



Guía de aplicación del Método Scout en adolescentes de 14 a 18 años

Adultos en el
Movimiento Scout



COLECCIÓN DE ACCIÓN EDUCATIVA SCOUT

Aprobado por la Dirección Ejecutiva Nacional en su sesión del 14 de marzo de 2024

Título de obra: **GUÍA DE APLICACIÓN DEL MÉTODO SCOUT EN ADOLESCENTES DE 14 A 18 AÑOS**

Jefe Scout Nacional: Pedro Díaz Maya

Director Nacional de Métodos Educativos: Joaquín Ramos Guerra

Comisión Nacional de Programa de Jóvenes y Coordinación General: Iván Cortés Byron

Comisión Nacional de Adultos en el Movimiento Scout: José Rafael Lozano Alvarado

Coordinación general de contenidos: Zita Leslie Gallardo Valdez, José de Jesús Melton Ruiz

Coordinador general Comunidad de Caminantes: Ángel Luis León Hernández, Eduardo Adalberto Magadan Pimentel

Desarrollo y revisión: Equipo de desarrollo de la Actualización de Programa, Subcomisión Nacional de Comunidad de Caminantes, Subcomisión Nacional de Vida al Aire Libre, Subcomisión Nacional de Mundo Mejor

Subcomisionada Nacional de Comunidad de Caminantes: Karla Paulina Venta Alonso.

Subcomisionado Nacional de Vida al Aire Libre: Benjamín Sosa Acuña

Subcomisionado Nacional de Mundo Mejor: Alexis Aeheser Ramírez Cruz

Apoyo Material visual: Ámbar Arlenzu Gómez Ramírez

Corrección de estilo: Berenice Luna Gómez

Asociación de Scouts de México, A.C.

Córdoba No. 57, Col. Roma Norte, México, Ciudad de México, C.P. 06700

Tel. +52(55) 52087122

Correo-e: oficina.nacional@Scouts.org.mx

www.scouts.org.mx

© 2023 Derechos Reservados

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser traducida o adaptada a ningún idioma, como tampoco puede ser reproducida, almacenada en manera alguna ni por ningún medio, sin el consentimiento por escrito de los propietarios de los derechos de autor.

Desarrollado y hecho en México/Developed and made in Mexico

ISBN: { EN TRÁMITE }

Material Scout amigable con el ambiente



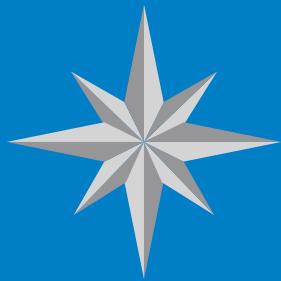


Guía de aplicación del Método Scout en adolescentes de 14 a 18 años

Adultos en el
Movimiento Scout



COLECCIÓN DE ACCIÓN EDUCATIVA SCOUT



01



Bienvenida

Los Fundamentos

7

Los Ordenamientos

8

La Agenda 2030

12



-
-
-
-
-
-
-
-

Adentrarse a “vivir tu propia aventura”, es un desafío que conlleva caminos diferentes. La Comunidad de Caminantes es la Sección que ofrece a los adolescentes y jóvenes, la oportunidad de desafiarse a sí mismos, en compañía de sus iguales. El Movimiento Scout abre sus puertas para los jóvenes entre 14 y 18 años que quieran desafiarse a sí mismos.

Como Scouter de Comunidad de Caminantes, te damos la bienvenida a este desafío, eres una pieza importante en el andar de los y las Caminantes durante su estancia por esta Sección.

Nuestras juventudes están en búsqueda de una madurez social y emocional, lo que les exige valorar las normas de los adultos. Dentro de dicha búsqueda, necesita lograr estabilidad afectiva, lo cual conseguirá utilizando las vías socialmente aceptadas para su expresión.

Tu papel como Scouter en una Comunidad de Caminantes consistirá en acompañarle para que aprenda a pensar, juzgar y actuar por sí mismo, al desafiarlos en su propia aventura.

