



**Asociación Scouts de Colombia**  
**Dirección Nacional de Programa de Jóvenes**  
**Comisión Nacional Scout**

**DIANA MARCELA DÁVILA RINCÓN D.F.**  
Director Nacional de Programa de Jóvenes

**WILSON ENRIQUE GALVIS VERA D.F.**  
Comisionado Nacional Scout

**2015**

<b>PRESENTACIÓN .....</b>	<b>4</b>
<b>ANTECEDENTES .....</b>	<b>4</b>
<b>Capítulo 1 Características de los jóvenes de 10 a 15 años.....</b>	<b>4</b>
tarea de comprender, entender e interpretar a nuestros jóvenes la que nos dará las pautas para el trabajo con ellos. ....	5
<b>Capítulo 2 LA RAMA .....</b>	<b>7</b>
Estructura de la rama .....	7
<b>Capítulo 3 El método scout en la tropa .....</b>	<b>7</b>
<b>Adhesión a una ley y promesa .....</b>	<b>8</b>
Ley Scout .....	8
Promesa .....	9
Oración:.....	9
<b>Aprender Haciendo .....</b>	<b>11</b>
<b>Sistema de equipos .....</b>	<b>12</b>
<b>Marco simbólico .....</b>	<b>17</b>
<b>Progresión personal .....</b>	<b>19</b>
<b>Naturaleza y vida al aire libre .....</b>	<b>19</b>
<b>Presencia del adulto .....</b>	<b>19</b>
<b>Capítulo 4 Progresión personal.....</b>	<b>20</b>
<b>Objetivos educativos de la rama.....</b>	<b>30</b>
<b>Indicadores .....</b>	<b>31</b>
<b>Desafíos .....</b>	<b>31</b>
<b>Fases de progresión.....</b>	<b>31</b>
<b>Estrategias.....</b>	<b>34</b>
<b>Las especialidades en la tropa .....</b>	<b>35</b>
<b>Capítulo 5 Organismos de Gobierno .....</b>	<b>36</b>
Consejo de Patrulla .....	36
Corte de Honor .....	36
<b>Capítulo 6 Ciclo de programa.....</b>	<b>37</b>
<b>Fases del ciclo de programa:.....</b>	<b>37</b>
Fase 1 Evaluación y diagnóstico .....	38
Fase 2 Propuesta y selección de actividades .....	41
Fase 3 Organización, diseño y preparación de las actividades .....	42
Fase 4 Desarrollo y evaluación de actividades y seguimiento de la Progresión Personal.....	43

**Capítulo 7 Elementos de Identidad de la tropa..... 46**

**Elementos de identidad..... 46**

- Nombre de tropa .....46
- Lema de tropa.....46
- Color .....47
- Lema scout.....47
- Bandera de tropa.....47
- Elementos de identidad de la Patrulla .....47

  - Banderín .....47
  - Grito de patrulla .....48
  - Lema de patrulla .....48
  - El libro de oro de la patrulla .....48
  - Insignia de patrulla .....48

**Capítulo 8 Administración de la tropa..... 48**

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS ..... 51**

Este documento es una guía de aplicación del programa de jóvenes de tropa es decir jóvenes colombianos entre los 10 y los 15 años de edad; es una adaptación de la política interamericana haciéndola más cercana a nuestro entorno y realidad de nuestra juventud, sin olvidar nuestra herramienta primaria que es la vida al aire libre y nuestro método de educación que es un elemento diferenciador con otras agremiaciones juveniles, en resumen lo que se pretende con estos manuales operativos de nuestra política, es hacer una fusión de lo tradicional con lo educativo llegando a un equilibrio llamativo para nuestros jóvenes, pero para esto necesitamos de la creatividad de los lectores para aplicar esta propuesta de una forma divertida pero educativa que ayude a sumergir a los jóvenes en un gran juego y en una gran exploración donde se encontraran así mismos y donde como adultos contribuiremos a su educación sin que ellos se percaten, por esto es muy importante que NUNCA se hable de objetivos educativos o de cosas similares, debemos separar los lenguajes y lograr que en medio de esta gran aventura cada joven encuentre una relevancia en las actividades y en los desafíos propuestos, que lo inviten a tratar de ser el mejor de los scouts y que con ello adopte este gran estilo de vida y llegue a ser un individuo realizado y feliz lleno de valores y ética, que desarrolle un papel relevante en nuestro país y que logre construir una ciudad, un país y un mundo mejor donde reine la paz y haya mayor calidad de vida.

Esta guía no es más que una orientación a los adultos que como dirigentes de tropa desarrollan el programa; acorde a la política de programa de jóvenes de nuestra Asociación y que responde a los lineamientos Interamericanos.

Vale la pena resaltar que no debemos olvidarnos de la esencia del movimiento y estudiar la base de la historia de la tropa que es EL ESCULTISMO PARA MUCHACHOS, donde provee una cantidad de elementos que no debemos olvidar en el quehacer de una TROPA.

## **ANTECEDENTES**

En estas líneas la idea es conocer qué nos trajo hasta aquí, a este momento histórico del escultismo, después de pensar mucho que relatar y leer la historia decidimos resumirlo en Los Jóvenes, Los Dirigentes y El Método que siempre han estado presentes, desde ese primer Campamento en Brownsea, en cada uno de los eventos oficiales y no oficiales de nuestro movimiento y en cada una de las actividades de tropa o de patrulla, ellas nos muestran que los scouts somos más que una historia, más que unas políticas o unas actividades, lo que realmente nos hace lograr nuestra misión son las personas, es decir los jóvenes que vibran con este estilo de vida y que cada vez aman más explorar viviendo esta gran aventura y comprometiéndose con nuestra ley scout, y por supuesto nuestros dirigentes ... Si tú adulto, logras que estos jóvenes estén motivados, crean en esta gran idea de nuestro fundador y que entre todos hemos ido adaptando a nuestras realidades y épocas permitiendo que siga vigente y que sea relevante para todos, tu que velas porque esta idea se viva mediante esto que siempre escuchamos ... El Método

Scout aquel que nos diferencia de otras entidades, que nos hace ser únicos y ayuda a construir lo que deseamos "Un mundo mejor". Es así como Los Jóvenes, Los Dirigentes y el Método nos permiten mantener vigente esta gran hermandad que vivimos día a día sin importar credo raza o clase social como lo soñó nuestro fundador y cada uno de nosotros. Lo que encontrarás en este manual no es nada nuevo, es solo una adaptación a nuestra realidad de la aplicación del método donde todos somos una parte muy importante donde el éxito de nuestro movimiento está en nuestras manos, en que tengas el carisma para saber contar esta gran aventura y que estimules a todos esos jóvenes a que vibren con nuestro programa, principios, ideales y valores, por eso confiamos en que cada vez te prepararás más y más para ser un mejor dirigente contagiándolos con la magia del escultismo.

Es así como que por más que se escriba en este manual que nos ayudará a estandarizar ciertas cosas, ten siempre presente que la creatividad y la magia la tienes tú, y la calidad del escultismo que experimenten los jóvenes depende de ti, de tus valores y ética, de tu ánimo y de tu alegría, es por eso que contamos contigo.

## **Capítulo 1 Características de los jóvenes de 10 a 15 años**

Ser dirigente de tropa, te exige ponerte en la tarea de conocer a los jóvenes a fondo para reconocer sus necesidades e intereses desde lo particular y a partir de allí ofrecerles un programa que llene sus expectativas y a su vez los motive a desarrollar su progresión personal.

La tropa, compuesta por jóvenes entre los 10 y los 15 años, abarca la etapa inicial de la adolescencia, es decir, se encuentra conformada por estos jóvenes que están empezando a vivir cambios en todo sentido: a nivel físico, emocional y psicológico, lo que nos obliga a pensar lo que hacemos como dirigentes desde estos cambios que ellos están viviendo.

Desde lo físico sabemos que se inicia un cambio corporal acentuándose a mayor nivel el género, exteriorizándose aspectos tales como el cambio de voz, el ensanchamiento de cadera para las niñas y la manzana de Adán para los niños. Sin embargo, nos interesa hacer énfasis en reconocer la parte emocional y psicológica de los jóvenes, que será lo que nos permita guiarnos al momento de ofrecerles actividades de su interés que les posibilite cumplir con los objetivos educativos que plantea nuestra asociación.

¿Qué pasa con los pensamientos, ideales, deseos y necesidades de los adolescentes de hoy? ¿Qué los motiva? ¿Qué les interesa? ¿Qué los atrae?

La respuesta a estos interrogantes varía a tal nivel como muchachos tengamos en la tropa, pues su individualidad se marca desde los intereses personales, sin embargo podría pensarse a cierto nivel alguna generalidad que sirva de guía, sin dejar de tener en cuenta que será solo la tarea de comprender, entender e interpretar a los jóvenes la que nos dará las pautas para el trabajo con ellos.

Debido a la etapa de vida en la que se encuentran los jóvenes de la tropa, son seres muy emocionales, pues psicológicamente se encuentran en la adaptación a los cambios que están viviendo desde el rol que deben tomar en el camino a la adultez, por eso los veremos con frecuencia alegres, eufóricos, amables, sociables y amigueros.

Comienzan a construir amistades estables, es decir, a obtener amigos para la vida, aprenden a ponerse en el lugar del otro, por lo que se pueden mostrar solidarios o crueles cuando definitivamente no logran empatía con alguien en particular.

Son inestables en la realización de sus tareas, pues aún no tienen claridad en lo que realmente les gusta, así que con frecuencia abandonan lo que inician, por ello es importante rotar con frecuencia las responsabilidades, cargos o tareas que se les presentan, para que identifiquen que es lo que en realidad les interesa.

Esta búsqueda de lo que les gusta los induce a un estado de explorar, indagar, aprender, identificar y demás acciones que les permita reconocer lo que les rodea o satisfacer emocionalmente lo que les agrada. Por ello a pesar de ser todos adolescentes encontraremos algunos activos y otros pasivos, unos manuales y otros prácticos, unos metódicos y otros estratégicos, unos artistas y otros quinestésicos y así podríamos quedarnos haciendo todo un listado de controversias, cuando lo realmente importante es darnos cuenta como adultos que aunque estos jóvenes son todos adolescentes cada uno tiene unas características propias.

Área	Característica
Dependencia – Independencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mayor recelo y menor interés por los padres</li> <li>• Vacío emocional, humor cambiante</li> </ul>
Preocupación por el aspecto corporal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inseguridad respecto a la apariencia y al atractivo.</li> <li>• Interés creciente sobre la sexualidad.</li> </ul>
Integración en el grupo de amigos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Amistad, relaciones fuertemente emocionales.</li> <li>• Inicia contacto con el sexo opuesto.</li> </ul>
Desarrollo de la identidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivos vocacionales irreales.</li> <li>• Necesita mayor intimidad.</li> <li>• Dificultad en el control de impulsos.</li> <li>• Prueba de Autoridad.</li> </ul>

Los jóvenes aunque tienen características propias de su edad éstas cambian según su entorno y por qué información están bombardeados, es decir su comportamiento está influenciado por la música, la moda, las subculturas juveniles que los rodean, y exploran cada influencia que les llame la atención consiente o inconscientemente, es por esto y su naturaleza cambiante que la mejor herramienta es la observación del joven y del medio en el que vive, estando abierto a todas los métodos de expresión por ellos utilizados, sin tomar por verdad absoluta ninguna teoría de desarrollo pues según la región y sus influencias puede cambiar parcial o totalmente, por esto se

debe como ya dijimos, observar, analizar, aceptar al joven y sus expresiones y no tomar decisiones apresuradas en nuestro actuar, eso sí debemos buscar que vivan experiencias significativas que permitan desarrollarse en sus seis áreas y llegar a cumplir con nuestro proyecto educativo.

## Capítulo 2 LA RAMA

### Estructura de la rama

Una Tropa Scout está constituida por mínimo 2 patrullas siendo 4 el número justo. Es ideal que por cada patrulla exista un adulto que haga parte del equipo de dirigentes con el fin de facilitar el seguimiento de la progresión de los y las scouts, adicionalmente debe existir un jefe de tropa quien tiene la responsabilidad de todo el trabajo en la rama. En este sentido, es su tarea coordinar el equipo de dirigentes, velar por la correcta aplicación del método scout y de la política de programa de jóvenes vigente, al igual que el seguimiento de las fases del ciclo de programa y organiza la administración de la rama.

La patrulla es la célula de la Tropa pues allí es donde se experimenta la vida de grupo donde sus integrantes aprenden de sus compañeros y se adhieren a un conjunto de normas de conducta implantadas por este pequeño equipo.

La patrulla está constituida de forma natural por mínimo 5 scouts y máximo 8, no se debe forzar a los y las scouts a pertenecer a una patrulla en la cual ellos no se sientan cómodos, ellos se agruparán por afinidad de gustos y por lazos de amistad, pudiendo ser estas heterogéneas en edades, sexo etc.

En síntesis, la Tropa ideal en números está conformada por: 24 scouts que integran 4 patrullas de 6 personas más un equipo de 5 dirigentes liderado por el Jefe de Tropa y 4 ayudantes, esto no quiere decir que si no se cumple con estos números no se pueda trabajar, pero como se mencionó al comienzo, existe un mínimo de 2 patrullas de al menos 5 integrantes y 1 adulto como dirigente, estos números son los necesarios para facilitar la aplicabilidad de este gran juego, al igual que del método y el seguimiento de la progresión personal.

