

Programa de Jóvenes.

Orientaciones para las Indabas de rama

- ✓ *El proceso de las indabas de rama*
- ✓ *Los niños, niñas y jóvenes son los beneficiarios del Movimiento Scout*
- ✓ *La unidad del Movimiento Scout*
- ✓ *El Programa de Jóvenes.*
- ✓ *Progresividad de las Estructuras y el Marco Simbólico.*
- ✓ *Progresión personal*
- ✓ *Rol de adulto como facilitador del juego*
- ✓ *Bibliografía útil*

Programa de Jóvenes

“Orientaciones para las Indabas de rama”

Es una publicación oficial de:
Scouts de Argentina

Realizado por:
Comité Ejecutivo
Dirección de Programa de Jóvenes

© 2006 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. LAS INDABAS DE RAMA

1 ¿QUÉ ES UNA INDABA DE RAMA?

La Indaba es parte de un mecanismo **participativo, calificado y vinculante** de evaluación, actualización y diseño del Programa de Jóvenes, que contempla la participación de los actores de cada espacio asociativo, desde el Grupo Scout hasta el nivel nacional, articulando progresivamente la participación de los niveles grupales, distritales, zonales y nacionales, para asegurar la **participación equitativa y federal de todos** los que conformamos Scouts de Argentina.

2 EL PROCESO DE LAS INDABAS DE RAMA

Cada Indaba de rama es un proceso de construcción compartida, investigación y actualización permanente de la propuesta de Programa.

¿Cómo es el proceso?: Este proceso es amplio, participativo y representativo:

√ **Es amplio**, porque incluye a todos los que están vinculados con nuestra tarea educativa (los dirigentes scouts, los padres, los jóvenes beneficiarios, las entidades patrocinantes, los miembros de la comunidad que nos apoyan).

√ **Es participativo**, porque asegura que el aporte de cada uno será valorado y considerado.

√ **Es representativo**, porque contemplará a todos los ámbitos geográficos y a sus actores, con igualdad de oportunidades.

¿Para qué hacemos una indaba de rama?: La Indaba se hace para:

√ *dar respuesta a las necesidades de los Jóvenes,*

√ *para mejorar la propuesta educativa de cada rama y*

√ *poder cumplir mejor la Misión del Movimiento Scout.*

La modalidad que alentamos es la **construcción compartida y el consenso**, sin descartar que en determinadas instancias se pueda recurrir al voto como mecanismo de toma de decisiones. Para el voto el nivel de calificación requerido será de miembro activo. En la Indaba nacional cada distrito presente tiene un voto.

La asociación se compromete a que periódicamente (cada 3 ó 6 años, de acuerdo a lo abarcado por la revisión) se realizarán las Indabas de cada rama. El Comité Ejecutivo Nacional arbitrará los medios necesarios para que todos los miembros de la Asociación sean comunicados adecuadamente sobre su derecho a participar.

3 ¿QUIÉNES PARTICIPAN DE LA INDABA?

En las indabas tienen su lugar todos los que participan del programa, cada uno según su rol.

√ En el espacio de cada **Grupo Scout**, participan todos aquellos que forman parte de la comunidad educativa.

√ En los espacios **distritales** participan los miembros activos de Scouts de Argentina. Luego cada indaba Distrital decide a quien elige para la **indaba nacional** (esa persona elegida por el distrito para concurrir a la indaba nacional el único requisito que debe reunir es ser miembro activo).

4 ¿CÓMO SE LLEVARÁ A CABO LA INDABA?

Desde el Grupo y luego en el Distrito se trabaja en espacios coordinados que discuten “documentos de trabajo” recibidos con anticipación.

Para que el proceso de las Indabas sea amplio, participativo y representativo debe respetar los tiempos de los Grupos y Distritos (para que nadie se quede afuera por falta de tiempo o porque no se enteró). **Para ello necesitamos el compromiso de los equipos distritales de cumplir los plazos y de animar a los Grupos a participar.**

Para asegurar la participación de todos planteamos etapas:

- √ **Todos opinamos, nuestro derecho, nuestra contribución:** consulta sobre los temas de la indaba.
- √ **Todos consensuamos,** quien lo desee pueden presentar documentos de trabajo y luego se realizan las indabas de Grupo y de Distrito en base a dichos documentos.
- √ **Todos decidimos,** se realiza la indaba nacional de cada rama y se compilan y publican las conclusiones.
- √ **Indabas zonales y puesta en marcha del programa.**

5 ¿QUIÉN ELABORA LOS DOCUMENTOS DE TRABAJO?

Quienes lo deseen podrán elaborar los documentos de trabajo para las indabas del 2006 (las indabas de las Ramas "Lobatos y Lobeznas" y "Caminantes") hasta **14/07/2006** según las pautas fijadas por el Comité Ejecutivo que se publican en el documento "**Participación en las indabas de rama**". Este material de apoyo lo entregamos en el Encuentro de Directores de Distrito y Equipos Zonales del **01/04/2006**.

Para la primer indaba de rama los temas serán los contenidos en las "**Grillas de temas y contenidos**" que se incluyen en la publicación "**Participación en las indabas de rama**". Cualquiera puede enviar un "documento de trabajo" sobre esos temas. Los documentos de trabajo deben ser enviados en la planilla contenida al final de dicha publicación antes del 14/07/2006 para su inclusión.

Aclaremos que la indaba de Rama no puede discutir sobre la **Definición de los elementos del Método Scout** (para acordar cuales son los elementos se tomará la definición de la Política de Programa de Jóvenes de Scouts de Argentina). El Método Scout es definido por la Conferencia Scout Mundial y no puede ser modificado por los países.

Además este año las indabas de Rama no discutirán sobre:

- √ Características evolutivas de los niños/jóvenes de ese grupo de edad.
- √ Marco Simbólico.

(Estos dos temas podrán ser discutidos en las próximas indabas, no en la de este año).

La grilla para presentar "documentos de trabajo" para las indabas de las ramas "Lobatos y Lobeznas" y "Caminantes" se recibe el 1/4/2006 en el Encuentro de Directores de Distrito y Equipos Zonales. Los miembros de la asociación cuentan con 3 ½ meses desde el 03/04/2006 hasta el 14/07/2006 para presentar "documentos de trabajo" para las indabas de las ramas "Lobatos y Lobeznas" y "Caminantes". Las indabas nacionales de estas dos ramas son en julio de 2007.

Para las ramas "Scouts" y "Rovers" los temas de los documentos de trabajo serán enviados con suficiente tiempo para que se puedan generar los documentos de trabajo. Las indabas nacionales de estas otras dos ramas son en julio de 2008.

6 ¿CUÁL ES EL ROL DE LOS EQUIPOS TERRITORIALES?

Los equipos zonales y distritales son estructuras de soporte y animación territorial.

Su misión es asegurar la implementación del Programa de Jóvenes en los Grupos Scouts.

Les corresponde:

- √ capacitar,

- √ brindar herramientas,
- √ alentar una cultura de reflexión que exceda los textos y se enfoque en las prácticas y,
- √ promover en todos los espacios la observación, supervisión y animación del programa (OSA).

La Dirección de Programa de Jóvenes y la Comisión Nacional de Programa animan el proceso, desarrollando las herramientas necesarias, favoreciendo la investigación, coordinando la realización de las indabas en todos sus niveles y articulando las propuestas que se pudieran haber generado en cualquiera de los espacios asociativos.

Tres documentos publicados en la serie "indabas de rama" son:

- √ "**Orientaciones para las indabas de rama**".
- √ "**Glosario de términos utilizados en programa educativo**".
- √ "Participación en las indabas de rama".

7 ¿CÓMO SON LOS PLAZOS DE LAS INDABAS DEL 2006?

TIEMPOS PARA LAS RAMAS LOBATOS Y LOBEZNAS Y CAMINANTES:

Indabas de las Ramas "Lobatos y Lobeznas" y "Caminantes"				
Inicio	Fin	Id	Nombre de tarea	Duración
TODOS OPINAMOS, nuestro derecho, nuestra contribución				
01/04/06	14/07/06	1	Recepción de "Documentos de trabajo"	103 días
14/07/06	18/08/06	2	Compilación en un "Documento de discusión p/indabas GS y Dist"	34 días
18/08/06	07/09/06	3	Revisión del "Documento de discusión" en el Comité Ejecutivo	19 días
07/09/06	20/09/06	4	Envío del "Documento de discusión p/indabas de GS y Distrito"	13 días
TODOS CONSENSUAMOS				
20/09/06	19/11/06	5	Indabas de Grupo	59 días
19/11/06	10/04/07	6	Indabas de Distrito	141 días
10/04/07	01/05/07	7	Recepción de conclusiones de las indabas de distrito	21 días
01/05/07	01/06/07	8	Compilación de acuerdos de las indabas distrito	30 días
01/06/07	15/06/07	9	Revisión del "Documento de la indaba nac" en el Comité Ejecutivo	14 días
15/06/07	25/06/07	10	Envío del "Documento de la indaba nacional"	10 días
25/06/07	06/07/07	11	Revisión en los distritos previo a la participación en la indaba nac	11 días
TODOS DECIDIMOS				
06/07/07	09/07/07	12	Indaba nacional de la Rama	3 días
09/07/07	31/07/07	13	Compilación conclusiones de la indaba nacional	22 días
31/07/07	20/08/07	14	Armado texto Guía de Rama para presentar a Consejo Directivo	20 días
20/08/07	01/09/07	15	Presentación texto Guía de Rama a Comité Ejecutivo	11 días
01/09/07	06/11/07	16	Aprobación por el Consejo Directivo (3 sesiones del CD)	65 días
06/11/07	29/02/08	17	Publicación de la Guía de Rama aprobada	113 días

		REGIONALIZACIÓN		
06/11/07	01/12/07	18	Análisis del programa aprobado por la Direcc Programa Jóvenes	25 días
01/12/07	20/12/07	19	Documento de apoyo a la regionalización (Dir Programa Jóvenes)	19 días
20/12/07	01/03/08	20	Presentación Doc apoyo regionalización a Comité Ejecutivo	71 días
01/03/08	15/03/08	21	Envío a Zonas del documento "Apoyo a la regionalización"	14 días
15/03/08	30/06/08	22	Indabas zonales	105 días
30/06/08	30/07/08	23	Recepción de decisiones de las indabas zonales	30 días
30/07/08	30/09/08	24	Devolución por parte de la Dirección Programa de Jóvenes	60 días
30/09/08	20/10/08	25	Publicación de las adaptaciones regionales	20 días

8 ¿QUÉ SUCEDE CON LAS CONCLUSIONES DE LA INDABA NACIONAL?

