

Programa de Jóvenes
**Documentos
básicos.**

2

***Apuntes para
el Juego Scout II***

✓ ***El Programa de Jóvenes.***

✓ ***Estructuras de la Sociedad de
Jóvenes***

✓ ***Marco Simbólico.***

✓ ***Progresión Personal.***

✓ ***Las Actividades Educativas.***

✓ ***Bonus Track.***



Programa de Jóvenes
Documentos Básicos
Renovación Pedagógica de Scouts de Argentina

“Apuntes para el Juego Scout II”

Es una publicación oficial de:

Scouts de Argentina

Realizado por:

Comité Ejecutivo
Equipo Nacional de Programa

© 2000 Scouts de Argentina

Libertad 1282 C1012AAZ

Capital Federal

Los textos e imágenes de este documento
pueden ser reproducidos en todo o en parte con autorización de Scouts de Argentina.
programa@scouts.org.ar



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

Capítulo 1

EL PROGRAMA DE JOVENES

Volver al Juego

Mire, solamente mire, a través de los ojos del chico, que a un costado del picado, ve ir y venir la pelota, la boca entreabierta, los ojos bien abiertos, la excitación contenida. Pide permiso con las palabras justas, luego da un paso y otro, entonces entra al juego y se transforma...

Mire, solamente mire, con los ojos de la chica que va y viene trayendo los desperdicios que van a formar parte de la casa que está armando en un árbol junto a un grupo de futuros copropietarios. Cada palo, madera o lata que encuentra toma un nuevo significado, una nueva función, cuando las manos infantiles lo ubican en la futura cocina, como televisor o puerta...

Una vez más lo diremos, comenzar a hablar sobre el Programa de Jóvenes sin comenzar por el juego, sin evocar el juego, es poner la lupa en otro lado, más formal quizá, más adulto quizá, pero traicionando los orígenes mismos de un Movimiento de jóvenes que comenzó, no por hacer teoría educativa o fruto de cavilaciones psicológicas, sino de mirar el juego con otros ojos, con una nueva mirada.

Así que sin culpas, señor, señora, señorita, Ud., que desea servir como educador de tiempo libre en cualquiera de los roles que Scouts de Argentina reserva a los adultos, deje para después los litros de tinta escritos sobre los scouts para dedicarle ese tiempo a mirar el juego de chicos y chicas, allí donde el hacer adulto no los inquieta... Y si se anima y se conecta con quien fue y puede, juegue, juegue hasta que la confianza en el juego se le haga convicción. Entonces si estará más cerca del concepto de Programa de Jóvenes y de toda la propuesta educativa del Movimiento Scout.

Un Juego con mayúsculas

Los protagonistas del juego son los chicos y chicas, con sus características, necesidades e intereses. Si como adultos vamos a aportar para el crecimiento de estos jóvenes (desde la propuesta educativa del Movimiento Scout) resulta crítico entonces que el Equipo de Dirigentes conozca:

- Todos estos aspectos del grupo de edad con el que actuará, tanto en general como en particular.
- El medio (social-cultural-natural) en el que los jóvenes se desenvuelven. Conocerlo tanto en lo más cercano a cada uno de los

jóvenes (hogar, barrio, escuela), como en lo más lejano a ellos (ciudad, provincia, región cultural).

Si conocer a los jóvenes y su medio es lo primero, lo segundo es conocer el fenómeno que los relaciona: el juego.

Ese fenómeno es el juego.

Aquí es cuando aparece el Juego con mayúsculas. Como fenómeno mediador, entre personas deseosas de crecer, de desarrollarse, de aprender y de comprender y el mundo a conocer, comprender y transformar.

*"Baden-Powell dedujo el método pedagógico del Movimiento Scout de la observación del juego social espontáneo. Se encuentran en él los mismos elementos: acción, imaginación, asociación, papeles y reglas. Su carácter educativo está en él, acentuado por las propuestas que hace el educador, por las cuestiones que suscita. Pero el juego es la trama de la pedagogía scout con variantes a lo largo de las diferentes edades."*¹

*"Los jóvenes crecen en la medida en que se interrelacionan en forma óptima con el medio a través del **juego**. El Juego es un espacio de experimentación donde las personas aprenden su realidad. Un espacio que ofrece posibilidades de explorar dentro de límites ciertos y adecuados."*²

Nuestro Proyecto Educativo basa los conceptos de Método Scout³ y de Programa de Jóvenes en el juego.

El programa de jóvenes

El Programa de jóvenes es como el juego, un mediador entre la persona y su medio sociocultural, un espacio de experimentación.

¹ Bernard Dominique y otros (1975), *Baden Powell hoy* Movimiento Scout Católico, Barcelona

² Scouts de Argentina - Equipo Nacional de Programa (1999) Documentos Básicos. Apuntes para el Juego Scout, Buenos Aires

³ El Método Scout es un sistema de auto educación progresiva, complementario de la familia y de la escuela, que se desarrolla a partir de la interacción de varios elementos, entre los cuales se destacan: la educación en valores expresados en una promesa y una ley a los que se adhiere voluntariamente; la educación activa a través del aprender haciendo, el aprender jugando y el aprendizaje por medio del servicio; la pertenencia a pequeños grupos (por ejemplo: la patrulla o el equipo) en la cual los jóvenes llegan al descubrimiento y la aceptación progresivos de responsabilidades; también comprende la capacitación hacia el gobierno autónomo tendientes al desarrollo del carácter, la adquisición de habilidades y competencias, la independencia y confianza en sí mismo, el sentido de servicio y, la aptitud de cooperar y liderar; con la asistencia responsable de adultos que les aconsejan y acompañan y programas progresivos, atrayentes y estimulantes compuestos por un marco simbólico sugerente y un sistema progresivo de objetivos y actividades educativas variadas basadas en los centros de interés de los participantes y en las que se incluyen juegos, habilidades y técnicas útiles y servicios a la comunidad, que ocurren en gran parte al aire libre en contacto con la naturaleza.

Ya Baden-Powell definía al Movimiento Scout como un gran juego. La característica esencial del Juego Scout es que permite equivocarse o fallar, sin que esto implique un castigo. El Programa Educativo debe permitir la experimentación en todo momento.

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

Definimos el Programa de Jóvenes como un conjunto ordenado de experiencias de aprendizaje que se ajusta a las necesidades de cada persona en relación con su medio, conforme a la aplicación del Método y orientado por los Principios del Movimiento Scout.

Planteamos el Programa como un espacio en el que los jóvenes experimentan de acuerdo a sus necesidades de crecimiento y en relación al medio en donde se desenvuelven. Desde este punto de vista, los contenidos del Programa no pueden ser ajenos a la realidad de la persona, del grupo, y del medio en donde se desempeña; atentos a los cambios que se producen, otorgándoles oportunidades de poner en juego la realidad, descubrirla, y en ese juego crecer como personas.⁴

Elementos del Programa de Jóvenes

Pensemos en algo tan cotidiano para la mayoría de nosotros como un auto. Lo manejamos, viajamos en él, lo esquivamos, lo lavamos, etc. Pero para gran parte de nosotros, aquello que ocurre en el motor es casi un misterio. Algunos diferenciamos ciertas partes, otros reconocen sistemas que se interconectan, otros saben sobre los principios por los que un motor funciona.

Con el Programa de Jóvenes, más allá de cualquier imagen funcional o mecanicista, nos pasa algo por el estilo. Lo que intentaremos a continuación es abrir el capot y echar una mirada, por ahora solamente una mirada, ya nos atreveremos a meter mano.

En principio, vamos a analizar una serie de elementos que aparecen muy a la vista y bien diferenciados, ellos son:

Las estructuras de la sociedad de jóvenes, o sea la forma en que chicos, chicas y adultos se organizan y toman decisiones respecto al juego.

⁴ Scouts de Argentina - Equipo Nacional de Programa (1999) Documentos Básicos 1. Apuntes para el Juego Scout, Buenos Aires

Los marcos simbólicos, verdadero telón de fondo de los juegos, círculo mágico en el cual se juega, con símbolos, palabras, imágenes, ceremonias.

La progresión personal, la forma en que se evalúan y reconocen los aprendizajes de los chicos y chicas a partir de jugar a aquellos juegos que han elegido y que han sido enriquecidos por los adultos.

Las actividades, la acción misma de jugar.

La progresividad de los elementos del programa de jóvenes

Todos los elementos del Programa de Jóvenes varían y se adecuan a:

- **las necesidades, intereses e inquietudes de los chicos y chicas a los cuales va dirigido**
- **y la realidad sociocultural en la cual se implementa.**

Tomemos por ejemplo el Marco Simbólico: evoluciona desde un ambiente de fantasía hacia el desafío de la participación en el mundo adulto. También en la Estructura se verifica una progresividad que va desde una mayor dependencia de los adultos en el proceso de toma de decisiones a una mayor responsabilidad, autonomía, compromiso y solidaridad de los jóvenes.

Los niveles de significación de los elementos de programa de jóvenes

Por niveles de significación entendemos los ámbitos en los cuales se crean, diseñan y adecuan los elementos del Programa de Jóvenes. Estos se vinculan con las características del programa expresadas en el documento de Proyecto Educativo de Scouts de Argentina: regionalizados, flexibles, para todos...⁵

Elementos Esenciales: Son los que invariablemente tienen que existir, están en estrecha relación con los Propósitos y Principios del Movimiento Scout, tanto en la órbita mundial como nacional.

Elementos Importantes: Son los que le otorgan unidad al Programa Educativo, se establecen a nivel nacional, y su diseño y actualización esta determinada en las políticas del área denominadas: "*El Desarrollo del Programa de Jóvenes*".⁶

Elementos Característicos: Son aquellos factibles de ser regionalizados, y la correcta y oportuna adecuación a las realidades locales es una responsabilidad de los Equipos Zonales.

Elementos Particulares: Son aquellos que pueden ser adecuados a las realidades de cada grupo humano, están ligados a la vida de cada Sección.

⁵ Comité de Constitución (1995). Proyecto Educativo de Scouts de Argentina. Buenos Aires

⁶ Consejo Directivo de Scouts de Argentina (2000). Política de Programa: "El Desarrollo del Programa de Jóvenes"

PROGRESIVIDAD DE LAS ESTRUCTURAS

Los jóvenes de...	Integran la Rama	La Sección se denomina ...	El pequeño grupo se denomina ...	Se organizan mediante ...	La sección se gobierna mediante ...
7 a 11 años	Lobatos y Lobeznas	Manada	Manada	El Sistema de Manada	Consejo de la Roca
11 a 14 años	Scouts	Unidad Scout	Patrulla (Integrada por 5 a 7 jóvenes)	El Sistema de Patrullas	Consejo de Unidad
14 a 17 años	Caminantes	Comunidad de Caminantes	Equipo (integrado por 4 a 6 jóvenes)	El Sistema de Equipos	Asamblea y Consejo de Marcha
17 a 21 años	Rovers	Comunidad Rover	Comunidad Rover	Sistema de individuos asociados	Asamblea

PROGRESIVIDAD DE LOS MARCOS SIMBOLICOS

El Marco Simbólico en la Rama...	Propone a los/las niños y jóvenes...	Como Fondo Motivador utiliza...	La progresión del aprendizaje por el servicio	El acento está puesto en...
Lobatos y Lobeznas, es el ambiente de fantasía	Ser parte del pueblo libre	Las historias de "El Libro de las Tierras Vírgenes" como fondo motivador	Hacer un Favor a alguien todos los días	El juego como forma de aprehender la realidad (aprenderla y comprenderla)
Scouts, es el ambiente de aventura de la exploración	Ser exploradores de nuevos territorios	Las Grandes Exploraciones	La Buena Acción Diaria y la Buena Acción de Patrulla	<ul style="list-style-type: none"> • El gusto por explorar • El compartir con amigos: la pandilla • El pequeño grupo se apropia de un

				territorio
Caminantes, es el ambiente de aventura del descubrimiento	Constructor y artesano de caminos interiores y exteriores	Cada Empresa Caminante aporta su propio Fondo Motivador	El Gesto Solidario es la Empresa de Servicio como participación en la comunidad	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrir los caminos interiores (relación con uno mismo) • Descubrir los caminos exteriores (relación con los demás y Dios) <ul style="list-style-type: none"> • La construcción de la identidad
Rovers, es el ambiente de compromiso y solidaridad	Ser una persona que actúa éticamente y moralmente en su comunidad	Cada Proyecto Rover aporta su propio Fondo Motivador	El servicio junto a otros como compromiso solidario	<ul style="list-style-type: none"> • El actuar autónoma y responsablemente junto a otros <ul style="list-style-type: none"> • La participación comprometida y solidaria en el mundo adulto • Un proyecto de vida

Capítulo 2

ESTRUCTURAS DE LA SOCIEDAD DE JOVENES

*"El Movimiento Scout es un juego de muchachos dirigidos por ellos mismos, y por el cual los hermanos mayores pueden proporcionar a los menores un ambiente sano y animarlos a entregarse a aquellas actividades saludables que son conducentes a despertar las virtudes de CIUDADANIA."*⁷

En la definición misma del Movimiento Scout dada por su fundador, éste ponía énfasis en la **gestión compartida de jóvenes y adultos** para llevar adelante la **sociedad de jóvenes** que se denomina **sección**⁸.

