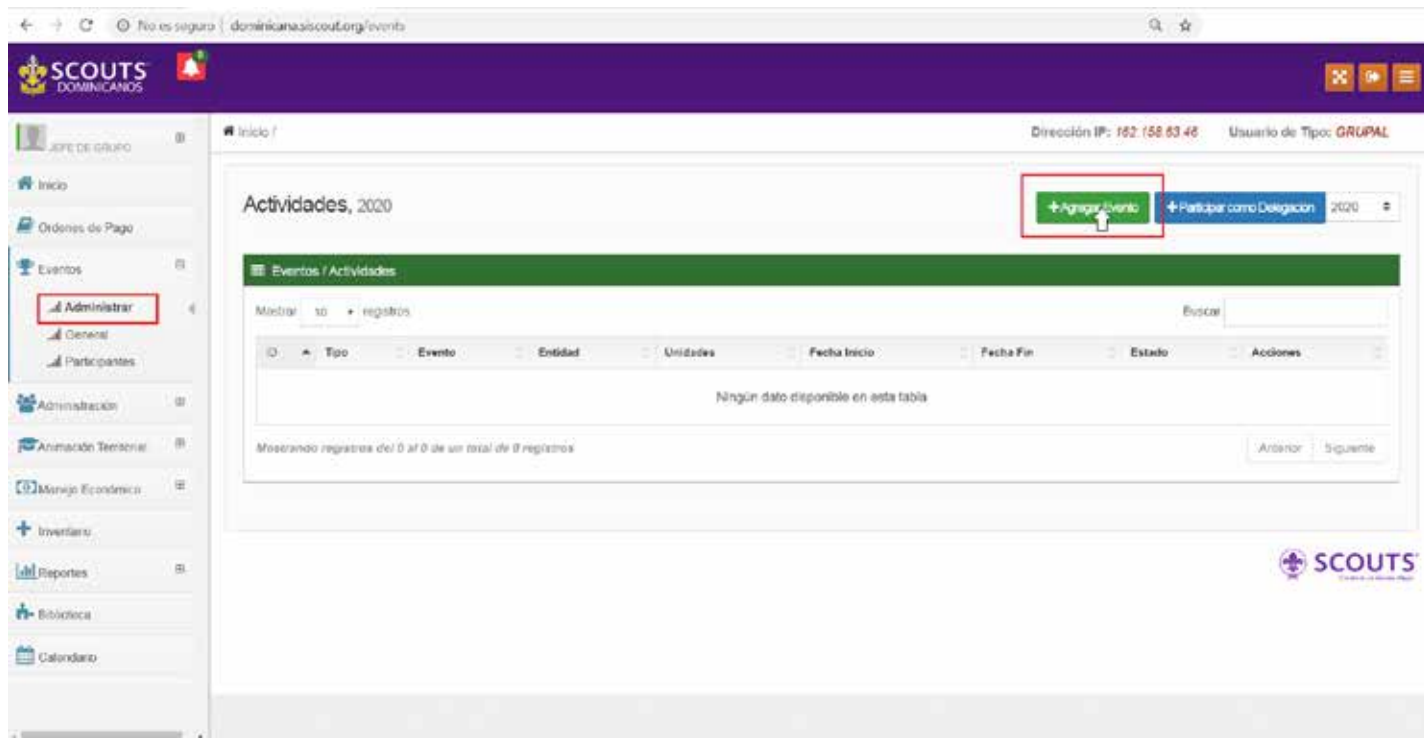
Contactarse con los servicios del lugar: Una táctica sumamente útil y necesaria es conocer con antelación todas las personas que podrían ser de utilidad antes, durante y después del campamento, por ejemplo: conocer a la gente que vende el pan en la zona, visitar a los policías y dejar constancia de los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

Realizar una reunión de padres o tutores: Tener a los padres o 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 e hijas, y ellos serán los que con mayor facilidad puedan ayudar a conseguir lugares de campamento, contactos con autobuses, los lugares más económicos donde comprar cosas e incluso pueden apoyar con diversas donaciones para la unidad. Aun cuando en el Clan de Rovers los jóvenes son independientes, los padres son un gran recurso de apoyo para el desarrollo exitoso de lo que se pretende lograr con el campamento o excursión.

Solicitar los permisos necesarios y Carta de Ruta: Esta es una parte muy importante, pues legitima la salida de la unidad del local de reunión. Deben de 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 con el cual el Comité de Grupo al Comité Distrital la autorización de salida. Esta 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.