El Director Ejecutivo eleva al Consejo Directivo para su aprobación las adecuaciones al Programa Educativo de Scouts de Argentina que surjan de las instancias de consulta vinculante a los miembros.

El Consejo Directivo es quien aprueba las modificaciones al programa.

CAPÍTULO 2. LOS NIÑOS, NIÑAS Y JÓVENES SON LOS BENEFICIARIOS DEL MOVIMIENTO SCOUT

1 LA DIVERSIDAD EN LA UNIDAD

El Programa Educativo busca dar a los jóvenes la posibilidad de ser protagonistas de su propia educación, como una manera de ayudarlos a ser verdaderos protagonistas de sus vidas.

El desarrollo del programa de jóvenes está condicionado por la necesidad de mantener tanto LA UNIDAD como LA DIVERSIDAD de la propuesta educativa.

√ La **unidad** se expresa en la Misión (propósito del Movimiento Scout), en la fidelidad al Método Scout y al ideario pedagógico de Baden-Powell.

√ La **diversidad** se expresa en la flexibilidad necesaria para dar respuesta a las distintas realidades en las cuales se aplica (variedad de situaciones y de medios sociales, geográficos y económicos), necesidades, intereses y proyectos personales de cada uno de los integrantes de cada uno de los Grupos Scouts.

2 CONOCER A LOS JÓVENES QUE VIENEN AL GRUPO SCOUT

Para asegurar la **diversidad** debemos preocuparnos por conocer el mundo de los jóvenes, saber de sus necesidades, intereses e inquietudes. Aquellas cosas que los afectan, que los movilizan, que los preocupan.

Para entender cómo la realidad los afecta es necesario, entre otras cosas, que no hallamos perdido nuestro espíritu joven, que podamos mirar las cosas que nos rodean con ojos de niños, de adolescentes como nos propone Baden-Powell en “Guía para el Jefe de Tropa”.

Como segunda medida, conocer a cada uno de los jóvenes de nuestra sección en forma personal, **compartir con ellos sus sentimientos y así conocer lo que anida en sus corazones...**

Para empezar a pensar sobre los jóvenes y el programa, invitamos al Equipo de Dirigentes a reflexionar sobre las siguientes preguntas:

- √ ¿A qué vienen los chicos al Grupo?
- √ ¿Quiénes son los jóvenes de nuestro Grupo?
- √ ¿Qué desean?
- √ ¿Qué hacen?
- √ ¿Dónde viven? ¿Cómo es su medio? (Barrio, ciudad, familia, etc.)
- √ ¿Por qué vienen?

CAPÍTULO 3. LA UNIDAD DEL MOVIMIENTO SCOUT

Para mantener la **unidad** debemos conocer la Misión del Movimiento Scout, cómo funcionan los elementos del Método Scout en la rama y las ideas originales que Baden-Powell nos dejó en sus libros (*Guía para el Jefe de Tropa, Escultismo para muchachos, Manual del Lobato y Roverismo hacia el éxito*, entre otros).

1 LA MISIÓN DEL MOVIMIENTO SCOUT

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

La misión del Movimiento Scout se cumple aplicando el Método Scout, que convierte al joven en el principal agente de su desarrollo, de manera que llegue a ser una persona autónoma, solidaria, responsable y comprometida. Las actividades educativas propuestas para la autorrealización de la persona como ser social son nuestro mejor aporte.

2 EL MÉTODO SCOUT

El Método Scout¹ es el 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) que incluyen el descubrimiento y la aceptación progresivos de responsabilidades, 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 conducir;
- √ 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 intereses de los participantes, incluyendo juegos, habilidades útiles y servicios a la comunidad, que ocurren en gran parte al aire libre en contacto con la naturaleza.

¹ Scouts de Argentina – Consejo Directivo (2006). Política de Programa de Jóvenes. Buenos Aires.

2.1 LA EDUCACIÓN EN VALORES EXPRESADOS EN UNA PROMESA Y UNA LEY A LOS QUE SE ADHIERE VOLUNTARIAMENTE

Baden-Powell en sus libros nos dice...	El Programa nos propone...	En las actividades se manifiesta...	Los adultos necesitamos capacitarnos sobre...	En los equipos territoriales debiéramos tener en cuenta...
<p>El compromiso con los valores se considera como guía de las acciones, no como barrera contra sus faltas. El principal objetivo es educar, no instruir; pero hay que tener presente: educar en el sentido de hacer que el joven aprenda por sí mismo y de su propia espontaneidad las cosas que tienden a desarrollar el carácter. El niño se inclina naturalmente hacia el bien si ve que hay una forma práctica de hacerlo; y el precepto de la buena acción diaria le brinda la oportunidad para desarrollar el instinto de la bondad...</p>	<p>Una educación con énfasis en la transmisión de valores. Aceptar las reglas del juego y jugar según ellas.</p>	<p>El sistema de valores expresado en los Principios y presentado en el Proyecto Educativo es comunicado y recreado en la Promesa. Los pequeños grupos son espacios de vivencia y reflexión de los valores a partir de la acción. La dimensión comunitaria y el medio natural son un espacio para el desarrollo personal. El testimonio de hombres y mujeres de carne y hueso: exploradores, aventureros, benefactores de la humanidad.</p>	<p>Claridad en los valores que proponemos. Opción conciente del rol de educador para el cual es convocado. Una clara diferenciación entre los instrumentos educativos y los Objetivos del Movimiento Scout. El diseño de actividades novedosas y atractivas para la educación en valores. Cómo propiciar que las actividades sean espacios de reflexión sobre los valores. Cómo intervenir para confrontar acciones con escalas de valores. Cómo poner límites, fijar encuadres.</p>	<p>Aprovechar los Equipos Distritales de Rama para reflexionar sobre las acciones que realizamos. Ofrecer actividades orientadas a la educación en valores. Propiciar espacios de reflexión y diseño de actividades novedosas y atractivas sobre educación en valores. Que el dirigente tenga presencia y fije los límites y encuadres adecuados para favorecer el desarrollo personal de los niños y jóvenes.</p>

2.2 LA EDUCACIÓN ACTIVA A TRAVÉS DEL APRENDER HACIENDO, EL APRENDER JUGANDO Y EL APRENDIZAJE POR MEDIO DEL SERVICIO

Baden-Powell en sus libros nos dice...	El Programa nos propone...	En las actividades se manifiesta...	Los adultos necesitamos capacitarnos sobre...	En los equipos territoriales debiéramos tener en cuenta...
<p>El dirigente transmite al joven el ansia de aprender por sí sólo, sugiriéndole actividades que le sean atractivas y, que realizará hasta que la experiencia le diga que están bien hechas. El principio que nos mueve es estudiar las ideas del joven y animarlo a que tome la iniciativa de “educarse por sí sólo” en vez de esperar a recibir instrucción. Nosotros deseamos encarrilar a TODOS los jóvenes, dándole impulso progresivo en el curso de su desarrollo espontáneo y no mediante una instrucción objetiva obligatoria. Por malo que sea el carácter de una persona, siempre hay en él un lado bueno. El juego consiste en acertar a descubrir esa buena semilla; saber cultivarla y abonarla, para que llegue a fructificar con mayor abundancia. Esto no es instruir la mente del joven; es educarlo.</p>	<p>Confiar en cada joven. El optimismo pedagógico. Educar en el “aprender a aprender”. Un sistema de objetivos educativos para la vida y no solamente para aprender técnicas útiles. Revalorizar la riqueza de la educación no formal.</p>	<p>Proponerle al joven objetivos a lograr. Los objetivos son una propuesta y no pretenden formar un único tipo de persona. Los objetivos no se “controlan” como si fueran pruebas o exámenes a superar. Los jóvenes deciden cuando están listos para formular su Promesa. La necesidad que en un grupo haya un adulto cada 6 u 8 jóvenes para acompañarlos en el seguimiento de sus progresos y dificultades personales. El joven es protagonista en su proceso de aprendizaje. El/la joven acompañado por el adulto, identifica sus aprendizajes y los evalúa.</p>	<p>Cómo trabajar con objetivos y actividades educativas. Cómo realizar la evaluación de los progresos personales. Cómo trabajar con los otros actores con quienes coopera en el crecimiento de los jóvenes (padres, escuela, etc). El rol del dirigente en el proceso de aprender a aprender. Ayudar al joven a identificar sus aprendizajes.</p>	<p>Generar espacios para evaluar el trabajo con el sistema de objetivos y actividades educativas. Brindar oportunidades de reflexión y capacitación sobre la tarea de seguimiento de los progresos personales. Incluir actividades surgidas de los centros de interés de los jóvenes y no de los “planes que tenemos que cumplir”. Los dirigentes deben tener una mayor preocupación por el proceso y la generación de oportunidades de aprender que en “controlar” los aprendizajes.</p>