Son válidas las patrullas mixtas por facilidad de trabajo a la hora de los juegos o competencias, sin embargo a la hora de dormir es conveniente que si la tropa cuenta con patrullas conformadas por hombres y mujeres existan carpas para hombres y carpa para mujeres, permitiendo que cada sexo tenga su privacidad respetando los reglamentos de nuestra Asociación. Es importante tener presente que las patrullas están integradas por scouts que están entre 10 a 15 años de edad.

Adicionalmente, la tropa posee dos organismos de gobierno que están basados en la democracia representativa acorde a la necesidad de expresión de esta edad, estos organismos son: El Consejo de Patrulla y la Corte de Honor, en el capítulo siguiente se amplían estos dos estamentos.

## Capítulo 3 El método scout en la tropa

La autoeducación está basada en el concepto de educación desde adentro. El Método Scout es el escenario propio para guiar y motivar a cada joven en su crecimiento personal; lo ayuda a descubrir, usar y desarrollar sus capacidades, intereses y experiencias de vida en las distintas etapas de su desarrollo personal. Todos los elementos son necesarios para funcionar, y deben ser usados de forma que sean consistentes con el propósito y los principios Scout.



### **Adhesión a una ley y promesa:**

Mediante una manifestación voluntaria, individual y comprensible para su edad, el joven adhiere los principios fundamentales del Movimiento y acepta vivir de acuerdo con la Ley Scout, la cual es el instrumento educativo en el cual se expresan los principios.

#### **Ley Scout:**

1. El Scout cifra su honor en ser digno de confianza
2. El Scout es leal.
3. El Scout es útil y ayuda a los demás sin esperar recompensa.
4. El Scout es amigo de todos y hermano de cualquier Scout sin distinción de credo, raza, nacionalidad o clase social.
5. El Scout es cortés y respeta las convicciones de los demás.
6. El Scout ve en la naturaleza la obra de Dios procura su conservación y progreso.
7. El Scout es obediente, responsable y ordenado.

8. El Scout sonríe y canta en sus dificultades.
9. El Scout es económico, trabajador y cuidadoso del bien ajeno.
10. El Scout es limpio y sano, puro en pensamientos, palabras y acciones.

#### **Promesa Scout:**

Por mi honor y con la gracia de Dios,  
Prometo hacer todo cuanto de mí dependa para:  
Cumplir mis deberes para con Dios y con la patria,  
Ayudar al prójimo en toda circunstancia; y  
Cumplir fielmente la ley Scout

#### **Oración Scout:**

Señor...  
Enséñame a ser generoso,  
a servirte como lo mereces,  
a dar sin medida,  
a combatir sin temor a las heridas,  
a trabajar sin descanso,  
y a sacrificarme,  
sin esperar mayor recompensa,  
que la de saber  
que hago tu santa voluntad.

#### **Principios:**

Nuestro movimiento se basa en principios de los cuales parte nuestra acción educativa y que representan a la vez un ideal de la sociedad que queremos contribuir a mejorar.

- Relación consigo mismo.
- Relación con los demás.
- Relación con las cosas y el medio.
- Relación con Dios.

**Los principios personales.** La relación consigo mismo.

El Escultismo quiere que los jóvenes descubran su vocación y hagan su mejor esfuerzo por su realización personal por ello los impulsa a tomar decisiones, a descubrir aquello en lo que quieren y puedan desarrollarse: les estimula su capacidad de asumir responsabilidad en forma progresiva y conciencia de su dignidad como seres humanos; les ayuda a ser auténticos y fieles a la palabra dada, coherentes con los valores que declaran y agentes de su propio crecimiento.

Cada ser humano es una promesa y para que ésta se haga realidad debe asumirse la vida como un proyecto para el cual motivamos e invitamos a los jóvenes a tomar conciencia

del valor de su propia identidad, a que usen progresivamente la libertad y se asuma con responsabilidad las consecuencias de sus decisiones y de sus actos.

Les proponemos ser fuertes, mantenerse firmes en sus objetivos, tener el coraje de ser coherentes, dando el testimonio de ser lo que se dice ser.

Una persona consecuente con estas verdades es íntegra, recta y fuerte, que es capaz de hacer esfuerzos por mejorar, poner voluntad de hacerlo y efectivamente lograrlo y de esta manera superarse.

**Los principios sociales.** La relación con los demás.

El Escultismo procura que los jóvenes crezcan en el servicio a los demás, por lo cual fomenta el aprendizaje de la vida y el sentido del bien común, les da elementos que les permitan descubrir las dimensiones comunitarias e impulsa actitudes de solidaridad y participación. Propicia la comprensión entre todos y el respeto por la dignidad y los derechos humanos como una manera de formar un joven de consciencia libre, que trabaje con optimismo por construir una sociedad más humana, más justa y más fraterna.

Les pedimos que incorporen en su manera de pensar y en sus actitudes el respeto y la defensa de los derechos de las personas. Promovemos a que se comprometan con la democracia como la forma de gobierno que mejor permite la participación de todos y la igualdad de oportunidades para todas las opciones. Les proponemos reconocer y ejercer la autoridad y el poder al servicio del bien común.

Destacamos el valor del trabajo humano en la generación de la riqueza, enseñamos a respetar a los trabajadores e impulsamos a los jóvenes a orientar sus propias relaciones económicas y sociales por una permanente aspiración a la justicia.

Insistimos en la igualdad de derechos entre el hombre y la mujer y fomentamos en los jóvenes su aprecio por la colaboración y el enriquecimiento mutuo, respetando la particular naturaleza de ambos sexos sin preconceptos de superioridad o reivindicación. En el plano de las relaciones personales los invitamos a manifestar sus afectos con naturalidad, con respeto a su dignidad y a la del sexo complementario, integrando su conducta sexual en el amor y en la responsabilidad.

Una persona guiada por estos valores sociales es un servidor de los demás y demuestra con su vida que es posible vencer el individualismo y las tendencias que promueven el placer como el fin último de la actividad humana así como el facilismo en la conquista por la vida.

**Las relaciones con las cosas y el medio.**

El Escultismo permite a los jóvenes aprender a utilizar su inteligencia y destreza para dar solución a los problemas con los que se enfrentan. Quien desarrolla su creatividad aprende a vivir y quien construye con sus propias manos instrumentos y objetos que le ayudan a vivir, aprende además a conocer la naturaleza y la capacidad transformadora del hombre sobre las cosas y el medio.

Proponemos a los jóvenes que respeten con celo el mundo natural, que se comprometan en la lucha por su armonía y que participen activamente en su preservación, mantenimiento y renovación. Les motivamos para que integren la vida al aire libre a sus hábitos frecuentes, recuperando continuamente el silencio interior y retornando siempre a los ritmos naturales y a la sencillez de vida.

Desarrollamos y ofrecemos oportunidades a su curiosidad, ayudándoles a proyectar sobre su vida adulta su interés por adquirir destrezas, trabajar con sus manos y transformar las cosas, descubriendo la ciencia y la técnica como medios al servicio del hombre. Los motivamos para que aprendan a reaprender, a reintentar, a recrear, a imaginar y a encontrar pistas aún no exploradas.

**Los principios espirituales.** La relación con Dios.

El Escultismo compromete a los jóvenes en la búsqueda de Dios, en la adhesión a principios y valores espirituales, a encontrar y vivir fielmente la religión que expresa estos valores. Ayuda a los muchachos a trascender el mundo material y a intentar un encuentro con la realidad más íntima de su ser y con el valor y el sentido final de la vida.

El movimiento scout propicia este desarrollo proponiendo a los jóvenes que asuman un código de conducta personal que exalta los valores del espíritu, estimula la relación personal con Dios, promueve la vida activa en la comunidad de fe de cada uno e impulsa al respeto por las opciones religiosas de los demás.

Un hombre guiado por estos principios tiene un sentido espiritual para su vida, que trasciende el mundo material, a la vez que lo libera de posiciones sectarias, fanáticas o fundamentalistas.

#### **Virtudes**

- Lealtad
- Pureza
- Abnegación

#### **Aprendizaje por la Acción:**

El aprendizaje por la acción implica el desarrollo como resultado de la experiencia directa en lugar de la instrucción teórica. Éste refleja la manera activa en la que los jóvenes adquieren conocimientos, habilidades y actitudes; así como el enfoque práctico del escultismo en materia

educativa, basado en el aprendizaje por medio de las oportunidades de experiencias que surgen en el curso de la atención a los intereses y el desempeño en la vida cotidiana. Esta es una manera de ayudar a los jóvenes a que desarrollen todas las dimensiones de su personalidad, extrayendo de cada experiencia lo que es significativo para cada quien.

### **Sistema de equipos:**

Los jóvenes tienen la tendencia natural a formar grupos de aproximadamente su misma edad. El sistema de equipos es una manera de aprovechar esta tendencia para proporcionar un ambiente en el cual disfruten, generen aprendizajes y se oriente la influencia que tienen los pares sobre sus compañeros, de manera que sea un proceso constructivo y ofrece espacios de solidaridad y fortalece los valores colectivos.

Las Patrullas tienen una estructura interna y un sistema que debe cobijar la totalidad de los integrantes, haciendo que cada uno asuma una responsabilidad y tenga una función dentro de la misma. La Patrulla debe estar conformada por mínimo 5 (ver manual del guía de patrulla) máximo 8 integrantes del mismo o diferente género, siendo esta cifra un número ideal de jóvenes que compartirán una aventura en común. Como cabeza visible, la patrulla elige a uno de sus miembros que se denomina Guía de Patrulla, este cargo implica diversas funciones, entre ellas representar su Patrulla, mantener contacto directo con el Jefe de Tropa, planear actividades para su Patrulla, mantenerse informado y con deseo de adquirir conocimientos que posteriormente entregará a su Patrulla, debe velar por que el sistema de Patrulla sea funcional, para acompañar estas responsabilidades la patrulla elige otro miembro que se denomina Sub guía de Patrulla y es la persona que ayuda al Guía en el cumplimiento de sus funciones.

Es importante que El jefe de Tropa y su Equipo de Dirigentes, permitan que la Patrulla sea quien determina los cargos dentro de la misma, esto posibilita que los jóvenes inicien procesos democráticos y sean responsables tanto de sus elecciones como de las funciones que se le asignen dentro de la Patrulla.

El ingreso a una Patrulla es voluntario por ser grupos naturales que se agrupan por afinidad de intereses al igual que tienen libertad de cambiar de patrulla en cualquier momento recordemos que las Patrullas deben ser verdaderos grupos de amigos que no siempre serán del mismo tamaño o serán equilibradas en edad a las demás.

La Patrulla trabaja mediante un sistema llamado Sistema de Patrulla, el cual se puede definir como una máquina donde cada integrante es un piñón vital de esta y donde se deben acoplar de una forma perfecta, cada pieza debe realizar su labor pues si falta el trabajo de alguno la máquina no funcionará, es decir se debe trabajar en equipo, asumiendo funciones y responsabilidades por igual.

Aunque la Patrulla es liderada por el guía no es más que un igual y todas las decisiones se conversan y acuerdan en Patrulla y cada uno hace su parte de forma coordinada y metódica, para lograr el éxito de lo convenido.

En la Patrulla siempre debe reinar la hermandad y no la imposición, los cargos se deben elegir libremente y no por obligación esta labor se realiza en el Consejo de Patrulla

Es recomendable que los cargos sean rotatorios pero que duren periodos de tiempo que permita obtener resultados, de 6 a 12 meses.

Los cargos deben obedecer a las aptitudes de cada scout y a la libre aceptación del joven.

El Guía y el Sub Guía, en principio no tienen cargos, ya que ellos deben fiscalizar, controlar y ayudar a los patrulleros en el desempeño de su cometido.

Si la patrulla es pequeña asumirá cada scout, incluso el Guía y el Sub Guía, uno o dos cargos si fuera necesario hasta completarlos, ya que no pueden quedar cargos vacantes.

### **LOS CARGOS DE LA PATRULLA SON:**

#### **CARGOS EN LA CIUDAD:**

##### **INTENDENTE: “El ordenado”:**

- Cuida y ordena el equipo de Patrulla, carpas, palos, cuerdas, herramientas. Con la ayuda de otro scout o apoderado, repara el material defectuoso y da de baja el inservible avisando al Guía.
- Mantiene limpio el equipo, limpio.
- Mantiene y actualiza el inventario de la Patrulla.
- Prepara con anticipación el equipo para salir de campamento.
- Avisa al Guía de cualquier material que falte en el equipo.
- Compra el material que falte dando cuenta al Guía y al Tesorero.
- Consigue donaciones para el equipo de Patrulla.
- Se interesa por llevar lavalozas, esponjas para el aseo del equipo.
- Revisa y empaca palos y equipo con ayuda de otro scout.
- Revisa y ordena cuerdas y cabuya con ayuda de otro scout

##### **ENFERMERO. “El servicial”:**

- Estudia y conoce nociones de primeros auxilios.
- Cuida y ordena el botiquín. Si no lo hay se preocupa de adquirirlo avisando al Guía y al Tesorero.
- Mantiene el botiquín limpio.
- Mantienen y actualiza el inventario del botiquín de Patrulla.
- Compra los medicamentos que falten con la ayuda de un papá o un scout experimentado.
- Prepara con anticipación el botiquín para salir de campamento.
- Avisa al Guía de cualquier material que falte en el botiquín.
- Consigue donaciones para el botiquín.
- Lleva archivadas las fichas médicas de cada scout de la patrulla y las lleva al campamento.