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.



Ejemplo de formato de carta de ruta:

-Presupuestar: En adelante presentamos la parte más administrativa y cuidadosa de la labor organizativa, pues es muy importante realizarla con la mayor de las precisiones. Se deberá realizar un presupuesto de todo lo que se necesita comprar o contratar y luego, planificar y realizar las compras o los contratos (todo lo necesario para el menú, el programa, la logística, el transporte, la seguridad, etc.).

-Transporte: Se deben cotizar diferentes compañías que sean confiables (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. Lo ideal es realizar un pago de un 50% al llevarlos y un 50% al recogerlos, para asegurar el servicio. Se recomienda además, llevar un vehículo privado adicional para cualquier gestión o emergencia durante el campamento.

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 ésta sea parte del programa de ciclo planteado por la unidad.

c) Autorizaciones individuales de los padres y tutores: En caso de que en el Clan de Rovers participe uno o más jóvenes de 17 años, es de carácter obligatorio la autorización por escrito de parte de los padres o tutores de los participantes en las actividades. Estas autorizaciones deben de recibirse previo al evento y entregarse junto a la evaluación final de la actividad en el informe al Comité de Grupo.

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

Diseñar el programa del campamento: El programa de las actividades del campamento debe contemplar el objetivo general del campamento, así como el generar una experiencia positiva en los jóvenes que los marque para toda la vida. Aunque muchos no lo perciban, aun cómo se manejan los tiempos libres durante un campamento es vital. El programa debe ser equilibrado, que permita a los jóvenes disfrutar un buen programa, pero también disfrutar el lugar de campamento, que puedan tener espacios para compenetrarse como equipos y construir memorias para toda la vida. El programa debe ser coherente, pensado en el marco simbólico, debe prepararse minuciosamente, 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.

Realizar una intendencia de unidad: Campamento tras campamento, el material que tienen los equipos se van deteriorando o sencillamente se pierden, además que los jóvenes cuando parten del Clan 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 las cosas que deben ser reparadas, conseguidas o compradas. Sólo cuando se esté absolutamente seguro que los equipos o la unidad estén en condiciones de ir a un campamento, entonces se autoriza el campamento.

Establecer la cuota del campamento: Con todo el presupuesto claro, más la gestión de donaciones que pueda hacerse, se hace una distribución de los costos entre los participantes para determinar la cuota de participación, a estos montos deben de sumársele una partida que pueda servir para emergencias.

Enviar circulares con información: Con toda la información a mano se envían circulares a los padres y tutores con las informaciones finales y en caso de contar con jóvenes menores de edad, una comunicación de autorización para retornar firmada, donde se autoriza la participación de dichos jóvenes.

Revisar y actualizar las fichas médicas: Es muy importante la revisión de las fichas médicas, 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. Se debe solicitar a los rovers una actualización de la ficha médica previo al 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 realizados, se realizan las compras de los elementos cotizados con anterioridad, con el cuidado de que lo presupuestado es el límite del gasto, 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 campamento para un Clan de Rovers

La cantidad y tipo de equipos que posea un Clan puede variar de un grupo a otro según la cantidad de sus miembros, la frecuencia y el nivel de acampada, las gestiones financieras que se hagan, etc., por lo que aquí se enumeran algunos elementos básicos:

Dentro de los equipos que debe poseer un Clan de Rovers se encuentran:

- Tiendas de campaña.
- Hachas (hacha y hachuela).
- Machetes.
- Botiquín médico 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 de programa.
- Martillo para estacas.
- Radios de comunicación (walkie talkie) y baterías.

Recomendaciones durante la ejecución del campamento

Respetar el ganado, las cosechas y la maquinaria: Los animales y 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. Recuerda que ellas son el 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 en forma lenta y atenta a las condiciones del tránsito. Ten cuidado y paciencia cuando te enfrentes con los animales que estén cruzando o anden 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 su tiempo. No molestes o perturbes al ganado, fauna o hábitat. Cuida y utiliza sólo las zonas marcadas como accesos y senderos. Observa y respeta a 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. Además, no debes dejar desechos como plásticos, botellas etc., que ensucian el entorno.