2.3 LA PERTENENCIA A PEQUEÑOS GRUPOS PARA EL DESCUBRIMIENTO Y ACEPTACIÓN DE RESPONSABILIDADES

Baden-Powell en sus libros nos dice...	El Programa nos propone...	En las actividades se manifiesta...	Los adultos necesitamos capacitarnos sobre...	En los equipos territoriales debiéramos tener en cuenta...
<p>El muchacho mismo va comprendiendo poco a poco que tiene voz en el grupo del cual forma parte. Trabajar por equipos permite que el grupo sea un esfuerzo genuinamente cooperativo. El objetivo principal del trabajo en equipos es educar en el sentido de la responsabilidad a tantos jóvenes como sea posible.</p>	<p>La gestión compartida entre jóvenes y adultos como modelo de animación. Ser artífices de su propio desarrollo, como personas autónomas, responsables, solidarias y comprometidas. Escuchar la opinión de los jóvenes.</p>	<p>Los dirigentes fijan los énfasis pero... Los niños y jóvenes participan progresivamente en la propuesta de actividades. La animación mediante la pedagogía del juego. El asumir tareas y roles bien definidos dentro del pequeño grupo.</p>	<p>Ayudar a los jóvenes a identificar su rol dentro del pequeño grupo. Conocer cómo ayudar al pequeño grupo a lograr una creciente y progresiva autonomía. La intervención adecuada y oportuna del adulto en el proceso. Valorar y reconocer el conflicto como una oportunidad de aprendizaje.</p>	<p>No solamente las actividades en sí, sino el proceso de selección, organización y evaluación de las mismas. Desde el Equipo territorial de Programa realizar un adecuado acompañamiento de los adultos de manera de ayudarlos a intervenir adecuada y oportunamente en cada caso.</p>

2.4 CON LA ASISTENCIA RESPONSABLE DE ADULTOS QUE LES ACONSEJAN Y ACOMPAÑAN

Baden-Powell en sus libros nos dice...	El Programa nos propone...	En las actividades se manifiesta...	Los adultos necesitamos capacitarnos sobre...	En los equipos territoriales debiéramos tener en cuenta...
<p>Ser consciente de las necesidades, perspectivas y deseos inherentes a las distintas edades de los jóvenes. Tratar con el joven personalmente y, no en conjunto.</p> <p>Fomentar el espíritu de cooperación para obtener los mejores resultados.</p> <p>Tiene que hacer las veces de hermano mayor, esto es, considerar las cosas desde el punto de vista del joven, aconsejarlo y guiarlo por el buen sendero, transmitirles entusiasmo.</p> <p>Muchos desearían que les indicara prolijamente los detalles. Pero esto, sería imposible, pues lo que puede ser conveniente para uno en determinado lugar, tal vez no dé resultados buenos con otros a sólo dos kilómetros de distancia.</p>	<p>Educadores capaces de creatividad y “darle vida” a un grupo. Hombres y mujeres de buena voluntad (voluntarios, educadores de tiempo libre)</p> <p>Libertad para innovar porque están seguros de lo que hacen.</p> <p>Conscientes de la responsabilidad de su tarea educativa en cuyo desempeño también se desarrollan como personas.</p>	<p>En sus tareas como motivadores, generadores de compromiso y educadores.</p>	<p>Claridad sobre su misión.</p> <p>El conocimiento de los jóvenes y su entorno.</p> <p>Los contenidos propios de su tarea.</p>	<p>Brindar a los adultos oportunidades y espacios de desarrollo personal, más allá de los “contenidos básicos”.</p> <p>Trabajar a partir de las demandas expresadas en las necesidades de los niños y jóvenes.</p> <p>Ofrecer espacios creativos de reflexión sobre el rol y la tarea de los dirigentes.</p> <p>Propiciar espacios de encuentro con otras personas, relevantes para su tarea educativa.</p> <p>¿Jugamos en equipo o jugamos al equipo?</p>

2.5 PROGRAMAS PROGRESIVOS, ATRAYENTES Y ESTIMULANTES COMPUESTOS POR UN MARCO SIMBÓLICO SUGERENTE Y UN SISTEMA PROGRESIVO DE OBJETIVOS Y ACTIVIDADES EDUCATIVAS VARIADAS BASADAS EN LOS INTERESES DE LOS PARTICIPANTES, INCLUYENDO JUEGOS, HABILIDADES ÚTILES Y SERVICIOS A LA COMUNIDAD, QUE OCURREN EN GRAN PARTE AL AIRE LIBRE EN CONTACTO CON LA NATURALEZA

Baden-Powell en sus libros nos dice...	El Programa nos propone...	En las actividades se manifiesta...	Los adultos necesitamos capacitarnos sobre...	En los equipos territoriales debiéramos tener en cuenta...
<p>Todo la propuesta fue pensada como un JUEGO educativo; una recreación en la que el joven es llevado a auto-educarse. Si lo hubiéramos llamado 'Sociedad para la Propagación de los Atributos Morales' (que es realmente lo que es) los jóvenes no habrían tenido interés por participar. Pero al proponer a los jóvenes la oportunidad de jugar sin temor a represalias por sus errores, el resultado fue otro. Es un juego de jóvenes, dirigido por ellos, donde los 'hermanos mayores' proporcionan a sus 'hermanos menores' un ambiente sano y, los animan a realizar actividades saludables que despiertan buenas virtudes.</p>	<p>Se apoya en el concepto de 'juego social' y se ve a sí mismo como un 'Gran Juego'. Presenta los valores de manera atractiva y ayuda a los jóvenes a identificarse con ellos. La imaginación y basarse en los intereses de los jóvenes son dos elementos fundamentales del juego.</p>	<p>Ver todo desde la óptica del juego. Toma el juego social espontáneo y lo enriquece con una animación centrada en los centros de interés de los niños y jóvenes. Escuchar a los jóvenes. Un modelo de aprendizaje diferente al de la educación formal (centrada en el aprender a aprender, auto evaluación y el aprendizaje significativo).</p>	<p>Animarse a ser jugadores, conocerse a sí mismos como jugadores. Cómo realizar aportes oportunos que enriquezcan el juego social de los jóvenes. Cómo observar a los jóvenes en su medio socio cultural. Cómo brindar un encuadre adecuado para que el juego surja y se desarrolle. El acompañamiento y la escucha de las necesidades e inquietudes de los jóvenes. La intervención adecuada y oportuna.</p>	<p>En los equipos territoriales de Programa crear espacios de conocimiento la problemática de los niños o jóvenes. Crear espacios de reflexión sobre el adulto como jugador y como facilitador del juego. Proponer actividades que enriquezcan los contenidos a partir del juego. Actividades surgidas de los centros de interés de los jóvenes y no "para cumplir los planes". El instrumento de observación: una 'ludolente'.</p>

CAPÍTULO 4. APRENDER JUGANDO

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

*Estos medios han de ser algo que una los dos términos: el joven y su contexto vital, su medio. La pedagogía del escultismo esta basada sobre el fenómeno intermediario espontáneo que se observa en los jóvenes: **el juego.**”²*

1 EL JUEGO

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

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

Para muchos adultos, el juego es considerado como aquello que no puede ser tomado en serio. ¡Esperamos que ustedes no estén entre ellos!

Para los grandes, el juego es una actividad de tiempo libre, algo que se hace en el tiempo de ocio, es decir, lo contrario al negocio, al trabajo serio.

El obrero que trabaja en una fábrica y que repite continuamente los mismos movimientos, en una misma situación, está aplastado por su marco de vida. Su actividad es repetitiva y monótona; es decir, no le permite desarrollarse.

Para que el juego sea posible es preciso que el contexto favorezca el cambio y la posibilidad de nuevas experiencias.

Lo que caracteriza al juego como espacio de experimentación es que presenta siempre un campo de variaciones, de cambios, que permiten explorar situaciones diversas. En este sentido los adultos “juegan”. Simplificar el juego a una actividad solamente de chicos es reducir su riqueza y potencial educativo.

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

Invitamos al Equipo de Dirigentes a reflexionar sobre las siguientes preguntas:

- √ ¿Se puede aprender a través de un juego?
- √ ¿El juego es algo que se limita a la edad de los Lobatos y Lobeznas?
- √ ¿De qué forma podemos recrear el juego con los caminantes?
- √ ¿La presentación de un proyecto en una Asamblea Caminante tiene los elementos de un juego?
- √ ¿Imaginar una realidad alternativa a la que vivimos y diseñar y realizar un proyecto puede ser visto desde “la óptica del juego”?

2 LOS ELEMENTOS DEL JUEGO

El juego social aparece alrededor de los 6 a 7 años cuando los chicos y las chicas son capaces de cooperar en común en un juego.

Es el juego que posee reglas, un medio de aprendizaje de las relaciones sociales.

