

Programa de Jóvenes.  
**Documentos  
básicos.**

---

*Apuntes para  
el juego scout.*

**1**



Programa de Jóvenes.  
**Documentos  
básicos.**

**1**

**Apuntes para  
el juego scout.**

- ✓ **¿A qué vienen los chicos a los Grupos Scout?**
- ✓ **La vida de Grupo**
- ✓ **El rol del adulto educador**

**Programa de Jóvenes**  
**Documentos Básicos**  
Renovación Pedagógica de Scouts de Argentina

---

**"Apuntes para el juego Scout"**

es una publicación oficial de:  
**Scouts de Argentina.**

Realizado por:

**Comité Ejecutivo**  
**Equipo Nacional de Programa.**

© **Scouts de Argentina**  
Libertad 1282 / 1012 Capital Federal.

Los textos e imágenes de este documento  
pueden ser reproducidos en todo o en parte con autorización de  
Scouts de Argentina.



Scouts de Argentina  
es miembro de la  
Organización Mundial  
del Movimiento Scout

# ¿A qué vienen los chicos a los Grupos Scout?

**E**n la pared de una fonda de Madrid, hay un cartel que dice: prohibido el cante.

En la pared del aeropuerto de Río de Janeiro, hay un cartel que dice: Prohibido jugar con los carritos porta-valijas.

O sea: todavía hay gente que canta, hay gente que juega."



## ¿A qué vienen los chicos a los grupos scout?

El propósito fundamental del Programa Educativo es brindar a los jóvenes la posibilidad de ser protagonistas de su propia educación, como una manera de ayudarlos a ser verdaderos protagonistas de sus vidas.

La propuesta de la Asociación parte de reconocer la DIVERSIDAD, dentro de la UNIDAD de un mismo Programa Educativo, intentando responder a tantas necesidades, intereses y proyectos personales como las que tenga cada uno de los integrantes de cada uno de los grupos.

Es por eso que una de las responsabilidades de los Equipos de Dirigentes será la de garantizar un ambiente de libertad, respeto y cooperación, que permita a los jóvenes comunicarse, decidir, organizarse, llevar adelante y evaluar sus proyectos.

Para poder llevar adelante sus responsabilidades el Equipo de Dirigentes, debe como mínimo responder los siguientes interrogantes:

- ¿A qué vienen los chicos a los grupos?
- ¿Quiénes son los jóvenes de nuestro grupo?
- ¿Qué desean?
- ¿Qué hacen?
- ¿Dónde viven? ¿Cómo es su medio? (Barrio, ciudad, familia, etc.)
- ¿Por qué vienen?
- ¿Cuándo el programa educativo cumple su propósito?

## Los jóvenes y su contexto...

Nuestra primera y gran tarea será preocuparnos por conocer el mundo de los chicos, de los jóvenes, saber de sus necesidades, intereses e inquietudes. Aquellas cosas que los afectan, que los movilizan, que les preocupa saber: ¿Qué está pasando con los jóvenes en general, a los de mi país, de mi comunidad y de mi grupo?

Entender como la realidad los afecta. Para esto último es necesario, entre otras cosas, que no hayamos perdido nuestro espíritu joven, que podamos mirar las cosas que nos rodean con ojos de niños, de adolescentes.

Como segunda medida, conocer a cada uno de los jóvenes de nuestra unidad en particular; procurar que cada joven nos muestre sus sentimientos y así conocer lo sutil que anida en su alma...

Esta es una hermosa tarea de aprendizaje mutuo, conocer y dejamos conocer, querer y dejamos querer, compartir cosas, momentos y sentimientos valiosos.

Es uno de los aspectos de mayor responsabilidad de nuestro rol educador y a la vez uno de los más lindos.

Conocer a los pibes, los gurises, los changos...  
Conocer el medio, la comunidad en donde actuamos.

Pero ¿qué es lo que relaciona a los chicos y chicas con el medio?



*"Conocer al muchacho y conocer su ambiente son los dos puntos de partida de la educación scout. Pero, a partir de ahí ¿qué método emplear? ¿Qué medios poner en juego para alcanzar los fines educativos que nos hemos planteado?"*

*Estos medios han de ser algo que una los dos términos: el joven y su contexto vital, su medio. La pedagogía del escultismo esta basada sobre el fenómeno intermediario espontaneo que se observa en los jóvenes: el juego."*

### **El juego**

Desde que nacemos, el juego es la forma en la cual exploramos el mundo que nos rodea, descubrimos nuestras posibilidades y limitaciones, nos ponemos a prueba, expresamos, creamos, imaginamos, aprendemos y por consiguiente crecemos.

Desde que nacemos, el mundo se nos abre como un universo de cosas y personas a conocer, a explorar, a aprender. El juego es la forma en la cual nos relacionamos con ese universo nuevo que se nos brinda.

*"...dale que jugamos al colectivo  
...y tenemos un colectivo y todo, al que suben las personas  
...yo soy el colectivero  
...tenemos que armar el colectivo, traigan sillas, loco  
...yo soy la máquina traga monedas.*

Y los chicos juntaron una cuantas sillas y las pusieron e hilera para armar el bondi. Una tapa de olla sirvió de volante (boicoteando el guiso del mediodía). Con un lápiz dibujaron las ventanas en una pared. El colectivero hacía los ruidos del motor; pasaba los semáforos en rojo y doblaba a cien las curvas. El vendedor ofrecía chicles y una tijera china. La embarazada subía despacio con la muñeca abajo del brazo. La maquina boletera no daba vueltas, así que el que hacía de abuelo se quejaba. Otro que estaba abajo preguntaba por el recorrido. Y así se armó el juego, variando recorridos, roles, el colectivo...

Para los chicos, el juego es algo bien serio. En sus vidas ocupa los momentos más importantes del día, los más esperados, en fin, los más lindos.

Ahora bien, para la mayoría de los adultos, el juego es considerado como aquello que no puede ser tomado en serio. Para los grandes, el juego es una

actividad de tiempo libre, diversión, algo para hacer en el tiempo de ocio. Exactamente lo contrario al trabajo, al negocio.

El obrero que trabaja en una cadena y que repite continuamente los mismos gestos, en una misma situación, esta aplastado por su marco de vida. Su actividad es embrutecedora; lo menos que se puede decir de ella es que no lo permite desarrollarse. Para que el juego sea posible es preciso que el contexto vital no sea tan apremiante que impida cualquier cambio, cualquier posibilidad de nuevas experiencias.

Por el contrario un trabajo que ofrece situaciones diversas, en las que se puede poner a prueba la imaginación y la capacidad de adaptación es expansivo, formador. Solo en este caso hay "juego".

Lo que caracteriza al juego como espacio de experimentación es que presenta siempre un campo de variaciones, de cambios, que permiten una exploración de situaciones diversas. En este sentido los adultos "juegan". Simplificar el juego a una actividad solamente de chicos es reducir su riqueza y potencial educativo. ¿Acaso la venta de un proyecto en una Asamblea Caminante no es un juego? ¿Acaso imaginar una realidad alternativa a la que vivimos y generar, diseñar y realizar un proyecto rover no es un juego?

**La propuesta educativa de Scouts de Argentina recupera el valor pedagógico del juego como forma de potenciar el aprendizaje de niños y jóvenes de todos los grupos de edad.**

Jugar con aspectos de la realidad, con situaciones de la vida. Explorar la realidad, recrearla, descubrirla y al mismo tiempo experimentar cosas nuevas. El juego permite una exploración del medio, para entenderlo y aprenderlo. El juego es un espacio de experimentación de uno mismo, de los demás y del mundo en el cual nos desenvolvemos.

**Es por esto que mientras el contexto no sea tan opresivo, existe la posibilidad de jugar durante toda nuestra vida.**

**El Movimiento Scout redimensiona el juego como un instrumento valioso de aprendizaje y de crecimiento no solamente para los más chicos, sino también para nuestros jóvenes y los adultos.**

## Los elementos del juego social

El juego social es aquel que aparece alrededor de los 6 a 7 años.