**GUARDIAN DE LEYENDA “El alegre”:**

- Es la alegría de la patrulla. Mantiene la fraternidad e incentiva la amistad al interior de la Patrulla.
- Tiene a su cargo y actualiza el libro de oro de la Patrulla anotando todas las aventuras que pasan.
- Tiene un libro con danzas, chistes, y cantos de Patrulla.
- Enseña a la patrulla nuevos cantos y danzas.
- Lleva el álbum de fotos de la Patrulla indicando fecha y lugar en que fueron tomadas.
- Lleva una libreta de cantos, danzas y juegos.
- Prepara los actos y danzas en campamento y en reunión.
- Organiza reuniones de integración invitando a antiguos scouts para que cuenten antiguas aventuras.

**MENSAJERO. “El recordatorio”:**

- Conoce diferentes claves scout y se interesa de su estudio.
- Avisa a la Patrulla todas las actividades que el Guía le encarga conforme al programa de Patrulla y de la Tropa.
- Tiene la lista de los teléfonos y correos electrónicos de todos los scout. Chatea con ellos durante la semana para estar al tanto de lo que pasará cada semana.
- Visita a los scouts enfermos y les lleva algún obsequio de patrulla.
- Avisa al Guía y a la Patrulla de la enfermedad de cualquier scout, así como las razones de su ausencia.
- Cumple las diligencias de Patrulla que le encarga el Guía.
- Conoce el programa anual de la Tropa y de la Patrulla.

**SECRETARIO “El archivero y escribano”:**

- Es el buen escritor de la Patrulla. Mantiene las hojas de vida de cada scout.
- Lleva y mantiene al día el libro de actas de Consejo de Patrulla, anotando lo conversado y lo acordado en cada sesión con la firma del Guía y del Tesorero. Se interesa de que el libro de actas este en cada reunión para ser leído a todos los patrulleros.
- Guarda y custodia todos los libros de acta antiguos del Consejo de Patrulla. Al entregar el cargo hace entrega de todos ellos debidamente ordenados.
- Lleva un archivador con todos los programas e informes de reunión de Patrulla. Mantiene y conserva los libros y material scout de estudio que usarán los patrulleros.
- Da cuenta del atraso o avance de los patrulleros en su progresión en cada reunión. Maneja la tabla de progresión y avisa al guía del avance de cada scout.

**TESORERO “El contador”:**

- Es el scout de los dineros.
- Cobra a cada scout la cuota de Patrulla acordada y se interesa de mantenerla al día.
- Guarda debidamente los dineros.

- Mantiene una libreta ordenada con los pagos efectuados por cada scout.
- Informa al Guía el estado de la tesorería, los morosos y los que están al día.
- Entrega dineros a aquel scout que lo necesite para comprar algo para la Patrulla (cuerda, medicamentos, etc.,) previo acuerdo del Consejo de Patrulla y con la autorización del Guía. Dejará constancia de la entrega del dinero y el scout deberá entregar los recibos después de haber realizado la compra, así no lo haya requerido el Tesorero.
- Consigue nuevos fondos para la Patrulla.

#### **CARGOS EN CAMPAMENTO:**

##### **COCINERO:**

- Aprende cocina básica y prepara los alimentos de la Patrulla.
- Compra o asigna la compra de las cosas grandes del menú (Carne, etc.,) para todo el campamento, con la ayuda de otro scout o de un apoderado.
- Procura que todos los scout lleven los mismos alimentos al campamento, así todos efectuarán gastos similares, los que recibirá y ordenará adecuadamente, menos las cosas más grandes que se reparten equitativamente entre la patrulla.
- Recibe toda la alimentación que traen los scout, la ordena, custodia y mantiene fresca a fin de evitar que se pudra o se pierda.
- Mantiene y ordena la despensa para la inspección.
- Verifica con el intendente el equipo de cocina, para que esté limpio y listo.
- Prepara y construye su cocina en el campamento. Se interesa por el fogón.

##### **AYUDANTE DE COCINA:**

- Ayuda al cocinero en todas las tareas anteriores.
- Lava y pica frutas y verduras.
- Lava y ordena todo el material de cocina (ollas sartenes) para entregarlo limpio al Intendente.

##### **INTENDENTE:**

- Entrega y recibe de los scout todo el equipo de la Patrulla que fue usado en campamento o excursión.
- Se interesa por que nada se pierda
- Mantiene el equipo limpio y ordenado.
- Construye herramentero para el equipo.
- Cuida y ordena el equipo de Patrulla tales como carpas, palos, cuerdas, herramienta, etc.
- Mantiene listo y limpio el equipo.
- Mantienen y actualiza el inventario de la Patrulla.
- Revisa y ordena las cuerdas.

##### **AGUADOR (O AGUATERO):**

- Mantiene agua fresca en los bidones al interior de la Patrulla.
- Prepara jugos y los mantiene fríos para hidratar a su Patrulla.
- Lava los vasos, servicios y los platos del almuerzo.

#### **LEÑADOR:**

- Conoce las técnicas de hacha, cuchillo, machete y nudos.
- Va a buscar la leña.
- Corta la leña y la separa en yesca, leña menuda y combustible.
- Prepara y construye un leñero y lo protege de la lluvia.
- Prepara la fogata central de la Patrulla y prende fuego según instrucciones del Guía.
- Mantiene las hachas y machetes afilados. Al final del campamento los devuelve al Intendente.
- Consigue “el muerto” (tronco para cortes) para cortar toda la leña y habilita un área segura de corte.
- Entrega leña y prende fuego al cocinero si lo requiere

#### **AMBIENTADOR:**

- Es el scout del orden en el rincón de Patrulla.
- Se interesa de ordenar en todo momento el rincón.
- Construye el basurero y el graseo.
- Saca la basura del rincón y la lleva a lugar apropiado.
- Refuerza las construcciones debilitadas.
- Ordena la carpa, la ventila y estira los vientos.
- Limpia la mesa.
- Limpia todo papel o basura en el rincón.
- Propone, diseña e investiga nuevas construcciones.
- Diseña con el Guía la forma del rincón o subcampo.
- Construye con la ayuda de otro scout la portada y el tabú de la Patrulla.

#### **IMPORTANTE:**

*El Guardián de Leyenda lo será en campamento y en ciudad y el Intendente lo mismo.*

*El Enfermero también actuará en campamento.*

*El Cocinero, sorprenderá con algún plato especial en la reunión de Patrulla que realicen en la ciudad*

*El Ambientador preparará el lugar apropiado para el Consejo de Patrulla, con tótem y bandera.*

*Todos los scouts deben tener dos cargos y actuar como ayudante de cargo de algún otro compañero.*

*El Guía debe tener el listado de cargos de Patrulla, así como sus ayudantes y procurará por que cada uno sepa claramente sus funciones.*

*En sumas, los cargos se desempeñaran siempre y en todo lugar.*

*Lo importante es que cada scout aprenda bien sus funciones y las cumpla con dedicación y responsabilidad teniendo presente que es muy importante para la Patrulla*

### **Marco simbólico:**

El Marco simbólico es el contexto donde se ubica de forma adecuada y atractiva la propuesta educativa. En la Rama Tropa Scout hablamos de la aventura fantástica que permite una identificación colectiva a través de la vivencia de “exploraciones” como fondo motivador, siendo una expresión particular del Marco Simbólico; el cual es llevado a la acción por medio de los diferentes ambientes de referencia los cuales enfocan puntualmente a las actividades.

El marco simbólico nos brinda una serie de elementos que nos hacen más atractiva la propuesta escultista; su propósito es contribuir sobre la capacidad de imaginación, aventura, creatividad e inventiva que tienen los jóvenes respondiendo a sus necesidades e intereses, de manera tal que estimule su desarrollo e identifique los valores que vivencia el movimiento Scout y motive su cohesión y solidaridad al grupo.

Adicionalmente El Marco Simbólico contiene elementos y símbolos que son utilizados en el Movimiento Scout para enriquecer, recrear y motivar el Programa de Jóvenes y la vivencia de cada uno de los espacios creados según las distintas edades de los Jóvenes pertenecientes a la hermandad Scout. Facilita la integración del Scout en un ambiente de referencia, estimula su creatividad y ofrece modelos a seguir. Los elementos del Marco simbólico sólo se justifican en la medida en que estos contribuyan a nuestra labor y tengan sentido para quienes los utilizan.

El marco simbólico es un modelo sistémico que se compone de varios elementos que se fundamenta en las necesidades propias de la edad de los jóvenes, entregando la pauta desde la cual se dinamiza el Programa:

- **Exploración:** Es el marco fundamental que desde los requerimientos propios de la edad, los Scouts atraviesan por necesidades cognitivas, personajes, referentes imaginarios o fantásticos que permiten dinamizar el Programa, los ciclos y las actividades que se realizan en la Tropa.
- **Fondo Motivador:** Es el que facilita dinamizar el marco fundamental, llegar de una manera más apropiada a la edad de los Jóvenes según sus intereses, en éste sentido se plantea como Fondo Motivador para la Tropa Scout “**Exploración**” del que se toman personajes y modelos a seguir para dinamizar el Programa, teniendo como referentes personajes que

además de ser exploradores cumplan con un rol de ser modelos motivacionales e inspiradores.

- **Ambiente de Referencia:** se refleja claramente en los ciclos de programa, con el fin de captar la atención y motivar a los jóvenes en la realización de actividades a forma de exploraciones, para ello se recurre a imágenes o conceptos llamativos y conocidos que se ajustan a la época y la edad, como películas, libros o historias, de tal manera que los dirigentes de Tropa deberán mantenerse actualizados en las preferencias e intereses de los Scouts para proponer Ambientes de Referencia que reflejen tanto el Fondo Motivador como el Marco Simbólico. Se debe tener en cuenta que siempre la selección de un adecuado ambiente de referencia deberá contener héroes o modelos a imitar con el que el joven se identifica y es en sí mismo uno o varios valores a seguir.

RAMA	MARCO SIMBÓLICO	FONDO MOTIVADOR	AMBIENTE DE REFERENCIA
Tropa Scout	Aventura fantástica	Exploración	Indiana jones Star Trek Matrix Las minas del rey Salomón Viaje al centro de la tierra La isla del tesoro Calabozos y dragones El rey Arturo y sus caballeros Entre otras.

Resumiendo podemos decir que el marco simbólico de la tropa es La Aventura Fantástica de explorar nuevos territorios, los cuales son los diferentes ambientes de referencia que se desarrollan en los ciclos de programa

### Progresión personal:

La progresión personal propone actividades a los jóvenes con el fin de que puedan desarrollar un conjunto de conocimientos, actitudes y conductas deseables que les permitan crecer en diferentes dimensiones. Estas actividades están ligadas a los objetivos educativos, que son establecidos según el rango de edad de los jóvenes y aumentan sus desafíos a medida que crecen, y a su vez buscan ayudar a cada joven a asumir consciente y activamente su desarrollo personal.

### Naturaleza y vida al aire libre:

La vida al aire libre es un elemento del método que debe ser aplicado teniendo en cuenta el contexto y la región en la que se encuentre. Es importante recordar que el concepto se remite a llevar al joven a un espacio diferente al que se desenvuelve naturalmente donde no interactúa en su cotidianidad y no se refiere necesariamente a campo abierto y vegetación

La vida al aire libre debe ser vista por los Scout como una manera de equilibrar su cuerpo, desarrollar sus capacidades físicas, mantener y fortalecer su salud y también como la oportunidad de desplegar sus aptitudes creativas, ejercer espontáneamente su libertad, crear vínculos en sociedad, valorar el mundo, formar sus conceptos estéticos, descubrir y maravillarse ante el orden de la creación. La vida al aire libre es el escenario donde podrá desarrollar sus diferentes aventuras.

La vida al aire libre no solo es naturaleza, es sacar de su contexto habitual para mejorar su aprendizaje, estar en diferentes espacios donde el Scout pueda compartir en otros ambientes, sacarlo de su sitio habitual de reunión para generar un mejor aprendizaje en su proceso de formación.

## Presencia del adulto



El rol del adulto es facilitar el proceso de autoeducación, mediante la aplicación del Método Scout hacia el cumplimiento de la Misión del Movimiento. Se genera así un espacio común donde los jóvenes y los adultos viven una relación enriquecedora basada en el respeto mutuo, la confianza y la aceptación del otro como persona.

El gráfico anterior evidencia como según el momento evolutivo el acompañamiento del dirigente pasa de ser directo a orientativo, debido a que en este momento de desarrollo los Scout reflejan mayor toma de decisiones y autonomía. Por ello esperamos que el Dirigente de Tropa cumpla con:

- Ser un referente constante de motivación y vivencia Scout.
- Ser una persona segura y que ayude a vencer los temores de los jóvenes
- Tener la capacidad de crear relaciones empáticas
- Ser adaptable a la época y a los gustos de los jóvenes
- Tener voluntad de aprender y crecer como persona
- Saber conducir y evaluar actividades
- Saber apoyar el crecimiento
- Tener contacto con la comunidad o entorno del joven
- Hacer equipo
- Tener tiempo
- Percibir, medir y controlar el riesgo

Los adultos en la tropa a la luz del método cumplen con la misión de acompañamiento en el vencimiento de los miedos y como referente de vida, adicionalmente sugiere, aconseja y propicia actividades que permitan el desarrollo educativo del joven, eso si respetando las decisiones de estos.