² Bernard Dominique y otros (1975), Baden Powell hoy Movimiento Scout Católico, Barcelona. Cap.III, pg. 38.

Para entender la necesidad de aplicar completamente los elementos del Método Scout, los invitamos a analizar su correlación con los elementos del juego social presentes en nuestra vida desde la infancia.

2.1 ACCIÓN

El juego es acción, tanto en su preparación como en su desarrollo.

El juego es armar, discutir, imaginar, correr, atrapar, crear, etc.

La acción compromete a todos los jugadores, en el juego no hay espectadores, todos son protagonistas de la acción.

2.2 IMAGINACIÓN

Un montón de escombros puede ser una montaña a escalar, un potrero puede ser el estadio del Milán y cada uno de los chicos Batistuta haciéndole un gol a los italianos.

La imaginación como ingrediente del juego aporta una mirada diferente de la realidad, lo enriquece, da oportunidades para la creatividad.

En todas las edades se encuentran posibilidades de imaginación, aunque es menos característico entre los adultos.

2.3 ASOCIACIÓN Y ROLES

Asociarse es jugar con otros, formar equipos.

Y dentro de los equipos hay roles diferentes.

Se puede ser arquero o delantero, policía o ladrón, el que se esconde o el que busca a sus compañeros.

Lo importante es que para jugar realmente, dentro de los equipos cada integrante debe desempeñar un rol, debe tener una responsabilidad dentro del juego.

2.4 REGLAS

Para jugar hay que ponerse de acuerdo sobre las reglas, dejarlas bien claras.

Si no es así el juego se desorganiza, se descontrola.

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

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

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

2.5 UN CONTEXTO

“Educar significa, básicamente, enseñar a jugar.

Hay múltiples formas de juego, tantas como posibilidades le ofrece al hombre su entorno”³

El juego tiene un espacio y un tiempo en el cual se desarrolla.

Existen tantos contextos de juego como territorios a aprender a conocer.

En ese sentido el contexto del juego es un territorio, un escenario en el cual la acción se desarrolla, una escenografía creada y recreada por la imaginación de los jugadores en un tiempo determinado.

³ Alfonso López Quintas. Creatividad y Educación.

3 EL JUEGO EN EL MOVIMIENTO SCOUT

“Baden-Powell dedujo el método pedagógico del Movimiento Scout de la observación del juego social espontáneo”⁴

B-P tuvo una mirada original y de avanzada sobre aquellas cosas que la pedagogía tradicional dejaba fuera de su propuesta. Fuera de las aulas, en el patio, en el territorio de los chicos y las chicas, se sigue jugando el juego de la vida, el que nos hace aprender el mundo, incorporarnos a él, crecer...

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

En la propuesta educativa del Movimiento Scout se encuentran los mismos elementos del juego social. El carácter educativo del juego está acentuado por la intervención del adulto.

El juego está en la base de nuestra propuesta educativa a lo largo de las diferentes ramas.

EN EL JUEGO SOCIAL	EN EL JUEGO SCOUT
TODO JUEGO ES ACCION	Las actividades educativas, el proyecto, el servicio. Aprender haciendo
VIVIDO CON IMAGINACION	Un marco simbólico
CON OTROS, ASOCIANDOSE	Un sistema de equipos (el sistema de patrullas, los consejos y órganos de gobierno de rama)
EN DONDE HAY RESPONSABILIDADES	Roles (Guía, secretario, cocinero, etc.)
CON REGLAS	La Promesa y la Ley, las Cartas
EN UN ESPACIO	Un lugar privilegiado: la naturaleza. Pero también un territorio como la comunidad, el Grupo Scout, etc.

4 UN INSTRUMENTO DE OBSERVACIÓN: UNA ‘LUDOLENTE’ PARA LOS DIRIGENTES

Dice el saber popular que “todo depende del cristal con que se mira”. El Método Scout recupera los elementos del juego social y le imprime la óptica propia de nuestro movimiento. Los invitamos a observar las actividades que realizamos en nuestras secciones desde la “lente del juego”. Mirando desde esta “ludolente” preguntémosnos: ¿se observan los siguientes elementos del Método Scout?

- √ **La educación en valores expresados en una promesa y una ley a los que se adhiere voluntariamente:** ¿Se observan en las actividades comportamientos contrarios a la Ley y Promesa? ¿Se hace la “vista gorda” o se los conversa adecuadamente? ¿Son los dirigentes testimonio de esos valores?
- √ **La educación activa a través del aprender haciendo, el aprender jugando y el aprendizaje por medio del servicio:** El equipo de dirigentes tiene un plan anual, pero ¿las actividades que se realizan son propuestas por los jóvenes? ¿Se reserva un tiempo a la recuperación de la experiencia, la reflexión y la iluminación religiosa después de la acción?
- √ **La pertenencia a pequeños grupos que incluyen el descubrimiento y la aceptación progresivos de responsabilidades:** ¿Se promueve el trabajo en pequeños grupos (como las patrullas o equipos)? ¿Se promueve el liderazgo de los niños o jóvenes en el pequeño grupo? ¿O se dan todas las consignas para todo el gran grupo en masa? ¿Se motiva el cumplimiento de roles y tareas en el pequeño grupo o uno tiene que hacerse cargo de todo? ¿Se reúnen los pequeños grupos antes, durante o después de la actividad para compartir sus inquietudes?

⁴ Bernard Dominique y otros (1975), Baden Powell hoy. Movimiento Scout Católico, Barcelona. Cap.III, pg. 43

- √ **Con la asistencia responsable de adultos que les aconsejan y acompañan:** El equipo de adultos que coordina las actividades, ¿es competente para la tarea? ¿En qué medida cumplen sus responsabilidades? ¿Las actividades que coordinan son desafiantes y atractivas o son repetidas? ¿Conocen personalmente a los niños / jóvenes y sus familias? ¿Hay seguimiento individualizado de la progresión personal y de las dificultades personales?
- √ **Programas progresivos, atrayentes y estimulantes compuestos por un marco simbólico sugerente y un sistema progresivo de objetivos y actividades educativas variadas basadas en los intereses de los participantes, incluyendo juegos, habilidades útiles y servicios a la comunidad, que ocurren en gran parte al aire libre en contacto con la naturaleza:** ¿Se aplica el marco simbólico? ¿Se observa a los niños, niñas y jóvenes entusiasmados al participar de las actividades? ¿Se realizan con frecuencia juegos? ¿Con cuánta frecuencia? ¿Son variadas las actividades que realizan?

5 EN SINTESIS

- √ Los jóvenes realizan aprendizajes significativos cuando tienen la oportunidad de explorar el medio en que se desenvuelven.
- √ La forma privilegiada de aprendizaje se da por medio del juego. La misión del Equipo de Dirigentes es servir de facilitadores de ese juego.
- √ El protagonista del juego es el chico/a, con sus características, necesidades e intereses. Resulta fundamental, entonces, que el Equipo de Dirigentes conozca todos estos aspectos en el grupo de edades en el cual trabaja, tanto en general como en particular.
- √ El/la chico/a se desarrolla en un ambiente determinado, el cual también debe ser conocido por los dirigentes, tanto en lo más cercano al joven (hogar, barrio, escuela), como en lo más lejano a él (ciudad, provincia, región).
- √ Los jóvenes crecen en la medida en que se interrelacionan en forma óptima con el medio a través del juego. El Juego es el espacio de experimentación donde el/la joven aprende la realidad dentro de límites ciertos y adecuados.
- √ Nuestro Proyecto Educativo acude a este concepto y lo llama Juego Scout, y en él basa los conceptos de Método Scout y de Programa de Jóvenes.

CAPÍTULO 5. EL PROGRAMA DE JOVENES

Según la Política Mundial de Programa (Oficina Scout Mundial, 1990) el Programa de Jóvenes es el proceso progresivo de educación y desarrollo personal que cubre la experiencia en el Movimiento Scout con el objetivo que los jóvenes sean mejores ciudadanos.

En su forma más básica, comprende la totalidad de lo que hacen (las actividades), cómo lo hacen (el método scout) y la razón por la cual lo hacen (el propósito).

Definimos el Programa de Jóvenes como un conjunto ordenado de elementos que permiten y facilitan la aplicación del Método con la orientación de los Principios del Movimiento Scout.

El desarrollo del programa de jóvenes está condicionado por la necesidad de mantener tanto la unidad como la diversidad de la propuesta educativa.

La **diversidad** se expresa en la flexibilidad necesaria para dar respuesta a las distintas realidades en las cuales se aplica (variedad de situaciones y de medios sociales, geográficos y económicos), necesidades, intereses y proyectos personales de cada uno de los integrantes de cada uno de los Grupos Scouts.

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.⁵

1 RESCATAR EL JUEGO

Una vez más lo diremos, comenzar a hablar sobre el Programa de Jóvenes sin comenzar por el juego, es poner la lupa en otro lado.

Olvidar el juego es traicionar los orígenes mismos de un movimiento de jóvenes que no comenzó de grandes teorías educativas ni de sesudos estudios psicológicos, sino de mirar el juego con otros ojos, con una nueva mirada.

Así que sin culpas, si usted eligió ser educador de tiempo libre en Scouts de Argentina: deje para después los litros de tinta escritos sobre los scouts y póngase primero a mirar el juego de los jóvenes en el patio del Grupo, 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 estará más cerca del concepto de Programa de Jóvenes y de toda la propuesta educativa del Movimiento Scout.