Los chicos y las chicas son capaces de cooperar en común en un juego. Es el juego que posee reglas, un medio de aprendizaje de las relaciones sociales.

El juego reglado, el juego social en el cual el Movimiento Scout fija especialmente su atención.

### Acción

El juego es acción, en su preparación y en su desarrollo, es armar, discutir, imaginar, correr, atrapar, crear, etc. La acción compromete a todos los jugadores, en el juego no hay espectadores, todos son protagonistas de la acción.

### Imaginación

Un montón de escombros puede ser una montaña a escalar, un potrero puede ser el estadio del Milán y cada uno de los chicos Batistuta haciéndole un gol a los italianos. La imaginación como ingrediente del juego aporta una mirada diferente de la realidad, lo enriquece, da oportunidades para la creatividad. En todas las edades se encuentran posibilidades de imaginación, aunque es menos característico entre los adultos.

### Asociación y Roles

Es jugar en grupo, jugar con otros, formar equipos. Y dentro de los equipos diferenciar roles, así se puede ser el que cuida o el que persigue, arquero o delantero, policía o ladrón, etc. Lo importante es que para jugar realmente, dentro de los equipos cada integrante debe desempeñar un rol, debe tener una responsabilidad dentro del juego.

### Reglas

Para jugar hay que ponerse de acuerdo sobre las reglas, dejarlas bien claras. Si no es así el juego se desorganiza, se descontrola.

Durante el desarrollo de un juego, con frecuencia hay que reelaborar las reglas o precisar las ya existentes.

*"Ponerse de acuerdo con los otros sobre una regla es comenzar a reconocer que los otros tienen también deseos e ideas."*

*Desde el mismo momento en que el grupo empieza a poner las reglas para jugar, ya comienza el juego*

## Un Contexto

El juego tiene un espacio y un tiempo en el cual se desarrolla. Existen tantos contextos de juego como territorios a aprender a conocer. En ese sentido el contexto del juego es un territorio, un escenario en el cual la acción se desarrolla, una escenografía creada y recreada por la imaginación de los jugadores en un tiempo determinado.

### De como el juego social se transforma en propuesta educativa

Darle al juego un sentido educativo...

*"Educar significa, básicamente, enseñar a jugar. Hay múltiples formas de juego, tantas como posibilidades le ofrece al hombre su entorno"* <sup>3</sup>

*"Baden Powell dedujo el método pedagógico del esculptismo de la observación del juego social espontáneo"* <sup>4</sup> Tuvo una mirada original y de avanzada sobre aquellas cosas que la pedagogía tradicional dejaba fuera de su propuesta. Fuera de las aulas en el territorio de los chicos y las chicas se sigue jugando el juego de la vida, el que nos hace aprender el mundo, incorporarnos a él, crecer...

**Hoy nuestra desafío consiste en poner mucha atención en observar a los chicos y chicas y sus juegos, e intentar que nuestra propuesta educativa no pierda la originalidad y espontaneidad de ellos.**

En la propuesta educativa del Movimiento Scout se encuentran los mismos elementos: del juego social: acción, imaginación, reglas, un lugar, asociación y roles. El carácter educativo del juego está acentuado por la intervención del adulto, pero el juego está en la base de nuestra propuesta educativa, con variantes, claro está, a lo largo de todos los grupos de edad en las diferentes ramas.





### Asociándose para el Juego

El Juego Scout es un juego en equipo, un juego social. La asociación de jóvenes en pequeños grupos, facilita el establecimiento de una atmósfera adecuada para la identificación y realización de proyectos e intereses comunes; el conocimiento del otro, la creación de verdaderos lazos afectivos, el desarrollo de comportamientos sociales, y la adquisición de valores.

La acción en el pequeño grupo surge de los intereses, de la imaginación de sus integrantes, y se convierte en el motor del trabajo cooperativo.

Es en el pequeño grupo donde los jóvenes comienzan a participar en la toma de decisiones y en la co-gestión de sus proyectos. Esto conduce al aprendizaje del ejercicio democrático, la búsqueda del consenso, la confrontación de ideas, la cooperación, etc.

Es el pequeño grupo en acción el que permite a cada uno de sus integrantes asumir roles o papeles, los que al ser desempeñados conducen a la progresiva aceptación de responsabilidades.

El joven responsable de un rol en la vida del pequeño grupo se convierte, poco a poco, en responsable de sí mismo, de su propia educación, de su vida...

### Las Reglas del Juego

En el Juego Scout las reglas no se imponen, ni se estudian de un reglamento, se descubren en el juego mismo, se ponen en práctica y por fin se incorporan como algo personal y valioso.

En la Ley Scout están las reglas del juego que propone el Movimiento. En la Promesa Scout, la manifestación del libre compromiso del joven en hacer todo lo que de él dependa para vivir de acuerdo con la Ley.

La fuerza transformadora de las reglas del Juego Scout -Promesa y Ley- radica en la adhesión libre y voluntaria de los jóvenes a vivir el modelo de persona que proponen.

La Promesa y la Ley Scout son la expresión en un lenguaje comprensible de los Principios que orientan nuestra acción.

### La Imaginación, un marco simbólico para el juego

Todo proyecto, toda aventura tiene su punto de partida en los sueños, en las esperanzas y anhelos de los chicos y chicas. Toda actividad, todo juego tiene un gran componente de imaginación desde que es pensado. La imaginación es una constante en toda la propuesta educativa de nuestra asociación con características distintas en cada una de las ramas.

"Es la imaginación la que transfigura la acción en proyecto, en aventura; la que a través de identificaciones explícitas o de una simple insinuación incita a ser más, a vivir más, a realizar una hazaña."

### La naturaleza, el lugar del Juego

La naturaleza es el ambiente privilegiado del Juego Scout.

La naturaleza como escenario del reencuentro con la creación, con la armonía de los ritmos interiores y con los desafíos que llevaron al hombre a organizarse socialmente.

La naturaleza como instrumento pedagógico permite ubicarnos frente a desafíos que reclaman la creatividad e imaginación. Desafíos que deben ser superados junto a otros.

### El Adulto en el Juego

El rol del adulto en el Juego que el Movimiento Scout propone, es el de propiciar y facilitar que el juego se realice, que sea enriquecido, que todos participen plenamente, y que a partir de la participación puedan crecer, descubrir, construir, aprender. En síntesis dar un paso más en el camino de su desarrollo.

La tarea del adulto implica, desde su madurez, ubicarse en el plano de los chicos para así, conscientes de sus necesidades e intereses, acompañar a los jóvenes con alegría en la marcha de su crecimiento.

Establecer verdaderos lazos afectivos que permitan un diálogo enriquecedor y respetuoso, una sana y correcta puesta de límites y la cooperación para el aprendizaje.

### En síntesis

Pensamos que los jóvenes realizan aprendizajes significativos cuando tienen la oportunidad de explorar el medio en que se desenvuelven. La posibilidad de experimentación concreta, de descubrir nuevos ámbitos, de imaginar, proyectar, construir y recrear su realidad.