## Capítulo 4 Progresión personal

- Áreas de crecimiento
- Objetivos educativos (línea, sub línea, objetivo indicadores)
- Cacerías, desafíos y retos
- Fases de progresión
- Estrategias
- Especialidades

### Definiciones básicas de la progresión personal en la Tropa

A través del Plan de Progresión en la Tropa Scout se pretende que las diversas individualidades presentes en la Rama, no se pierdan en el trabajo por patrullas, sino un desarrollo integral y personal logrado en la interacción con otros dentro de sus pequeños grupos donde se reconoce a cada uno con sus necesidades, inquietudes, aficiones, potencialidades y aspectos por mejorar de manera individual, con el marco del escultismo y la vida de grupo.

La PROGRESIÓN PERSONAL propone a los jóvenes actividades, con el fin de que puedan desarrollar un conjunto de conocimientos, actitudes y conductas deseables que les permitan crecer en diferentes dimensiones, permitiéndole asumir consciente y activamente su desarrollo personal.

En la Tropa Scout existe un sistema de reconocimientos que permite a cada uno de los jóvenes lograrlos y a partir de allí colaborar en la construcción de una fuerte autoestima. Las áreas de crecimiento y la posibilidad de hacer su propio camino, brinda la posibilidad de ser artífice de sí mismo y de ser valorado por ello; Esto genera entonces todo su sistema de insignias de la progresión personal y las especialidades.

En éste sentido, los dirigentes son responsables de motivar el avance de los jóvenes, orientar su desarrollo y contribuir a su evaluación respecto de todos los objetivos planteados, por lo cual deberán estar atentos a todas las actividades que ellos desarrollan y a la forma en que éstas contribuyen o interfieren en el logro de sus objetivos. Lo mismo ocurre con la patrulla, para que cumpla su función de núcleo de aprendizaje, su vida interna debe involucrar a cada scout en todo lo que éste es, dentro o fuera del Movimiento Scout.

Por éste motivo, se hace necesario que un dirigente se haga responsable del seguimiento y evaluación de un grupo de jóvenes. De esa manera se podrá atender apropiadamente la tarea antes definida. Éste dirigente debería permanecer en esa función al menos durante un año, de modo que comparta con los scouts un tiempo razonable que le permita conocerlos bien, motivar y hacer un seguimiento efectivo.

La progresión personal no puede reducirse a hacerle seguimiento a una serie de tareas que es preciso cumplir dentro de la patrulla o de la tropa, ya que los dirigentes podrían limitarse a observarlas simplemente, olvidando la importancia que tiene en los jóvenes el resto de su vida. Pero cuando se trabaja con relación a los objetivos que comprenden todos los aspectos de la personalidad, es necesario observar si todas las actividades que los jóvenes desarrollan, dentro y fuera del Movimiento, en su casa, en su vecindario y en la escuela, contribuyen a producir en ellos las conductas deseables contenidas en los objetivos.

#### **Áreas de crecimiento:**

El Movimiento reconoce que cada persona actúa como un todo indivisible, desde una perspectiva formativa entiende la necesidad de considerar la variedad de las expresiones de la personalidad y de ordenar sus diversas áreas con el objeto de: Asegurar que las actividades desarrolladas den atención a todos los aspectos de la personalidad de los jóvenes, contribuir a que reconozcan las diferentes realidades que viven y ayudarlos a crecer y evaluar su crecimiento en esas distintas dimensiones.

Clasifica la variedad de expresiones del joven ordenadas con base en la estructura de su personalidad de la siguiente manera:

<b>DIMENSIÓN DE LA PERSONALIDAD</b>	<b>ÁREA DE CRECIMIENTO</b>	<b>INTERESES EDUCATIVOS EN LA EDAD DE LOS SCOUTS</b>
<b>El Cuerpo</b>	Corporalidad	Esquema corporal y afirmación de su rol sexual.
<b>La inteligencia</b>	Creatividad	Desarrollo de nuevas formas de pensar, juicio crítico y comprensión más amplia del mundo
<b>La voluntad</b>	Carácter	Autoestima, opción por los valores, formación de la conciencia moral y búsqueda de la identidad.
<b>Los afectos</b>	Afectividad	Manejo y orientación de los afectos y vivencia de la amistad.
<b>La integración social</b>	Sociabilidad	Aprendizaje del respeto por la opinión ajena, construcción de normas consensuadas e integración a la sociedad cercana.
<b>El sentido de la existencia</b>	Espiritualidad	Una fe personal construida desde adentro

## **CORPORALIDAD**

En el desarrollo de la personalidad lo primero que se evidencia es la singular relación de la persona con su cuerpo.

Alma y cuerpo realizan su unidad a cada instante en el movimiento de la vida, en una interdependencia difícil de medir, pero real.

Es así como el desarrollo integral de una persona no solo depende de factores inmateriales como los espirituales, los psicológicos o los culturales. También está sujeto a factores físicos, los que interactúan en la determinación de las características de la personalidad.

Por otra parte, el cuerpo, objetivado y conocido cada día más por la ciencia, no solo crece y funciona en razón de una serie de cambios y procesos sujetos a las leyes propias, sino que es posible obtener a su respecto un punto de plenitud, al cual los niños y los jóvenes pueden acercarse por su propia intervención, cada día un poco más.

Entendemos entonces por desarrollo corporal el ejercicio de esa cuota de responsabilidad personal en el crecimiento y funcionamiento del propio cuerpo.

Para los Scouts, a quienes ese misterio de la integración de la materia y del espíritu nos maravilla como un signo de la trascendencia humana, la responsabilidad por nuestro cuerpo es también una consecuencia vital de reconocerlo como obra de Dios, puesta para su alabanza y testimonio.

Por eso aspiramos a que el niño y el joven que ha vivido el Movimiento Scout, haga siempre todo lo que de él dependa para:

1. Asumir la parte de responsabilidad que le corresponde en el desarrollo armónico de su cuerpo.
2. Procurar el orden en su organismo conociendo los procesos biológicos que lo regulan, protegiendo su salud, aceptando sus potenciales físicas y orientando sus impulsos y fuerzas.
3. Valorar su aspecto y cuidar su higiene personal y la de su entorno.
4. Mantener una alimentación sencilla y adecuada.
5. Administrar su tiempo equilibradamente entre sus diversas obligaciones, practicando formas apropiadas de descanso.
6. Convivir constantemente en la naturaleza y participar en actividades deportivas y recreativas que le proporcionen un cuerpo sano y fuerte.

## **Creatividad**

Otro aspecto relevante en el desarrollo de la personalidad es el que tiene relación con los procesos cognoscitivos y el desarrollo intelectual y creativo del ser humano.

Descubrir la información, almacenarla, hacer inferencias y sacar conclusiones, valorar la calidad de las ideas y soluciones, discernir entre ellas, van más allá, son tareas propias de la inteligencia, que van desde los simples esquemas infantiles hasta los conceptos más elaborados de la adolescencia y la vida adulta.

El Movimiento Scout valora en este campo la adquisición y el ejercicio de la capacidad de pensar y de innovar.

La posesión de un abundante depósito de conocimientos debe distinguirse de la libertad para usar este conocimiento. A los jóvenes dotados de una variada gama de imágenes y conceptos acostumbramos a considerarlos inteligentes pero a los que utilizan ese cúmulo de manera original y relevante, aportando soluciones o productos nuevos, los llamamos creativos.

La creatividad es una actitud que existe en la persona y que es preciso hacer brotar. Para que surja, se necesita además educar una actitud creativa caracterizada por una apertura de la persona a la plenitud de sus experiencias, sensible a lo que acontece en su entorno, a los demás seres humanos y, sobre todo, sensible a lo que descubre dentro de sí mismo.

La insatisfacción de las necesidades prioritarias, como las fisiológicas, la seguridad, el amor, la estima; la falta de conocimiento suficientes, el apego a reglas antiguas, el miedo al error y al fracaso, la incapacidad de la aventura, el ambiente severo, el conformismo con el entorno, la censura sistemática, constituyen serios obstáculos al desarrollo de la creatividad.

Por eso el Movimiento Scout introduce en su programa experiencias estimulantes, novedosas y atractivas, que motivan a los niños y a los jóvenes por lo poco frecuente, por lo nuevo, por lo que todavía no se repite. Un joven que egresa del Movimiento ha vivido una atmósfera de cordialidad, confianza, seguridad y libertad, donde ha sido invitado a lanzar lejos la mirada, pero bajo el gesto atento del adulto que refuerza, orienta y apoya.

Por esto aspiramos a que el joven que ha vivido en el Movimiento Scout haga siempre todo lo que de él dependa para:

1. Incentivar el deseo de aprender nuevos conocimientos mediante la autoformación y el aprendizaje progresivo.
2. Actuar eficaz y eficientemente con agilidad mental ante las situaciones más diversas, desarrollando su capacidad de pensar, innovar y aventurar.

3. Unir los conocimientos teóricos y prácticos mediante la aplicación constante de sus habilidades técnicas y manuales.
4. Elegir su vocación considerando conjuntamente sus aptitudes, posibilidades, intereses y las necesidades de la comunidad, manteniéndose fiel a ella y valorando las demás opciones sin perjuicios.
5. Expresar lo que piensa y siente a través de los distintos medios, creando en los que se actúa espacios que faciliten el encuentro y el perfeccionamiento entre las personas.
6. Reconocer en el saber científico un importante camino para comprender al hombre, la sociedad y el mundo; y utilizar la técnica como un medio al servicio del hombre.

### **Carácter**

El carácter, una disposición permanente de la voluntad del hombre para organizar y orientar sus fuerzas e impulsos de acuerdo con un principio regulador de naturaleza ética y responsable, confiriéndose a su comportamiento cierto perfil personal.

Concebido de esta manera, el carácter se contrapone con el mundo de los instintos, las apetencias y los rasgos que dependen especialmente de lo material y que están relacionados con ella, sin tener en cuenta los valores que forman el carácter.

En este aspecto del desarrollo de la personalidad es fundamental la orientación de la vida con base en objetivos, su ordenación de acuerdo con los principios libremente aceptados y la educación de la voluntad para que la persona actúe en consonancia a los valores asumidos. De esa manera se da sentido a la vida y coherencia a la conducta. Tal certidumbre y consistencia ética permiten al hombre maduro obtener la consecución de los fines que considera justos.

Para contribuir a la formación del carácter el método scout realiza diversos aportes. Uno de ellos es la permanente invitación a la vida de reflexión y a la interacción con otras personas, procurando que el joven adquiera un buen conocimiento de sí mismo.

Contribuye el Escultismo al desarrollo del carácter a través de la autoformación y el aprendizaje activo, proporcionando oportunidades para asumir y superar los retos que se le presentan al joven de manera consiente, libre y responsable.

Las personas que tienen un buen conocimiento de sí mismas poseen un elevado sentido del humor, probablemente debido a su capacidad de superarse a sí mismos. Quien tiene un sentido proporcionado de sus cualidades y virtudes, es capaz de percibir sus incongruencias y absurdos. El humor a que nos referimos carece de hostilidad, es intrínseco a la situación y no dañino a ella, es espontáneo, considerado y respetuoso de

los demás. Un humor similar a la alegría contenida en la Ley Scout que invita a la persona a superar dificultades y a expresar de un modo constante su gusto por la vida. Un carácter alegre identifica, distingue y atrae.

Los valores que forman el carácter dependen mucho de la cultura y del medio particular en la que la persona se desenvuelva. Para un Scout, esa proposición cultural está contenida en la Ley Scout, código de conducta que los jóvenes interiorizan y asumen viviéndolo.

Por eso esperamos a que el joven que ha vivido el Movimiento Scout, haga siempre todo lo que de él dependa para:

1. Conocer sus posibilidades y sus limitaciones, aceptándose con capacidad de autocrítica y manteniendo a la vez una buena imagen de sí mismo pero siempre buscando su propia superación y la excelencia.
2. Ser el principal responsable de su desarrollo, asumiendo la vida con un proceso constante de la perfección y realización de sí mismo.
3. Construir su proyecto de vida con base en los principios y valores del Movimiento Scout.
4. Actuar consecuente con sus valores.
5. Enfrentar la vida con alegría y sentido del humor.
6. Reconocer en su grupo de pertenencia un apoyo para su crecimiento personal y para la realización de su proyecto de vida.
7. Asumir el liderazgo en cada uno de los procesos en los que interactúa buscando siempre el crecimiento de la sociedad.

### **Afectividad**

Al igual que las dimensiones biológicas, cognoscitivas y morales, las experiencias afectivas forman parte de la vida y contribuyen a definir la personalidad.

Las emociones, sentimientos, pasiones y motivaciones le confieren a toda actividad humana una particular resonancia, que aún cuando sólo la podemos definir de un modo vago, es de tal importancia subjetiva que deja una huella decisiva en la historia interna de las personas.

Las experiencias afectivas se generan desde los estímulos concretos de la vida práctica, se viven interiormente, provocan reacciones corporales, se manifiestan en la conducta, y se expresan en las ideas, juicios y pensamientos, influyendo finalmente en la definición de la personalidad.

Todo proceso de aprendizaje debe procurar que la vida afectiva se integre adecuadamente al comportamiento, favoreciendo el desarrollo.

El proceso de formación Scout propende al logro y mantenimiento de un estado de libertad emocional, en que la persona expresa sus emociones sin inhibición, con naturalidad, sin temor a mostrarse como es, ni necesidad de aparentar más. Pero al mismo tiempo enseña a expresar los sentimientos positivos o negativos de una manera adecuada y apropiada a las circunstancias, sin agresividad. Este comportamiento asertivo reduce el nivel de ansiedad, permite comprometerse sin temor, enseña a negarse a peticiones no razonables sin sentir culpabilidad y defiende los propios derechos sin violar los ajenos.