De esto trata este capítulo, de las formas de organización de la sección (como sociedad de jóvenes) y el proceso mediante el que en la misma se toman decisiones. A todo esto denominamos: **Estructuras de la sociedad de jóvenes.**

Por lo tanto cada vez que hacemos referencia a las estructuras estamos hablando de:

- **Formas de organización**
- **Formas de participación**
- **Proceso de toma de decisiones**

La sociedad de jóvenes se organiza para jugar, ahí nace el sistema de equipos

Los jóvenes tienen sus propias formas de agruparse, las cuales varían según las edades. El Movimiento Scout basa su juego, entre otras cosas, en las formas de agrupamiento social de chicos y chicas a través de las edades que comprende su propuesta educativa.

De esta forma las bandas y las pandillas de chicos y chicas son enriquecidas en la propuesta educativa del Movimiento Scout, mediante roles, reglas, espacios de toma de decisiones, símbolos y aventuras en común.

El juego scout siempre se realiza por pequeños grupos. Estos pequeños grupos pueden ser relativamente fijos (seisenas, patrullas, equipos) o de

⁷ **Baden-Powell Guía para el Jefe de Tropa, Editorial Scout Interamericana, San José**

⁸ **Sección: estructura base de una rama integrada en un Grupo Scout, formada por niños y jóvenes del mismo grupo de edad que realizan el programa en conjunto y que tienen los mismos dirigentes y órgano de gobierno. Por ejemplo, de 7 a 11 años, la sección de un Grupo es la Manada.**

mayor movilidad (en la Comunidad Caminante las Comisiones inter-equipos o los equipos en la Rama Rovers), pero siempre están presentes en las actividades scouts. La interacción de estos pequeños grupos o equipos es lo que denominamos **sistema de equipos**.

*"El sistema de equipos (o sistema de patrullas como es usualmente llamado) es la estructura organizativa básica de una sección en un Grupo Scout, la cual funciona como una pequeña sociedad de jóvenes, compuesta por los pequeños grupos y el equipo de dirigentes."*⁹

*"Cada pequeño grupo opera como un equipo. Dentro de cada equipo, los jóvenes organizan su vida grupal y eligen, organizan y llevan a cabo sus actividades. Cada uno tiene una responsabilidad específica, la cual él o ella llevan a cabo como contribución a la vida y bienestar del equipo y el éxito de sus actividades."*¹⁰

La dimensión educativa del pequeño grupo reside en que...

Es el primer espacio de decisión y evaluación que encuentra el/la joven en su sección: Allí es donde aprende el ejercicio democrático, la búsqueda del consenso, la cooperación, la confrontación de ideas, la autocrítica.

Es el primer espacio de acción que encuentra el/la joven en su sección: A través de las actividades de Patrulla, de las actividades de equipo, de los proyectos de equipo rover, el joven aprende a trabajar con sentido cooperativo, a construir una nueva realidad de la que se sentirá orgulloso.

Es el espacio por excelencia para el desempeño de roles o papeles: Cada joven tiene su función específica. Roles 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 vida. Son los roles los que definen el status que el joven adquiere ante sus pares: el peso que tendrán las opiniones y las acciones de los distintos jóvenes varía según el rol que tengan.

La sección, espacio de encuentro de los pequeños grupos

*"No todo es vida de equipo, hay actividades que involucran a todo la sección. Estos momentos ofrecen oportunidades para que cada equipo pueda contribuir en conjunto al bienestar de la sección y ofrecen oportunidades a los jóvenes para conocer a los otros miembros de los otros equipos."*¹¹

⁹ OMMS (1998) Scouting: An Educational System, Ginebra

¹⁰ ibidem

¹¹ OMMS (1998) Scouting in practice: ideas for scout leaders, Ginebra

La sección o unidad surge como un espacio de encuentro de los equipos y de resolución de conflictos.

Desde la Manada de Lobatos y Lobeznas dividida en seisenas, siguiendo por la Unidad Scout para agrupar a las patrullas, y a la Comunidad de Caminantes como federación de equipos hasta la Comunidad Rover en la que los individuos que desean asociarse a otros en un proyecto, conforman equipos.

La institución fundamental del Movimiento Scout, la que puede hacerlo triunfar, es el pequeño grupo, la indomable pandilla de niños y jóvenes. Las secciones entran en decadencia cuando no se alimentan de las bandas. Las patrullas y equipos se hacen ficticias. Al no existir bandas no hay conflicto, ni cooperación, ni proyectos.

La sección es el espacio de encuentros de estas pandillas. Allí, la cooperación entre estas bandas enfrentadas se encuentra facilitada. Si es el choque entre patrullas el que hace nacer el juego, la aventura, es la sección la que posibilita que el juego continúe y que tenga un final. La sección es el instrumento que transforma el conflicto entre bandas en un hecho educativo.

La Rama se llama:	El pequeño grupo se llama:	La sección se llama:
Lobatos y lobeznas	Manada	Manada
Scouts	Patrulla	Unidad Scout
Caminantes	Equipo	Comunidad de Caminantes
Rovers	Comunidad Rover	Comunidad Rover

Para jugar, la sociedad de jóvenes necesita tomar sus decisiones

"La propuesta educativa del Movimiento Scout es una forma elaborada y estructurada del juego natural de los chicos/as. Les proponemos a los jóvenes constituir una sociedad de chicos y chicas acompañados por los adultos, una verdadera "república", donde podrá desarrollarse el sentido cívico de los futuros ciudadanos de una democracia.

Toda república es un esfuerzo de cooperación entre ciudadanos, más allá de los conflictos que los enfrentan.

Toda república define el modo de vida de sus ciudadanos, el estilo de sus relaciones por la ley, elaborada en función de los principios fundamentales.

La propuesta educativa del Movimiento Scout es democrática, es decir formadora de ciudadanos auténticos, porque permite el aprendizaje del funcionamiento de las instituciones democráticas, a partir de la participación de los jóvenes en los organismos de gobierno de las unidades.¹²

En el Programa Educativo, a estas instituciones las llamamos organismos, cada uno con su esfera de poder, deberes y derechos.

El Sistema de Manada, de Patrullas, de Equipos, de Individuos Asociados, no es más que el juego de los organismos interactuando para llevar adelante la vida de los pequeños grupos y de la sección. Es el ejercicio del poder al servicio de la vida del grupo.

Si nuestras secciones logran ser realmente un agrupamiento, una federación de bandas; si nuestras Comunidades Rovers logran ser un espacio de asociación de individuos con intenciones de actuar, el conflicto surgirá. La misión de los Consejos no es negar el conflicto, sino el lograr su resolución: los Consejos son el espacio que facilita la cooperación entre pequeños grupos y personas con objetivos distintos. Por eso decimos que es el poder al servicio de la vida de grupo.

Los Consejos son espacios progresivos de participación. Los chicos se inician en la dinámica de sintetizar conflictos en la reunión de su pequeño grupo. Luego el grado de su participación se va ampliando hacia otros organismos, en los que tendrán la oportunidad de asumir diversos roles progresivamente más complejos.

En la Rama :	El pequeño grupo se gobierna mediante:	La Sección se gobierna mediante:
Lobatos y Lobeznas	no existe un organismo	Consejo de la Roca
Scouts	Consejo de Patrulla	Consejo de Unidad
Caminantes	Consejo de Equipo	Consejo de Marcha y Asamblea
Rovers	No existe un organismo	Asamblea

¹² **Dominique Benard Patrullas y Consejos , Ediciones de Scouts de France, Paris**

Una autonomía progresiva ...

El principio de la participación de los jóvenes en el gobierno de las secciones se aplica a lo largo de todo el rango de edades que ofrece el Movimiento Scout.

Evidentemente, la esfera de materias en las que los jóvenes toman las decisiones y los tipos de responsabilidades que ellos asumen en conjunto en la dirección de sus equipos y de su unidad está en relación a:

- **Su nivel de madurez.** El nivel de involucramiento en los diferentes aspectos sobre los cuales tomar decisiones será diferente en una Manada de Lobatos y Lobeznas que en una Comunidad Rovers.
- **Su experiencia en esta forma de funcionamiento.** Una sección que ha trabajado durante un año o dos puede tener un grado mayor de desenvolvimiento en grupo que una sección recientemente constituida aunque esté formada por jóvenes de más edad.

Veamos que sucede en las diferentes Ramas...

En la Rama Lobatos y Lobeznas, el agrupamiento fundamental es la Manada. La misma está dividida en pequeños grupos denominados seisenas. Las actividades, símbolos y espacio formal de toma de decisiones pertenecen a la Manada como sección, pues el énfasis está puesto en este agrupamiento.

En el ciclo de programa de una Manada todas las actividades se realizan a nivel de la sección, aunque llevadas a cabo por medio de las seisenas.

El Consejo de la Roca es el espacio formal de toma de decisiones.

En la Rama Scouts, el agrupamiento fundamental es la **Patrulla**. Esta es una comunidad de vida con símbolos, actividades y un espacio formal de toma de decisiones denominado **Consejo de Patrulla**.

Las patrullas se agrupan en una **Unidad Scout**. **El Consejo de Unidad** es el espacio en el cual se resuelven los conflictos nacidos del encuentro las pandillas (patrullas) en un mismo territorio (unidad scout). Así una vida de patrulla tan rica se equilibra en tiempo con toda la Unidad Scout.

El mayor tiempo de un ciclo de programa tiene que ver con actividades de patrulla, compartiendo junto a las actividades de toda la Unidad Scout, pero en un segundo plano.

En la Rama Caminantes, los **equipos** se federan en una Comunidad de Caminantes.

La Asamblea es el espacio en el cual se resuelve el conflicto fundamental: elegir un solo proyecto (empresa) de entre diferentes proyectos que cada uno de los equipos propone a partir de su espacio formal de toma de decisiones denominado: **Consejo de Equipo**. La autonomía lograda en la etapa anterior se profundiza y perfecciona.

Una sola empresa es decidida para toda la Comunidad de Caminantes, pero ésta es llevada a cabo en equipo. Para coordinar las acciones de los diversos equipos se reúne al **Consejo de Marcha**.

En un ciclo de programa la empresa es central y ordenadora en la vida de la Comunidad, las actividades extra empresa complementan y enriquecen la vida de grupo.

En la Rama Rovers, los equipos se conforman a partir de un proyecto. Decimos un equipo, un proyecto.

El espacio formal de toma de decisiones que afectan a toda la sección es la Asamblea, en la misma se deciden los proyectos que pueden ser: de un solo equipo de la Comunidad, o de toda la Comunidad Rover (llevada a cabo en equipo, claro).

Cada Comunidad Rover se da a sí misma, mediante una Carta de Comunidad la forma de organización que mejor convenga a su realidad.

En las Comunidades Rovers numerosas se recomienda la conformación de un espacio de coordinación y gestión denominado Consejo de Comunidad, integrado por los delegados de cada uno de los equipos más el equipo de dirigentes.

Capítulo 3

EL MARCO SIMBOLICO

Tamara

"El hombre camina días enteros entre los árboles y las piedras. Rara vez el ojo se detiene en una cosa, y es cuando la ha reconocido como el signo de otra: una huella en la arena indica el paso del tigre, un pantano anuncia una vena de agua, la flor del hibisco el fin del invierno. Todo el resto es mudo e intercambiable; árboles y piedras son solamente lo que son.

Finalmente el viaje conduce a la ciudad de Tamara. Uno se adentra en ella por calles llenas de enseñas que sobresalen de las paredes. El ojo no ve cosas sino figuras de cosas que significan otras cosas: las tenazas indican la casa del sacamuelas, el jarro la taberna, las alabardas el cuerpo de guardias, la balanza el herborista. Estatuas y escudos, representan leones delfines torres estrellas: signo de que algo, quién sabe qué, tiene por signo un león o delfín o torre o estrella.

Otras señales indican lo que está prohibido en un lugar - entrar en el callejón con las carretillas, orinar detrás del quiosco, pescar con caña desde el puente- y lo que es lícito - dar de beber a las cebras, jugar a las bochas, quemar los cadáveres de los parientes -. Desde las puertas de los templos se ven las estatuas de los dioses representados cada uno con sus atributos: la cornucopia, la clepsidra, la medusa, por los cuales el fiel puede reconocerlos y dirigirles las plegarias justas. Si un edificio no tiene ninguna enseña o figura, su forma misma y el lugar que ocupa en el orden de la ciudad bastan para indicar su función: el palacio real, la prisión, la casa de moneda, la escuela pitagórica, el burdel. Incluso las mercancías que los comerciantes exhiben en los mostradores valen no por sí mismas sino como signo de otras cosas: la banda bordada para la frente quiere decir elegancia, el palanquín dorado poder, los volúmenes de Averroes sapiencia, la ajorca para el tobillo voluptuosidad.

La mirada recorre las calles como páginas escritas: la ciudad dice todo lo que debes pensar, te hace repetir su discurso, y mientras crees que visitas Tamara, no haces sino registrar los nombres con los cuales se define a sí misma y a todas sus partes.