2 UN GRAN JUEGO (CON MAYÚSCULAS)

Los protagonistas del juego son los jóvenes, con sus características, necesidades e intereses.

Si vamos a contribuir a la educación de los jóvenes para ayudar a construir un mundo mejor donde las personas se desarrollen plenamente y jueguen un papel constructivo en la sociedad (desde la misión del Movimiento Scout) resulta importante que el Equipo de Dirigentes conozca:

√ Los aspectos propios del grupo de edad con el que actuará, tanto en general como en particular.

√ El medio 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.

⁵ Scouts de Argentina – Dirección de Programa de Jóvenes (1999). Documento Básico 1. Apuntes para el Juego Scout, Buenos Aires.

3 DEL JUEGO AL PROYECTO EDUCATIVO

Nuestro Proyecto Educativo basa los conceptos de Método Scout y de Programa de Jóvenes en el juego. El Programa de jóvenes es como el juego, un mediador entre la persona y su medio, un espacio de experimentación.

“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.”⁶

“Los jóvenes crecen en la medida en que se interrelacionan 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.”⁷

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.

4 ELEMENTOS DEL PROGRAMA DE JÓVENES

Los elementos del programa son muchos. Nos interesa destacar algunos que aparecen muy a la vista y bien diferenciados:

√ **La estructura**, o sea la forma en que chicos, chicas y adultos participan, se organizan y toman decisiones respecto al juego.

√ **El marco simbólico**, 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.

4.1 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 jóvenes a los cuales va dirigido y,

√ La realidad sociocultural en la cual se implementa.

Pensar la propuesta educativa de cada rama por separado, sin considerar los grupos de edad vecinos, es traicionar la progresividad del programa.

⁶ Bernard Dominique y otros (1975), *Baden Powell hoy*. Movimiento Scout Católico, Barcelona.

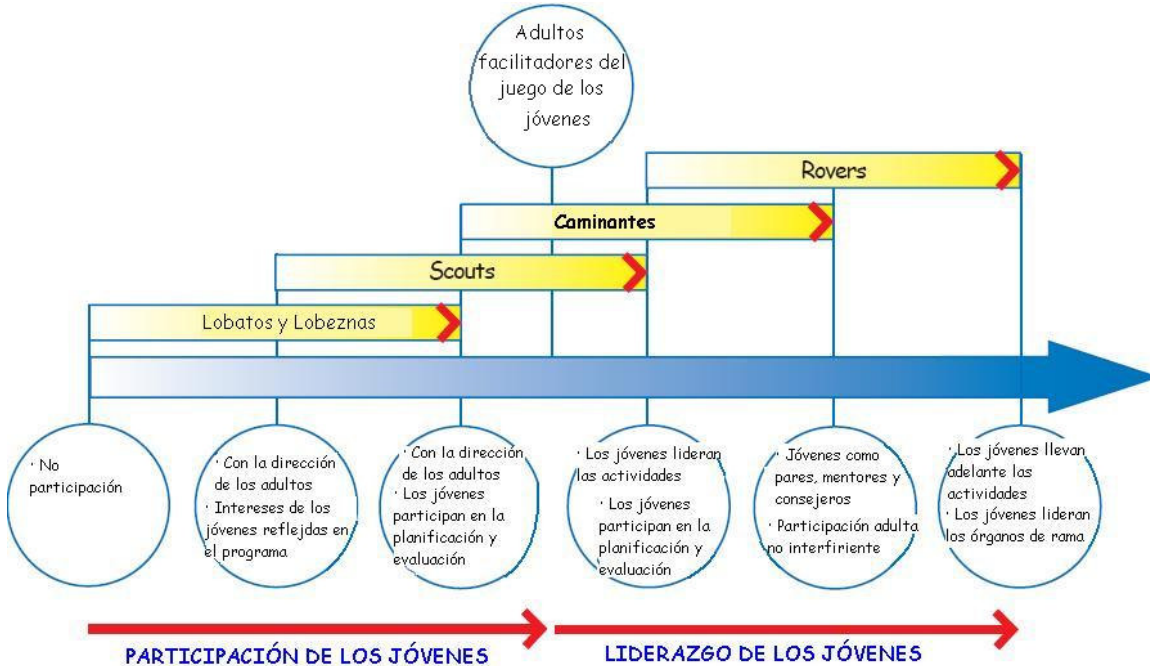
⁷ Scouts de Argentina – Dirección de Programa de Jóvenes (1999). Documento Básico 1. Apuntes para el Juego Scout, Buenos Aires.

4.1.1 PROGRESIVIDAD DE LAS ESTRUCTURAS

En la Estructura se observa una progresividad que se inicia con una mayor dependencia de los adultos en el proceso de toma de decisiones y avanza hacia una mayor responsabilidad, autonomía, compromiso y solidaridad de los jóvenes.

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	El Sistema de Patrullas	Consejo de Unidad y Asamblea
14 a 17 años	Caminantes	Comunidad de Caminantes	Equipo	El Sistema de Equipos	Asamblea y Consejo de Marcha
17 a 21 años	Rovers	Comunidad Rover	Comunidad Rover	Sistema de individuos asociados	Asamblea

4.1.2 PROGRESIVIDAD DE LA PARTICIPACIÓN DE LOS JÓVENES



4.1.3 PROGRESIVIDAD DE LOS MARCOS SIMBOLICOS

El Marco Simbólico evoluciona desde un ambiente de fantasía hacia el desafío de la participación solidaria y comprometida en la comunidad.

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	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	El descubrimiento 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	Descubrir los caminos interiores (relación con uno mismo) Descubrir los caminos exteriores (relación con los demás y Dios) 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	El actuar autónoma y responsablemente junto a otros La participación comprometida y solidaria en el mundo adulto Un proyecto de vida

4.2 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 Proyecto Educativo de Scouts de Argentina: regionalizados, flexibles, para todos...⁸

<p>√ Elementos Esenciales: Son los que invariablemente tienen que existir, están en estrecha relación con los Propósitos y Principios del Movimiento Scout y nos diferencian de otra organización de jóvenes. Son definidos a nivel mundial.</p> <p>√ Elementos Importantes: Son los que le otorgan unidad al Programa Educativo, se establecen a nivel nacional, y su diseño y actualización está determinada en la Política de Programa de Jóvenes de Scouts de Argentina.⁹</p> <p>√ 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.</p> <p>√ Elementos Particulares: Son aquellos que pueden ser adecuados a las realidades de cada grupo humano, están ligados a la vida de cada Sección.</p>

⁸ Comité de Constitución (1995). Proyecto Educativo de Scouts de Argentina. Buenos Aires

⁹ Consejo Directivo de Scouts de Argentina (2006). Política de Programa de Jóvenes.

4.2.1 EL DESARROLLO DEL PROGRAMA: UNA RESPONSABILIDAD DEL NIVEL NACIONAL

La definición de Programa dada en la Política Mundial de Programa¹⁰ es el “esqueleto” básico del Programa de Jóvenes que debe ser desarrollado por el nivel nacional. Pero debemos agregar mucha “carne” a este esqueleto para que el Programa de Jóvenes esté completo.

La definición de Programa de Jóvenes refleja los Fundamentos del Movimiento Scout. Los fundamentos incluyen el propósito, los principios y el Método Scout y son publicados en el Capítulo uno de la Constitución de la OMMS¹¹.

Una de las más importantes responsabilidades del nivel nacional es aplicar estos fundamentos a las realidades particulares de nuestro país, teniendo en cuenta las necesidades y aspiraciones de los jóvenes de todos los grupos de edad existentes en el contexto socio-cultural de la Argentina, en los tiempos actuales, pero con la mirada puesta en el futuro.

Pero, como cada joven vive una experiencia única en sus grupos de pertenencia, esto significa que el Programa de Jóvenes se hace realidad en cada Grupo Scout.

El Programa de Jóvenes desarrollado por el nivel nacional provee a cualquier sección en el territorio de una estructura general para la interacción entre los miembros de una sección, y entre los jóvenes y sus dirigentes adultos: esto es lo que alienta la Vida de Grupo dentro del Programa de Jóvenes.

4.2.2 PONER EL PROGRAMA EN EL TERRITORIO: UNA RESPONSABILIDAD COMPARTIDA ENTRE EL NIVEL NACIONAL Y EL LOCAL

Es responsabilidad de las estructuras de soporte y animación territorial (zonas y los distritos) asegurarse que los dirigentes (y hasta cierto punto, los jóvenes) conozcan y comprendan el esqueleto del Programa de Jóvenes, y como usarlo adecuadamente.

Las estructuras de soporte y animación territorial tienen como función observar, supervisar y animar las experiencias de los Grupos Scouts. Esto significa proveerlos de las necesarias explicaciones e informaciones a través de manuales, capacitación y otros materiales de soporte (especialmente los equipos territoriales). A esto llamamos la puesta en territorio del Programa.

4.2.3 LA PUESTA EN PRÁCTICA DEL PROGRAMA: UNA RESPONSABILIDAD LOCAL

Finalmente es una responsabilidad de los dirigentes en el territorio usar el esqueleto del Programa desarrollado a nivel nacional. Teniendo en cuenta las necesidades personales y las aspiraciones de cada joven, el dirigente debe asegurarse de que el Programa provea una experiencia de vida única a cada joven. Esta es la fase más importante de todas: Puesta en práctica del Programa.