A los jóvenes egresados del Movimiento Scout se les pide además que su equilibrio y madurez emocional se expresen en una actitud de identificación, simpatía, comprensión y afecto hacia las demás personas.

Esta actitud supone el profundo conocimiento de sí mismo que ya vimos con ocasión del desarrollo del carácter y una aceptación del sentimiento del amor como entrega y ofrenda valiosa que hace voluntariamente a otro en que el bien de la otra persona es idéntico al propio.

A partir de esa misma afirmación se construye por otra parte el conocimiento, aceptación y respeto de la propia sexualidad y del sexo complementario y la valoración de la familia como una comunidad que vive el amor.

Por eso, aspiramos a que el joven que ha vivido en el Movimiento Scout, haga siempre todo lo que de él dependa para:

1. Lograr mantener un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional.
2. Practicar una conducta asertiva y una actitud afectuosa hacia las demás personas, sin inhibiciones ni agresividad.
3. Construir su felicidad personal en el amor, sirviendo a los otros sin esperar recompensa y valorándolos por lo que son.
4. Conocer, aceptar y respetar su sexualidad y la del sexo complementario como expresión del amor.
5. Reconocer el matrimonio y la familia como base de la sociedad, convirtiendo la suya en una comunidad de amor conyugal, filial y fraterno.

### **Sociabilidad**

La finalidad de todo proceso educativo es la libertad y toda autoridad se justifica en la medida en que existe para la libertad de quienes educa, dirige o gobierna.

Si la persona humana es un ser racional capaz de conocer la verdad y si su voluntad debe elegir los valores respecto de los cuales ordenar su vida, la libertad es el medio insustituible dentro de la cual deberá ejercer esas facultades.

De ahí que el sistema scout no solo propende a la libertad como objetivo, sino que también la práctica progresivamente como método conducente a la plena libertad tanto individual como social. Es una escuela para la libertad y en la libertad.

Además, el Fundador definió el Movimiento como una escuela de civismo y democracia, destacando que el hombre encuentra mas plenamente su vocación humana en la medida en que comunica y dialoga con las demás personas.

La libertad humana es para realizarse en el encuentro con los otros, para asumir una actitud responsable ante la vida en sociedad. Es así como la libertad se convierte en respuesta, en compromiso con la comunidad, en ayuda al débil, en protección del medio natural, en encuentro y diálogo entre las culturas sin distinción, en solidaridad.

No es otra la idea de Baden Powell cuando propuso a los Scouts estar siempre listos, o a los Rovers que hicieran de su vida un servicio permanente e incluso cuando recomendó a los Lobatos no se escucharan a así mismos.

Quien se forma en el Movimiento Scout se realizará como persona al desarrollar la dimensión social de su personalidad gracias a nuestro sistema educativo.

De ahí que el Movimiento ponga un marcado énfasis en el aprendizaje de la solidaridad, privilegiando todas las oportunidades de servir.

Aspiramos a que el joven que ha vivido en el Movimiento Scout haga siempre todo lo que de él dependa para:

1. Vivir su libertad de un modo solidario, capaz de ponerse en el lugar de los demás especialmente los más débiles, ejerciendo sus derechos, cumpliendo sus obligaciones y defendiendo igual derecho para todos.
2. Reconocer y respetar la autoridad válidamente establecida y ejercerla al servicio de los demás.
3. Cumplir las normas que la sociedad se ha dado, evaluándolas con responsabilidad y sin renunciar a cambiarlas conforme evoluciona la sociedad en la construcción de una vida mejor y en ejercicio de una ciudadanía activa.
4. Servir activamente en su comunidad local contribuyendo a crear una sociedad justa, participativa y fraterna.
5. Hacer suyos los valores de su país, de elevado sentido de la ética; desarrollar un sentido de pertenencia y dignidad hacia su pueblo, el arte y la cultura.

6. Promover la cooperación internacional, la hermandad mundial y el encuentro de los pueblos, luchando siempre por la comprensión y la paz.
7. Contribuir a preservar la vida a través de la conservación de la integridad del mundo natural.

### **Espiritualidad**

Desde que toma conciencia de sí mismo el hombre busca respuestas sobre el origen, naturaleza y destino de su vida: De dónde vengo?, Qué es el hombre? A dónde voy?

Una cultura o una época se preguntan en forma diferente que otras, el hombre que trata de vivir ajustado a su conciencia se interroga de otro modo que quien no oye su voz; la mujer que sufre dolor pregunta de otra manera que la mujer sana; el creyente plantea la cuestión distinto que el incrédulo; el estudiante que el obrero; pero siempre se trata del mismo enigma que pide solución.

La pregunta no se acalla con la madurez, ni decae con la vejez, pero embarga con vehemencia entre los 12 y los 20 años, cuando al joven le parece como si por primera vez se viera a sí mismo y al mundo, maravilloso y terrible.

Tan grande y tan profunda, no es solo una reflexión para los momentos de calma, sino todo lo que hacemos es un requerimiento urgente a la existencia, dulce y poderoso pidiéndole que nos revele su sentido.

Así como no se puede separar a la persona de sus componentes emocionales, mentales, físicos o sociales, tampoco podemos arrancar de la vida humana su vocación hacia lo trascendente, la admiración ante el misterio, la búsqueda de Dios.

Lo espiritual comprende la relación del hombre y del mundo con Dios y la manera en que Dios se hace presente en la existencia cotidiana, por lo cual el desarrollo espiritual es la tarea de establecer vínculos personales, íntimos y recíprocos con Dios, asumiendo el anuncio e integrándolo a la vida, cambiando el corazón y la conducta. Por eso en la aventura del Gran Juego que es el Movimiento Scout, la fe íntegra de un modo natural está en todo lo que los jóvenes proponen y realizan y sólo en los momentos de recogimiento y celebración.

Este llamado de consecuencia e integración no termina ahí. El Movimiento le pide a cada joven que se haga cargo una y otra vez de lo que su fe le responde a las interrogantes de la existencia.

Le pide que pase de una fe recibida, infantil, a una fe personal y asumida, adulta. Que salte de la religión cultural, casi social, dominical, a la fe de las obras, fe viva, fe de todos los días. Que desarrolle su sensibilidad religiosa, descubriendo a Dios en los otros, en los

que sufren, las cosas creadas, en el hombre y en su historia. Que se integre responsablemente al proyecto de su propia comunidad creyente. Que no se encierre en la defensa de su fe y se abra a la tolerancia, el interés, la comprensión y el diálogo ecuménico. Que con alegría sepa dar razón y testimonio de la propia iglesia. Que traspase la fe como dependencia tranquilizante para llegar a una fe de transformante autonomía.

El Scouter o Dirigente, presente y participante en este proceso, con su palabra y entusiasmante testimonio, revela, refuerza y apoya la búsqueda y el descubrimiento de estas opciones.

Por eso, aspiramos a que el joven que ha vivido el Movimiento Scout, haga siempre todo lo que de él dependa para:

1. Buscar siempre a Dios en forma personal y comunitaria, aprendiendo a reconocerlo en los hombres y en la Creación.
2. Adherir a principios espirituales, ser fiel a la religión que los expresa y aceptar de manera alegre y con compromiso verdadero los deberes que de ello se desprenden.
3. Practicar la oración individual y comunitaria como expresión del Amor a Dios y como medio de relacionarse con El.
4. Dialogar con las personas cualquiera que sea su opción religiosa, buscando establecer vínculos de comunión entre los hombres y un acercamiento conjunto a la verdad.
5. Integrar sus principios religiosos a su conducta cotidiana, estableciendo coherencia entre su fe, su vida personal y su participación social.

### **Objetivos educativos de la rama:**

Los Objetivos Educativos son de manejo único del dirigente, y serán convertidos en Desafíos y Estrategias, que permitirán al joven asumirlos en la medida de sus posibilidades e intereses, socializando y eligiendo las actividades con su dirigente, los objetivos educativos propios de la Tropa, se convierten en las metas de cada uno.

Para cada Área de Crecimiento y atendiendo al desarrollo y crecimiento personal según el rango de edad, se plantean los Objetivos Educativos por Rama, los que se establecen de manera progresiva, en un lenguaje de fácil comprensión y reflejan comportamientos, pensamientos, actitudes y demás esperadas para el rango de edad que determina la Tropa. Los objetivos educativos constituyen una propuesta que ofrece a los jóvenes la oportunidad de asumir sus propios objetivos de crecimiento personal.

Teniendo en cuenta la totalidad de las áreas de crecimiento, el conjunto de objetivos educativos se establece con unidad y secuencia entre ellos, de manera que la propuesta se mantenga coherente a través de las Ramas: Manada, Tropa y Comunidad existiendo así objetivos para cada una, terminando a los 18 años; edad en la que de acuerdo a la legislación nacional adquiere el

carácter de ciudadano. De ahí en adelante, contando con el perfil de egreso que marcan los objetivos terminales, el joven emprende un camino de afianzamiento y profundización en su ser, enmarcado en la experiencia que el Roverismo le ofrece y por la que puede optar si es de su interés.

## Indicadores:

Para facilitar la comprensión del objetivo educativo así como su medición, evaluación y verificación de cumplimiento se plantean indicadores para cada uno de ellos, expresados en un lenguaje de fácil comprensión, su formulación se encuentra de manera cualitativa, siendo esta la característica principal de la medición del desarrollo y crecimiento personal.

## Desafíos:

Los Objetivos educativos se desarrollan a través de actividades DURAS (Desafiantes, Útiles, Recompensantes, Atractivas y Seguras), que se presentarán a los jóvenes de una manera clara, sencilla y retadora, con el fin de dinamizar su participación activa, la que tiene como motivación para el joven la obtención de una insignia y para el dirigente el alcance de los Objetivos Educativos, los que en ningún momento serán presentados a los jóvenes más que convertidos en desafíos.



Para el logro de cada una de las Fases de Progresión los objetivos se presentarán a los Scouts como DESAFIOS, los cuales serán validados, en todos los casos, en conjunto entre el joven y el dirigente, y serán desarrollados de manera individual o grupal, para el avance en su plan de progresión. Para esto contarán con un instrumento sencillo, atractivo que le presenta los diferentes Desafíos, para que realice la elección y determine cuáles y de qué manera los llevará a cabo.


Los Desafíos permitirán el fortalecimiento de conocimientos, habilidades y destrezas, junto con la capacidad de emplearlas para responder a situaciones, resolver problemas y desenvolverse en el mundo, teniendo en cuenta las condiciones del individuo y las disposiciones con las que actúa, que inciden sobre los resultados de la acción.

## Fases de



## progresión:

<p><b>Pietierno</b></p>	<p>Periodo Introductorio:</p> <p>Este momento es donde el aspirante a scout conoce los elementos básicos de la tropa, su organización, estructura y reconoce que debe asumir un compromiso consigo mismo de seguir una ley y una promesa y su compromiso con su patrulla.</p>
<p><b>Vigía:</b> Primera fase de progresión.</p> 	<p>Requisito para iniciar el proceso de la fase de progresión Vigía, es estar investido.</p> <p>Se Inicia con un acuerdo del scout con el jefe de tropa o dirigente acompañante del proceso de progresión, para determinar las fechas en que el muchacho quiere realizar cada uno de los desafíos de la fase de progresión Vigía. Las fechas serán consignadas en el Desafío correspondiente en La Bitácora del Scout.</p> <p>Desde éste momento el scout comienza a preparar sus Desafíos para poder desarrollarlas en la fecha acordada.</p> <p>Cada desafío que el scout realice será certificada por la persona indicada en el mismo.</p> <p>La insignia de Vigía se entregará sólo hasta el momento en que haya cumplido con mínimo el 80% de los Desafíos planteados y tras haber logrado 3 especialidades en cualquier área.</p>
<p><b>Explorador:</b> Segunda fase de progresión</p> 	<p>Requisito para iniciar el proceso de la fase de progresión Explorador, es ser Vigía.</p> <p>Se Inicia con un acuerdo del scout con el jefe de tropa o dirigente acompañante del proceso de progresión, para determinar las fechas en que el muchacho quiere realizar cada uno de los desafíos de la fase de progresión Explorador. Las fechas serán consignadas en el Desafío correspondiente en La Bitácora del Scout.</p> <p>Desde éste momento el scout comienza a preparar sus Desafíos para poder desarrollarlas en la fecha acordada.</p> <p>Cada desafío que el scout realice será certificada por la persona indicada en el mismo.</p> <p>La insignia de Explorador se entregará sólo hasta el momento en que haya cumplido con mínimo el 80% de los Desafíos planteados y tras haber logrado 6 especialidades en por lo</p>

	<p>menos dos áreas diferentes.</p>
<p><b>Excursionista:</b> Tercera fase de progresión</p> 	<p>Requisito para iniciar el proceso de la fase de progresión Excursionista, es ser Explorador.</p> <p>Se Inicia con un acuerdo del scout con el jefe de tropa o dirigente acompañante del proceso de progresión, para determinar las fechas en que el muchacho quiere realizar cada uno de los desafíos de la fase de progresión Excursionista. Las fechas serán consignadas en el Desafío correspondiente en La Bitácora del Scout.</p> <p>Desde éste momento el scout comienza a preparar sus Desafíos para poder desarrollarlas en la fecha acordada.</p> <p>Cada desafío que el scout realice será certificada por la persona indicada en el mismo.</p> <p>La insignia de Excursionista se entregará sólo hasta el momento en que haya cumplido con mínimo el 80% de los Desafíos planteados y tras haber logrado 9 especialidades en por lo menos tres áreas diferentes.</p>
<p><b>Expedicionario:</b></p> 	<p>Requisito para iniciar el proceso de ésta fase es ser Excursionista.</p> <p>Nuestra función como dirigentes es motivar a que todos los scouts alcancen ésta fase de progresión que se constituye como la Insignia Máxima de la rama.</p> <p>Se Inicia con un acuerdo del scout con el jefe de tropa o dirigente acompañante del proceso de progresión, para determinar las fechas en que el muchacho quiere realizar cada uno de los desafíos de la fase de progresión Excursionista. Las fechas serán consignadas en el Desafío correspondiente en La Bitácora del Scout.</p> <p>Desde éste momento el scout comienza a preparar sus Desafíos para poder desarrollarlas en la fecha acordada.</p> <p>Cada desafío que el scout realice será certificada por la persona indicada en el mismo.</p> <p>La insignia de Expedicionario se entregará sólo hasta el momento en que haya cumplido con mínimo el 90% de los Desafíos planteados y tras haber logrado 12 especialidades abarcando las 5 áreas respectivas.</p>