Cómo es verdaderamente la ciudad bajo esta apretada envoltura de signos, que contiene o esconde, el hombre sale de Tamara sin haberlo sabido. Fuera se extiende la tierra vacía hasta el horizonte, se abre el cielo donde corren las nubes. En la forma que el azar y el viento dan a las

*nubes el hombre se empeña en reconocer figuras: un velero, una mano, un elefante...*¹³

Los símbolos

Los símbolos existen con el hombre desde siempre; desde el lenguaje hasta la forma de relacionarse con lo trascendente. Vivimos entre símbolos al punto que cualquier cosa puede ser el símbolo de otra: un águila es un animal pero puede ser también símbolo de poder o libertad, la balanza aparte de ser un instrumento de medición es símbolo de equilibrio y justicia, una ristra de ajos sirve de condimento para muchos meses, ahuyentador de vampiros, o símbolo de superstición.

Una definición de símbolo es la dada por Adolfo Aristeguieta en *El Gran Juego* donde dice: **"es un objeto real, figurado o representado que al ser percibido, despierta en quien lo mira, siente o realiza, una corriente de emociones, ideas o sentimientos que tienden a realizarse en conductas"**.

Podemos clasificar a los símbolos en los siguientes grupos:

- Símbolos asociados a la **relación del hombre con lo trascendente**.
- Tenemos símbolos y acciones asociadas a **hitos de vida**. Así tenemos **rituales de pasaje** como el casamiento, la graduación, los cumpleaños de 15 para las chicas. O **rituales de iniciación**, el ingreso a grupos, los bautismos de vuelo.
- Usamos símbolos para exteriorizar **escalas de valores**, status, sentido de pertenencia a grupos: vestimenta, una determinada marca de auto, adhesión a propuestas políticas, el símbolo de la paz, el barrio donde uno vive.

"Los símbolos se usan a menudo, para ayudar a comunicar conceptos que no son conocidos por las personas, invitándolas a pensar mas allá del significado aparente de las cosas que conocen.

*Los símbolos comunican a través de la imaginación y la experiencia, sin necesidad de andar razonando.*¹⁴

Siendo tan importante la presencia de los símbolos en la vida de las personas, el Movimiento Scout los utiliza como una valiosa herramienta en la educación de los jóvenes.

De esto se trata el concepto de Marco Simbólico al que nos referimos a continuación.

El Marco Simbólico en el Movimiento Scout

El Marco Simbólico es un ambiente de referencia que refuerza la vida en común de los pequeños grupos y las secciones, contribuyendo a dar

¹³ **Calvino, Italo (1988) Las Ciudades Invisibles, Editorial Minotauro, Buenos Aires**

¹⁴ **OMMS, (1998) Scouting: An educational system, Ginebra**

coherencia a todo lo que se hace. Está constituido por un conjunto de elementos vinculados entre sí, tales como símbolos, acciones, palabras, gestos, signos, tradiciones, actividades fijas y un fondo motivador que se relaciona con los intereses y necesidades de los jóvenes en cada grupo de edad.

El fondo motivador es un "telón de fondo", un referente que enriquece el juego y la vida de grupo en general y apoya la tarea educativa.

"El Marco simbólico ofrece ventajas educativas desde diferentes aspectos:

- *Refuerza el sentido de pertenencia a una comunidad que se encamina a un mismo propósito*
- *Incentiva la imaginación y desarrolla la sensibilidad.*
- *Permite a los dirigentes presentar los valores scouts de manera atractiva y ayuda a los jóvenes a identificarse con esos valores.*
- *Da unidad a las actividades que se hacen.*
- *Motiva y da importancia al logro de objetivos personales.*

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

*Para que esa transformación se produzca, todos los componentes del marco simbólico guardan una estrecha relación entre sí. Por ejemplo, los nombres de las etapas de progresión personal, las características de las celebraciones, los nombres **de las principales** actividades, el diseño de las insignias, están fuertemente relacionados con el fondo motivador."¹⁵*

El nombre de nuestro Movimiento proviene de la palabra inglesa *Scouting* que tiene una traducción en castellano como *Exploración*. El fundador Baden-Powell usó un marco simbólico referido a la exploración, la supervivencia en territorios hostiles y desconocidos a partir de los recursos de la naturaleza. Esto fue pensado para atraer a los muchachos en la edad de la adolescencia, que en los orígenes del Movimiento era el único grupo para el cual se había pensado la propuesta.

Cuando el Movimiento Scout empezó a atender las necesidades de los jóvenes de diferentes rangos de edad y de uno y otro sexo, más allá del grupo de edad original – Rama Scouts – fue evidente la necesidad de desarrollar otros marcos simbólicos que atiendan

¹⁵ Grupo de Trabajo de Guías y Cartillas, *Guía para el Dirigente de Rama Scout - Documentos de trabajo*

particularidades de los distintos momentos evolutivos y de ambos géneros.

Los marcos simbólicos
en las diferentes Ramas

"El marco simbólico cambia de una Rama a la próxima para corresponderse con el nivel de madurez de los jóvenes y, enfocarse en las necesidades específicas de los diferentes grupos de edad." ¹⁶

El marco simbólico de cada una de las Ramas está construido a partir de los intereses y necesidades de los jóvenes del grupo de edad que la conforman.

El propósito de un marco simbólico no es mantener a los jóvenes en un mundo artificial simulado. Simplemente es una manera de usar una herramienta educativa vinculada al juego, a la imaginación y la creatividad para ayudarles a enriquecer su vida cotidiana. Por consiguiente, el marco simbólico necesita evolucionar gradualmente: cuanto más los jóvenes se acercan a la edad adulta y ganan en madurez, más el marco simbólico encuentra su sentido en la realidad de sus vidas

Pero, veamos los diferentes marcos simbólicos que proponemos para las cuatro Ramas:

Para la **Rama Lobatos y Lobeznas**: el ambiente de **fantasía**, la historia del Pueblo Libre, aprender a vivir juntos. La fantasía no es una forma de evasión de la realidad sino una forma de aprender y comprender la realidad. No se trata de reemplazar la realidad por la ficción, sino de jugar con símbolos e imágenes que representan conceptos y valores como la amistad, la vida, la alegría.

Para la **Rama Scouts** proponemos la aventura de la **exploración** de nuevos territorios. Esto se apoya en tres dinamismos: el gusto por explorar (el despliegue físico, uso del ingenio), el interés por la apropiación de nuevos territorios y la pertenencia a un grupo de amigos (la pandilla).

Poco a poco los personajes ficticios de la etapa anterior son sustituidos por hechos como las grandes exploraciones, realizadas por personas de carne y hueso.

Para la **Rama Caminantes**: la aventura del **descubrimiento** de sí mismo y de los otros y el mundo: ser constructor y artesano de caminos interiores y exteriores.

¹⁶ OMMS (1998) Scouting: An Educational System, Ginebra

La adolescencia es tiempo de un fuerte crecimiento interior (camino interiores, identidad, autonomía de pensamiento, crisis). Estos caminos interiores se construyen en el encuentro del otro y de otras realidades (camino exteriores: las relaciones de amistad, de pareja, la familia, la comunidad, el gesto solidario como servicio).

Para la **Rama Rovers**: el desafío a participar **comprometida y solidariamente** en el mundo. El **compromiso** exige elecciones y opciones (opciones religiosas, políticas, profesionales, afectivas), la **solidaridad** es la ocasión del desarrollo personal a partir del servicio a los otros y con otros. Es decir, actuar autónoma y responsablemente junto a los demás y descubrir los desafíos y oportunidades del mundo de hoy, encontrar un camino para contribuir en la creación de un mundo mejor y construir un proyecto personal de vida. El Marco Simbólico original propuesto por Baden-Powell a los jóvenes en su libro Roverismo hacia el Éxito se define así: *"Por Roverismo no quiero decir vagabundear sin finalidad, lo que quiero decir es encontrar uno su camino por senderos con objetivo definido y teniendo una idea de las dificultades y peligros que va a encontrar en él"*.

El Marco Simbólico de la rama le propone a los/las jóvenes a través del compromiso y la solidaridad encontrar un camino construyendo un proyecto personal de vida.

El marco simbólico de la rama mayor está fuertemente arraigado en la identificación de la persona con la comunidad local (la descubierta de las problemáticas comunitarias locales por ejemplo) y en la dimensión global de la sociedad (la comprensión intercultural, las rutas del mundo - rover significa trotamundos -).

Elementos del marco simbólico

Decíamos que el marco simbólico está constituido por un conjunto de elementos vinculados entre sí, tales como **símbolos, acciones, palabras, gestos, signos, tradiciones, actividades fijas y un fondo motivador** que se relacionan con los intereses y necesidades de los jóvenes en cada grupo de edad.

Proponemos también una clasificación que tiene que ver con el nivel asociativo que interviene en el diseño de los símbolos y acciones y está orientada a favorecer una mayor adaptación de los elementos del marco simbólico a las distintas realidades culturales.

<p>Acciones (actividades fijas, celebraciones) y símbolos</p>	<p>Importantes: son aquellos definidos por el nivel nacional en el proceso de diseño del</p>	<p>Característicos : son aquellos definidos por el nivel zonal en el proceso de</p>	<p>Particulares: son aquellos definidos por el nivel del Grupo Scout y sus secciones.</p>
--	---	--	--

(palabras, signos, gestos)	programa de jóvenes.	regionalización del programa de jóvenes	
-----------------------------------	----------------------	---	--

Las acciones del marco simbólico

Las acciones del marco simbólico son actividades fijas. Comprenden las ceremonias, momentos de oración y reflexión, y toda actividad que tenga un fuerte sentido simbólico.

A la manera de faros, balizan la vida y el crecimiento de los jóvenes en las secciones mediante hitos como por ejemplo su ceremonia de promesa o partida.

Las denominadas *acciones importantes* del marco simbólico están establecidas a *nivel nacional* y deben estar descritas en detalle en cada una de las Guías para Dirigentes y los Documentos Básicos o complementarios. En términos generales engloban: las ceremonias y fiestas de pase o partida, las celebraciones de investidura, Promesa y de entrega de etapa de progresión. La buena acción, personal y colectiva, el servicio, los momentos de oración y reflexión.

Las modificaciones o adaptaciones de las mismas en el plano interzonal y grupal, dan origen a las llamadas acciones o actividades "características" y "particulares" del marco simbólico de cada una de las Ramas.

Deseamos dedicarle especial atención a los momentos de oración y de reflexión.

Los momentos de Oración y Reflexión¹⁷

Los marcos simbólicos de cada una de las ramas son al ambiente de referencia en el cual se pueden inspirar actividades relacionadas con la dimensión espiritual, entre ellas la oración y la reflexión.

La reflexión y la oración son una actividad importante en la vida de cada pequeño grupo y de la sección.

La reflexión

El Método Scout nos propone una pedagogía basada en el aprender haciendo. La actividad entonces, es un medio para el aprendizaje de competencias tales como actitudes, conocimientos y habilidades útiles para la vida. Pero la actividad se convierte en "activismo" cuando no ofrece oportunidades de reflexión.

¹⁷ Este texto fue realizado sobre el dossier: "La reflexión y la oración en nuestras practicas educativas", publicado en la Info Scout nro. 1 Octubre 1999.

“Activismo” es usar la actividad por la actividad misma, es también creer que acción es “correr de aquí para allá”, es ignorar que pensar, reflexionar, criticar, evaluar, adorar y orar, también son formas de la acción como medio educativo.

Y es la acción, precisamente, la que nos otorga posibilidades ricas para la reflexión. Reflexionar junto a los compañeros del pequeño grupo (patrulla, equipo) en los Consejos y Asambleas, en la sección, es una actividad que debiera ocupar parte importante en nuestras actividades.

Acción y reflexión son entonces distintos momentos de un mismo proceso educativo. Es educativo porque nos permite ir tomando conciencia progresivamente de nuestro ser y hacer en el mundo, en una situación dada, a la luz de unos valores compartidos.

La evaluación de la Promesa y la Ley se apoya fundamentalmente en la reflexión sobre nuestras acciones, nuestros gestos, y no en las palabras y los discursos. Hablar de la Ley no es vivir la Ley. Una reflexión fundada en la acción, en nuestros proyectos, nuestras aventuras, nuestros servicios, es realmente educativa, transformadora, liberadora.

La reflexión siempre debe estar fundada en la acción y viceversa. Pero esta reflexión debe estar sometida a la jerarquía de valores que propone el Movimiento Scout.

Por ello, una actividad solamente puede llamarse *Actividad Scout* cuando se compone de estas dos realidades: la acción y la reflexión.

Si la *Actividad Scout* es una oportunidad de reflexión también es ocasión de expresión de sueños, sentimientos, alegrías, tristezas. Es oportunidad de orar, un espacio donde uno se encuentra y Lo encuentra.

La oración

Es difícil alcanzar lo que nos proponemos si no contamos con la ayuda de los demás. Mucho mejor aún si es Dios quien nos ayuda.

La oración es una conversación de amigos y, tal como pasa con los amigos, es agradable tener tiempo para conversar y compartir con Dios.

No sólo conversamos para pedir, sino también para ofrecer, dar gracias y alabar.

En las actividades educativas que el Movimiento Scout les propone, los jóvenes tienen la oportunidad de aprender que pueden conversar con Dios cada vez que desean hacerlo, en forma personal o junto a sus hermanos que integran el pequeño grupo o la sección y que hay muchas maneras de entablar esta conversación.