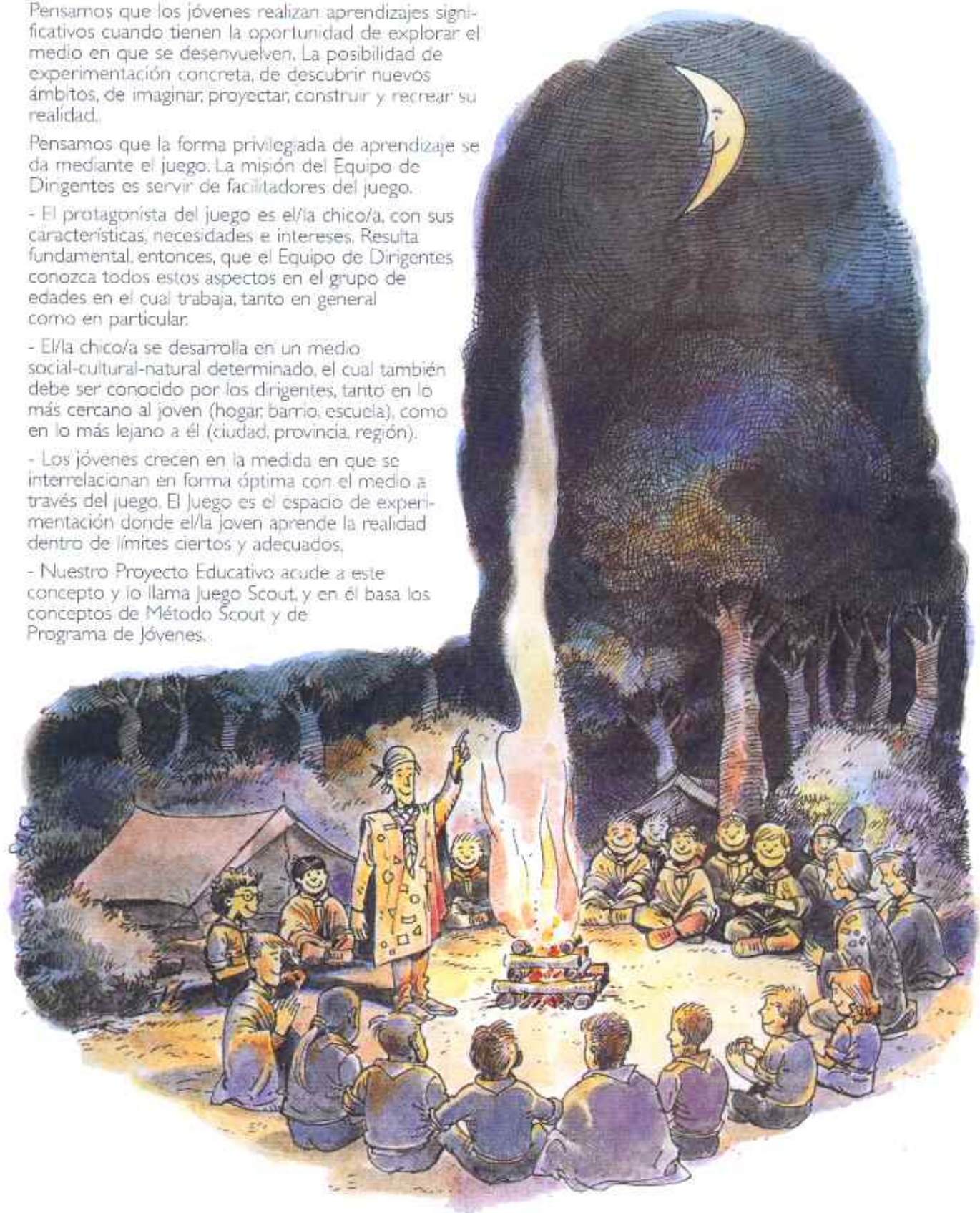
Pensamos que la forma privilegiada de aprendizaje se da mediante el juego. La misión del Equipo de Dirigentes es servir de facilitadores del juego.

- El protagonista del juego es el/la chico/a, con sus características, necesidades e intereses. Resulta fundamental, entonces, que el Equipo de Dirigentes conozca todos estos aspectos en el grupo de edades en el cual trabaja, tanto en general como en particular.

- El/la chico/a se desarrolla en un medio social-cultural-natural determinado, el cual también debe ser conocido por los dirigentes, tanto en lo más cercano al joven (hogar, barrio, escuela), como en lo más lejano a él (ciudad, provincia, región).

- Los jóvenes crecen en la medida en que se interrelacionan en forma óptima con el medio a través del juego. El Juego es el espacio de experimentación donde el/la joven aprende la realidad dentro de límites ciertos y adecuados.

- Nuestro Proyecto Educativo acude a este concepto y lo llama Juego Scout, y en él basa los conceptos de Método Scout y de Programa de Jóvenes.



# Del juego social al juego scout

EN EL JUEGO SOCIAL

EN EL JUEGO SCOUT

**Todo juego  
es acción**



Las actividades fijas y variables,  
el proyecto, el servicio.  
Aprender haciendo

**Vivido  
con imaginación**



Un marco simbólico...

**Con otros,  
asociándose**



Un sistema de equipos  
(el sistema de patrullas, los consejos)

**En donde hay responsabilidades.**



Roles (Guia de Patrulla, de equipo, secretario, presidente, etc.)

**Con reglas**



La Promesa y la Ley, las Cartas.

**En un espacio**



Un lugar privilegiado: la naturaleza. Pero también, un territorio como la comunidad, el Grupo Scout, etc.

En el juego scout, el juego social es enriquecido por la propuesta educativa del Movimiento Scout.

El adulto es facilitador del juego, suscitando e incentivando nuevas posibilidades y situaciones de juego para aprender.

El adulto acentúa la cualidad educativa del juego.



# La vida de grupo

La unidad es un espacio de juego y aventura, un clima especial, donde los jóvenes son parte importante de una comunidad de trabajo que intenta dejar el mundo un poco mejor.

Serie de Documentos básicos para las Ramas Scouts, Caminantes y Rovers



Al hablar de vida de grupo nos referimos al ambiente al cual invitaremos a los jóvenes a participar; esto es, debemos fijarnos en el atractivo y la calidad de nuestra vida de grupo en la unidad.

La vida de grupo es el resultado de todo lo que pasa en la unidad, de las relaciones que se establecen entre sus miembros y de las relaciones que ésta establece con el Grupo Scout y la comunidad en la que se desenvuelve.

- El atractivo de las actividades que se realizan,
- la utilidad de las normas de conducta que se asumen para la vida en común,
- la riqueza de la convivencia en los pequeños grupos (patrulla, equipo...),
- el atractivo de la vida al aire libre,
- la alegría obtenida a través del servicio que se presta a las demás personas,
- los mecanismos democráticos utilizados para la toma de decisiones,
- la pertenencia que dan los símbolos y el significado trascendente de las fiestas y ceremonias,
- los juegos, los cantos, todas las formas de expresión que se canalizan a través de las actividades.

En fin, todo lo que ocurre en la unidad va construyendo progresivamente una atmósfera especial.

Completan este ambiente la forma en que cada uno es recibido dentro de la unidad, los vínculos y las relaciones afectivas que se establecen entre ellos y el equipo de dirigentes, así como la preocupación por que cada joven logre sus objetivos de crecimiento personal, haciendo que se descubran como parte importante de esa atmósfera, de ese espacio privilegiado, donde cada uno cumple un rol importante en esa comunidad de trabajo que intenta dejar el mundo un poco mejor de como lo encontramos.

Entender esto es clave para comprender el atractivo que el Movimiento Scout tiene para los jóvenes. Si la vida de grupo es rica, los jóvenes vienen y se quedan; si no es así, los jóvenes no se acercarán al Movimiento y, los que ya están se irán pronto.

## **Esta atmósfera especial es también un espacio educativo donde se generan estilos de vida**

Ese ambiente generado en la vida de grupo es un espacio de experimentación y descubrimiento, que propicia las relaciones cercanas, espontáneas y respetuosas, que prepara para la vida adulta.

Es un clima agradable que permite asumir y encarnar los valores que promueve el movimiento y que entrega oportunidades de crecimiento y desarrollo personal, generando una conciencia crítica entre sus integrantes.

La originalidad educativa del Movimiento Scout consiste en que el joven vive este espacio de experimentación a la manera de un juego; donde inmerso en él va **asumiendo su estilo** que poco a poco va marcando su vida, aportando al desarrollo de su personalidad y a la construcción de su propia escala de valores.