	<p>Realizar una expedición de logro personal de mínimo 24 horas esta se realizara solo o en compañía de los jóvenes que estén en esta fase de su progresión.</p> <p>La Insignia de Expedicionario es un reconocimiento el mérito a la Excelencia, está destinada a scouts que reflejen en su estilo de vida y relación con los demás la vivencia de la ley y la promesa, al igual que deben ser un ejemplo y referente por una vida ejemplar en la Patrulla y la Tropa Scout.</p> <p>Éste reconocimiento se Lo tramitará el jefe de tropa desde la Comisión Nacional Scout quien otorga, certifica y lleva un registro del documento entregado.</p>
Travesía	<p>Etapa de transición entre la Tropa y la Comunidad, inicio del planteamiento del proyecto de vida, la que tendrá una duración entre 1 y 3 meses según el caso, en ésta se busca que a través de varias invitaciones a las actividades que desarrolla la Comunidad de su Grupo Scout, y de común acuerdo entre los dirigentes de las Ramas, logre acercarse a la Rama, incursionando en el Sistema de Equipos, buscando afinidades y adentrándose en la nueva experiencia por vivir, para que llegado el momento del paso de Tropa a Comunidad se lleve a cabo sin ninguna dificultad.</p>

**Estrategias:**

Las estrategias conforman una herramienta para el dirigente en el cumplimiento de los objetivos educativos, teniendo en cuenta que algunos por su esencia, contenido y repercusión no pudieron convertirse en actividades DURAS para ser desarrolladas mediante Desafíos, por lo tanto se brindarán sugerencias a los dirigentes que los encaminen al cumplimiento de la totalidad de los objetivos.

Las Estrategias estarán planteadas en un documento de uso exclusivo del dirigente, en donde se mostrarán a manera de una descripción de actividad genérica para que mediante conductas observables se logre realizar la evaluación del objetivo educativo propuesto. Éstas Estrategias conducen a la observación por parte del dirigente de conductas y actitudes, cuyos resultados dialogará directamente con el niño o joven para corregir o reforzar, aunque éstas no forman parte del conjunto de requisitos para la obtención de las insignias.

Es importante resaltar que las estrategias se convierten en la herramienta para evaluar los objetivos educativos que por su composición y estructura no se convirtieron en Desafíos, de ésta

manera se presenta al dirigente la Estrategia para que mediante conductas observables pueda hacer dicha evaluación.

Las estrategias pueden variar según la experticia de los dirigentes, convirtiéndose así en un apoyo, y no en un recetario que se deba seguir al pie de la letra, basta con un conocimiento de los jóvenes que maneja y el entorno en que se desenvuelven para que con creatividad y actitud educativa pueda plantear nuevas estrategias para reforzar el seguimiento de la progresión personal de cada uno de sus Scouts.

Las estrategias no están divididas por fases de progresión como los Desafíos, son transversales a la vida del Scout, el dirigente debe estar en constante evaluación de los objetivos que están llevados a estrategias; como los objetivos educativos están puestos en términos de la rama, podrá hacer el seguimiento en cualquiera de las fases de progresión, pero teniendo siempre presente que el dirigente debe GARANTIZAR que al finalizar su progresión personal el joven ha cumplido con el 100% de los objetivos educativos.

Se debe tener especial atención en no descuidar el seguimiento de las estrategias y enfocar la progresión personal únicamente en lo que es visible a la luz del joven como lo son los desafíos, ya que las estrategias juegan un papel fundamental en la progresión personal y se convierten en una herramienta para nivelar a los jóvenes cuando entran a edad tardía, ya que si un joven ingresa al movimiento scout a los 13 años (por ejemplo), no podemos desconocer que él cuenta con un desarrollo personal que ha logrado por diferentes factores que lo rodean en su vida, de ésta manera el dirigente podrá evaluar sus comportamientos y dar por cumplidos ciertos objetivos educativos que se evalúan a través de las estrategias. Y de ésta manera poder acercarlo al perfil de egreso del movimiento planteado por los objetivos terminales.

### **Las especialidades en la tropa:**

La especialidad Scout, se origina y se desarrolla, según los intereses de cada uno de los jóvenes, para avanzar en su logro se requiere investigación, constancia y esfuerzo personal. La especialidad permite el crecimiento en varias áreas paralelas, ya que ellas cruzan transversalmente las áreas de crecimiento. Culmina luego de haber transitado por todo un proceso de conocimiento o habilidad en particular, la cual variará de acuerdo a la realidad particular del joven y de su mismo entorno (Patrulla, Tropa, Grupo Scout, Familia, Colegio, Barrio, etc.,)

Se reconocerá la individualidad de la insignia con una para cada especialidad, que se portará en una banda de especialidades, las especialidades scouts se clasifican en 5 áreas de especialidades así:

- Servicio a los demás
- Naturaleza y medio ambiente
- Tecnología y Ciencias
- Arte, expresión y Cultura
- Deportes

Al contar con 3 especialidades de un área de especialidad, el scout podrá portar le insignia de área en la manga izquierda de la camisa del uniforme scout, como complemento a las insignias de la

banda de especialidades, y como reconocimiento de lo logrado en el caso de no contar con la banda de especialidades en ese momento por factores de comodidad o contexto de la reunión.

## Capítulo 5 Organismos de Gobierno

Los Jóvenes a esta edad tienen una tendencia natural a agruparse y a ser líderes o seguir a uno de sus pares y por un factor de inseguridad y temor que se da en esta edad, eligen ser representados y que su líder hable por ellos, lleve la voz de lo que ellos opinen, por esto se generan estos dos estamentos de gobierno en la tropa uno donde el joven habla libremente y expresa sus opiniones y otro donde su Guía y Sub Guía llevan el consenso de la patrulla para tomar decisiones que atañen a la tropa.

### Consejo de Patrulla:

Al Consejo asisten todos los integrantes de la Patrulla y la preside el Guía. Allí se toman decisiones que afectan a toda la Patrulla, como son las elecciones de los cargos y actividades para desarrollar dentro del ciclo de programa, tanto las de tropa como las de patrulla, las actividades económicas para recoger fondos etc. Todos los integrantes de la Patrulla que asisten al Consejo cuentan con voz y voto a la hora de tomar decisiones.

Resumiendo, es responsabilidad del Consejo de Patrulla:

- Decidir por votación de sus miembros quién desempeñará el rol de Guía de Patrulla.
- Determinar qué roles necesita la patrulla y distribuirlos entre sus integrantes.
- Realizar el diagnóstico de la patrulla y propuestas de actividades que la patrulla desarrollará en el Ciclo de Programa.
- A partir del énfasis, determinar las actividades que la patrulla presentará a la corte de honor para desarrollar en el ciclo de programa.
- Determinar y organizar las actividades propias de la patrulla.
- Evaluar las actividades propias de la patrulla y de la Rama Scout en general.

### Corte de Honor:

La corte de honor es un organismo importante dentro del sistema de Patrulla, allí acontece la toma de decisiones que afectarán a varios o a todos los miembros de la Tropa, se tratan diferentes temas relacionados con la vida propia de la Rama y las actividades scouts, se plantean alternativas de los desafíos que se desean realizar dentro del ciclo de programa, se presentan las necesidades al Jefe de Tropa relacionadas con temas que desean aprender, se maneja la información de cada

uno de los miembros de las patrullas y se determinan estímulos y sanciones que ameriten y estén a ese nivel.

La corte de honor es presidida por uno de los guías o sub guías que la integran, no debe ser presidida por los adultos. Las decisiones que se toman en la Corte de Honor son fruto de procesos democráticos y votación; el modelo democrático es la democracia representativa, por esto el guía y el subguía que representa a la patrulla en esta llevan la vocería de su patrulla y hacen uso de un solo voto por patrulla, los dirigentes participan únicamente haciendo uso de voz, buscando moderar las decisiones que tome este organismo.

La Corte de Honor tiene las siguientes funciones:

Programar, evaluar, premiar.

Adicionalmente la Corte de Honor se puede reunir para impartir conocimiento a sus miembros y modelar el manejo de la patrulla.

## **Capítulo 6 Ciclo de programa:**

El ciclo de programa es un instrumento de planeación participativa mediante el cual, a través de fases sucesivas, se prepara, desarrolla y evalúa un conjunto de actividades para un determinado período, al mismo tiempo que se analiza la forma en que se aplica el Método Scout y se observa y reconoce el crecimiento personal de los jóvenes. Es una herramienta educativa que convierte en sistema la consulta a los jóvenes y su participación en la propuesta, selección, preparación, realización y evaluación de las actividades, y en la gestión de la tropa.

Educativamente los ciclos de programa ayudan a que los jóvenes ejerzan su derecho democrático de opinión y defenderlo, igualmente les enseña a respetar y valorar las opiniones de otros.

## **Fases del ciclo de programa:**

El ciclo de programa está compuesto por 4 fases las cuales como su nombre lo dicen se realizan en secuencia y al terminar la última esta sirve de insumo a la primera del siguiente ciclo convirtiéndose en una herramienta de mejoramiento continuo y de articulación de los objetivos planteados en el año en el plan de rama y el plan de grupo que se transforman con el diagnóstico realizado por los jóvenes en la visión de la rama.



El ciclo de programa tiene una duración de 3 a 4 meses o el equivalente de actividades de este periodo es decir entre 12 y 16 actividades, se toma este periodo de tiempo pues da la posibilidad de desarrollar el ambiente de referencia y los objetivos planteados sin perder el interés de los jóvenes, es decir en el año se deben realizar 3 ciclos de programa aproximadamente.

#### **Fase 1 Evaluación y diagnóstico:**

Esta primera fase del ciclo de programa se realiza en 3 pasos:

- Consejo de patrulla
- Reunión del equipo de dirigentes
- Corte de honor

Cada uno de estos estamentos aporta esta evaluación y diagnóstico desde su campo de acción y sus intereses de la siguiente manera:

**Consejo de patrulla:**

Realiza la evaluación desde el punto de vista de la vida de patrulla, problemas de comunicación, cargos de patrulla, ambiente existente, relaciones interpersonales, tipo de actividades que desean tanto de patrulla como de tropa, adicionalmente se evalúa el desempeño de la patrulla en las actividades del ciclo que se está terminando, el avance de la progresión de los integrantes de la patrulla etc.

En el consejo de patrulla se debe evaluar el desempeño de las demás patrullas para que el guía pueda llevar esta visión externa a la corte de honor y compartirla con las demás guías.

**Reunión del equipo de dirigentes:**

En esta reunión se realiza anualmente el plan de rama y periódicamente se le hace seguimiento, al igual que se debe hacer periódicamente el diagnóstico educativo de la tropa enfocados en el énfasis del ciclo.

**Corte de Honor:**

La evaluación y el diagnóstico continua en esta instancia con la información recogida por los Guías y Sub Guías permitiendo realizar el diagnóstico de la tropa y con la ayuda de este del realizado por el equipo de dirigentes poder plasmar la visión de la tropa para este ciclo que en este caso llamaremos énfasis y que permitirá que toda la tropa trabaje por lograrlo permitiendo el logro final de los objetivos anuales propuestos en el plan de rama o de grupo.

Cada una de estas instancias en su momento aporta unos resultados que ayudan a la construcción del ciclo (diagnóstico de patrulla y ciclo, metas del ciclo, énfasis y actividades seleccionadas), con estos insumos definimos el énfasis que solo en el que nos vamos a enfocar durante este ciclo, el énfasis es una aproximación a la visión de la tropa para el año, sirve para resaltar las cosas buenas y reducir o eliminar las cosas malas.

El énfasis solo es una frase, lema que facilita la comprensión de la ruta a seguir para el logro de la visión de tropa.

Ejemplos de selección de énfasis:<sup>1</sup>

Diagnostico	Énfasis
Las actividades atraen a los jóvenes. Hay equilibrio entre actividades fijas y variables. Se cubren todas las áreas de crecimiento.	Mantener el atractivo e incrementar la variedad de las actividades.
Hay demasiadas actividades de Unidad y pocas de patrulla.	Reducir las actividades de Unidad y promover actividades de patrulla.
La vida de las patrullas es poco intensa.	Fortalecer la cultura interna de las patrullas y acentuar la formación de Guías y Sub Guías.
El seguimiento individual no es constante.	Cada dirigente reforzará el contacto personal con los jóvenes cuya progresión acompaña.