Puede hacerlo con palabras o en silencio, cantando y hasta bailando, o contemplando la obra que nos confió Dios en la naturaleza.

Hay algunos momentos en los cuales existe la costumbre de realizar oraciones, como por ejemplo cuando se despierta, cuando se va a dormir, al compartir alimentos, cuando formula su Promesa, cuando empezamos o terminamos una actividad y, en muchos otros momentos más.

Hay otros momentos en los cuales como pequeño grupo o sección, los jóvenes oran en común, donde la oración individual se enriquece como expresión de una comunidad orante, **estos momentos son los más fuertes del Marco Simbólico**, ya que allí se conjuga la interacción de las tres dimensiones de los principios scouts: relación conmigo mismo, los demás y nuestra relación con Dios.

Cuando los miembros de la sección oran en común, lo hacen conforme a las pautas de su respectiva confesión y a la Política Religiosa de Scouts de Argentina. En caso de que sean de distintas confesiones la forma de oración interreligiosa debe permitir que *cada integrante ofrezca a los demás su forma de expresar su fe*, conforme a las pautas de su propia confesión.

La animación del Equipo de Dirigentes

Así como el Equipo de Dirigentes prepara los juegos, anima los consejos y juegos democráticos y organiza campamentos, así también debe diseñar y facilitar espacios y actividades creativos y atrayentes relacionados con la dimensión espiritual.

Las experiencias cotidianas de la vida de los pequeños grupos, las vivencias en el seno de las Secciones son generadoras de momentos de reflexión y de oración. El Equipo de Dirigentes debe identificar estos momentos y animarlos de manera tal que resulten una experiencia rica y trascendente.

Las ceremonias, los consejos, la buena acción colectiva, el gesto solidario, la acción comunitaria, en síntesis, el servicio), un fuego de la ley, el raid, el campamento en soledad, una noche pasada en vivacs, el comienzo y final de las actividades, las comidas, son momentos propicios para la reflexión y la oración comunitaria.

Las canciones también nos ofrecen una rica posibilidad para el encuentro y la comunicación con Dios.

Hay muchas oraciones y canciones que se pueden usar para el encuentro con Dios. Además los pequeños grupos y las secciones pueden tener oraciones propias, escritas a partir de sus vivencias, tradiciones y emociones compartidas.

Nuestra asociación cuenta con Asesores Religiosos y Comisiones y Equipos Confesionales de Formación Religiosa con las que debés contactarte para capacitarte a fin de desarrollar la dimensión espiritual y la relación con Dios; los Distritos y las Zonas deben contar con personas idóneas que asistan las necesidades de los educadores, o en su defecto se puede contactar con la Asesoría Nacional de Formación Religiosa.

Los Símbolos del marco simbólico

Un símbolo puede describirse de manera muy simple, como algo conocido que representa algo más abstracto (por ejemplo: una idea o concepto). La insignia Scout que es conocida por todos en el Movimiento Scout, es simbólica en su naturaleza – el nudo que enlaza los tres pétalos simboliza la unidad del Movimiento, sus tres pétalos recuerdan los tres Deberes o Principios del Movimiento Scout, asumidos al formular la Promesa.

Los símbolos, por lo general, representan: la acción de adherir y pertenecer a grupos de personas, la acción de vivir momentos especiales, la acción de aceptar desafíos, de crecer

La insignia mundial que los chicos lucen en sus pechos, simboliza los lazos que los unen a la hermandad mundial, la insignia de seisena recuerda su pertenencia al pequeño grupo, la bandera o una canción les remarca su pertenencia a la sección.

Las insignias como símbolos, también pueden representar momentos. De esta forma, una empresa caminante, un evento distrital, un campamento o una acción de servicio, pueden tener la suya.

Los símbolos también pueden representar desafíos aceptados, esfuerzos personales para superarse, un trabajo personal y grupal en pos de un crecimiento. Un ejemplo son las insignias de progresión personal.

Los símbolos en el Movimiento Scout brindan la oportunidad de ser creados continuamente. Cuando una patrulla diseña su banderín con los colores, formato y materiales que elige, o le pone letra y música a una canción, no hace más que poner en juego su creatividad.

Los símbolos no son el mensaje importante de la propuesta del Movimiento Scout sino que representan acciones vinculadas a grupos, situaciones y vivencias queridas por los chicos. Brindan la oportunidad de mostrar en forma concreta una meta alcanzada, la pertenencia a un grupo. Brindan la oportunidad de servirse de ellos, recreándolos y desarrollando a la vez su creatividad. Por todo esto el Equipo de Dirigentes debe ver en los símbolos una herramienta educativa valiosa.

Los símbolos importantes son los que conforman la imagen de la sección en el contexto nacional, son los que más allá de la adaptación

regional permanecen dando un sentido de unidad en la diversidad de nuestra propuesta educativa.

Los símbolos importantes en términos generales incluyen: las insignias de progresión personal, los registros como el Álbum de Patrulla, el Libro de Oro, los identificadores de rama como el color de la rama, su insignia y lema, los identificadores del pequeño grupo como el nombre de la patrulla o equipo.

Los símbolos característicos son todas aquellas adaptaciones regionales de los símbolos importantes, como por ejemplo, la redacción de una carta de los Rovers de una región, el diseño de insignias de eventos, lemas.

Los símbolos particulares son aquellos que conforman la imagen de cada sección en particular, y son la herramienta que puede usar el Equipo de Dirigentes para expresar mejor su sentido de pertenencia a estos grupos. Algunos símbolos particulares son el nombre, bandera, o insignias de la sección, canciones.

Las Tradiciones en la propuesta educativa del Movimiento Scout

***"Hay tradiciones que están mas muertas que un faraón,
... otras que viven en las esquinas de la ciudad..."
Jaime Roos***

Las tradiciones son hechos que alguna vez otros también realizaron y que llegaron a nosotros por transmisión oral. En las tradiciones está presente el pasado, los que estuvieron antes que nosotros, personas que construyeron con su esfuerzo esta comunidad (que puede ser mi barrio, mi patrulla, mi país, mi Grupo Scout).

En parte están presentes nuestros orígenes. La tradición como historia nos ayuda a entender mejor el presente y nos alienta para afrontar el futuro.

En las tradiciones compartimos sentimientos y emociones. En la propuesta educativa del Movimiento Scout, las tradiciones son un elemento del marco simbólico, por lo tanto fuertemente ligadas a la transmisión de valores, la expresión de sentimientos, de emociones, desarrollo de la creatividad, la imaginación...

El Equipo de Dirigentes disfruta junto con los chicos de las tradiciones que la sección posee. Pero mientras para los jóvenes las tradiciones son una oportunidad más para vivir la aventura con amigos, de emocionarse, de festejar, **para los adultos son una valiosa herramienta educativa.**

El Equipo de Dirigentes las rescata y alienta siempre y cuando sean útiles para el crecimiento de los chicos y chicas, les brindan referencias de

conducta, acentúen su sentido de arraigo, reconozcan sus orígenes, recuerden hechos ejemplares, rescaten testimonios. **Caso contrario, es preferible desecharlas.**

Cuanto más conscientes y críticos seamos de nuestras practicas educativas, y entre ellas las tradiciones, más creceremos como personas y como educadores de tiempo libre.

Solemos escuchar: las tradiciones se van perdiendo, pero, ¿qué queremos decir cuando decimos esto? ¿Cuáles son las tradiciones que se pierden? ¿Dónde se pierden? Las tradiciones en la sección pueden tener un siglo o un año, pero lo realmente importante es que son enriquecidas por el aporte del grupo humano y recreadas por cada chica o chico. No se necesitan reglas precisas que determinen cómo, cuando y dónde "algo" pasa a ser parte de las tradiciones de la sección, en este sentido son un fenómeno emocional y netamente grupal.

"Nuestra Unidad Scout se vestía con camisas prestadas. A medida que les iban quedando chicas, los más grandes se las pasaban a "los nuevos", a los más chicos, en un gesto entre solidario y práctico.

Recibir una camisa scout se constituía en una segunda bienvenida al grupo, era otra forma de decir: "vos ya sos de acá". La camisa, se recibía como una herencia que alguna vez se debía dejar a otro, se pasaba como se pasa un testimonio en una carrera de postas, fijándose muy bien a quien se le entregaba.

Así de las carencias materiales nació una tradición. Mi camisa es de Mariano, decía orgulloso "un nuevo"; "tengo un grito hecho fogata, hecho promesa y una tropa de camisas prestadas" decía la letra de una canción que entonábamos orgullosos en los fogones.

No sé si la tradición continua, pero hoy, a varios años y ya grandes, se que muchos siguen siendo capaces de dar su camisa y algo más.¹⁸

Las tradiciones como otros elementos del Marco Simbólico sirven, también, para lograr un sentido de pertenencia a un grupo humano (el pequeño grupo, la sección, el Grupo Scout.), pero si de sentido de pertenencia se trata, debemos cuidar de lograr una equilibrio entre la **apertura** que necesita un grupo educativo de jóvenes y los códigos compartidos que ayudan a su **cohesión**. La permeabilidad no debiera ser tanta para que se disuelva el grupo humano en ella, ni tan poca que lo convierta en un grupo cuasi sectario.

Las tradiciones como herramienta educativa no deben entorpecer el desarrollo de los chicos, no son impuestas sino recreadas. Alguien puede imaginarse un reglamento de como festejar la Navidad?

¹⁸ Mandeb, Fabien G.(1999) Diez relatos Malintencionados Buenos Aires

Las tradiciones son parte del marco simbólico en lo "particular", por lo tanto cada zona, grupo o sección tendrá y recreará las suyas a partir de las necesidades de los jóvenes y adultos de los grupos y las secciones, **pero en estrecha relación con su realidad local y su cultura.**

A propósito de esto ***"...hace algunos años un dirigente scout de la región participaba de un evento en un país del caribe. Una de las noches, fue invitado a participar de una fogata en la playa. Imagínense, arena blanca, noche de mar calmo y cálido. De fondo una ciudad amurallada que alguna vez, por los tesoros que albergaba, atacó Sir Francis Drake. Los jóvenes Scouts del lugar junto a un grupo de danzas folklóricas los invitaron a cantar y a bailar. Poco a poco la timidez dejó espacio a la alegría y la expresión, aprendieron cumbias y ballenatos. Jóvenes y adultos de diversas nacionalidades se expresaron, compartieron, aprendieron y se emocionaron. Todo hasta que comenzó formalmente la fogata scout."***¹⁹

Si bien en parte algunas tradiciones del Movimiento Scout son heredadas de la Inglaterra donde fue creado y del África donde su fundador vivió gran parte de su vida, la mayor parte de nuestras tradiciones deben surgir de las vivencias en el seno de los Grupos Scouts, en el contacto con las comunidades y las culturas locales, de manera tal que el Movimiento Scout en Córdoba tenga un sabor bien cordobés, el de Tucumán bien tucumano, el de Buenos Aires bien porteño, y así en cada lugar en donde es recreado. Sólo de esta forma vamos a lograr la identificación con la gente que deseamos para nuestro Movimiento en el país.

En síntesis, las tradiciones son una oportunidad más que el Equipo de Dirigentes brinda a los chicos y chicas, en el sentido de apelar a su creatividad y desarrollar su imaginación. A su vez son un nexo, un fuerte vínculo entre los jóvenes de la sección, los adultos y la comunidad en la cual vivimos.

¹⁹ **ibidem**

Capítulo 4

PROGRESION PERSONAL

¿Que es la progresión personal?

Son todos aquellos detalles que hacen a la construcción de planes de acción personalizados, orientados al desarrollo integral de los jóvenes, que los involucra activamente.

"El esquema progresivo explica como cada joven puede fijar sus objetivos personales basándose en los objetivos educativos de Rama propuestos por la asociación."²⁰

La progresión personal define además la forma en que el progreso personal de cada joven es evaluado.

La progresión personal está conformada por:
las áreas de crecimiento (o del programa de jóvenes), los objetivos de Rama y las etapas.

Denominamos progresión personal, por un lado al sistema de objetivos, etapas y actividades correspondientes a cada una de las Ramas del Programa de Jóvenes, por otro lado al logro progresivo de sus objetivos educativos por parte de cada uno de los niños y jóvenes miembros de cada sección de un Grupo Scout.

Características de la progresión personal

- **Es gradual.** Es decir evoluciona de lo simple a lo complejo, de acciones de corta duración a proyectos de mediano y largo plazo. Los jóvenes pueden ir desarrollando acciones de mayor duración, complejidad y trascendencia.
- **Es personalizada.** Esta centrada en la persona que aprende. El Programa de Jóvenes se adecua a las necesidades e intereses de cada joven. Atiende a su propia individualidad, particularidad, como ser único e irrepetible.
- **Es integral.** Entiende a la persona como totalidad, en todos los aspectos que hacen a su relación con el entorno, con lo trascendente y consigo mismo.