Este camino de transformación desde el Desarrollo del Programa a nivel nacional hasta la Puesta en práctica del Programa a nivel local, es ilustrado en el gráfico siguiente:



El programa de jóvenes es puesto en práctica por los jóvenes que lo viven y por los voluntarios adultos que lo animan y acompañan. Su implementación se apoya en actividades educativas variadas basadas en los centros de interés, las necesidades y las capacidades de los jóvenes. La puesta en práctica del programa se realiza principalmente en el ámbito del Grupo Scout.

¹⁰ La totalidad de lo que los jóvenes **hacen** en el Movimiento Scout, (las actividades), **cómo** lo hacen (el Método Scout), y la razón, el **por qué** lo hacen (el propósito). Política Mundial de Programa, Oficina Scout Mundial, 1990.

¹¹ Organización Mundial del Movimiento Scout. Constitution and by laws.

Si la asociación revisa regular y muy cuidadosamente el esqueleto del Programa, hace los cambios que resulten necesarios de ese estudio, se asegura que la puesta en el territorio se realice, y que los dirigentes locales dispongan de lo necesario para poder implementarlo efectivamente, esto contribuirá a que el Programa sea relevante, atractivo y desafiante para los jóvenes y niños de cada comunidad.

Pero recordemos, las sociedades –especialmente las sociedades juveniles- están en constante cambio y evolución, entonces el desarrollo del programa no podrá decirse que ¡está terminado nunca! Esta es una continua y constante responsabilidad.

CAPÍTULO 6. ESTRUCTURA

“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.”¹²

En las palabras de B-P en “Guía para el Jefe de Tropa” vemos el acento en la **gestión compartida de jóvenes y adultos** para llevar adelante el Gran Juego en cada **sección**¹³.

De esto trata este capítulo, de las formas de organización de la sección y del proceso mediante el que se toman decisiones.

A todo esto denominamos: **Estructura**.

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

- √ formas de participación
- √ formas de organización
- √ proceso de toma de decisiones

1 **EL SISTEMA DE EQUIPOS NACE AL ORGANIZARSE PARA JUGAR**

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 los jóvenes a través de las edades que comprende su propuesta educativa.

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

“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 sección funciona como una pequeña sociedad de jóvenes, compuesta por los pequeños grupos y el equipo de dirigentes.”¹⁴

“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.”¹⁵

2 **LA SECCIÓN: ESPACIO DE ENCUENTRO DE LOS PEQUEÑOS GRUPOS**

“No todo es vida de equipo, hay actividades que involucran a toda 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.”¹⁶

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

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 los pequeños grupos. Las patrullas y equipos se hacen ficticias. Al no existir pequeños grupos no hay conflicto, ni cooperación, ni proyectos.

La sección es el espacio de encuentro. Si es la “sana competencia” entre patrullas la que hace nacer el juego o la aventura; es la sección la que posibilita que el juego continúe y que tenga un final educativo.

¹² Baden-Powell Guía para el Jefe de Tropa, Editorial Scout Interamericana, San José

¹³ La sección es la estructura base de una rama en un Grupo Scout, está formada por niños y jóvenes del mismo grupo de edad que realizan el programa en conjunto y que tienen los mismos dirigentes y órganos de gobierno. Por ejemplo, de 7 a 11 años, la sección es la Manada.

¹⁴ OMMS (1998) Scouting: An Educational System, Ginebra

¹⁵ OMMS, (1998) Scouting: An educational system, Ginebra

¹⁶ OMMS (1998) Scouting in practice: ideas for scout leaders, Ginebra

La sección es el instrumento que transforma el conflicto entre pequeños grupos 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

3 PARA JUGAR LOS JÓVENES NECESITAN 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.”¹⁷

En el Programa Educativo, a estas instituciones las llamamos órganos de gobierno de la rama. El juego de los organismos de rama que interactúan da vida a los pequeños grupos y a la sección.

La misión de los órganos de gobierno no es negar el conflicto, sino lograr su resolución: los Consejos son el espacio que facilita la cooperación entre pequeños grupos y personas con objetivos distintos. Los Consejos son espacios progresivos de participación.

Los jóvenes se inician en la dinámica de resolver conflictos en el 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 y Asamblea
Caminantes	Consejo de Equipo	Consejo de Marcha y Asamblea
Rovers	No existe un organismo	Asamblea

4 PARTICIPACIÓN PROGRESIVA EN LA TOMA DE DECISIONES

La participación de los jóvenes en el gobierno de las secciones se aplica a lo largo de todo el rango de edades del Movimiento Scout.

Las decisiones y responsabilidades que los jóvenes asumen en conjunto en la dirección de sus equipos y de su sección están en relación a:

√ **Su nivel de madurez:** El nivel de involucramiento en la toma de decisiones será diferente en una Manada que en una Comunidad Rover.

¹⁷ Dominique Benard Patrullas y Consejos , Ediciones de Scouts de France, Paris

√ **Su experiencia en esta forma de funcionamiento:** Una sección que ha trabajado durante un año o dos puede tener un grado mayor de desarrollo grupal que una sección recientemente constituida aunque esté formada por jóvenes de más edad.

En la Rama Lobatos y Lobeznas, el agrupamiento fundamental es la Manada. 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 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 patrullas en un mismo territorio (unidad scout). Así una vida de patrulla rica debe encontrar un equilibrio con el resto de la Unidad Scout.

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. 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, 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.

CAPÍTULO 7. EL MARCO SIMBOLICO

1 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: la balanza aparte de ser un instrumento de medición es símbolo de equilibrio y justicia.

“Los símbolos se usan a menudo, para ayudar a comunicar conceptos que no son conocidos por las personas, invitándolas a pensar más 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.”¹⁸

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.

2 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 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 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 y 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 de edad 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 fue necesario desarrollar otros marcos simbólicos que atiendan particularidades de los distintos momentos evolutivos y de ambos géneros.

3 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.”¹⁹

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 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** proponemos **el ambiente de fantasía**, con la historia del Libro de las Tierras Vírgenes como un telón motivador que invita a aprender a vivir juntos según ciertas reglas. La fantasía no es una forma de evasión de la realidad sino una forma de comprender la realidad. No se trata de

¹⁸ OMMS, (1998) Scouting: An educational system, Ginebra

¹⁹ OMMS, (1998) Scouting: An educational system, Ginebra

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** junto a un grupo de amigos. Esto se apoya en tres dinanismos: 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 patrulla). Poco a poco los personajes ficticios de la etapa anterior son sustituidos por héroes protagonistas de las grandes exploraciones, personas de carne y hueso.

√ Para la **Rama Caminantes** proponemos la **aventura del descubrimiento de sí mismo y de los otros y el mundo**: construir su identidad siendo constructor de caminos interiores y exteriores. La adolescencia es tiempo de un fuerte crecimiento interior (caminos interiores, identidad, autonomía de pensamiento, crisis). Estos caminos interiores se construyen en el encuentro del otro y de otras realidades (caminos exteriores: las relaciones de amistad, de pareja, la familia, la comunidad, la relación con lo trascendente, el gesto solidario como servicio).

√ Para la **Rama Rovers**: Ser Rover es vivir el **ambiente de compromiso y solidaridad**: 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”*²⁰. El Marco Simbólico de la rama le propone a los/las jóvenes un compromiso con su proyecto personal de vida. 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. El marco simbólico de la rama Rovers 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 -).

4 **ELEMENTOS DEL MARCO SIMBÓLICO**

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.

	Elementos Importantes	Elementos Característicos	Elementos Particulares
Niveles de significación	Son aquellos definidos por el nivel nacional en el proceso de diseño del programa de jóvenes.	Son aquellos definidos por el nivel zonal en el proceso de regionalización del programa de jóvenes	Son aquellos definidos por el nivel del Grupo Scout y sus secciones.

5 **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 puedes encontrar orientaciones, ejemplos y sugerencias en las Guías para Dirigentes y en los Documentos Básicos, especialmente en **“Fiestas, ceremonias y celebraciones en Scouts de Argentina”**.

²⁰ Baden-Powell (1930). Roverismo hacia el éxito, un libro del deporte de la vida, para jóvenes. Editorial Scout Interamericana. San José, Costa Rica. 5ª edición: agosto de 1982. Página 13 (Capítulo Prefacio: Cómo ser feliz, pobre o rico).

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.

CAPÍTULO 8. PROGRESIÓN PERSONAL

Muchos nos comentan de sus dificultades para llevar adelante el seguimiento y acompañamiento de la progresión personal. Cuando hablamos de progresión personal no podemos dejar de mencionar ciertos elementos importantes que se encuentran definidos en las Guías de cada rama:

- √ Áreas:
 - Preparación para el ingreso
 - Desarrollo en el Movimiento Scout
 - Desarrollo en la Naturaleza
 - Desarrollo en la Comunidad
 - Preparación Siguiendo Etapa
- √ El joven en la evaluación
- √ Sistema práctico de evaluación
- √ Desarrollo personal de valores

1 DE LOS OBJETIVOS DEL MOVIMIENTO A LOS OBJETIVOS PERSONALES DE CADA JOVEN

La progresión personal está basada en los Objetivos Educativos del Movimiento Scout. Los Objetivos del Movimiento Scout (también llamados objetivos terminales) describen en forma concreta, los logros y competencias de lo que es posible esperar de una persona al término de su progresión educativa scout, en cada una de las áreas de crecimiento establecidas. Estos Objetivos se construyen en base al Proyecto Educativo y permiten concretar en términos educativos específicos el perfil de egreso enunciado en el mismo que los jóvenes pueden alcanzar.