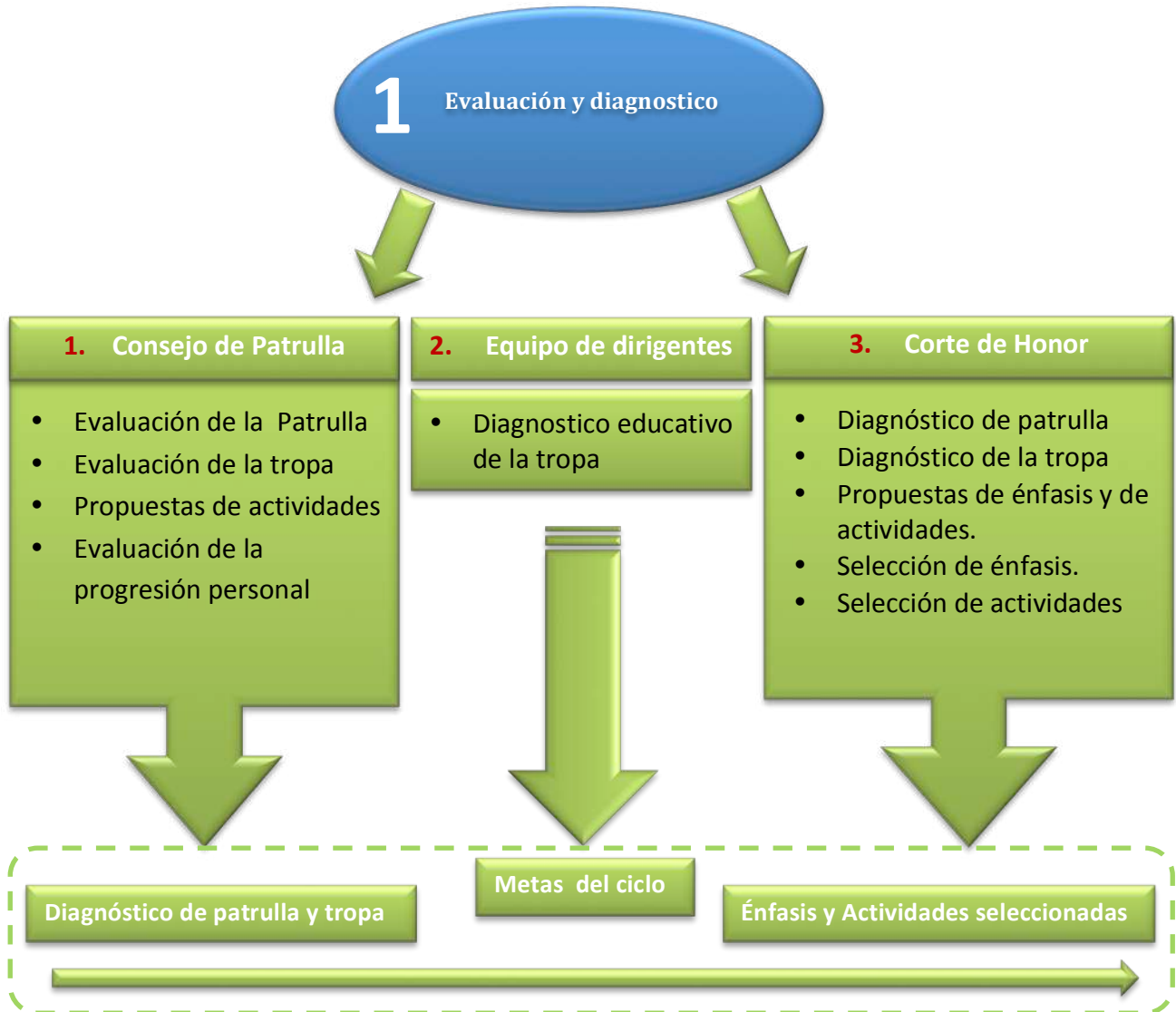
<sup>1</sup> Tomado de Guía para dirigentes de la rama scout -OSI



No hay contacto con otros agentes educativos.

Establecer vínculos con la familia y los profesores de los jóvenes.

**Diagrama resumen de la primera fase:**



En el diagrama se muestra una aporte indirecto del equipo de dirigentes (metas del ciclo) esta influencia es indirecta pues el equipo de dirigentes deben respetar las decisiones de la corte de honor de acuerdo al método pero se deben colocar metas que por lo general serán adoptadas por los jóvenes.

Es importante recalcar que existe una relación directa de los énfasis de los ciclos pues estos están enlazados por la visión de la tropa que parte del plan de rama o de grupo y del diagnóstico educativo de la tropa, pero sin olvidar que los jóvenes vienen al movimiento a divertirse y no a

educarse por esto estas partes de diagnóstico educativo y plan de grupo y de rama solo es lenguaje de los adultos y no se debe permear a los jóvenes

**Fase 2 Propuesta y selección de actividades:**

En el paso anterior los jóvenes pensaron “ideas” de actividades para realizar tanto como Patrulla como así también para realizar con la tropa; en esta etapa, la corte de honor realiza una primera selección de las mismas.

Sólo se preseleccionarán actividades variables y es conveniente considerar ciertos criterios:

- Que respondan al énfasis y al logro de los objetivos propuestos.
- Que las actividades de Patrulla superen ampliamente en número a las actividades de tropa.
- Que sean apropiadas a la edad de los jóvenes, atractivas y variadas (que no se repitan).

El equipo de Dirigentes es responsable de aportar al Ciclo de Programa actividades que enriquezcan el desarrollo de las Áreas de Crecimiento.

La corte de honor es la responsable de la propuesta presentada y de la preselección de las actividades un énfasis mal fijado o actividades que no se correspondan con el énfasis fijado pueden hacer que el Ciclo de Programa pierda efectividad en el proceso de educación de los jóvenes.

Diagrama resumen de fase 2



Luego de que la propuesta fue elaborada por la corte de honor, el Consejo de Patrulla se reúne nuevamente para que Guía y Sub guía:

- Presentan el énfasis diseñado por la corte de honor explicando por qué y a que apunta a la visión de la tropa.
- Den a conocer las actividades de Patrulla preseleccionadas orientadas al énfasis.
- Den a conocer las actividades propuestas por la corte de honor.
- Informan las ideas de actividades de las otras Patrullas.
- Motivan el intercambio de opiniones sobre las propuestas

Por último, preparará su propuesta de actividades para la rama, la cual presentarán el guía y el subguía ante la corte de honor para ser votada en un juego democrático. Puede suceder que una Patrulla al conocer la idea de actividades propuesta por otra, decida hacerla propia o sumarse a la otra Patrulla.

### **Fase 3 Organización, diseño y preparación de las actividades:**

En esta fase la corte de honor organiza y aprueba el calendario de actividades de Patrulla y de tropa, y luego diseña y prepara las actividades.

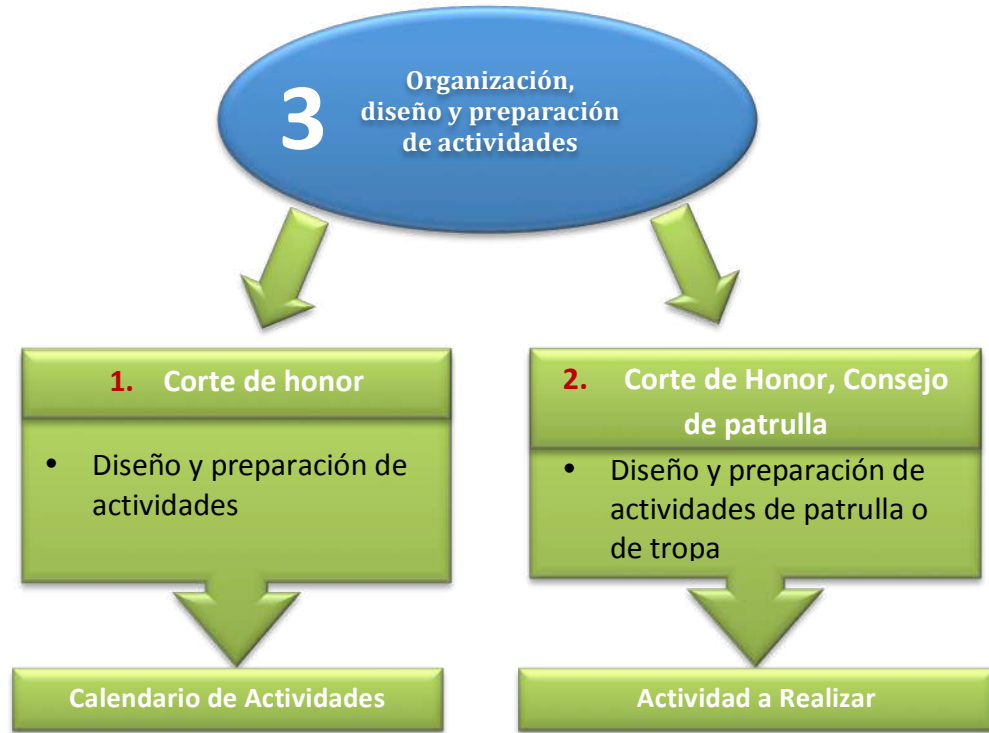
El equipo de Dirigentes debe incluir actividades que considere necesarias para el enriquecimiento del ciclo.

Para organizar el calendario de actividades del ciclo debemos tener en cuenta que se debe llevar un ritmo es decir no saturar el calendario pero tampoco dejarlo vacío y que esto permita que los jóvenes pierdan interés, mantener el equilibrio entre actividades fijas y variables, comenzar ubicando en el calendario las actividades fijas y luego las variables de larga duración y por último las de corta duración, ya que son más fáciles de ajustar al final del ciclo, prever el tiempo necesario para las evaluaciones de las actividades como las de la Progresión Personal; considerar el tiempo de las actividades de refuerzo y de especialidades.

Después del diseño y aprobación del calendario se pasa al diseño de las actividades, lo primero es definir el objetivo de cada actividad, esto nos permite lograr lo establecido, el tener objetivos nos permite medir el éxito de la actividad y nos ayuda a hacer reajustes en el ciclo para lograr el énfasis planteado.

El equipo de dirigentes debe realizar actividades que enriquezcan el logro del objetivo y del desarrollo de las áreas de crecimiento, es recomendable que se involucre a la corte de honor en esta planeación.

**Diagrama resumen de fase 3:**



**Fase 4 Desarrollo y evaluación de actividades y seguimiento de la Progresión Personal**

En esta fase ejecutaremos las actividades y las evaluaremos al igual que la progresión personal, en esta fase hacemos realidad lo diseñado en la fase anterior, y validaremos los efectos de estas contra lo esperado, el desarrollo de las actividades lo haremos usando el método scout y vivenciaremos el aprender haciendo desde todos sus puntos de vista como lo son: aprender haciendo, sirviendo, jugando, experimentando, compartiendo, construyendo, viviendo, actuando y transformando la realidad por medio de la aplicación de la técnica scout y el trabajo en equipo y la aplicación de la ley y la vivencia de nuestra ley.

El equipo de dirigentes debe aprovechar cada experiencia vivida por los jóvenes en el desarrollo de sus actividades para observar cómo se desenvuelven y como desarrollan sus habilidades y su ser en cada una de las 6 áreas de crecimiento adoptadas por nuestro movimiento, motivándolo a asumir responsablemente sus desafíos y a crecer como seres humanos.

Durante esta fase desarrollaremos 3 procesos sistemáticos:

- Desarrollo de actividades.
- Evaluación continua de actividades
- Seguimiento de la progresión personal

**Desarrollo de actividades:**

Esta es la etapa donde entra tu habilidad para aplicar el método scout para lograr el objetivo de la actividad y lograr que estas sean relevantes para los jóvenes y para mantener su interés por

realizarlas permitiéndoles tener experiencias que aporten a su vida, y animándolos a realizar sus desafíos y especialidades mientras realizan las actividades.

#### **Evaluación continua de las actividades:**

Lo que busca este proceso es validar si la actividad cumplió con los objetivos trazados en el diseño de la actividad.

Las actividades las evalúan los jóvenes y los dirigentes, durante su desarrollo en actividades largas, al finalizar e incluso un tiempo después. Se deben aprovechar los consejos de patrulla y de corte de honor para reforzar estas evaluaciones y realizar los ajustes al ciclo de programa.

Los jóvenes realizan la evaluación de la actividad desde 2 puntos de vista desde su participación en ella, su desempeño y posteriormente se refieren a la actividad en general opinan sobre la organización de esta, y su desarrollo y el nivel de satisfacción que logró.

Es recomendable que los jóvenes evalúen el desempeño de los dirigentes esto permite observar como los perciben.

Si los jóvenes opinan sobre la participación de otros jóvenes o de las patrullas deben hacerlo de forma respetuosa y constructiva, los dirigentes deben moderar estas opiniones de forma que de verdad sean así respetuosas y constructivas.

La evaluación por parte de los dirigentes se da en dos momentos, durante la actividad y en reunión del equipo de dirigentes, durante la actividad se debe realizar después de la evaluación de los jóvenes recapitulando sus opiniones y aportando constructivamente al que hacer para que a futuro salgan mejor las actividades y logren sus objetivos.

La siguiente instancia de evaluación es en reunión del equipo de dirigentes y en la corte de honor donde se revisa el logro del objetivo de la actividad enlazado al énfasis del ciclo y los objetivos del plan de tropa.

Como se debe realizar esta evaluación, por Observación, durante la actividad todos los actores deben observar, sentir, comparar su sentir para poder expresar como vivió la actividad comparado contra lo esperado en los objetivos que se plantearon.

#### **Seguimiento de la progresión personal:**

Este seguimiento se realiza durante toda esta fase los dirigentes, mientras comparten con los jóvenes, observan la manera en que ellos se aproximan al logro de las conductas establecidas en los objetivos.