Este aprendizaje vivencial, no formal, sin clases ni sermones, sin memorizaciones ni calificaciones, sin premios ni castigos, donde el error es una posibilidad de aprendizaje, bajo la mirada atenta de dirigentes que acompañan como un hermano mayor, promueve que los jóvenes adhieran a un estilo generado por ellos mismos, el cual impactará fuertemente en su crecimiento personal y en su vida adulta.

En síntesis, la vida de grupo genera un ambiente donde el aprendizaje es vivencial y progresivo, donde el error es tomado como una oportunidad de aprendizaje y los adultos aseguran un espacio de contención adecuado.

De ahí que la vida de grupo sea el agente educativo que refuerza en la unidad la acción socializadora y de asunción de responsabilidades del pequeño grupo.

### ¿Qué elementos conforman la vida de grupo?

Todos los elementos del Método Scout se unifican en la realidad, mediante la práctica constante de la vida

de grupo, de una manera similar a la que se representa en el cuadro siguiente:

**Encontramos tres grupos de componentes:**

#### 1° Las personas:

**Los jóvenes, los dirigentes y la calidad de la relación entre ellos.**

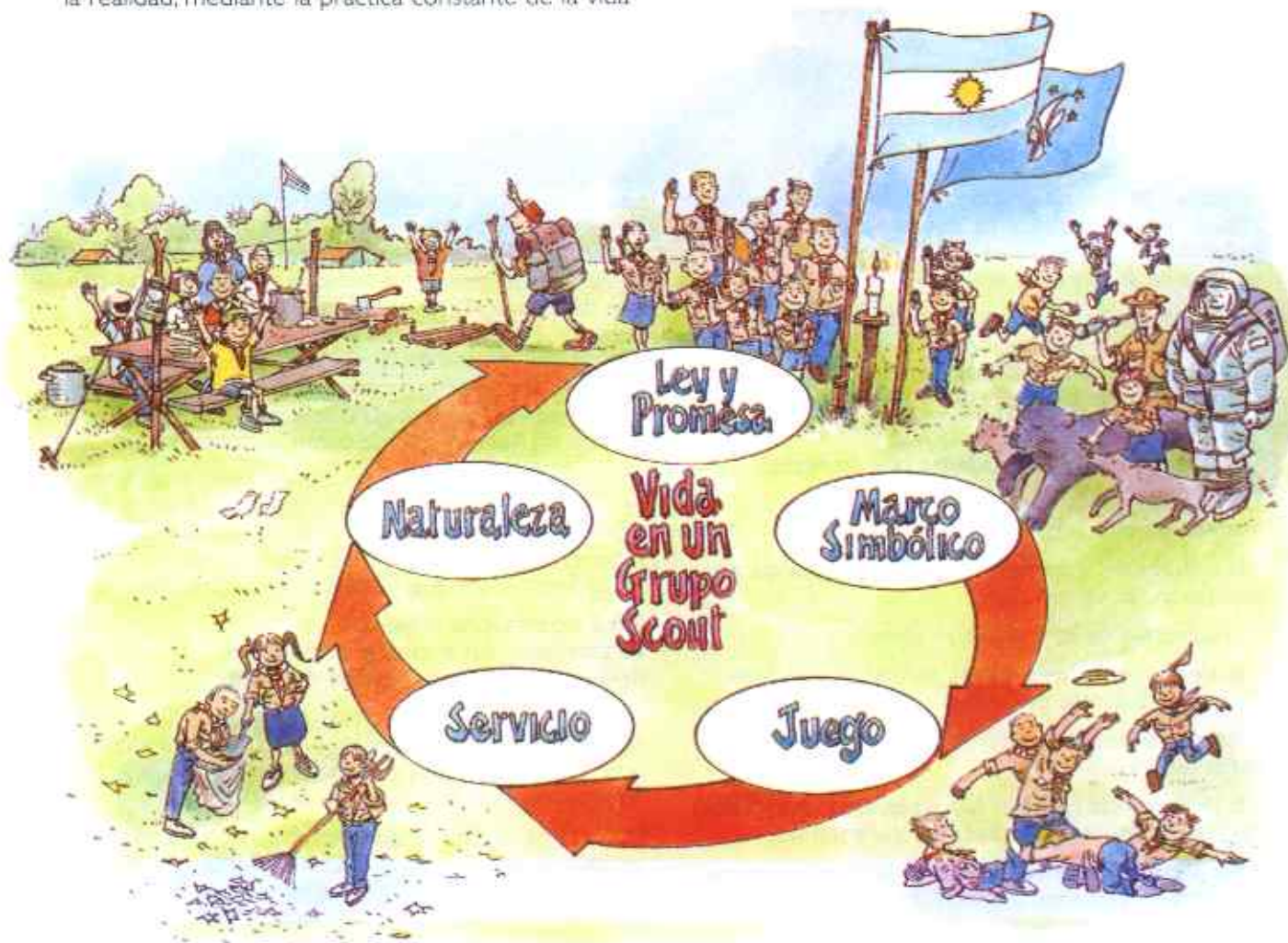
Esto representa varias ideas:

a. El papel central, superior, que juegan en el método scout **los intereses y las necesidades educativas de los jóvenes;**

b. **La presencia estimulante del adulto**, representada por los dirigentes que se ubican en el gráfico en la parte inferior; simbolizando su actitud de apoyo y de facilitadores del juego;

c. **El aporte que brindan los jóvenes** a la vida de grupo, ya sea personalmente o a través de los equipos que ellos forman, lo que se conoce habitualmente como sistema de patrullas, equipos o individuos asociados. **La vida en el pequeño grupo**, es un juego en equipo donde los jóvenes se preparan para la vida en sociedad y se establecen lazos afectivos, el desarrollo de comportamientos sociales y la adquisición de valores.

d. **La relación interactiva, de colaboración educativa**, existente entre los jóvenes y los adultos, conforman una sociedad de jóvenes.





## 2° Lo que las personas quieren lograr:

En los vértices laterales se ubican los objetivos de crecimiento personal de los jóvenes y las actividades que contribuyen a obtenerlos, en una línea de relación entre ellos que va de las actividades a los objetivos.

### Esto significa:

a. Que todo en la unidad se hace a través de actividades, de acuerdo al **principio de aprendizaje por la acción**. Este **aprender haciendo**, por medio de las actividades, proyectos y empresas, permitira la identificación de todos con la misma propuesta y las mismas metas, la valoración y aprecio de los pares, la libertad y espontaneidad.

b. Que a los jóvenes se les propone que se fijen **objetivos educativos**, los cuales son mayormente formulados por ellos;

c. Que las **actividades**, ya sean fijas o variables, realizadas dentro de la unidad o fuera de ella, producen en los jóvenes experiencias personales que poco a poco, a través de la vida de grupo, conducen al logro de esos objetivos con el apoyo estimulante de los dirigentes.

## 3° La manera en que lo quieren lograr:

En el interior del rombo, en un círculo activo, en continuo movimiento y relación, se ubican los otros elementos del Método Scout.

Están representados en ese círculo:

a. La **vida en naturaleza**, elemento fundamental del método y el medio privilegiado en el cual se realiza gran parte de las actividades de la unidad.

b. La **Ley**, en la cual se expresan de manera comprensible y en un lenguaje adecuado los principios que nos guían.

La **Promesa**, compromiso que ellos toman libremente para estar siempre listos y vivir de acuerdo a la Ley;

c. El **Marco Simbólico** sugerente, representado por el ambiente de referencia y los Símbolos, las Fiestas y Ceremonias que lo acompañan;

d. La **educación a través del juego**, elemento por medio del cual los jóvenes se preparan para la vida adulta, experimentando en una atmósfera donde es posible equivocarse y aprender a superar las frustraciones.

e. La **educación por el servicio**, representada por la buena acción diaria y las actividades colectivas de servicio realizadas por los jóvenes.