Protege la fauna, las plantas y los árboles: No cortes las flores silvestres ni otros árboles sin necesidad, tampoco los saques de raíz. Ten cuidado con los árboles nuevos ya que su crecimiento le toma a la naturaleza muchos años. No perturbes a los animales salvajes porque, aunque no lo creas, les 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 que muchos de los animales y la naturaleza duermen, y es la hora en que salen los animales nocturnos a buscar su comida y se ahuyentan 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 roturas 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 puede 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 solo es fea, sino que 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 provocarse por tratar desperdicios como fósforos en 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 de lo que se encontró”.

Evaluación de campamento

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

Item	Valoración					Total
	1	2	3	4	5	
1. ¿La comunicación previo al campamento fue correcta (certeza, a tiempo, a quien debía informarse)?						
2. ¿Se visitó el lugar de campamento y se hizo el adecuado levantamiento de necesidades y riesgos?						
3. ¿Se realizaron con tiempo las gestiones de permisos y cartas de ruta?						
4. ¿Se contó con los equipos y materiales necesarios para el desarrollo del campamento?						
5. ¿Participaron la cantidad de adulto necesarias por unidad, según la actividad?						
6. ¿Cómo se valora el transporte del evento (seguridad, comodidad, puntualidad, cordialidad)?						
7. ¿Cómo se valora el Programa del evento por parte de los Adultos (cumplió objetivos, se completó, fue equilibrado)?						
8. ¿Cómo se valora el Programa del evento por parte de los jóvenes (hacer una encuesta para ellos, enfocada en lo atractivo, retador, motivador, etc.)?						
9. ¿Cómo se valora la alimentación (Suficiente, equilibrada, buena, adecuada a la actividad)?						
10. ¿Cómo fue el manejo de la seguridad durante todo el evento?						
11. ¿Todos los participantes contaban con su certificado de "A Salvo del Peligro"?						
12. ¿Hubo un manejo adecuado de imprevistos?						
13. ¿Hubo una correcta aplicación del Método Scout (sus 8 elementos)?						
14. ¿Cómo fue el manejo financiero del evento (transparencia, documentación, controles, no déficit, etc.)?						
Suma total						
Evaluación final						

Observaciones: _____

Seguridad en excursiones y campamentos

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.

-Es necesario 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 medicas 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 campamento y que en todo momento alguien sepa dónde están.

Durante la excursión o 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 jóvenes deben estar en rango visual de alguno de los adultos responsables.
- Estar pendiente en todo momento de las condiciones climáticas.
- En cuerpos de agua nunca separarse, mantenerse en cerca de la orilla y con adultos con función de salvavidas y otros de observadores del grupo. Una buena práctica es tener "compañeros de baño" donde los jóvenes se mantienen de un compañero asignado, a una distancia visible y alcanzable en todo momento.
- Los jóvenes deben seguir al pie de la letra las instrucciones de los adultos responsables.
- Nunca debe salir un solo adulto con el grupo, por los riesgos que puede representar una emergencia.

En caso de accidente

- Informar con urgencia al personal médico responsable para que evalúe la condición.
- Tener a mano la ficha médica del joven o la joven.
- De ser necesario, transportar al centro médico más cercano.
- Puede hacer uso del seguro médico del joven o la 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.



Capítulo 15

Función del dirigente para esta unidad

Objetivos del capítulo:

Presentar al adulto en el Movimiento Scout 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.

BP y como veía la espiritualidad³⁶

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?³⁷

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 los 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”.

En cuanto a “el 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 el Clan de Rovers

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 desarraigar de la vida humana su vocación hacia lo trascendente, la admiración ante el misterio, la búsqueda de Dios. Es por tal razón que el desarrollo integral de la persona comprende el desarrollo de su dimensión espiritual.

Entre los 17 y 21, especialmente al inicio de esta etapa, los jóvenes pondrán en duda sus convicciones religiosas, y más cuando han sido impuestas por los padres. Buscarán otras alternativas más cercanas a sus pares y al código de valores que van identificando para su vida. Ahora profundizan más en sus creencias, reafirman valores y comparten de forma más abierta su relación con lo divino, además de que poseen un mayor dimensionamiento de lo trascendental.

Como en todos los demás ámbitos, la vida de grupo del Clan:

-Es una permanente invitación a explorar, descubrir y desarrollar la sensibilidad religiosa de los jóvenes, descubriendo a Dios en los demás, en los que sufren, en las cosas creadas, en el hombre, en la historia.