En la primera década del siglo XX, cuando Baden Powell publicó *Escultismo para Muchachos*, en el cual no sólo hablaba de sus experiencias como muchacho, o de la importancia del naciente movimiento, sino también de la necesidad que tiene cada ser humano de enfrentar su vida, nos comparte “la mejor época de mi juventud fue cuando recorrió el mar a lo largo de las costas de Inglaterra como Scout marino en compañía de mis cuatro hermanos... A veces gozábamos y a veces teníamos dificultades a causa del mal tiempo; pero aceptábamos por igual lo difícil y lo fácil” (Baden Powell, 1908/2007, pág. 6).

Con sus palabras, invita a los y las muchachas a aventurarse, a descubrir, y, sobre todo, a ser felices. Y aunque los años han pasado y las circunstancias del mundo son distintas, hoy en día los jóvenes tienen la misma necesidad de crecer, madurar y enfrentar las adversidades como en la Inglaterra de 1908.

Afortunadamente en todas las épocas siempre han existido adultos como tú, que aceptan la responsabilidad social de acompañar y orientar a las niñas, niños, adolescentes y jóvenes en su proceso de tomar conciencia de sí mismos para llegar a ser personas de bien.





En un mundo cambiante, es indispensable que estos adultos enfrenten sus propias limitaciones y se capaciten frecuentemente para tan noble labor, por lo que la Asociación de Scouts de México, A. C., constantemente hace procesos de reflexión y evaluación para adecuar los programas de formación de adultos, así como los programas orientados a los jóvenes.

Es importante recordar que el Escultismo es un modelo de educación no formal, que para lograr su cometido, divide a sus participantes según su edad en cuatro Secciones bien definidas: la Manada de Lobatos entre los 6 y los 10 años; la Tropa de Scouts entre los 10 y los 14 años; la Comunidad de Caminantes entre los 14 y 18 años y el Clan de Rovers entre los 18 y 22 años. En cada una de ellas se aplica el Método Scout, con lo que les ayudarás en su formación en esta etapa de su vida y podrás acompañarlos satisfactoriamente.

Ser Scout es ser creativo, resiliente, es estar dispuesto a enfrentar y sobreponerse a la adversidad, es descubrir las propias limitaciones y encontrar la forma de alcanzar los objetivos a pesar de ellas. Es ayudar a los semejantes a ser mejores seres humanos.

Diviértete junto a ellos y ellas, gozando todos los desafíos que están por vivir, pues con tu acompañamiento podrán vivenciar nuevas experiencias, descubrir nuevos caminos, adquirir habilidades y competencias que, con toda seguridad, les serán de gran utilidad en su vida.

¡Disfruta de todos los momentos que te esperan! Réstate como adulto y conviértete en el soporte que ellos necesitan para alcanzar sus sueños, a través de su desarrollo personal y colectivo. Recuerda, el proceso es tan importante como la meta.

Agradecemos tu entusiasmo e interés en unirte a la Comunidad de Caminantes y conocer más acerca de su funcionamiento.

¡Sé bienvenido y bienvenida a nuestro movimiento!



LOS FUNDAMENTOS

Para que se logre el fin de la Asociación Scout de México, A.C. (ASMAC), se requiere la Acción Educativa Scout y el trabajo colaborativo y comprometido de los protagonistas del Movimiento Scout; por una parte tenemos los participantes del Programa de Jóvenes (NNAJ) y por el otro se encuentran los adultos en que intervienen en el proceso.

Protagonistas del Programa de Jóvenes

LOS PARTICIPANTES:

N ➤

N ➤

A ➤

J ➤

Niños

Niñas

Adolescentes

Jóvenes

Los participantes del Programa de Jóvenes son los niños, niñas, adolescentes y jóvenes comprometidos con Construir un Mundo Mejor. A través de un proceso de desarrollo personal que va desde el ámbito individual, hasta la actuación colectiva en la comunidad para transformar el entorno en el que se desarrollan. El Movimiento Scout reconoce y busca impulsar el liderazgo infantil, adolescente y juvenil a través de la participación Scout, la cual no se impone en el Movimiento Scout, sino que se impulsa y anima para que suceda de manera natural.

Para que esto suceda es necesario promover el desarrollo de las capacidades de los NNAJ para que tengan un juicio propio, puedan comunicarse asertivamente y sean responsables de sus decisiones. Por lo tanto, la tarea de los adultos en el Movimiento Scout debe ser, el generar los espacios para que los NNAJ desarrollen habilidades de participación y toma de decisiones sobre su actuación dentro y fuera del Movimiento Scout.