## La vida de Grupo en pocas palabras.

- La vida de grupo es la **atmósfera** que se vive en la unidad.

- En este ambiente los jóvenes crecen, logran sus **objetivos personales** y van formando su **estilo personal**.

- La calidad de la vida de grupo **depende de la intensidad** con que se aplican en la unidad **todos los elementos del método scout**.

- La calidad de la vida de grupo es clave para que nuestra unidad sea atractiva para los jóvenes.

- Para los jóvenes la vida de grupo es vivida como un **gran juego**, acorde con la madurez de la edad, la vida en equipo, las actividades y la educación a través del servicio, todo esto les permite experimentar en una atmósfera protegida y asumir gradualmente responsabilidades que los preparan para la futura vida adulta.

- Ninguna actividad logra objetivos educativos por sí sola, sino en **conjunto con los elementos del método scout** y a través de su integración en la vida de grupo.

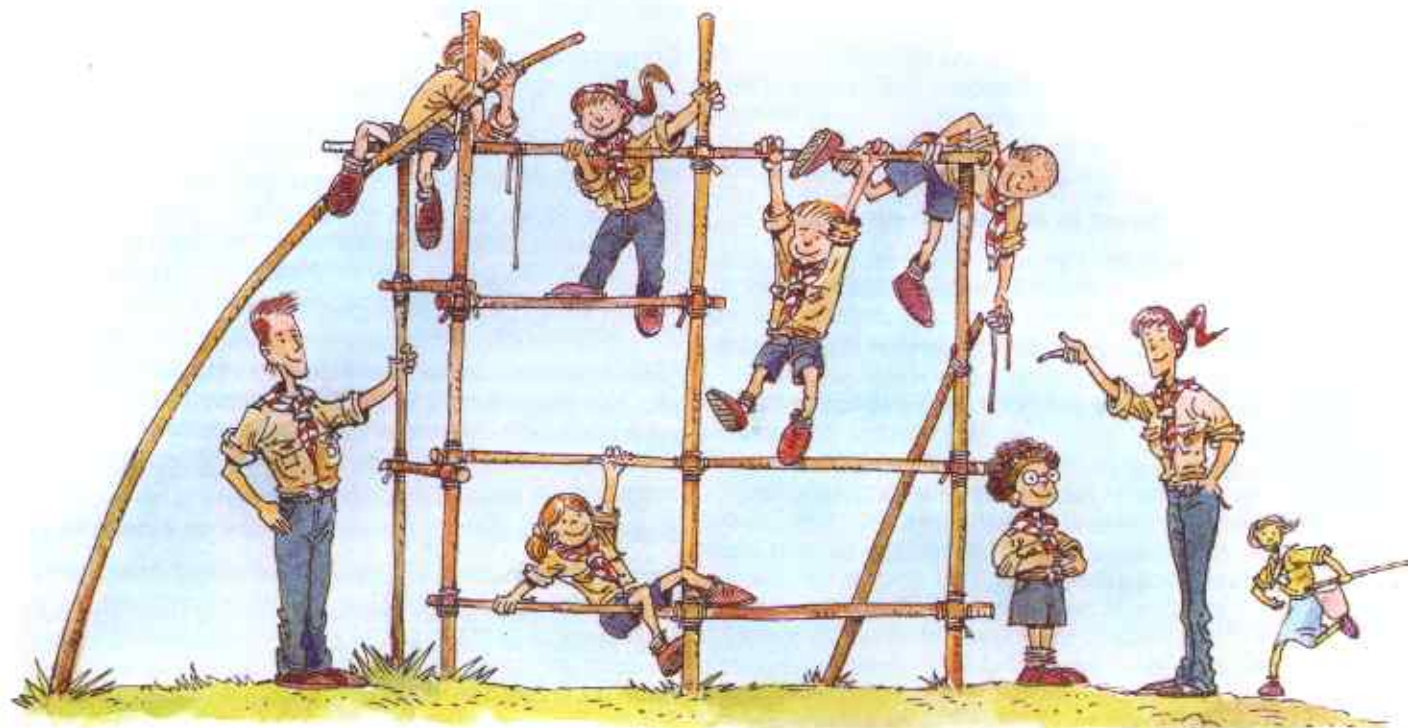
La calidad y riqueza de la vida de grupo es una de tus responsabilidades fundamentales como dirigente.



# El Rol del adulto educador

**N**uestra opción es la educación.  
Nuestra misión aportar al desarrollo de la persona y de todas las personas, Nuestro compromiso ser educadores, compañeros de marcha de los jóvenes en Scouts de Argentina!

Educadores de tiempo libre.



## La relación educativa entre los jóvenes y los adultos

El Movimiento Scout es un movimiento de jóvenes donde los adultos desempeñan un rol esencial de apoyo y acompañamiento.

Los Dirigentes facilitan el descubrimiento y desarrollo de los talentos y del carácter de cada joven, acompañándolos en su crecimiento personal.

Compartiendo un mismo ideal, jóvenes y adultos son socios, cada uno con su identidad y su especificidad.

El adulto no debe jugar a ser joven; pero no debe ignorar las preocupaciones y centros de interés de ellos.

Los jóvenes con el apoyo de los adultos emprenden sus proyectos, desarrollan la confianza en sí mismos y descubren sus propios límites sobre la base de un diálogo sincero. *"El adulto no tiene todo el poder. No impone las reglas... Actúa de forma que el juego de los muchachos permita su desarrollo"* <sup>2</sup>.

Para esto es importante que los dirigentes conozcan a los chicos y chicas, conozcan el medio en el que se desenvuelven, sepan jugar, dispongan de un tiempo para dedicarle a la tarea, posean una actitud educativa y responsable, estén abiertos a aprender siempre, actúen en equipo y sean testimonio.

## Conocer a los chicos y chicas

*"El primer paso para tener éxito en la educación de nuestro Scout es saber algo sobre los muchachos en general y del nuestro en particular...."*

*El niño y la niña no son ediciones reducidas del hombre y la mujer. No son una hoja de papel en blanco sobre la que el maestro debe escribir..."* <sup>3</sup>

Entonces, por una parte es necesario conocer los aspectos generales del grupo de edad en el cual vamos a trabajar:

Existe abundante bibliografía que describe aspectos generales de los jóvenes en las diferentes etapas de desarrollo.

Este conocimiento debe ir acompañado por el hábito de la observación de los jóvenes - no solamente de los scouts - observar sus juegos, sus actividades preferidas, sus lugares de reunión, sus códigos.

La observación es una fuente importantísima de información y una habilidad a desarrollar:

Por otra parte, conocer a cada uno de los jóvenes que concurren al Grupo Scout. Realizar un encuentro fecundo con cada joven que integra la unidad para saber de sus sueños y proyectos, sus necesidades e inquietudes, sus problemas y dificultades.

*"Es preciso conocer además como es ella o él personalmente: ser humano singular cuya personalidad, si bien obedece de un modo general a las características propias de la edad, tiene particularidades que la hacen única y que dependen de su conformación orgánica, del hogar en que nació, del orden que ocupa entre sus hermanos, de la escuela en que estudia, de los amigos y amigas con quienes comparte, de la forma en que se ha desarrollado su vida, en fin, de su irrepetible historia y realidad individual"*<sup>4</sup>

El conocimiento de cada uno de los chicos/as es una hermosa tarea de aprendizaje mutuo que se realiza en la medida en que se entabla una relación franca de diálogo entre el adulto y el joven. Para esto es muy importante que escuches, que la/lo escuches atentamente.

### **Escuchar es... tener la actitud de escuchar**

Escuchar es la primera forma de entrar en relación. No poniendo etiquetas o teniendo prejuicios sobre tal o cual chico/a.

Escuchar es abrir un espacio de expresión respetuosa a las personas. Es estar atento a los cambios que se operan en los chicos y chicas. Es reconocerlos por lo que son.