²⁰ **OMMS, Programa de Jóvenes: Una Guía para el Desarrollo del Programa(Sección es usado en este texto como sinónimo de Rama)**

- **Es proceso y producto.** Es proceso en la medida en que las personas no terminan nunca de completarse (perfeccionarse); cada nueva acción permite a los jóvenes encontrarse con su propia naturaleza humana y proyectarse como personas. Es producto, en la medida en que pueden observarse acciones concretas que manifiestan una forma de ser particular y un aumento en el nivel de compromiso y responsabilidad.
- **Está organizada en etapas.** Si bien es un proceso educativo continuo, la progresión personal se divide en etapas para poder organizar y comprender mejor el desarrollo de los jóvenes. De esta manera, en períodos regulares, los jóvenes pueden proponer acciones, planificarlas, llevarlas a cabo y evaluarlas, sin perder de vista las metas a largo plazo, y poder así, reorientar nuevos cursos de acción.
- **Promueve el protagonismo de los jóvenes.** Alienta a los jóvenes a tomar en sus propias manos su desarrollo personal; son los jóvenes quienes definen, a partir de las expectativas de logro²¹, su propio curso de acción. En forma gradual, desde los lobatos y lobeznas hasta los rovers, la progresión personal invita a los jóvenes a constituirse a sí mismos como personas autónomas, capaces de tomar decisiones éticas en lo que respecta a sí mismos y a los demás, y a orientar esas decisiones en cursos de acción positivos.
- **Es una herramienta educativa.** En la medida en que los jóvenes, por medio de las acciones que realizan, aprenden saberes, procedimientos y actitudes; desarrollan la reflexión y el análisis de sí mismos y del entorno. La progresión personal los invita a constituirse a sí mismos como personas autónomas y estables física y emocionalmente, capaces de generar un cambio personal y comunitario en los ambientes en que se desenvuelven.

Las áreas de crecimiento o del programa de jóvenes

Las denominadas áreas de crecimiento - en nuestra asociación preferimos hablar de las áreas de la progresión personal o del programa de jóvenes- son una clasificación pedagógica de objetivos terminales e intermedios o de rama y contenidos, a los efectos de brindar un ordenamiento que permita una correcta organización de los mismos, en las sucesivas etapas de la progresión personal.

Si bien existen varios criterios en el diseño de un programa de jóvenes partir del cual diseñar estas etapas, a partir de la opción de MACPRO se adopta el criterio de establecerlas a partir "una estructura de la personalidad generalmente aceptada".

²¹ **Las expectativas de logro son los Objetivos Educativos de Rama para esa etapa de la progresión personal.**

Por eso hemos decidido citar textualmente el documento de presentación de la metodología de creación y actualización del programa (Macpro)

EI HOMBRE	AREAS DE CRECIMIENTO
Cuerpo	Corporalidad
Inteligencia	Creatividad
Voluntad	Carácter
Afectividad	Afectividad
Ser social	Sociabilidad
Ser trascendente	Espiritualidad

Corporalidad

Desarrollar la parte de responsabilidad que le corresponde a la persona en el crecimiento y funcionamiento de su propio cuerpo.

Creatividad

Desarrollar la capacidad de pensar, innovar y utilizar la información de manera original y relevante.

Carácter

Desarrollar la disposición permanente de la voluntad para organizar las fuerzas e impulsos de la persona de acuerdo a un principio regulador de naturaleza ética.

Afectividad

Desarrollar la capacidad de obtener y mantener un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional, integrando la vida afectiva al comportamiento.

Sociabilidad

Desarrollar la dimensión social de la personalidad con énfasis en el aprendizaje y práctica de la solidaridad.

Espiritualidad

Desarrollar la aspiración a establecer vínculos personales con Dios, la capacidad de asumir la fe e integrarla a la vida y la disposición a respetar las distintas opciones.²²

Objetivos Terminales

- Los objetivos terminales explicitan, para cada área de crecimiento, el perfil de egreso enunciado en el Proyecto Educativo.

²² *Actualización y Creación Permanente del Programa de Jóvenes - Presentación*

- Por lo tanto se establecen a un **deber ser**, conformado por la jerarquía de valores y conceptos fundamentales del Movimiento Scout, tal como se expresan en el Proyecto Educativo.
- Su determinación constituye un desafío para la definición de las opciones valóricas en el Movimiento Scout, - como todo proceso educativo está comprometido.

Objetivos educativos de Rama o Intermedios

- Los objetivos educativos de Rama o intermedios proponen conductas (conocimientos, actitudes o habilidades) que son deseables de acuerdo a respectivo objetivo terminal y que son posibles de acuerdo al grado de desarrollo de los jóvenes.
- Al igual que los objetivos terminales se ordenan por áreas de crecimiento de o del programa de jóvenes.
- Proponen el aprendizaje de **saberes** (saber), **valores** (saber ser) y **procedimientos** (saber hacer).

Las etapas

Las metas de la propuesta educativa de Scouts de Argentina reflejan el ideal de persona al cual aspiramos como asociación. Estas metas son un marco de referencia hacia el cual caminamos. Todas las acciones educativas que los jóvenes realizan deben tender al logro de estas metas.

Los pueblos antiguos solían dividir la vida de una persona en etapas, las que estaban separadas por hitos, momentos clave en la vida de la persona que delimitaban claramente una etapa de la otra.

Un niño perteneciente a una tribu de cazadores, pasaba sus días jugando a ser cazadores y animales perseguidos. Hasta el día que, luego de cumplir ciertos rituales, debía salir a cazar su primer animal. Una vez cumplido este requisito, pasaba a formar parte del grupo de los adultos, con sus derechos y obligaciones.

El joven que vivía este proceso, percibía su progreso, tenía referencias claras para orientar su crecimiento y conocía cuál era su posición dentro de la tribu.

El Programa de Jóvenes rescata este elemento, y establece para la progresión personal etapas. Las etapas son momentos de la progresión personal que corresponden a momentos evolutivos de las vidas de las chicas y los chicos.

Las etapas...

"Tienen por objeto motivar por reconocimiento en el logro de sus objetivos personales y se identifican por una insignia."²³

Acotan el ámbito de acción, para concentrar esfuerzos según los niveles de desarrollo de los chicos y chicas.

Ordenan la acción, es decir, pensar acciones, confrontarlas y reorientar los cursos de acción sucesivos en función de los aprendizajes que se van adquiriendo.

Mantienen un alto nivel de motivación, en la medida en que pueden observarse cambios y logros en el corto plazo, aumentando el nivel de compromiso y responsabilidad.

Promueven el protagonismo en el propio desarrollo, en la medida en que los jóvenes pueden verse en el corto plazo, se constituyen como actores de su propio desarrollo, saben que qué espera de ellos para ese momento dado y hasta dónde pueden proyectarse. Pueden analizar la realidad que los rodea y aproximar respuestas a las demandas que perciben.

Si la división en etapas considera los niveles de desarrollo de las personas, estas etapas necesariamente serán más cortas en los pequeños; de forma tal de garantizar el protagonismo de los jóvenes en todas las Ramas.

Las etapas reconocen el avance en el desarrollo de un joven, evaluado a través del logro de sus objetivos personales.

Las etapas se caracterizan por:

- Su **nombre**, relacionado con el marco simbólico de la Rama y del énfasis de las acciones que se ponen en cada una para cumplir los objetivos de la Rama.
- Estar **asociadas a un momento evolutivo**.

La división en etapas

Históricamente en la mayoría de los planes de adelanto cada joven comenzaba por una **etapa 1** continuaba por una **etapa 2** terminaba en una **etapa 3**. En la propuesta educativa de Scouts de Argentina el o la joven ingresa directamente a la etapa que le corresponde luego de un período de ambientación.

Veamos como es esto:

El periodo de ambientación: es el tiempo en el cual un/a joven que ingresa a una sección del Grupo Scout conoce a los demás jóvenes, a sus

²³ OSI y otros (1998). *Guía para Dirigentes de Manada*. Ediciones Scouts. Santiago de Chile.

dirigentes, se familiariza con símbolos y nombres, se integra a un pequeño grupo, participa activamente en todas las actividades.

En este período el equipo de dirigentes evalúa el nivel inicial de logros en el cual se encuentra el joven, luego presenta al joven los objetivos correspondientes a la etapa que va a transitar y le entrega la insignia de la misma.

Luego del periodo de ambientación el/la joven estará en condiciones de formular su promesa, que es la manifestación pública de su adhesión libre y voluntaria a los valores del Movimiento Scout, expresados en la Ley.

Al finalizar cada ciclo de programa, jóvenes y dirigentes revisan juntos y se ponen de acuerdo sobre los objetivos educativos logrados.

Las etapas varían en número según la Rama.

Reconocimiento de logros

Cada etapa dentro de progresión personal tiene un momento en el cual se reconocen los logros alcanzados.

En la propuesta educativa de Scouts de Argentina las insignias indican la etapa por la cual está transitando el/la joven.

El reconocimiento de los logros opera como un rito de pasaje entre una etapa y la siguiente.

Puede asumir la forma de entrega de una insignia.

Rol del adulto en la progresión

El adulto educador cumple, en la progresión personal de los jóvenes, un rol que debe tener bien claro, de forma tal de actuar como facilitador en el proceso de aprendizaje de cada uno de los jóvenes.

Conocimiento de cada uno de los jóvenes que integran la sección que dirige, y en especial de aquellos que tendrá bajo su responsabilidad para el seguimiento y evaluación de su progresión personal. Evaluación del nivel inicial de logros en los cuales se encuentra el o la joven y

Acompañamiento de la progresión personal de cada joven. Lo que incluye la presentación de los objetivos, el diálogo y la búsqueda de consenso sobre los objetivos logrados al finalizar cada ciclo de programa.

Por un lado, la propuesta educativa determina ciertas expectativas de logro para los jóvenes en las sucesivas Ramas y etapas. El adulto es el responsable de hacer ver a los jóvenes qué se espera de ellos en cada momento por el cual atraviesan.

Por otro lado, la propuesta educativa es personalizada. En este sentido, el adulto educador tiene que promover la construcción de una progresión personal que atienda las necesidades e intereses de cada joven en particular, es decir, invitar al joven a que concrete esas expectativas de logro en acciones que lo definan como ser singular. De esta manera, la progresión personal se orienta a una construcción singular – por parte de cada joven con la asistencia del adulto.

El adulto, como facilitador del juego, promueve la reflexión y el análisis de los jóvenes, propone los momentos en los que puedan observarse como personas en proceso de aprendizaje, como forma de reconocerse a sí mismos y proyectarse en acciones concretas que le demuestren al joven sus progresos y logros

El adulto acompaña, el plan organizado de acciones que los jóvenes realizan. Se ocupa en saber cómo van concretizando sus propuestas, qué dificultades se les presentan. Acuerda sobre los tiempos y alcances de los emprendimientos, considerando las necesidades, intereses y expectativas de logros de cada uno de ellos.

Evaluación del crecimiento personal de los jóvenes

Se trata de evaluar si el o la joven ha logrado o no las conductas deseables previstas en los distintos objetivos educativos de la Rama.

En el caso de la Rama Lobatos y Lobeznas, esos objetivos educativos serán normalmente los mismos que aparecen en la malla de objetivos propuestas por la asociación; en el caso de las Rama Scouts y parte de la Rama Caminantes, los objetivos serán también los de la malla, pero expresados o complementados en la forma en que cada joven los ha ido adaptando progresivamente a su situación personal, cada vez con mayor margen de movilidad; y en la Rama Rover, esos objetivos educativos serán totalmente personales, según cada joven los haya expresado dentro del marco de los objetivos terminales.

¿Quién evalúa el crecimiento personal del joven?

En el proceso de evaluación del crecimiento personal del joven pueden intervenir diferentes actores, con diferentes énfasis e importancia, que analizaremos en cada caso.

Estos actores son:

- **El propio joven.**
- **Los demás jóvenes de la Sección.**
- **Los dirigentes.**
- **Los padres.**
- **Otras personas.**

La evaluación por el propio joven, o autoevaluación, si bien no es excluyente, es la parte más importante del proceso de evaluación de los objetivos educativo.

El propio joven es el primer y gran evaluador de sí mismo. Confronta los objetivos que se propuso con la opinión que tiene de sí, y expresa el estado de avance en que se encuentra o si lo ha logrado.

El o la joven que se ha planteado objetivos de crecimiento, puede indagarse sobre los cambios ocurridos en su persona, los aprendizajes logrados, tiene la oportunidad de aprender sobre sí mismo y sus formas de aprender, de hacerse más y mejor como persona.

Pero esta actividad de autoevaluación no es una actividad solitaria.

Autoevaluación no significa soledad, o aislamiento, sino reflexión sobre sus acciones, opciones, elecciones, sobre sus aprendizajes, sobre su crecimiento. Los adultos, los demás jóvenes, la realidad son fuentes de consulta, de opinión sobre el desarrollo de cada uno.

La autoevaluación es parte importante del aprender a aprender, una actividad que se perfecciona con el ejercicio y la oportunidad de realizarla sistemáticamente.

Según la Rama, el o la joven puede disponer de una cartilla – como en el caso de los Lobatos y Lobeznas – o una bitácora como en el caso de la Rama Scouts en la cual puede anotar los objetivos que se ha fijado.

Esta evaluación es siempre individual y se realiza al término de un ciclo de programa.

La evaluación por los demás integrantes de la Sección.

Es una evaluación alternativa que normalmente se hará en el pequeño grupo al cual el niño o joven pertenece y que se realiza luego de la autoevaluación.