-Constituye un desafío para que los jóvenes pasen de la religión cultural, casi social, a la fe de las obras, fe viva, fe de todos los días. Se trata de traspasar la religión como dependencia tranquilizante para llegar a una fe de una autonomía transformadora.

-Los anima a integrarse al proyecto de su propio Clan creyente y les propone que con alegría sepan dar razón y testimonio de la propia iglesia. Al mismo tiempo les pide que no se encierren en la defensa de su fe y se abran a la tolerancia, el interés, la comprensión y el diálogo inter-confesional.

La espiritualidad en el Clan de Rovers

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 desarraigar de la vida humana su vocación hacia lo trascendente, la admiración ante el misterio, la búsqueda de Dios. Es por tal razón que el desarrollo integral de la persona comprende el desarrollo de su dimensión espiritual.

Entre los 17 y 21, especialmente al inicio de esta etapa, los jóvenes pondrán en duda sus convicciones religiosas, y más cuando han sido impuestas por los padres. Buscarán otras alternativas más cercanas a sus pares y al código de valores que van identificando para su vida. Ahora profundizan más en sus creencias, reafirman valores y comparten de forma más abierta su relación con lo divino, además de que poseen un mayor dimensionamiento de lo trascendental.

Como en todos los demás ámbitos, la vida de grupo del Clan:

-Es una permanente invitación a explorar, descubrir y desarrollar la sensibilidad religiosa de los jóvenes, descubriendo a Dios en los demás, en los que sufren, en las cosas creadas, en el hombre, en la historia.

-Constituye un desafío para que los jóvenes pasen de la religión cultural, casi social, a la fe de las obras, fe viva, fe de todos los días. Se trata de traspasar la religión como dependencia tranquilizante para llegar a una fe de una autonomía transformadora.

-Los anima a integrarse al proyecto de su propio Clan creyente y les propone que con alegría sepan dar razón y testimonio de la propia iglesia. Al mismo tiempo les pide que no se encierren en la defensa de su fe y se abran a la tolerancia, el interés, la comprensión y el diálogo inter-confesional.

Los dirigentes de la unidad, presentes y participantes en este proceso, con su palabra y su entusiasmante testimonio, revelan, refuerzan y apoyan la búsqueda y el descubrimiento de estas opciones.

Dios también nos habla desde los demás, especialmente desde los que más sufren, aun no sean de nuestra raza o no profesen nuestra fe. Es la confianza en los demás que predicaba Gandhi. Otras veces Dios nos habla desde la naturaleza que ha creado o desde nuestro propio corazón. Se necesita un poco de silencio interior para advertirlo cuando se nos muestra.

Dios también se manifiesta a través de los distintos caminos que existen para llegar a Él. Marco Polo, el gran explorador veneciano del siglo XIII, durante su larga estancia en China se admiró de la tolerancia religiosa que encontró. Cristianos, nestorianos, mahometanos, confucionistas, judíos, budistas y taoístas vivían en paz y adoraban a Dios a su manera, lo que contrastaba con las continuas guerras que se vivían en Europa.

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 unidades.

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, 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 de recurrirse a la animación ecuménica donde ninguna vertiente religiosa sea privilegiada 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”.³⁸

Articulación responsable del adulto³⁹

Esto depende de cuatro factores propios de la conciencia del adulto responsable:

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

El dirigente o la dirigente 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 16



Función del dirigente para esta 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, 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 educativo⁴⁰

“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 unidades.

-Generar canales de difusión y espacios de experimentación, teniendo en cuenta las adecuaciones necesarias según la población destinataria (sean jóvenes o adultos).”

Asimismo, es importante que cuando estemos frente a cualquier persona, además de identificar y hacernos conscientes de sus deficiencias, sus discapacidades y sus minusvalías, debemos identificar y hacernos conscientes también de sus capacidades más allá de esas discapacidades. Nos sorprenderemos con la cantidad de potencialidades que podremos identificar.

Tal y como señala el documento Líneas Directrices: Escultismo para personas con alguna discapacidad:⁴¹ “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 España ⁴² ha incorporado el término Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) y al respecto señala: “Todos poseemos capacidades para determinadas tareas y limitaciones para otras. Por eso, no debemos centrarnos en las dificultades físicas, psíquicas o sensoriales de algunas y algunos, ya que tienen muchas posibilidades, y cada uno/a de nosotras y nosotros 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.”

⁴¹ Líneas Directrices: Escultismo para Personas con Alguna Discapacidad. Oficina Scout Mundial. Métodos Educativos, Investigación y Desarrollo.