Escuchar para crear un clima de confianza. Solamente en el juego de dar y recibir se puede establecer una relación educativa fecunda y verdadera.

Es estar atento a los intereses, demandas, necesidades e inquietudes de los jóvenes.

### **Acompañar**

Acompañarlos en su camino hacia la autonomía, hacia la adultez.

El adulto camina con los niños y jóvenes, se esfuerza por comprender y hablar su lenguaje, esto no es imitar las expresiones que los chicos emplean sino comprender lo que hay debajo de tal pregunta, tal observación, tal actitud.

Acompañar a los jóvenes es partir de sus necesidades. Acompañar es estimular a cada uno para que meta mano en los proyectos que ellos mismos han elegido.

### **Conocer el medio**

Nuestro encuentro con los chicos ocurre un par de horas cada fin de semana, pero ¿qué hacen?, ¿cómo viven?, ¿con quiénes están el resto del tiempo?

Si conocer a los jóvenes en general y al que concurre a nuestro grupo en particular es el primer paso, informarse sobre el medio en donde se desenvuelve, dónde vive, es el segundo.

Pero ¿Para qué conocer el ámbito de los chicos?

Para saber entre otras cosas:

- Cómo es el barrio.
- Saber si tienen lugares de juego sin peligros, si lo hacen en la calle.
- Si tienen la posibilidad de concurrir a clubes, centros culturales.
- Qué escuelas hay: estatales, privadas, primarias, secundarias, terciarias, de capacitación laboral.
- Los lugares dónde se reúnen los jóvenes de su edad a partir de su situación social.

- Qué cosas les preocupan.
- Qué tipos de códigos usan en su lenguaje.
- Si trabajan, estudian o no hacen ninguna de las dos cosas.
- Cómo es la familia, para saber: qué tipo de relación tienen con sus padres, si son sobreprotectores, le prestan atención, son autoritarios o afectuosos.
- Tienen los jóvenes responsabilidades definidas en el seno de sus familias, qué espera sus familias de ellos, qué esperan ellos de sus familias.

Contestarnos este tipo de interrogantes nos ayudará a comprender por ejemplo:

¿Por qué se lo ve siempre cansado a Mariano? Porque trabaja y estudia, por falta de sueño, por problemas de alimentación.

¿Por qué Silvina no cuida su aspecto? Porque en su casa no hay baño, no hay agua. Porque está deprimida por la falta de trabajo de su papá, por problemas familiares. Porque todo su grupo de amigos tampoco lo hace.

*"Sólo informándose sobre el medio de vida del muchacho y analizando todo lo que influye sobre él, se puede educar verdaderamente, es decir contrarrestar el efecto de lo que va en contra de su desarrollo, apoyándose sobre todo lo que pueda facilitar..."*<sup>5</sup>

### **Saber Jugar**

Para ser facilitador/a, animador/a del juego debo en primera instancia: saber jugar. Dicho en otras palabras: reconocermelo como jugador, ser consciente de aquellas cosas que me pasan cuando juego, qué tipos de juego disfruto más...

Saber jugar implica tener capacidad para entrar y salir del juego. El dirigente que entra en el juego lo hace desde su adultez, para ayudar a los jóvenes a descubrir el significado de las situaciones que viven desde el juego, para enriquecerlo, aportando encuadre, asegurando las reglas y las oportunidades para que cada uno extraiga del mismo lo más valioso, aquello que les permita crecer.

*"El rol del adulto en el juego que el Movimiento Scout propone, es el de propiciar y facilitar que el juego se realice, que sea enriquecido, que todos participen plenamente, y que a partir de la participación puedan crecer, descubrir, construir, aprender. En síntesis dar un paso más en el camino de su desarrollo."*<sup>6</sup>

### **El Dirigente que sabe jugar:**

Enriquece el juego: el juego es en sí mismo educativo, pero el educador scout tratará de aumentar sus posibilidades educativas. Para ello se asegurará que cada uno tenga un rol en el juego, que esté presente la imaginación, que sea creativo, que las reglas sean claras y se cumplan, que se pongan en acción las posibilidades de cada joven, que se juegue con otros y no contra otros, que en lo posible se desarrolle en la naturaleza.

Aporta un encuadre: crear un espacio en el que cada uno se sienta confiado para jugar. Con miedos e inseguridades no hay juego posible.

El dirigente debe ayudar a establecer las reglas.

Ayudar a fijar las reglas y asegurarse que se respeten es el primer paso para que los jóvenes puedan buscar, crear y re-inventarlas. Reglas que no les son impuestas desde afuera y a las que en consecuencia adhieren libremente. Esta es una forma de aportar al desarrollo del pensamiento autónomo.

Aportar un encuadre es también disminuir los factores de riesgo; actuar con prudencia sabiendo hasta donde los niños y jóvenes pueden llegar y de qué peligros no son conscientes.

*"La relación de autoridad es el límite de seguridad que el muchacho necesita para vivir y realizar sus proyectos. Para afirmarse necesita sentir que alguien le ayuda a ir hasta donde es capaz de hacerlo."*

*Autoridad quiere decir entonces presencia confiada, amable y clara.*

*Es la autoridad "del que ama", la autoridad del "hermano mayor", decía Baden-Powell".<sup>7</sup>*

Anima y facilita: crea el ambiente propicio para que cada uno pueda sacar el mayor provecho del juego. Anima a los jóvenes a cambiar de roles, a probar y ensayar; considerando los riesgos pero no por ello paralizándose por temor al fracaso o al ridículo.

*"La pedagogía scout implica una relación educativa diferente de la pretendida por la pedagogía tradicional. El escultismo no imprime sino que expresa."<sup>8</sup>*

### Tener actitud educativa y ser responsables

*"Comencemos por preguntarnos unos a otros como no ahogar el porvenir y como hacer nacer a la realidad los proyectos de los más pequeños. Cada vez que un niño se siente amado renace a sí mismo."*

*Llamada a la Esperanza de los Scouts y Guías de Francia.<sup>9</sup>*

Una actitud educativa pone énfasis en los procesos de aprendizaje de los jóvenes y en los resultados que estos procesos provocan.

La actitud educativa de Scouts de Argentina es la formación en valores.

Al asumir el compromiso de ser dirigentes, el gran desafío es desarrollar esta actitud:

- Promoviendo espacios para la participación activa de los jóvenes.
- Estimulando su creatividad.

- Manteniendo una disposición permanente a escuchar:

- Reconociendo al joven como otro distinto a uno.
- Aprendiendo a descubrir la riqueza en la diversidad.
- Con un criterio amplio para comprender los cambios de la sociedad.
- Sabiendo entrar al mundo de los jóvenes para comprenderlos y sabiendo salir para poder acompañarlos.
- Una paciencia sin límites y un trato delicado y respetuoso, que no cae en la agresividad y la tendencia al autoritarismo.
- Siendo animador y protagonista del cambio con un entusiasmo a toda prueba.
- No temiendo a la frustración y al fracaso, animándose a probar cosas nuevas sin miedo a equivocarse.
- Dispuestos a recomenzar y reintentar una y otra vez.

*"La tarea educativa incluso para los educadores voluntarios de tiempo libre, como somos los dirigentes scouts - requiere esta actitud y este nivel de responsabilidad."<sup>10</sup>*

### Ser testimonio... es vivir los valores que deseamos transmitir

Ser testimonio es un desafío y un llamado a ser scout. Elegir ser Dirigente en los Scouts de Argentina es en primer término elegir ser scout. El Movimiento Scout es ante todo un lugar de educación; es portador de un sistema de valores que le es propio y que debe ser claramente explicitado a quienes deciden actuar en el seno del movimiento, al servicio de los niños y jóvenes.