Esta evaluación puede producirse por diversas causas:

- **porque el propio joven lo solicito o hizo sentir que lo necesitaba;**
- **porque los dirigentes la motivaron; o**
- **porque el grupo de pares tomo la iniciativa de proceder de esa forma con acuerdo de todos sus integrantes.**

La evaluación por los dirigentes

Partamos de afirmar una vez más que, el adulto, educador de tiempo libre en la propuesta del Movimiento Scout, es quien acompaña, anima y contiene el proceso de crecimiento de los niños y jóvenes en la unidad.

El Movimiento Scout propone un método de animación basado en la autoeducación de los jóvenes, en el cual los adultos son compañeros de marcha de este largo camino hacia la autonomía.

En la propuesta educativa del Movimiento Scout, la evaluación por los dirigentes es un proceso en el cual la observación y el diálogo ocupan un lugar preponderante.

En un sistema de objetivos educativos y actividades el equipo de dirigentes se distribuye la tarea de atender el crecimiento personal de los jóvenes que componen la unidad. En el acompañamiento que el o la dirigente realiza normalmente, de la observación continua del proceso de crecimiento de los chicos y chicas se obtendrá importante información para la evaluación. De esta forma al llegar al término del ciclo de programa, se realizará una evaluación más detenida del avance del joven, pero además,

- será una conversación más de las muchas que el dirigente ha mantenido con el o la joven. Esto implica que no se convertirá en una "situación de examen", con las tensiones y el carácter amenazante que la caracterizan.
- el dirigente estará preparado para apoyar, ya que habrá seguido el desarrollo del joven durante un tiempo prolongado.

Este tipo de evaluación generalmente concluye en un *consenso* o acuerdo entre el o la joven y el dirigente sobre cuales son los objetivos que – con toda la relatividad propia de una apreciación tan personal como esta se pueden considerar logrados.

Todo el proceso de evaluación de los objetivos personales está fundado sobre la base de este *consenso*, en el cual influyen tanto la opinión del

joven como la del dirigente. La intensidad con que una u otra opinión inciden en el consenso, variará según la Rama.

Obviamente, en la Rama Lobatos y Lobeznas, la opinión del dirigente será más determinante que en las Ramas Scouts, Caminantes y Rovers. Sobre todo en esta última Rama la opinión del dirigente debiera influir muy poco, teniendo sólo la calidad de un consejo o comentario propuesto a la valoración del joven ya que para establecer cuales objetivos han sido logrados, generalmente se seguirá la opinión que ha resultado de la autoevaluación del joven.

La incidencia de la opinión del dirigente en las distintas Ramas decrece en la medida que aumenta la participación, responsabilidad y autonomía del/la joven. Mientras se crece y aumenta la comprensión del mundo, más participación se logra; y mientras más se participa, más responsabilidad se asume por las propias decisiones, hasta llegar al punto de la plena responsabilidad de sí mismo, objetivo que comprende a todos los otros objetivos.

La evaluación de los padres

Es un tipo de evaluación complementaria que debe tenerse presente en todo momento. Esta evaluación, más que influir directamente en la determinación de cuales objetivos han sido logrados, será una ayuda fundamental en circunstancias tales como las siguientes:

- **para complementar la información que sobre el joven debe manejar el o la dirigente encargado del seguimiento de su crecimiento;**
- **para contribuir a que el/la joven sea ayudado a superar aspectos de su crecimiento personal que le son particularmente difíciles;**
- **para enfrentar problemas detectados en los jóvenes y que pudieran ser más severos, requiriendo quizás la intervención de profesionales calificados, ya que escapan a la esfera de acción de un educador voluntario de tiempo libre.**

La evaluación por lo padres no tiene un momento predeterminado – como veremos más adelante al hablar de <<cuando>> se evalúa el crecimiento personal – sino que se realiza de una manera permanente, manteniendo el dirigente un diálogo constante con ellos, el cual debe ser prudente y progresivo, ya que normalmente los padres no consentirán fácilmente en dialogar sobre sus hijos con un dirigente de cuya idoneidad y aporte no estén plenamente convencidos. Es por eso que el dirigente encargado de seguir la evolución de un joven, debe establecer vínculos estables con sus padres mucho antes de entrar a dialogar con ellos sobre la personalidad de su hijo.

Los profesores y las autoridades religiosas de la iglesia en que el o la joven profesa su fe, son también fuentes de evaluación complementaria, pero en modo alguno es determinante para establecer si se ha logrado un determinado objetivo o no.

Al igual que en la evaluación de los padres, el dirigente debe haber establecido con anterioridad una relación basada en la confianza y en el reconocimiento por parte de otros actores educativos de la importancia de su tarea en la educación integral del joven.

¿Como se evalúa el crecimiento personal de un joven?

Se puede evaluar a través de la *medición* y la *observación*. Aun que hay que señalar que la evaluación por medición es muy poco frecuente, reduciéndose a los aspectos cognoscitivos de algunas conductas.

La propuesta educativa del Movimiento Scout está fuertemente orientada a la adquisición de valores, por lo tanto la evaluación de los aprendizajes relacionados con las actitudes, *saber ser*, no debe ser medido en base a pruebas. Por lo tanto, es improcedente la evaluación de objetivos por medición.

La evaluación por observación es la forma casi exclusiva de evaluar objetivos personales.

¿Cuando se evalúa el desarrollo personal del joven?

Distinguimos cuatro momentos como oportunidades de evaluación:

- Una evaluación preliminar
- Durante el ciclo de programa
- Al término del ciclo de programa
- Con posterioridad al término del ciclo de programa

La **evaluación preliminar** es una especie de <<test de entrada>> que nos indica el estado inicial de una situación o persona antes de un ciclo de programa.

Este periodo introductorio, que generalmente culmina en una evaluación que determina que objetivos personales el joven ya ha logrado con anterioridad a su ingreso al Movimiento, es una buena ocasión para que los dirigentes dejen constancia en la carpeta personal del joven del diagnóstico que han hecho al momento de su ingreso. este diagnostico podría ser considerado como una *evaluación preliminar*.

La evaluación durante el ciclo de programa En la práctica es efectuada por los dirigentes, casi exclusivamente por la observación constante que hacen de aquellos jóvenes de cuyo seguimiento personal han sido encargados.

Esta observación le permite al dirigente ir recopilando información para las conversaciones que de tanto en tanto mantendrá con el o la joven; pero fundamentalmente le servirá para la evaluación que de común acuerdo hará con el o la joven al término de un ciclo de programa.

La evaluación por los padres y la evaluación por otros actores (docentes, ministros religiosos), tiene lugar durante el ciclo de programa, en la medida que el dirigente recurre a ella.

Así, al término de un ciclo de programa se propicia la auto evaluación, coincidiendo en ese momento con la evaluación del dirigente encargado, la que culmina un período de observación y acompañamiento de su parte, que ha sido intenso y constante.

La evaluación con posterioridad al término del proceso educativo puede ser entendida desde dos aspectos:

- **una evaluación del impacto de la propuesta educativa. Es responsabilidad de las estructuras territoriales y sirve como información para el desarrollo del programa de jóvenes.**
- **una evaluación que se efectúa transcurrido un cierto lapso desde el término del ciclo de programa.**

Cuando se evalúa al término de un ciclo de programa, se tiene la oportunidad no solo de constatar los logros de un joven durante ese ciclo, sino también de observar cuanto de lo logrado en los ciclos anteriores ha permanecido en el tiempo, esto es, cuan consistente son los logros de ese joven.

Capítulo 5

LAS ACTIVIDADES EDUCATIVAS

Para lograr los objetivos realizamos actividades

En el Movimiento Scout los jóvenes *aprenden haciendo*, por lo que en los pequeños grupos (seisenas, patrullas, equipos) y en la sección todo se realiza bajo la forma de *actividades*.

Los jóvenes son los protagonistas de las actividades, ya que las proponen, las eligen y asumen parte importante de la responsabilidad de prepararlas, desarrollarlas y evaluarlas, junto con los dirigentes adultos.

En su participación en las actividades los chicos y chicas adquieren experiencias personales que contribuyen a incorporar en su comportamiento las conductas deseables propuestas por los objetivos.

No hay mejor forma de valorar la naturaleza que ayudar a crecer a un árbol plantado por uno mismo, ni manera más profunda de aprender la solidaridad que compartiendo lo que se tiene y lo que se siente con los demás compañeros.

Esta *pedagogía del hacer, sentir y pensar*²⁴ permite un aprendizaje más profundo y permanente, a la vez que estimula a los jóvenes con más efectividad para que se interesen en su autoeducación.

Los jóvenes logran el aprendizaje a través de las experiencias que obtienen en las actividades

Como se mencionó, las actividades suscitan en los jóvenes experiencias personales. Entonces, un aspecto es la *actividad* que se realiza entre todos y otro es la *experiencia* que cada joven adquiere durante la actividad.

24

Actividad

- Es lo que ocurre externamente, la acción que se desarrolla entre todos.
- Es un instrumento que genera diferentes situaciones.

Experiencia

- Es lo interno, lo que pasa en cada persona, lo que cada uno obtiene de la acción desarrollada.
- Es el resultado que se produce en cada persona al enfrentar esa diversidad de situaciones.

Lo verdaderamente educativo es la experiencia, ya que es una relación personal del joven con la realidad que le permite analizar su comportamiento y adquirir y realizar la conducta prevista en el objetivo.

De esta distinción resultan varias consideraciones importantes:

- * Dependiendo de una amplia variedad de circunstancias, que en general tienen que ver con el modo de ser de cada uno, una misma actividad puede generar diferentes experiencias en los jóvenes que participan en ella.
- * Una actividad puede ejecutarse de manera impecable y ser colectivamente muy exitosa, pero puede que para algunos jóvenes no produzca los resultados previstos.
- * Por otra parte, puede que una actividad no sea evaluada como exitosa y sin embargo haya producido experiencias que contribuyen a la adquisición de la conducta deseable.
- * Como la experiencia es una relación personal del joven con la realidad, los dirigentes no podemos intervenirla, manipularla ni preverla con certeza; pero sí podemos actuar sobre las actividades, para que éstas susciten o permitan experiencias conducentes a la obtención de las conductas previstas en los objetivos educativos.

¿Qué importancia tiene esta distinción para nuestra labor de dirigentes?

Debemos estimular a que el programa propio de cada uno de los pequeños grupos y las secciones comprenda una gran variedad de actividades. A esto denominamos enriquecer el juego.

Las actividades no deben improvisarse. Ellas deben ser seleccionadas, preparadas, desarrolladas y evaluadas adecuadamente.

No basta realizar actividades ni que éstas sean exitosas. Es necesario que los jóvenes se involucren en el proceso de selección, preparación, desarrollo y evaluación. El grado de involucramiento en la gestión de actividades y por consiguiente en la vida del pequeño grupo y la sección, variara según la edad y la experiencia de los jóvenes, pero es un camino que debe realizarse y que aporta en sentido de una mayor autonomía.

No basta realizar actividades ni que éstas sean exitosas. Es necesario además estar atentos a las experiencias personales que obtiene cada joven, lo que se realiza a través del seguimiento de su progresión personal.

Las actividades contribuyen al logro de los objetivos educativos de una manera indirecta y progresiva

Entre las actividades y los objetivos educativos que en los pequeños grupo y la sección se propone a los jóvenes no existe una relación directa e inmediata, esto es, la realización de una actividad no produce automáticamente el logro de un determinado objetivo.

Es el conjunto de actividades que realizan los pequeños grupos y las secciones, a través de las sucesivas y múltiples experiencias que genera en los jóvenes, el que contribuye progresivamente a que ellos logren sus objetivos personales.

Esto significa que al término de una actividad lo único que podemos evaluar es la actividad misma.

La evaluación del desarrollo personal de los jóvenes, es decir, de su progresión, se realiza en un tiempo diferente.

Actividades internas y externas

En el capítulo anterior hemos señalado que los objetivos personales consideran la totalidad de la vida de los jóvenes, la que comprende una gran variedad de actividades, muchas de las cuales no están conectadas con la vida de grupo de la sección.

Esto permite distinguir entre actividades internas y externas.

Se entiende por **internas** aquellas que se realizan en los pequeños grupos y la Sección o fuera de ellas, pero por iniciativa de su programa de actividades.

Externas son todas las que los jóvenes efectúan fuera de sus patrullas y de la Unidad Scout y sin vinculación directa con ellas.

La acción de los dirigentes adultos se refiere principalmente a las actividades internas, pero sería un error pensar que pueden desentenderse de las externas.

Los jóvenes, además de participar en el Movimiento Scout, son alumnos de una escuela, hijos de una familia, miembros de una religión, practican un deporte, interpretan algún instrumento, integran un grupo de amigos, se vinculan a diferentes grupos sociales.

Como los dirigentes - junto con sus compañeros - motivan el avance, orientan el desarrollo y contribuyen a la evaluación de todos los objetivos propuestos a los jóvenes, deberán estar atentos a las actividades que los scouts desarrollan en razón de esos papeles, ya que ellas están influyendo en su personalidad.

Por supuesto que no se trata de evaluar cada una de las actividades que los jóvenes desarrollan fuera del Movimiento, ni mucho menos de intervenir o interferir en ellas; pero los efectos que producen en los jóvenes y la forma en que éstos se proyectan en ellas, deben ser considerados de un modo general en la evaluación de su progresión.