Como esos objetivos son de una naturaleza muy general su evaluación es compleja. Para cada rama se teje una red de pasos intermedios hacia el logro de cada uno de los Objetivos del Movimiento Scout que plantea las conductas susceptibles de ser logradas por los niños y jóvenes de la edad respectiva y describen los logros en cada una de las áreas de crecimiento.

Los jóvenes tienen la oportunidad de asumir sus propios objetivos de crecimiento personal por medio del diálogo entre la propuesta de objetivos de la rama y lo que cada joven desea de sí mismo. Los objetivos educativos propios de la edad, asumidos o modificados por ellos, se convierten en los objetivos personales de cada uno.

El rol del dirigente es facilitar este diálogo entre la propuesta y la realidad de cada joven. El dirigente encargado del seguimiento y evaluación de su progresión personal debe fomentar esta conversación sin perder de vista las necesidades y aspiraciones del joven. El joven como artesano de su desarrollo hace propios los objetivos personales y luego toma el compromiso personal de trabajar para alcanzar estos objetivos dentro de un periodo de tiempo establecido.

En cada rama una Cartilla, Bitácora, Diario Personal o Agenda puede ser una herramienta que permita manejar la progresión personal de cada joven, entregando suficiente espacio para los objetivos personales, así como páginas de planificación o calendarización para los desafíos, proyectos y actividades que se compromete a asumir.

2 OBSERVAR Y CONOCER A LOS JÓVENES

Los dirigentes, mientras comparten naturalmente con los jóvenes, observan la manera en que ellos se aproximan al logro de los objetivos que se han propuesto, pero las conclusiones de esta evaluación se obtienen al finalizar el período establecido con cada joven, ya que sus necesidades e inquietudes deben necesariamente ser personalizados y remitirse a cada uno de ellos.

Es importante la evaluación:

- √ del dirigente con cada joven, y
- √ la evaluación que hacen sus pares, los otros jóvenes.

El conversar y acordar con cada joven los logros obtenidos exige un ejercicio de memoria, ya que se deberá tener presente y dialogar a partir de los objetivos inicialmente planteados y la forma en que se desarrollaron y/o alcanzaron.

La opinión de sus pares será muy importante para que el joven tenga una respuesta tipo 'espejo' de sus acciones y actitudes, ante quienes no puede disimular, impostar, o 'actuar'.

CAPÍTULO 9. ROL DEL ADULTO

1 EL ADULTO COMO FACILITADOR DEL JUEGO

¿Qué queremos decir cuando afirmamos que el adulto es **FACILITADOR DEL JUEGO**?

La forma privilegiada de aprendizaje se da por medio del juego. La misión del Equipo de Dirigentes es servir de facilitadores de ese juego.

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

Para convertirse en un buen FACILITADOR, la persona debe realizar un cambio importante en la forma de transmitir sus conocimientos, el cual se representa de dos maneras:

- Conocer los fundamentos teóricos y principios básicos de la dinámica de grupo y tener buena experiencia en este campo. En esto no existe mayor dificultad, es un aprendizaje intelectual, al cual se suman algunos nuevos conocimientos a los ya adquirido probándolos en la práctica.
- Estar dispuesto a modificar sus propias actitudes y conductas personales y las formas de enseñar (cuando sea necesario). Se trata de modificar o reemplazar las conductas y actitudes (modalidades arraigadas a través de los años de educación escolar y/o tradicional).

2 CARACTERÍSTICAS DEL FACILITADOR

√ **OBJETIVO:** Lo que le permitirá poner una mayor atención en el objetivo en sí y no en ese modo de pensar o sentir, evitando caer en su propio círculo de juicio de valor que impide una creativa relación con su grupo.

√ **MADURO:** Lo cual permitirá tener un mejor control emocional, mental, intelectual, psicológico y social, de su relación con el grupo dándole un importante grado de prudencia en su accionar.

√ **AGRADABLE:** para que su relación con el grupo resulte satisfactoria y positiva y a la vez hacer sentir al grupo lo más cómodo y complacidos con su participación.

√ **RESPONSABLE:** cumpliendo con su compromiso adquirido con el desarrollo del grupo, así como de su mejor preparación teórica para su labor de facilitador.

√ **CREATIVO:** en su relación con el grupo, encontrando nuevas soluciones o aplicaciones a los diferentes problemas o situaciones que el grupo experimente durante sus procesos globales.

√ **DEFINIDO:** en su rol con el grupo permitiéndole fijar con exactitud y claridad lo que el grupo desea y no caer en ambigüedades.

√ **DECIDIDO:** para adoptar una determinación constante, sin titubeo e indecisiones, en las diferentes relaciones con su grupo.

√ **OPTIMISTA:** para ver y juzgar las cosas bajo los aspectos más positivos, estimulando al grupo a un mejor desarrollo y no permitirle caer en la inseguridad de sus diversas relaciones.

√ **DEMOCRÁTICO:** estimulando una participación constante de los miembros del grupo, libre de presiones o de las imposiciones de algunos miembros.

√ **ALEGRE:** en su convivencia diaria con el grupo, no permitiendo que las presiones apaguen su ánimo.

√ **OPORTUNO:** en su relación con el grupo actuando en momento conveniente asegurando un desarrollo gradual, sin apresurar las diferentes etapas de relación grupal.

√ **JUICIOSO:** en toda relación personal o grupal evitando inferir en algún momento, para no crear una predisposición en la relación.

- √ ANALÍTICO: constantemente dentro y fuera de su grupo haciendo exámenes críticos muy minuciosos de todo el proceso grupal para asegurarse el éxito de su relación como facilitador.
- √ FLEXIBLE: disposición del ánimo para ceder y acomodarse aceptando la opinión de los demás sin ofrecer resistencia inútil según la ocasión.
- √ EMPÁTICO: evaluar y adoptar su posición con los demás en las diferentes situaciones.
- √ MANTENER UN LIDERAZGO EFECTIVO: buenas comunicaciones, proceso de transmisión/producción/recepción y retroalimentación de ideas.
- √ POSEER UN NIVEL EDUCATIVO: que permite tener la disposición de superación y amplitud de horizontes.

3 COMO INTERVENIR EN UN GRUPO

Todo esto es muy interesante pero el estilo de intervención depende de varios aspectos:

- √ En qué rama estamos trabajando
- √ En qué momento de madurez se encuentran los pequeños grupos
- √ Si estamos trabajando con el pequeño grupo o con un órgano de gobierno de la rama

Esta lista podría ser mucho más larga, pero lo que nos interesa resaltar es que la intervención del adulto en los pequeños grupos como FACILITADOR DEL JUEGO, debe ser indirecta siempre (con las excepciones que seguramente todos podrán imaginarse).

Con INTERVENCIÓN INDIRECTA queremos decir que serán a través de actividades para todos los pequeños grupos (a veces apuntadas hacia uno de ellos y a veces apuntadas hacia todos ellos) o como entrenamiento hacia los líderes de cada pequeño grupo de la sección (por ejemplo: los guías).

Los adultos que trabajen aplicando el sistema de equipos tendrán que encontrar el punto de equilibrio para “su sección” entre trabajo con el “Equipo de líderes” e intervenciones a través de actividades en los pequeños grupos.

En cualquiera de los casos, todo lo expresado en este documento les servirá para encontrar este punto de equilibrio y sobre todo para fortalecer la vida de equipo y por lo tanto hacer que la vida de sección sea mucho más rica en términos de aprendizaje para los jóvenes que la integran.

4 NECESIDAD DE UN EQUIPO DE DIRIGENTES: NO ES BUENO QUE EL DIRIGENTE ESTÉ SOLO

Un dirigente solo con una sección no podrá realizar su tarea como se espera que lo haga. Es importante conformar un equipo de dirigentes en cada sección. Pero los dirigentes no caen de las palmeras ni se los consigue en el mercado del barrio.

Entonces, si estoy solo con la sección: ¿Cómo se “fabrica” un ayudante de rama?

Sin creer en las recetas mágicas, nos atrevemos a sugerir un proceso simplificado de “fabricación” de ayudantes de sección:

- √ Se analizan a todos los potenciales dirigentes que podrían ser ayudantes de sección (se sugiere definir las fuentes de captación en el Consejo de Grupo).
- √ Se selecciona al dirigente que mejor se ajusta a las tareas a realizar y a las necesidades de la sección donde será ayudante.
- √ Se conversa el tema en el Consejo de Grupo para explicar la situación.
- √ Se conversa con el dirigente para hacerle conocer la propuesta y lograr su acuerdo.
- √ Se acuerda con el dirigente y con el Consejo de Grupo el proceso de capacitación del nuevo ayudante de sección.

✓ Se pone en marcha el proceso acordado, en los plazos acordados.

5 UN EQUIPO DE DIRIGENTES: EL CO-ASESORAMIENTO

Para explicar porqué se recomienda que haya más de un adulto al frente de una sección, nos referimos al co-asesoramiento²¹. Creemos que el co-asesoramiento de un grupo es superior al trabajo independiente de un dirigente solitario. Les presentamos una síntesis de las ventajas principales, algunas desventajas potenciales y algunas sugerencias para evitar los peligros en el co-asesoramiento.