Ser testimonio no es "mostramos como ejemplo" porque esto nos lleva solamente a cuidar nuestro comportamiento ante los niños y jóvenes. El dirigente scout no es un instructor que tiene por misión transmitir un saber; ni un simple animador encargado del divertir a los chicos y chicas durante el tiempo libre.

Ser testimonio es un esfuerzo por ser coherentes con aquellos valores que les proponemos a los jóvenes, por encarnarlos en los actos de nuestra vida. Esta es una forma de transmitirlos mucho más poderosa que la palabra.



## Estar dispuesto a aprender siempre

La capacidad de aprender se mantiene durante toda nuestra vida, depende en gran medida de nosotros darnos la oportunidad de seguir haciéndolo y de crecer.

Ahora bien, nuestro papel como dirigentes nos exige una actitud de aprendizaje continuo, ya que esto tendrá una consecuencia directa sobre nuestro trabajo con los niños y jóvenes.

Nuestro propósito es contribuir al desarrollo integral y a la educación permanente de los jóvenes. Una relación de aprendizaje lo es para todas las personas que intervienen en la misma. Del encuentro entre jóvenes y adultos salen transformados y enriquecidos ambos, por eso el adulto dirigente debe estar abierto a aprender siempre: el Movimiento Scout genera un espacio de aprendizaje y crecimiento para los adultos que se desempeñan como educadores de tiempo libre.

Se espera que el dirigente desarrolle su capacidad educativa.

Esta se configura a partir del crecimiento constante en todos los aspectos de la vida, pero además y para nuestra tarea como dirigentes en Scouts de Argentina hay un mínimo de conocimientos y habilidades que nos proporciona el servicio de formación.

Para lo cual, es necesario participar, no solamente de los módulos programados en tu Plan Personal de Formación junto a tu Asesor Personal, sino además que aproveches todas las oportunidades de aprendizaje que te brindan los eventos, reuniones de dirigentes y otras experiencias de capacitación fuera del movimiento que puedan enriquecer tu tarea.

## Actuar en equipo es... no actuar solos

Dirigir una unidad no es misión de una sola persona, por muy capacitada y capaz que esta sea. Por esto los adultos responsables de la conducción educativa de una unidad, se integran a un Equipo de Dirigentes, en el cual se distribuyen equitativamente las responsabilidades entre sus miembros.

Para que nuestro trabajo sea efectivo debemos responsabilizarnos de un seguimiento personalizado de cada joven, para ello, debemos observar una relación de al menos un adulto cada 6 jóvenes. El trabajo en equipo enriquece nuestra acción, nos da la posibilidad confrontar ideas, discutir las, capacitamos los unos a los otros; en definitiva, crecer como educadores de tiempo libre.

Un equipo adulto es también un ámbito de acción (diagnóstico, planificación, animación de actividades) y de reflexión sobre las diversas problemáticas del mundo de los jóvenes.

## Disponer de tiempo

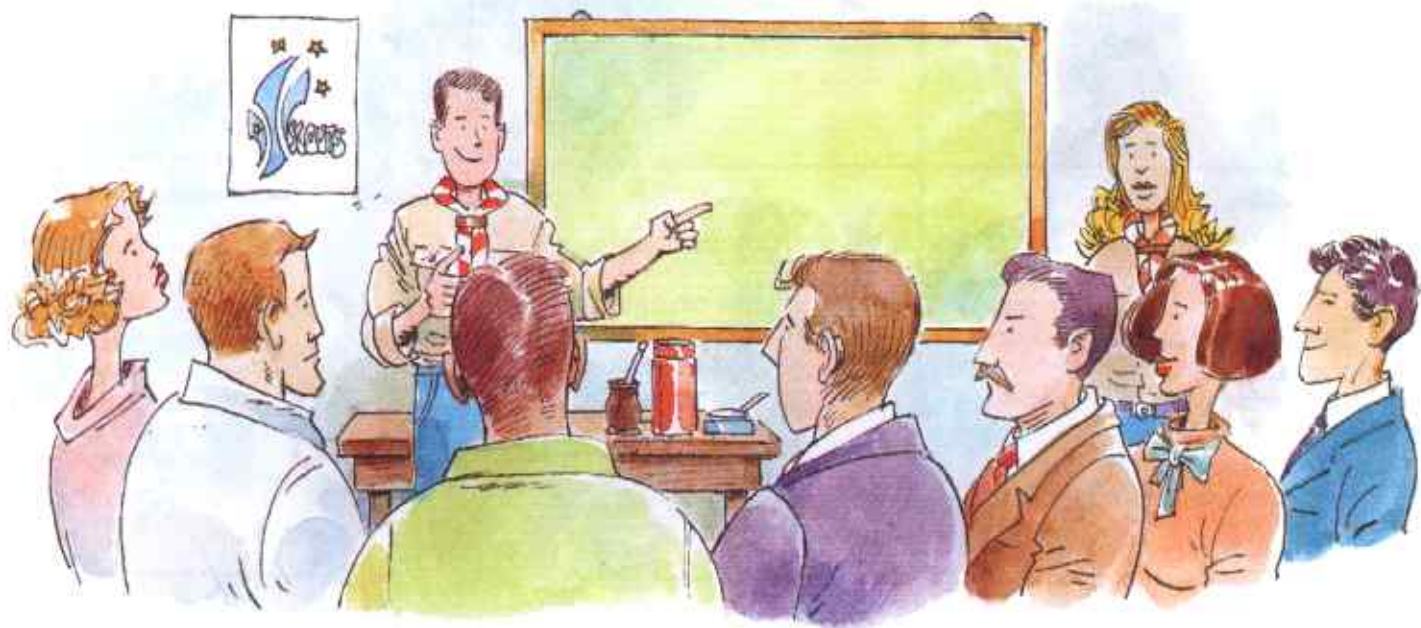
**"Tenés que disponer nada más que de tres horas los sábados..."**

Con esta pequeña - gran mentira - comenzaron su vida como dirigentes scouts muchos hombres y mujeres que luego se dieron cuenta que la dedicación era mayor.

Las reuniones de unidad, el desarrollo de las actividades, tu formación personal y los encuentros personales con los jóvenes, te exigirán que le dediques tiempo a estas obligaciones.

Un tiempo generoso en cantidad y calidad. Si sólo la reunión semanal dura alrededor de tres horas, deberás prever otro tiempo similar, como promedio semanal, para dedicarlo a la unidad.





Y además un tiempo tranquilo, sin apuros, para que rindas lo mejor de ti, sin estar pensando en otra cosa ni cumpliendo a medias. Esto te exigirá que seas ordenado y distribuyas adecuadamente tu tiempo entre tus distintas obligaciones.

### **Saber comunicar lo que estamos haciendo**

*"Para algunas personas, el Movimiento Scout es un pasatiempo que entretiene a los jóvenes, evitando que estén en otra parte haciendo cosas no buenas para ellos. Para otras, es una manera de ordenarlos, muy útil para que se 'disciplinen'.*

*Y no faltan quienes lo ven como un juego tolerable, un poco ingenuo'.*

*Todas estas imágenes demuestran desconocer el carácter esencialmente educativo que tiene nuestro Movimiento. La Asociación está siempre atenta a cambiar estas imágenes. Pero esto no es suficiente si los dirigentes, junto con hacer un trabajo de real valor educativo, no sabemos explicar y mostrar el carácter educativo del Movimiento Scout."*

Es necesario que sepas comunicar aquellas cosas que estas haciendo como dirigente. Un primer paso y además esencial, es hacer bien nuestra tarea, pero un segundo paso, también muy importante, es que se sepa que son y que cosas están haciendo los scouts.

Cuando existe una imagen distorsionada o incorrecta sobre aquellas cosas que los scouts son o hacen tarde o temprano esto perjudicará tu trabajo, haciendo que no sea correctamente valorado por las personas de la comunidad en la cual tu unidad actúa. Muchas veces nuestros patrocinadores, educadores, autoridades de la iglesia, empresas, otras organizaciones barriales y hasta los mismos padres de los chicos no prestan a veces el apoyo necesario porque desconocen el valor de la propuesta educativa del Movimiento Scout.