Actividades fijas y variables

Hemos dicho que el conjunto de actividades que realizan los jóvenes les permite adquirir experiencias que contribuyen al logro de sus objetivos; y anteriormente habíamos señalado que las actividades crean el ambiente que se vive en los pequeños grupos y en la sección y que llamamos *vida de grupo*.

Esto significa que no sólo los objetivos se logran a través de actividades, sino que también los distintos elementos que componen el método scout se concretan en la práctica en las actividades.

Esta doble función de las actividades permite clasificarlas en fijas y variables.

Una actividad fija es aquella que

utiliza una misma forma y generalmente tiene relación con un mismo contenido

Necesitamos realizarla frecuentemente para crear el ambiente propio del método scout; y

Las actividades variables, en cambio,

utilizan formas variadas y se refieren a contenidos muy diversos, según las inquietudes expresadas por los jóvenes

no se repiten continuamente, salvo que los jóvenes deseen hacerlo y después de transcurrido cierto tiempo; y

contribuye de manera genérica al logro de los objetivos educativos.

contribuyen a la obtención de uno o más objetivos educativos claramente individualizados.

Actividades fijas son, por ejemplo, las distintas ceremonias que celebramos. Según el motivo que celebran, su contenido siempre es similar; su realización frecuente contribuye a crear la atmósfera propia de la vida de grupo en la sección; y no están dirigidas al logro específico de un objetivo o grupo de objetivos educativos de los jóvenes. Sin embargo, como tienen relación con varios aspectos de su personalidad, contribuyen de un modo general al logro de los objetivos en las distintas áreas de crecimiento o de la progresión personal.

Lo dicho sobre las ceremonias es igualmente válido para todas las otras actividades fijas que se realizan en los pequeños grupos y las secciones, como las reuniones de patrulla, de equipo y Unidad, las excursiones y campamentos, la mantención y mejoramiento del rincón de patrulla y del local de la Sección, los juegos, los cantos, los consejos y asambleas, animación del sistema de equipos en general y tantas otras.

Las actividades variables, son aquellas cuyo contenido es totalmente distinto en una y otra, ninguna de ellas puede ser repetida constantemente, cada una contribuye al logro de objetivos educativos diferentes y claramente individualizados y, fundamentalmente, corresponden a lo que los jóvenes quieren y eligen hacer y a las necesidades de la comunidad.

El aprendizaje de la técnica del reciclado y la confección de tarjetas o cuadros con el papel así producido, la representación de un artículo de la Ley a la manera de un aviso comercial de televisión, un recorrido por un sector de la comunidad para encontrar los aspectos en que los scouts pudieran ayudar o descubiertas, son todos ejemplos de actividades variables.

Para que una actividad variable pueda ser incorporada al programa de un pequeño grupo o una sección basta con que cumpla con los requisitos de ser **desafiante, útil, atractiva y recompensante.**

Toda posibilidad de acción que constituya un desafío, sea útil para el crecimiento personal de los jóvenes, les atraiga y tenga para ellos el sentido de obtención de un logro, es una actividad educativa y por lo tanto cae en el campo de interés del Movimiento Scout.

¿Qué importancia tiene la distinción entre actividades fijas y variables?

Actividades fijas

- Ayudan a "administrar el método".
- Contribuyen a crear la atmósfera propia de la vida de grupo en la Unidad y producen vivencias de sabor típicamente scout.

Actividades variables

- Atienden los múltiples intereses de los jóvenes y los proyectan sobre la diversidad del mundo y de la vida.
- Responden a las necesidades de la comunidad.

Una de las claves de la riqueza de la vida de grupo (equipos, patrullas y secciones) reside en construir, con la participación activa y responsable de los jóvenes, un programa de actividades que mantenga un adecuado equilibrio entre estos dos tipos de actividades educativas.

Un programa concentrado en actividades fijas, en perjuicio de las variables,

puede conducir a una Unidad "cerrada", centrada sobre sí misma, aislada de los acontecimientos de su entorno, que no prepara a los jóvenes para la vida sino para el propio Movimiento Scout;

podría afectar el desarrollo armónico de los jóvenes, impidiendo evaluar su avance en relación a las distintas áreas de crecimiento de su personalidad, lo que se obtiene muy concretamente a través de las experiencias generadas por las actividades variables.

Por el contrario, un programa recargado de actividades variables

corre el riesgo de desperfilar la sección, convirtiéndola probablemente en un "grupo juvenil" atractivo y servicial, pero con escaso "estilo scout", lo que afectará su cohesión y el sentido de pertenencia de los jóvenes;

disminuirá el efecto educativo global producido por la aplicación de todos los elementos del método en su conjunto, ya que le faltará la atmósfera sustentadora creada por la continuidad de las actividades fijas.

Un programa con un adecuado equilibrio en sus actividades puede generar un espacio de experimentación creativo, con límites adecuados, crítico, comprometido, solidario, en donde prime el aprendizaje y por consiguiente el desarrollo de cada chica, chico, joven.

EVALUACION DE LAS ACTIVIDADES Y DE LOS OBJETIVOS PERSONALES

	Evaluación de una actividad	Evaluación del crecimiento personal de un joven o una joven
<p>Quien evalúa</p> <p><i>El propio joven</i></p>	<p>Muy recomendable, especialmente en las actividades de mediana y larga duración</p>	<p>Es la parte más importante del proceso de evaluación.</p> <p>Es individual, y aun cuando se produce naturalmente de manera constante, solo se promueve al final del ciclo de programa.</p>
<p><i>Los demás integrantes</i></p>	<p>Recomendable en todos los casos, variando sus características según la duración y naturaleza de la actividad</p>	<p>Es alternativa, en distintas circunstancias en pequeño grupo al cual el pertenece, siempre con su acuerdo y es más frecuente a medida que el joven crece.</p>
<p><i>Los Dirigentes</i></p>	<p>Nunca puede faltar, pudiendo expresarse en distintos momentos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Junto con los jóvenes. ■ Al término de la evaluación de los jóvenes y en su presencia. ■ Durante una reunión posterior del equipo de dirigentes 	<p>Es insustituible en el proceso.</p> <p>Se realiza bilateralmente y en forma amigable y espontánea.</p> <p>Concluye en un consenso entre el joven y el dirigente sobre cuales objetivos se pueden considerar logrados.</p>

	Evaluación de una actividad	Evaluación del crecimiento personal de un joven o una joven
<p>Quien evalúa</p> <p>Los padres</p>	<p>Recomendable con carácter complementario, en aquellas actividades que los padres participaron, en las de larga duración y en las que implicaron tareas en el hogar. En general, en todos los casos en que los padres pueden dar cuenta del impacto que la actividad ha producido</p>	<p>Recomendable en todo momento con carácter complementario.</p> <p>Supone un diálogo constante entre el/la dirigente y los padres y retroalimenta mutuamente a los dirigentes y a los padres.</p>
<p>Otras personas</p>	<p>Es conveniente, con carácter complementario.</p> <p>Procede al término de las actividades en que esas personas participaron. También durante las actividades de larga duración, en que la opinión del tercero que interviene puede contribuir a mejorarlas.</p>	<p>Procede cuando otras personas mantienen una incidencia significativa en la educación y desarrollo del joven.</p> <p>Tiene carácter complementario, no es determinante pero nutre la información del dirigente.</p>

	Evaluación de una actividad	Evaluación del crecimiento personal de un joven o una joven
Como evaluar		
Por medición	Poco frecuente y casi siempre innecesaria. En todo caso, depende siempre del tipo de actividad.	Prácticamente no se usa, incluso en el caso de conocimientos específicos.
Por observación	Esta es la forma en que prácticamente se evalúa la totalidad de las actividades.	En la práctica es la única forma en que es posible evaluar el crecimiento de un joven en una Sección.

	Evaluación de una actividad	Evaluación del crecimiento personal de un joven o una joven
Cuando evaluar		
<i>Preliminar</i>	Poco factible y no es necesaria	Proporciona una información de entrada muy valiosa. El período introductorio, con su diagnóstico del nivel inicial de logro de los objetivos educativos por parte del joven, puede considerarse como una evaluación de este tipo.
<i>Durante el desarrollo</i>	Es conveniente en aquellas actividades de larga duración o que tienen varias etapas o fases. En las de duración mediana, aunque posible, puede no ser necesaria. En las cortas y espontáneas no es factible.	Como la evaluación del crecimiento del joven es un proceso, opera totalmente durante este período. La evaluación por los dirigentes opera de manera programada. La autoevaluación es espontánea y no se recomienda insistir excesivamente en ella.
<i>Al término</i>	Es siempre posible y recomendable, aun en las actividades muy cortas	La evaluación del dirigente culmina al término de un ciclo de programa para reiniciarse de inmediato, ya que los ciclos se entrelazan.

	Evaluación de una actividad	Evaluación del crecimiento personal de un joven o una joven
Quando evaluar		
Con posterioridad al término	<p>Es poco factible y no es útil programarla especialmente, pero en la práctica ocurre entre actividades sucesivas que requieren habilidades o conocimientos similares, las que permiten observar la permanencia de esas habilidades o conocimientos con relación a la actividad anterior.</p>	<p>La evaluación que se hace al término de un ciclo tiene también el carácter de evaluación de permanencia, ya que permite observar cuanto de lo logrado en los ciclos anteriores ha permanecido en el tiempo.</p>

Capítulo 6

BONUS TRACK

Hemos decidido incluir en esta versión preliminar un documento perteneciente a Marcos Peralta y Fabiana Orellano. En el se presenta al proyecto en las secciones desde una perspectiva original y que, pensamos, ayuda a ver la pedagogía del proyecto no como desde la "foto" de una sección modelo, sino con los ida y vueltas que todos padecemos en la animación de nuestras unidades.

P.N.P. (... y perdona nuestros proyectos ...)

Así que Ud. está un poco cansado de no saber como arrancar con los proyectos en su sección? Así que las cosas no son tan fáciles como dicen las cartillas y los formadores? Y encima seguro que aparecen tipos que dicen "yo trabajé equis años con chicos y chicas de tal y cual edad, y siempre trabajamos con proyectos, así que se puede ..."

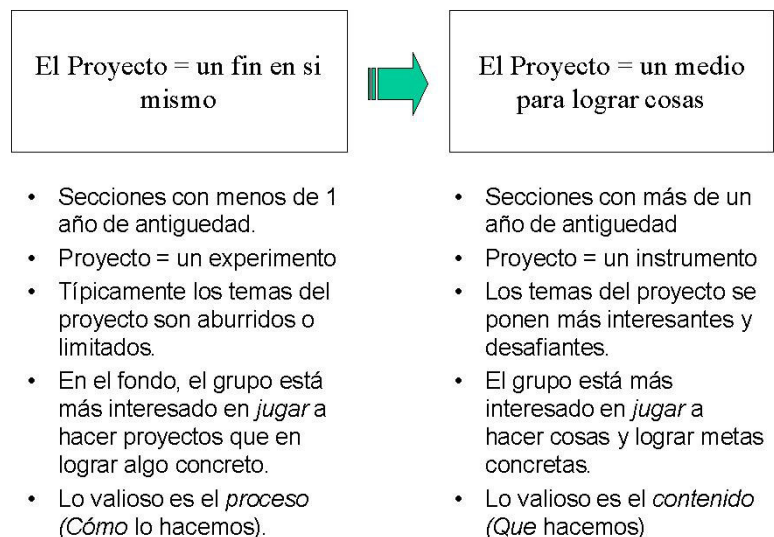
Bueno, amigo la verdad es que se puede pero pocos saben explicar porque ellos pueden y Ud. no. Es más, pocos de los dicen que se puede son capaces de enseñarle como Ud. también puede. Y la verdad es que no somos distintos ni mejores que los escribas de cartillas, los formadores y los "sipodistas" (de hecho, hemos militado en las tres categorías en el pasado). El compromiso de este documento es: (a) no exceder las dos páginas y (b) tratar de darle dos pistas útiles que le pueden ayudar a arrancar. Nada mas y nada menos.

Primer pista: entienda la evolución de su sección y sus proyectos.

Mire, en realidad las secciones y sus proyectos sufren tres etapas en su vida.

La **primera etapa** es cuando las secciones son incapaces de hacer ningún tipo de proyecto. Sea porque Ud. es nuevo como dirigente o porque la mayoría de los chicos y chicas acaban de entrar, lo más probable es que a nadie le importen tres mangos lo de los proyectos.

Y es bueno que así sea. Los jóvenes (y no importa si son lobatos, lobeznas o rovers) lo que quieren al principio es encontrarse, amigarse, y



empezar a aprender como pasarla bien juntos. Así que déjese de jorobar, súmese a la fiesta y trate de orientar esta etapa de formación del grupo.

La **segunda etapa** comienza cuando su sección tiene mas o menos tres meses y los pibes están podridos de hacer siempre más o menos lo mismo (o sea, la vieja rutina de charlas – juegos – “prácticas”). Esta es la hora de que empiece a pensar en lanzar los primeros proyectos. Ahora, lo que a Ud. nunca lo han dicho y es importante que entienda es que *en esta etapa el hacer un proyecto es un fin en si mismo*.