⁴² 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.

La Dra. Ruth Elizabeth Claros-Kartchner, experta en pedagogía, lingüística aplicada, educación bilingüe y desarrollo de la lectoescritura (PDH), 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"⁴³ 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.

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 solo 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, así como 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 en 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 la 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 la 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, etc.

Funciones ejecutivas: 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). A su vez, estas limitaciones en el funcionamiento intelectual y conducta adaptativa, 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).

⁴⁴ 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.

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.

Preparación de 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:³

“Es fundamental para los y las 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.

-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 (CIDDDM) 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 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 tengan las padezcan.

Cómo facilitar la integración de personas con necesidades específicas de apoyo educativo al Clan de Rovers

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 todo el Clan: familia, adultos, dirigentes, voluntarios, niños, jóvenes y otras entidades civiles o gubernamentales. A su vez, cada niño, niña o joven 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, niñas, jóvenes que presentan modos de aprender, de vincularse, y relacionarse con características distintivas. Es por ello que es relevante un primer encuentro con la familia y el joven o la joven 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 Scout; esto solo 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, niña, joven 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 scouts de la unidad o grupo?

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 la persona con discapacidad lo requiere, con las personas que se ocuparán, o podrán ocuparse, de acompañar al nuevo o la nueva integrante en nuestra 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 o de la integrante con discapacidad, ¿quizá otro grupo scout cercano está mejor equipado para recibirle?

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

Comunicarle a la familia las conclusiones arribadas en el proceso de diagnóstico.

Comunicarle al resto de los miembros (jóvenes y adultos) de la unidad el porqué de las imposibilidades del grupo en acoger al niño, joven con discapacidad.

Orientar a la familia si sabemos de otro grupo está en condiciones de recibirlo.

Comunicarle 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 joven 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 Scout, la de construir un marco que posibilite la igualdad y equidad en el acceso a al Programa de Jóvenes que propone el Movimiento Scout.

Una organización flexible e inclusiva requiere:

Crear programas de formación para los dirigentes, que incluyan talleres sobre la comprensión de la discapacidad y diversidad, el desarrollo de competencias en el marco de las diferencias personales, acceso a ejemplos concretos de buenas prácticas como generadoras de ideas, entre otras.

-Prever un apoyo in situ para permitir a los grupos scouts realizar las modificaciones (en el edificio de la sede o actividades concretas) que sean necesarias. Estos apoyos pueden darse desde el interior del Movimiento Scout, así como de externos a él (asociaciones civiles, ONGs, organismos gubernamentales).

-Establecer una red de instituciones, ya sean gubernamentales o de la sociedad civil, que trabajen en torno a las temáticas de discapacidad. Los contactos que logremos establecer servirán como apoyo, tanto en el diseño de propuestas, en el desarrollo de las actividades, así como en recursos en el marco de la formación de adultos dirigentes.

-Difundir información sobre la vida, las necesidades y las competencias de las personas con discapacidad.

-Establecer en la Organización Scout Nacional un comité encargado de dar asesoramiento especializado sobre el desarrollo del Movimiento Scouts de modo más inclusivo.

El papel de las familias

Las familias, cualquiera que 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, preconcepciones o expectativas altas que posteriormente no puedan ser cumplidas.

Es menester crear un clima de diálogo, cooperación y compromiso con las familias, informando cuando poseemos 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 o 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, 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 y jóvenes, y del derecho de las personas –niños y 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 nuestras preconcepciones, 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 éstas no son capaces de aprender determinadas actitudes, aptitudes y habilidades y tiene el objetivo de proporcionarles lo que no pueden hacer por sí mismas y “cuidarlas” 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 segura de sí misma y no se sienta relegada.

-Algunas consideraciones para evitar la sobreprotección:

-Seamos naturales, si no sabemos qué hacer debemos comunicarlo a la persona con discapacidad y pedirle que nos oriente.

-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 niños 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 capacidades 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 del programa educativo.⁴⁷

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 Ley 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

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

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, creerse 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, actividades, etc., 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...

Deberíamos tener presentes los siguientes criterios o pautas:

- ✦ Que se ajuste a los modelos culturales.
- ✦ Que sea funcional y significativa para los chicos y chicas.
- ✦ 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 o de la joven.
Nivel de relación en el grupo.
Rol del o de la joven 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 y las jóvenes.
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 del 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