### **Funciones específicas de los miembros del equipo de dirigentes.**

En la vida de una unidad existen diversas funciones que deben ser llevadas a cabo. El equipo de dirigentes deberá tenerlas en cuenta y asumirlas mediante una distribución de las mismas entre sus integrantes. Dentro de un equipo de dirigentes no existe una diferenciación rígida de las funciones de cada uno de los miembros según su cargo o del equipo como cuerpo colegiado. Cada Equipo de Dirigentes, a partir de su experiencia, capacitación, características y estilos de animación de cada uno, debe distribuirse las tareas de la manera que resulte más provechosa para el desarrollo de la vida de la unidad y placentero para ellos.

Los miembros de un equipo de dirigentes más allá de su cargo deberían tener las siguientes funciones específicas:



- Atender las necesidades e intereses individuales de cada uno de los niños y jóvenes de la Unidad, apoyar sus iniciativas y motivar la participación en las actividades.

- Mantener una relación fluida con la familia de los chicos y jóvenes cuya progresión personal sigue y evalúa, y según cada caso con los docentes y otros adultos que intervengan en su educación.



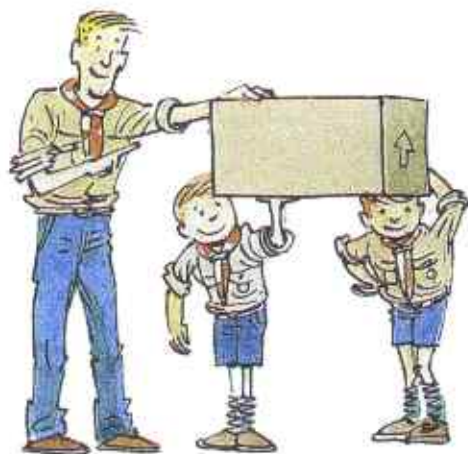
- Contribuir al funcionamiento de los pequeños grupos, asegurándose que existan roles, que éstos se renueven y brinden a los jóvenes oportunidades de crecimiento. Efectuar los cambios y ajustes periódicos que estimen necesarios.



- Participar activa y regularmente en las reuniones de la Unidad, del Grupo y otras en que le corresponda.

- Colaborar con la elaboración, planificación y ejecución de actividades que se realicen en la Unidad, colaborar en el seguimiento y evaluación de la progresión personal de los niños y jóvenes y asumir el desempeño de estas tareas con determinados integrantes de la Unidad.

- Asumir y desempeñar responsablemente las tareas administrativas, de organización y cualquier otra que haya convenido con el equipo de dirigentes.







### Rol del dirigente de Unidad

La relación entre cada joven y cada uno de sus dirigentes está en el corazón del Juego Scout. Esta relación, para convertirse en una relación educativa debe tomar en cuenta las necesidades de la persona.

Cada grupo de edad tiene sus propios dinamismos y los dirigentes son llamados a responder a los mismos de forma específica.

Presentamos aquí a grandes rasgos, los más característicos de cada grupo de edad.

Necesidades de los Chicos/as y jóvenes	Grupo de edad	Actitudes educativas
<p>De 7 a 11 años</p> 	<p>Necesidades de seguridad y de justicia.          Búsqueda de la aprobación y de la desaprobación.          Búsqueda de la recompensa.</p>	<p>Estar constantemente presente.          "Hacer" con los chicos y chicas dándoles un lugar creciente.</p>
<p>De 11 a 14 años</p> 	<p>Necesidades de estímulo y de reconocimiento personal.          Búsqueda de reaseguro.          Búsqueda de identificación con algunos adultos.</p>	<p>Tomar en cuenta los fuertes cambios y evoluciones en el curso de este grupo de edad.          Pasar del modelo de hermano mayor con los más chicos, al de héroe menor con los más grandes.</p>
<p>De 14 a 17 años</p> 	<p>Necesidades de reconocimiento de sus pares.          Necesidades de confrontarse con la autoridad, con la regla.          Necesidad de poder decir "yo".</p>	<p>Escuchar sin juzgar.          Valorizar aquello que el joven es, tanto como lo que hace.          Estimular a partir de un encuadre negociado.</p>
<p>De 17 a 21 años</p> 	<p>Búsqueda de una utilidad de un reconocimiento social.          Búsqueda de afirmar sus ideas, de poseer un pensamiento autónomo.          Necesidad de establecer un puente con el mundo adulto.</p>	<p>Establecer una relación adulto-adulto.          Reconocer el adulto que hay en cada joven.          Hablar de los valores y las ideas con los jóvenes.</p>





### **Bibliografía:**

Aristeguieta Grancko, Adolfo (1998). "El Gran Juego, análisis de un método educativo", San José Trejos. Editorial Scout Interamericana.

Baden-Powell (1996). "Escultismo para muchachos - Un manual de instrucciones en buena ciudadanía haciendo vida de campaña", Asociación de Scouts de México, A.C. México, D.F.

Baden-Powell (1996). "Guía para el jefe de Tropa", Asociación de Scouts de México, A.C. México, D.F.

Benard, Dominique y otros. Baden-Powell hoy, Edición del Movimiento Scout Católico-España. Barcelona.

Dolina, Alejandro (1999). "El libro del fantasma", Buenos Aires. Ediciones Colihue.

Alfonso López Quintas (1986). "Creatividad y Educación La juventud entre el vértigo y el éxtasis", Editorial Docencia. Buenos Aires.

Organización Mundial del Movimiento Scout (1997). "EL Movimiento Scout en la práctica, ideas para los dirigentes scout", Ginebra, Oficina Scout Mundial.

Organización Mundial del Movimiento Scout (1999). "Fundamentos - Las Características esenciales del Movimiento Scout", Ginebra, Oficina Scout Mundial.

Organización Mundial del Movimiento Scout y Otros (1997). La Educación de los Jóvenes - Declaración en los albores del siglo XXI, Ginebra.

Organización Mundial del Movimiento Scout (1997). "El Método Scout", Ginebra, Oficina Scout Mundial.

Organización Scout Interamericana, Scouts de Argentina y otros (1997). "Guía para Dirigentes de Manada - Un método de educación no formal para niños y niñas de 7 a 11 años", Santiago de Chile.

Pavlovsky, E. y Kesselman, H. "Espacios y Creatividad", Ediciones Ayllu, Colección Propuestas. Buenos Aires 1990.

Scouts de Argentina (1997). "Proyecto Educativo de Scouts de Argentina", Buenos Aires.

Scouts de France, "Demain les Scouts de France - Les Cahiers du Scoutisme" nro. 102 - Hors serie Nro.3 y 4.

**Equipo Nacional de Programa:**

Patricia Manzuoli, Alejandro Fossati, Susana García Laplaza,  
Sebastián Semprevivo, Alejandro Dambrosi, Rodolfo  
Escalada, Claudio Cerabona, Evaristo Carriego, Rodrigo  
González Cao y Héctor Carrer.

**Nuestro agradecimiento por sus aportes a:**

Isabel Amor, Marcos Peralta, Viviana Díez, Marcelo Álvarez,  
Mariana Rodríguez, Ignacio Luna, Silvina Eschegoyen,  
Alberto Scarpettini, Paula Orsini, Mauricio Gurovich,  
Silvana Souto, Sergio Anchorena, a la Organización  
Mundial del Movimiento Scout - Equipo de la Oficina  
Scout Interamericana y a otros amigos que contribuyeron  
con correcciones, comentarios e ideas.

Diseño e ilustraciones: Cat.  
Armado y digitalización de imágenes:  
Nuñez & Asoc. / Comunicación Publicitaria.

Agosto de 1999.  
Tirada de esta edición: 5000 ejemplares.