O sea, los jóvenes toman al proyecto como un experimento de aprendizaje, en donde es más importante el “hacer algo” que el “lograr un objetivo concreto”. Lo más probable es que las ideas de los chicos en este período sean francamente áridas: “arreglar el local”, “pintar cordones de veredas del barrio”, “un concurso de barriletes para los pibes de una escuela del barrio”, etc, etc. Y esta bien que así sea. Tenga en cuenta que lo que Ud. y el grupo necesitan es *jugar* a que hacen proyectos y es mejor comenzar con algo sencillo.

Durante esta etapa, el grupo se enfoca en aprender “como se hacen proyectos”. Los chicos, chicas y Ud. aprenden a generar propuestas, a investigar, a planear sus actividades, a reunirse en pequeños grupos para pensar y actuar, a evaluar lo que hacen. Aprender a hacer todo esto es muy complicado en si mismo, así que no haga las cosas más difíciles embarcándose en proyectos ambiciosos como “armar un ultraliviano y aprender a volarlo”.

La **tercer etapa** comienza cuando Ud. y su grupo tienen mas o menos dos proyectos encima, lo que suele coincidir con el primer cumpleaños desde que se formó el nuevo grupo. Esta es la etapa de la que habla todo el mundo en cursos y documentos, la *etapa en que el proyecto es un medio del grupo para lograr cosas*.

O sea, los chicos y chicas toman al proyecto como un instrumento para lograr objetivos, en donde es más importante el “lograr un objetivo concreto” que “el seguir un determinado proceso”. Lo más probable es que los jóvenes en esta etapa saquen mejores ideas, más ambiciosas: “hacer cumbre en el cerro tal”, “ir de campamento anual a tal lado”, etc, etc. Ahora lo que el grupo necesita es *jugar* a que pueden lograr cosas, enfocándose más en el contenido que en el proceso.

Durante esta etapa es importante que Ud. aprenda a detectar cuando los proyectos son demasiado ambiciosos, cuando lo que se quiere realizar es demasiado complejo para las habilidades que tienen actualmente sus chicos. Es cuando Ud. toma el rol de poner algunos límites a los objetivos del proyecto, diciendo “me parece que tratar de subir el Aconcagua sin experiencia previa es demasiado jugado, mejor elijamos otro objetivo que sea desafiante pero al mismo tiempo realizable”.

Segunda pista: ...
aprenda a no empeorar las cosas.

Durante la primer etapa el grupo está ansioso por conocerse, por desarrollar normas internas, por entender el “quién es quién”. Entienda que esto vale no sólo para grupos que son totalmente nuevos sino también para secciones que venían funcionando y le cambian el dirigente o para grupos formados que han sufrido un recambio grande (más de un cuarto de la gente) por pases de sección. Así que lo que menos necesita

el grupo es que Ud. venga a jorobar la pava con preocupaciones extras (como el "tenemos que empezar algún proyecto") que no le interesan a nadie.

Durante la segunda etapa, el grupo está interesado en aprender "como se hacen las cosas". Así que no venga con comentarios como "este proyecto es muy sencillo", "la verdad es que deberíamos apuntar más alto", "esto ya lo hizo esta sección hace dos años". Tampoco se ponga nervioso si ve que el proceso viene lento y que lo más probable es que muchas cosas queden a medio camino. Enfóquese en el proceso que vive el grupo y deje de lado (al menos un poco) el objetivo formal del proyecto. Finalmente, si los mismos chicos empiezan con comentarios de que están aburridos porque el proyecto está resultando demasiado fácil, festeje con champan: esto quiere decir que el grupo está aprendiendo la metodología y se están poniendo más ambiciosos. Así que no complique las cosas, no se emperre en terminar algo que ya no le interesa a nadie a cualquier precio, y lance un proyecto más ambicioso.

Durante la tercer etapa, el grupo esta interesado en hacer ciertas cosas concretas. Así que no se ponga en dogmático diciendo "después del paso 1 va el paso 2": eso era importante en la etapa anterior. Para los la metodología de proyectos se ha transformado en un medio, así que más le vale que Ud. se ponga a la altura de ellos: sea flexible y adapte la teoría de proyectos a lo que Ud. necesita en ese momento. La segunda metida de pata está en que el grupo se pone ambicioso y empiezan a salir ideas voladas. Entienda que en este momento es importante que el grupo *sienta* que es capaz de lograr lo que se propone y su mayor contribución es ayudar al grupo a *diferenciar qué metas son un desafío realizable*. Acá los dirigentes tendemos a cometer dos tipos de errores:

(a) O nos ponemos en complicados y rechazamos cualquier tipo de riesgo porque "queremos algo seguro", "que no le quite confianza al grupo", y "que no sea arriesgado". Bueno, lo más probable es que los jóvenes se quejen primero y se vayan con sus ideas a otro lado después. Así que no venga a ponerse demasiado vigilante y deje que el grupo tenga un poco de vuelo, que tome riesgos y asuma desafíos.

(b) O nos ponemos en la onda "new age" y "del todo bien", no queremos poner límites y pretendemos que "los jóvenes encuentran solos hasta donde pueden llegar". Mi querido amigo/a, su trabajo es justamente entender que cosas sus chicos/s no pueden lograr ahora y evitar frustraciones al cuete. Lo que Ud. quiere es que los jóvenes no sólo vivan grande desafíos sino también grandes satisfacciones y concreciones.

Nota al pie:

Ud. tiene problemas graves si ...

... si grupo no llega a formarse nunca y sufre el recambio constante de gente. Lo más probable es que esté estancado crónicamente en la primer etapa y que nunca logre arrancar con proyectos. Así que solucione la formación del grupo primero y no se preocupe por los proyectos ...

... su grupo no llega a aprender "cómo" se hacen proyectos, y se quedan empantanados haciendo "proyectitos" que no le interesan a nadie pero sin posibilidades de arrancar con cosas más ambiciosas. Acá tal vez lo mejor sea pedir ayuda a algún conocedor de como hacer proyectos para que le dé una mano en el terreno. Nada de charlitas con Ud. o los líderes de los pequeños grupos. Hable con el

dirigente más ducho del distrito y pídale que lo deje asistir a sus reuniones y actividades. Observe aquello que esta persona hace y trate de aprender haciendo ...

... si su grupo está más o menos ducho en proyectos sencillos pero ahora andan de frustración en frustración. O bien el grupo anda mal (por ejemplo si usted no entendió que el grupo volvió a la etapa uno por recambios importantes) o bien las *metas* de los proyectos son demasiados fáciles o difíciles. Si éste es su problema, va a tener que volver a buscarse un dirigente ducho en estas cosas (apunte al colega con mejor reputación en el distrito) y trate de aprender de él como hace para identificar los desafíos realizables...

Finalmente: Hemos cumplido con la promesa de las dos páginas y creo que hemos logrado dejarle un par de pistas. Buena suerte a Ud. y sus chicos y chicas en sus proyectos.

Bibliografía:

- Anchorena, Sergio. Análisis del Programa Educativo. Documento de Trabajo
- Ander-Egg, Ezequiel y Aguilar Idañez, María José. Como elaborar un proyecto – Guía para diseñar proyectos sociales y culturales. Colección Política, Servicios y Trabajo Social. Editorial Lumen/Humanitas. Buenos Aire, 1998.
- Aristeguieta Grancko, Adolfo (1998), El Gran Juego – análisis de un método educativo Editorial Scout Interamericana, San José Trejos
- Asociación Internacional por el Derecho del Niño a jugar. el juego: necesidad, arte y derecho. Editorial Bonun, Buenos Aires
- Baden-Powell (1996), Escultismo para muchachos – Un manual de instrucciones en buena ciudadanía haciendo vida de campaña, México, D.F. Asociación de Scouts de México, A.C.
- Baden-Powell, Guía para el Jefe de Tropa, México, D.F., Asociación de Scouts de México, A.C.
- Barón, Zulema (1994) El cielo en la escuela. Editorial Planeta, Buenos Aires
- Benard, Dominique y otros (1975), Baden-Powell hoy, Barcelona, Edición del Movimiento Scout Católico, España
- Benard, Dominique (1998), Aventura, Territorio, y Pandilla, Oficina Scout Europea, Bruselas
- Calvino, Italo (1988) Las Ciudades Invisibles, Editorial Minotauro, Buenos Aires
- Castro Prellezo, José María y Ruiz Ruiz, Ramón. El Programa Scout. Colección Praxis. Editorial Movimiento Scout Católico. Barcelona.
- Delors, Jacques y otros (1996) "La Educación encierra un tesoro". , Ediciones UNESCO
- Edicion de Fraerman, Alicia. (1997) Juventud y Solidaridad – Nuevas utopías para una sociedad en cambio. Colección Utopos. Editorial Comunica. Madrid.
- Entrena, María S. y Diaz, Francisco A. Pedagogía de la educacion social. Editorial CCS. Madrid.
- Mandeb, Fabien G.(1999) Diez relatos malintencionados. Buenos Aires
- López Quintas, Alfonso (1986) Creatividad y Educación – La juventud entre el vértigo y el éxtasis – Editorial Docencia. Buenos Aires
- Martinez Criado, Gerardo. El juego y el desarrollo infantil.Ediciones Octaedro. Barcelona, 1998.

- Mounier, Emanuel (1984) El Personalismo – cuaderno Nro. 64, Eudeba, Buenos Aires
- Organización Mundial del Movimiento Scout (1997), El Movimiento Scout en la practica: ideas para los dirigentes scouts Oficina Scout Mundial, Ginebra
- Organización Mundial del Movimiento Scout (1999), Fundamentos – Las Características esenciales del Movimiento Scout, Oficina Scout Mundial, Ginebra
- Organización Mundial del Movimiento Scout (1997), El Método Scout, Oficina Scout Mundial, Ginebra
- 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
- Organización Scout Interamericana, Método de Actualización y Creación Permanente del Programa de Jóvenes - Presentación. Santiago de Chile
- Oficina Scout Interamericana y otros.(2000) Documentos previos de la Guía para Dirigentes de la Rama Scouts, Santiago de Chile
- Orellano, Fabiana y Peralta, Marcos, (1999) PNP. (...y perdona nuestros proyectos...). Documento de Trabajo. Buenos Aires.
- Pavlovsky, E. Kesselman, H.(1990) Espacios y Creatividad. Colección Propuestas, Ediciones Ayllu, Buenos Aires
- Pavia, Víctor, Russo, Fernando, Santanera, Javier, Trpin, María. Juegos que vienen de antes – incorporando el patio a la pedagogía. Editorial Humanitas. Colección Cosmovisión. Buenos Aires
- Rama, German, W. (1994) Informe: Educacion y Juventud. Organización Iberoamericana de Juventud.
- Rubio, María José y Varas Jesus. El análisis de la realidad en la intervención social – Métodos y técnicas de investigación. Editorial CCS. Madrid.
- Sacristán, José Gimeno. Teoría de la Enseñanza y Desarrollo del Currículo. Red editorial Iberoamericana Argentina. Buenos Aires.
- Scheines, Graciela (1998) Juegos inocentes, juegos terribles. Eudeba, Buenos Aires
- Scouts de Argentina (1997) Proyecto Educativo de Scouts de Argentina, Buenos Aires
- Scouts de Argentina - Equipo Nacional de Programa (1999), Las Celebraciones en Scouts de Argentina, Buenos Aires.
- Scouts de Argentina - Equipo Nacional de Programa (1999), Apuntes para el Juego Scout, Buenos Aires.
- Scouts de France – Equipe Nationale des Scouts de France (1991), Patrouilles et Conseils. París, Agence de communication et d´Edition des Scouts de France

Scouts de France. Demain. Vivre le jeu scout. Hors-Serie Nro. 3. Diciembre 1998.

International Award Association y otros, (1997) "La educación de los Jóvenes, Declaración en los albores del Siglo XXI", Edición de la OMMS

Vega, Francisco J. y Ventosa, Víctor J. Programar, Acompañar, Evaluar. Plan de Formación de Animadores. Bloque 4: El saber hacer del animador. Editorial CCS. Madrid

Waichman, Pablo. (1993) Tiempo Libre y Recreación – un desafío pedagógico – Ediciones PW. Buenos Aires.

"APUNTES PARA EL JUEGO SCOUT II" es una publicación oficial de **Scouts de Argentina – Comité Ejecutivo**

Realizado por: **El Equipo Nacional de Programa Sebastián Semprevivo, Miriam Zarate, Alejandro Dambrosi, Mariana Rodríguez, Rodolfo Escalada, Viviana Diez, Claudio Cerabona, Evaristo Carriego, Patricio Young, Cecilia Accineli, Rodrigo González Cao y Héctor Carrer.**

Nuestro agradecimiento por sus aportes a: **Alberto Scarpettini, Patricia Manzuoli, Marcos Peralta, Susana García Laplaza, Adrián Horton, Isabel Amor, Marcelo López Castilla, Silvina Etchegoyen, Ignacio Luna, Daniel Gelatti, Gabriel Arriola, Fabiana Orellano, Jorge Fernández, Mauricio Gurovich, Marcelo Alvarez, Alejandro Fosatti, 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, ilustraciones, armado y digitalización de imágenes: **Cat / Nuñez & Asociados, Comunicación Publicitaria.**

Octubre de 2000

La edición impresa es de 2000 ejemplares.