5.1 VENTAJAS DEL TRABAJO EN EQUIPO

- ✓ Asesoramiento del desarrollo grupal
- ✓ Tratamiento de afectos exagerados
- ✓ Desarrollo personal y profesional
- ✓ Efecto multiplicador
- ✓ Modelos
- ✓ Reducción de dependencia
- ✓ Ritmo apropiado
- ✓ Enfoque preciso

5.2 DESVENTAJAS POTENCIALES

- ✓ Orientaciones diferentes
- ✓ Energía extra
- ✓ Amenaza y competencia
- ✓ Exceso de adiestramiento
- ✓ Áreas ciegas
- ✓ El modelo equivocado
- ✓ Ritmos diferentes

5.3 EVITANDO LOS PELIGROS

Podemos trabajar para reducir las desventajas potenciales.

El primer paso obvio es el de compartir las orientaciones y experiencias con las situaciones grupales similares.

Una segunda manera de evitar los problemas del co-asesoramiento inefectivo es solicitar retroalimentación frecuente y regularmente. Como control de percepción conductual, no hay sustituto para las reacciones honestas y directas.

Para contrarrestar la tendencia del dirigente de sobre-entrenar al grupo y de interrumpir el ritmo de la intervención de su co-asesorador, puede resultar útil contar hasta diez - o hasta veinte, antes de intervenir. Si uno de los participantes habla durante este conteo, la cuenta comienza de nuevo de cero.

Es importante que los co-asesores sean honestos tanto en la presentación de sí mismos como el solicitar retroalimentación de los participantes. De esta forma, pueden minimizar el impacto de su presencia en el grupo.

²¹ J. WILLIAM PFEIFFER Y JOHN E. JONES. CO-ASESORAMIENTO (Artículo)

Cada co-asesor necesita evaluar las razones de su propio comportamiento en el grupo. Cada intervención debe ser “colocada”. Es decir, el dirigente necesita saber lo que está observando, a qué está respondiendo, cuáles parecen ser las necesidades del grupo, y que está tratando de ganar con su intervención.

De lo contrario, es probable que la intervención satisfaga las necesidades personales del dirigente a expensas de las de los participantes.

CAPÍTULO 10. BIBLIOGRAFÍA ÚTIL

Cada vez que visitamos un lugar o realizamos un módulo de formación, los dirigentes nos preguntan: ¿Qué libros o documentos me recomiendan que lea para mejorar mi trabajo en el Movimiento Scout? La respuesta depende de la tarea o función que desempeñas. Corriendo el riesgo de dejar libros importantes afuera, para profundizar algunos de los temas de este apunte, te pueden ser útiles los siguientes libros:

1 SI SOS DIRIGENTE DE GRUPO:

- √ Aristeguieta Grancko, Adolfo (1998), ***El Gran Juego – análisis de un método educativo*** Editorial Scout Interamericana, San José Trejos
- √ 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***, Editorial Scout Interamericana, San José
- √ Baden-Powell, ***Manual del Lobato***, México, D.F., Asociación de Scouts de México, A.C.
- √ Baden-Powell, ***Notas para instructores***, México, D.F., Asociación de Scouts de México, A.C.
- √ Baden-Powell (1930). ***Roverismo hacia el éxito***, un libro del deporte de la vida, para jóvenes. Editorial Scout Interamericana. San José, Costa Rica. 5ª edición: agosto de 1982.
- √ Benard, Dominique y otros (1975), ***Baden-Powell hoy***, Barcelona, Edición del Movimiento Scout Católico, España
- √ Oficina Scout Mundial – Oficina 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
- √ Oficina Scout Mundial – Oficina Interamericana, Scouts de Argentina y otros (2001). ***Guía para Dirigentes de la Rama Scouts***, Santiago de Chile
- √ Organización Mundial del Movimiento Scout (1997), ***El Movimiento Scout en la práctica: ideas para los dirigentes scouts*** (título original Scouting in practice: ideas for scout leaders). Oficina Scout Mundial, Ginebra
- √ Scouts de Argentina – Comité de Constitución (1995). ***Proyecto Educativo de Scouts de Argentina***, Buenos Aires
- √ Scouts de Argentina - Dirección de Programa de Jóvenes (1999), Renovación Pedagógica de Scouts de Argentina – ***Documento Básico 1: Apuntes para el Juego Scout***, Buenos Aires.
- √ Scouts de Argentina - Dirección de Programa de Jóvenes (2000), Renovación Pedagógica de Scouts de Argentina – ***Documento Básico 2: Apuntes para el Juego Scout 2***, Buenos Aires.
- √ Scouts de Argentina - Dirección de Programa de Jóvenes (2001). Renovación Pedagógica de Scouts de Argentina – ***Documento Básico 3: Apuntes para el dirigente de la Rama Caminantes***, Buenos Aires.
- √ Scouts de Argentina - Dirección de Programa de Jóvenes (2001). Renovación Pedagógica de Scouts de Argentina – ***Documento Básico 4: Apuntes para el dirigente de la Rama Rovers***, Buenos Aires.
- √ Scouts de Argentina - Dirección de Programa de Jóvenes (2002). Renovación Pedagógica de Scouts de Argentina – ***Documento Básico 5: Progresión Personal en la Rama Rovers***, Buenos Aires.
- √ Scouts de Argentina - Dirección de Programa de Jóvenes (2003). Renovación Pedagógica de Scouts de Argentina – ***Documento Básico 6: Herramientas para la aplicación del programa en la Rama Caminantes***, Buenos Aires.
- √ Scouts de Argentina - Dirección de Programa de Jóvenes (2002). Renovación Pedagógica de Scouts de Argentina – ***Documento Básico 7: Fiestas, Ceremonias y Celebraciones en Scouts de Argentina***, Buenos Aires.

√ Scouts de Argentina - Dirección de Programa de Jóvenes (2002). Renovación Pedagógica de Scouts de Argentina – **Documento Básico 8: Especialidades y competencias en Scouts de Argentina**, Buenos Aires.

√ Scouts de Argentina - Dirección de Programa de Jóvenes (2005). Renovación Pedagógica de Scouts de Argentina – **Documento Básico 9: Rama Rovers: Scouts del Mundo**, Buenos Aires.

2 SI PARTICIPAS DE UN EQUIPO DE SOPORTE Y ANIMACIÓN TERRITORIAL:

√ 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 Aires, 1998.

√ Asociación Internacional por el Derecho del Niño a jugar. **el juego: necesidad, arte y derecho**. Editorial Bonum, Buenos Aires

√ Barclay, Vera. **El lobatismo y la formación del carácter**.

√ Benard, Dominique (1998). **Aventura, Territorio, y Pandilla**, Oficina Scout Europea, Bruselas

√ Benard, Dominique (1996). **Patrullas y Consejos**, Ediciones de Scouts de France, Paris. (Scouts de France – Equipe Nationale des Scouts de France (1991), **Patrouilles et Conseils**. París, Agence de communication et d'Édition des Scouts de France).

√ Castro Prellezo, José María y Ruiz, Ramón. **El Programa Scout**. Colección Praxis. Editorial Movimiento Scout Católico. Barcelona.

√ Delors, Jacques y otros (1996) **“La Educación encierra un tesoro”**. , Ediciones UNESCO

√ Gilcraft. **Lobatos**. Editorial Scout Interamericana. San José de Costa Rica.

√ Gilcraft. **Scouts** (1982). Editorial Scout Interamericana. San José de Costa Rica. 5ª edición.

√ Gilcraft. **Rovers** (1986). Editorial Scout Interamericana. San José de Costa Rica. 4ª edición.

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

√ Martínez Criado, Gerardo (1998). **El juego y el desarrollo infantil**. Ediciones Octaedro. Barcelona.

√ Oficina Scout Mundial – Oficina Interamericana (1994), **Método de Actualización y Creación Permanente del Programa de Jóvenes - Presentación**. Santiago de Chile

√ Organización Mundial del Movimiento Scout (1998) **El sistema educativo del Movimiento Scout** (título original Scouting: An Educational System). 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, International Award Association y otros, (1997) **“La educación de los Jóvenes, Declaración en los albores del Siglo XXI”**, Edición de la OMMS.

√ Pavlovsky, E. Kesselman, H. (1990) **Espacios y Creatividad**. Colección Propuestas, Ediciones Ayllu, Buenos Aires

√ Pavia, Víctor; Russo, Fernando; Santanera, Javier y Trpin, María. **Juegos que vienen de antes – incorporando el patio a la pedagogía**. Editorial Humanitas. Colección Cosmovisión. Buenos Aires

√ Scheines, Graciela (1998) **Juegos inocentes, juegos terribles**. Eudeba, Buenos Aires

√ Scouts de Argentina - Consejo Directivo (06). **Política de Programa de Jóvenes**.

- √ Scouts de Argentina - Dirección de Programa de Jóvenes (06). **Glosario de términos utilizados en Programa educativo**, Buenos Aires.
- √ Scouts de Argentina - Dirección de Programa de Jóvenes (06). **Participación en las indabas de rama**, Buenos Aires.
- √ Scouts de France. Demain. **Vivre le jeu scout**. Hors-Serie Nro. 3. Diciembre 1998.
- √ 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.

“ORIENTACIONES PARA LAS INDABAS DE RAMA”

Es una publicación oficial de **Scouts de Argentina – Comité Ejecutivo**

Documentos publicados en la serie “indabas de rama”:

- √ “**Orientaciones para las indabas de rama**”.
- √ “**Glosario de términos utilizados en programa educativo**”.
- √ “**Participación en las indabas de rama**”.