Los objetivos educativos contienen las conductas deseables que son posibles de alcanzar por un joven en la tropa, para ayudarlos a que incorporen esas conductas de manera permanente en su vida cotidiana, el método scout propone a los jóvenes realizar actividades que les permitan tener experiencias significativas personales que, poco a poco, los conduzcan al logro de esas conductas. El objetivo educativo contiene el resultado que proponemos a los jóvenes que logren.

La actividad es el medio que usamos para que ellos logren ese resultado. De ahí que evaluar una actividad es muy diferente a evaluar el crecimiento de un joven.

La actividad contribuye al logro del objetivo a través de la experiencia personal que produce en cada joven.

Las actividades producen experiencias personales que son distintas para cada uno de los jóvenes que participan en ellas, y son esas experiencias las que contribuyen a su crecimiento personal y al logro de las conductas planteadas por los objetivos.

Como esa experiencia es profundamente personal, los dirigentes de Unidad no tienen ninguna posibilidad de intervenirla o manipularla. Lo único que pueden hacer es tratar que las actividades sean lo más desafiantes, útiles, atractivas, recompensantes y seguras posibles, a fin de que produzcan experiencias amplias y profundas.

Y decimos que la relación entre actividad y objetivo es progresiva porque no existe un vínculo automático entre realizar una actividad y obtener el logro de una conducta. Es la suma de experiencias que un joven ha tenido a través de varias actividades la que, progresivamente, poco a poco, de una manera perceptible sólo de tiempo en tiempo, contribuye al logro de una determinada conducta deseable.



En la red de programa de jóvenes podrás encontrar algunos formatos que te pueden ser útiles en el desarrollo del ciclo de programa.

**Actividades fijas y variables**

**Actividades Fijas**

Son aquellas que para crear el ambiente previsto por el Método Scout, refuerzan el sentido de pertenencia, necesitan realizarse continuamente y de modo similar. Son

actividades fijas de la rama Scout, por ejemplo, los campamentos, la fogata, las reuniones habituales, las ceremonias.

### **Actividades variables**

Actividades referidas a diversos contenidos que responden al diagnóstico elaborado por la Patrulla y contribuyen al desarrollo de objetivos de manera específica y que no se repiten frecuentemente, salvo que los jóvenes así lo decidan. Debemos recordar que las actividades propuestas para los muchachos deben ser DURAS.

**Desafiantes:** Debe contener un desafío proporcionado a las capacidades de los jóvenes, que los estimule a superarse. Supone un ingrediente de dificultad mayor al ya alcanzado.

**Útiles:** Implica poner énfasis en que las actividades deben generar experiencias que den lugar a un aprendizaje significativo, que puedan replicarse en otras situaciones de la vida cotidiana y signifiquen economía de esfuerzos y recursos

**Recompensantes:** Deben producir en los jóvenes la percepción de que lograrán algo al realizarlas, ya sea porque obtendrán un provecho o alcanzarán la satisfacción de un anhelo.

**Atractivas:** Cada actividad debe despertar en los jóvenes el deseo de realizarla, ya sea porque es de su agrado, o por la originalidad que contiene o debido a que se sienten vinculados con el valor implícito en ella

**Seguras:** La seguridad es una variable que no podemos dejar de lado desde todos los puntos de Vista: psíquica, física, emocional y espiritual, tanto de parte de los jóvenes como del Dirigente.

## **Capítulo 7 Elementos de Identidad de la tropa**

### **Elementos de identidad**

Se refiere a los elementos que permiten generar identificación y filiación de forma que puedan y permitan construir una caracterización única como grupo y que a su vez guarden una correlación con las necesidades psicológicas de la edad, la cultura, las costumbres y los conocimientos, permitiendo así un fortalecimiento en la identidad personal que redunde con sus pares y con el grupo.

#### **Nombre de tropa**

La Tropa cuenta con un nombre que reafirme el sentido de pertenencia hacia la misma, teniendo siempre en cuenta los lineamientos planteados en el Marco Simbólico, el Fondo Motivador y diferentes elementos de identidad.

#### **Lema de tropa**

Se podrá tener un lema, es decir una frase motivadora que define la conducta de un grupo; este lema se hará si así lo deciden los Scouts en la Corte de Honor; éste debe tener concordancia con el nombre escogido y evocar el espíritu que anima a la Tropa en el marco de su Exploración.

### Color

El color VERDE tiene una fuerte afinidad con la naturaleza permitiendo hacer una conexión con ella; representa armonía, crecimiento, exuberancia, fertilidad y frescura. En heráldica el verde representa crecimiento y esperanza. El verde es la quinta esencia de la naturaleza, es una ideología un estilo de vida, es conciencia de medio ambiente amor a la naturaleza. Por esta razón la “aventura fantástica” que se vive en la tropa está relacionada con la toma de conciencia del scout de su propia naturaleza y trascendencia en el universo.

### Lema scout

Para Colombia el lema de los scouts es “SIEMPRE LISTOS”, que viene de una frase muy famosa utilizada por Badén Powell tomada de los alguaciles de Sudáfrica “Be Prepared” en 1901, Un Scout aprende a estar siempre listo en los asuntos de la vida cotidiana; la obediencia y el respeto de las leyes y de los demás, constituyen parte de sus pensamientos. Estará preparado para servir a su Patria en todo momento, sabrá cómo actuar ante un puesto de responsabilidad para ser el ciudadano útil que la Familia, la Sociedad y la Patria necesitan.

### Bandera de tropa

Cada tropa diseñará su bandera de manera que contenga los colores básicos de su grupo y contendrá los elementos necesarios que permitan representar las características importantes de la tropa y de sus integrantes tanto las actuales como las aspiraciones de estos.

### Elementos de identidad de la Patrulla

Los elementos de identidad de la patrulla son:

- Banderín
- Nombre
- Grito
- Lema
- Colores
- Libro de oro

Adicionalmente algunas patrullas generan símbolos como el himno de patrulla, su código secreto etc.

Cada patrulla, dentro de la Tropa, lleva el nombre de un animal el cual elige la patrulla de acuerdo a los atributos por los cuales quieran ser reconocidos. Puede encontrar el listado completo en Escultismo para Muchachos. No es válido usar nombres producto de combinaciones animales, así por ejemplo BULEONES, no ha de ser el nombre de una patrulla.

### Banderín

Puede llevar la silueta del animal que los identifica y da nombre a la Patrulla, pero el formato, los materiales, colores y demás elementos que lo conforman queda a criterio de cada Patrulla, a partir de lo que decide su Consejo.

### **Grito de patrulla**

El Scout en la patrulla aprenderá a dar una llamada que se asemeje al grito del animal escogido. Así las "Panteras" deben imitar el gruñido de este animal. Ésta es la señal por medio de la cual los Scouts de una patrulla se comunican entre sí cuando están escondidos o es de noche, en nuestro país las patrullas usan su grito al presentar su patrulla o como grito de ánimo cuando compiten en juegos. A ningún Scout se le permite usar otra llamada que no sea la de su patrulla. El Guía de la patrulla reúne a ésta, en cualquier momento, haciendo sonar su silbato, o por medio de la llamada de la patrulla.

### **Lema de patrulla**

Cada patrulla escoge su propio lema que generalmente se refiere en alguna forma al animal de ella y a las características significativas de este o de los integrantes de la patrulla, pudiendo ser esta una aspiración. Por ejemplo, las Águilas pueden tomar como lema: "volando a las altas cumbres"; los Castores; "Construyendo el futuro" así sucesivamente.

### **El libro de oro de la patrulla**

Es un libro físico o virtual que crea y mantiene la patrulla de cierta forma artística donde se relatan los sucesos más importantes de la vida de la patrulla y de sus miembros, dejando registro del pasado presente y transmitiendo sus vivencias a los futuros integrantes de la patrulla. La responsabilidad de mantenerlo actualizado se asigna periódicamente a un miembro de la patrulla que se conoce como guardián de leyendas aunque todos los integrantes pueden escribir en él.

### **Insignia de patrulla**

Es una insignia que portará la patrulla la cual la representa y muestra a las demás patrullas y scouts que son un grupo unido y con estructura.

## **Capítulo 8 Administración de la tropa**

Administrar requiere tener una visión completa de la tropa y de su historia para poder tomar decisiones correctas, además muchas veces nos concentramos en un solo tema dejando de lado otros, la administración nos permite llevar un control ordenado y balanceado de la información que manejamos en la tropa, es importante que basados en el método scout la corte de honor participe en el manejo y control de los registros y de la administración de la tropa.

No se debe olvidar que cada libro tiene una función específica así no sea tan obvia, por esto no debemos restarles importancia.

La administración permite mejorar la tropa tanto en recursos, como en tiempos de ejecución, programación de actividades, en el control de los recursos y el crecimiento de la membresía.

La administración nos muestra el estado de la tropa y nos permite trazarnos un norte que nos permitirá mejorar nuestros indicadores y permitirá que los jóvenes aprendan a gestionar sus patrullas y sus vidas.

El equipo de Dirigentes tienen la responsabilidad de enseñar a los guías de Patrulla, todo el proceso administrativo, para que luego lo lleven a la práctica con sus Patrullas.

Los documentos que se deben llevar en toda tropa son los siguientes:

- Hojas de vida.
- Fichas médicas.
- Progresión personal.
- Asistencia.
- Registro del ciclo de fichas de programa, evaluaciones de actividad.
- Libro de oro.

Para todos estos registros existen muchos modelos y diseños aquí trataremos de hacer algunas recomendaciones.

Hojas de vida y registro de fichas técnicas:

Es importante tener los datos de nuestros scouts, de sus acudientes al igual que los datos de médicos y algunos datos de relevancia que nos puedan ayudar a conocer a nuestros jóvenes.

Registro de la progresión personal: se deben tener en cuenta algunos aspectos como son el registro de las fechas importantes así:

- Fecha de ingreso
- Fechas de investidura y promesa
- Fecha de entrega de progresión
- Fecha de entrega de especialidades
- Otros informes que sean de importancia en su progresión

Registro de asistencia:

Vale la pena llevar un registro de quienes participan de las actividades y así ver el interés que muestran durante el desarrollo del ciclo.

Ejemplos de formatos:

### **Directorio de Integrantes**

**Grupo:**

**Sección:**

<b>Nombre</b>	<b>Tel. Casa</b>	<b>Celular</b>	<b>e-mail</b>

Este y otros formatos los podrás encontrar en la red de programa de jóvenes, los cuales te pueden ayudar en la administración de la tropa



DATOS PERSONALES			
Nombres:		Apellidos:	
Documento:	Tipo:	Carné Scout:	Sexo:
Teléfono:	Celular:	Dirección:	
E-mail:		Fecha de Ingreso:	
Lugar de Trabajo:	Ocupación:	Fecha de Nacimiento:	Lugar:
DATOS DE LOS REPRESENTANTES			
Nombre de la Madre:		Ocupación:	E-mail:
Dirección:		Teléfono:	Celular:
Nombre del Padre:		Ocupación:	E-mail:
Dirección:		Teléfono:	Celular:
DATOS MEDICOS			
EPS:		Grupo Sanguíneo:	
Enfermedades:			
Alergias:			
Medicamentos Usados:			
Observaciones y Recomendaciones de los padres de familia:			

Libros opcionales:

Según nuestra estructura de grupo esta función es ejercida por el consejo de grupo, pues los jefes no deben manejar los dineros esta es labor del consejo de padres de familia, pero en grupos muy pequeños es necesario que las ramas manejen este control.

- Inventarios.
- Contabilidad.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### **Documento específico de la rama scout**

Scouts de Argentina

### **Guía para Dirigentes de la Rama Scout**

Organización Mundial del Movimiento Scout,  
Región Interamericana, 2009

### **Manual para dirigentes de tropa**

Guías y scouts de Costa Rica 2006

### **Apuntes para el dirigente de la rama scouts**

Scouts de Argentina – Comité Ejecutivo

### **Programa Educativo-Generación Responsable**

Organización Mundial del Movimiento Scout,  
Asociación Scout de Colombia, 2011

### **Objetivos Educativos del Movimiento Scout**

Organización Mundial del Movimiento Scout,  
Región Interamericana, 1995

### **Objetivos Educativos del Movimiento Scout**

Organización Mundial del Movimiento Scout,  
Asociación Scout de Colombia, 2011

### **The Essential Characteristics of Scouting**

Organización Mundial del Movimiento Scout, 1998

### **Proyecto educativo de la Asociación scouts de Colombia**

Asociación Scout de Colombia, 1996

## ELABORACIÓN DE CONTENIDOS

- Alejandro Marulanda Aguirre A.D.P.
- Carolina Marmolejo A.D.F
- Rodrigo Alberto Salazar A.D.F

## ANÁLISIS DE CONTENIDOS Y REVISIÓN DE TEXTOS

- Johnson Mario Cansario Pérez D.P
- Alejandro Marulanda Aguirre A.D.P.
- Rodrigo Alberto Salazar A.D.F

Este documento se realizó con la colaboración de

Javier Gonzalo Pérez Múnera D.F.

Johnson Mario Cansario Pérez D.P

Wilson Enrique Galvis Vera D.F.

Alejandro Marulanda Aguirre A.D.P.

Natalia Santofimio Luján A.D.P.

Carolina Zapata García I.M.

Paulo Cesar Velasquez D.F.

Carolina Marmolejo A.D.F.

Rodrigo Alberto Salazar A.D.F.

Paola Andrea Toro I.M.