LOS ADULTOS EN EL MOVIMIENTO SCOUT:

Aquellos que intervienen en el proceso.

Los adultos en el Movimiento Scout crean las condiciones seguras e ideales para poder implementar el Programa de Jóvenes, al diseñar y gestionar las experiencias de aprendizaje, y que requieren de la responsabilidad del adulto.

Para la aplicación del Programa de Jóvenes se involucra a los adultos en los diferentes niveles de nuestra Organización.

De acuerdo con la *Política Mundial de Adultos en el Movimiento Scout*, los roles del adulto se dividen en tres categorías:

- **Facilitador:** Crea, por medio de experiencias de aprendizaje, un clima o ambiente educativo que permita que los jóvenes desarrollen las competencias establecidas en los perfiles de cada Sección y en el perfil de egreso, por medio de experiencias de aprendizaje. Es un papel vinculado con la implementación del programa; es decir, los Scouters de Sección.
- **Apoyo:** Asiste en el desarrollo de la implementación del programa en una amplia gama de funciones, como es en lo logístico, financiero y administrativo a nivel Grupo, Provincia, Región y Nacional.
- **Desarrollador:** Evalúa, analiza y diseña el programa de acuerdo con las necesidades de los jóvenes, adaptando la propuesta a las condiciones específicas de las diversas poblaciones. Es un rol vinculado a los equipos de programa de las diferentes Regiones, Provincias y nivel Nacional”.

Los Ordenamientos

Son todas las disposiciones contenidas en la *Declaración de Principios*, los *Estatutos*, el *Reglamento* y los documentos normativos emitidos por la Asociación de Scouts de México, A.C. (ASMAC).

La mayoría de los Ordenamientos se pueden consultar en la página de la Asociación, siguiendo este enlace: <https://scouts.org.mx/Ordenamientos/>



A continuación, veremos un breve resumen de aquellos que le dan vida a nuestra Asociación en sus diferentes niveles:

- **Estatutos:** Documento que expresa el régimen jurídico y el conjunto de normas por las que se regula el funcionamiento de la Asociación.
- **Declaración de Principios:** Conjunto de cánones que expresan la filosofía de la Asociación de Scouts de México, A.C.
- **Proyecto Educativo:** Marco global de referencia para coordinar todas las actuaciones del Movimiento Scout, integrando la realidad de la persona y de su entorno definiendo metas propias para la consecución de los objetivos educativos.
- **Reglamento:** Normas que definen y acotan el actuar de toda la Organización. El Reglamento es donde están las reglas del juego y es un documento que todos los jóvenes, Scouters y Dirigentes deben conocer. En este documento podrás encontrar lo relativo a:
 - Jerarquía de la ASMAC.
 - Funciones de Dirigentes del nivel Nacional.
 - Reconocimientos.
 - Sanciones.
 - Elección de Presidentes de Provincia y Asociados.
 - Estructura del Programa de Jóvenes.
 - Regulación de las cuotas.
 - Manejo de los bienes de la Asociación y su comunicación.

En nuestra labor como Scouter, es necesario conocer cómo operan los diferentes niveles de la estructura; principalmente el nivel Grupo y Provincia.

- **Manual de Operación del Nivel Nacional:** Ordenamiento que contiene el organigrama, los integrantes de la Dirección Ejecutiva Nacional, su forma de operar, funciones, obligaciones y responsabilidades. Este documento únicamente abarca a la Dirección Ejecutiva Nacional, ya que los demás órganos del nivel Nacional tienen sus propios reglamentos internos.



- **Manual de Operación Nivel Provincia:** Ordenamiento que contiene la forma de operar del nivel, los integrantes, su forma de operar, funciones, obligaciones y responsabilidades, así como los órganos que la integran (Consejo y Comisión Ejecutiva de Provincia) y todo lo relacionado con la Asamblea Informativa.
- **Manual de Operación Nivel Grupo:** Señala quiénes son los integrantes del Grupo, su forma de operar, funciones, obligaciones y responsabilidades, así como los órganos que lo integran; junto con la Asamblea Informativa del Grupo.

Es importante que le dediques un buen tiempo a la lectura del *Manual de Operación Nivel Grupo*, donde encontrarás cuáles son las funciones y responsabilidades como Scouter, es importante precisar que si eres Subjefe de Sección, éstas te serán designadas por el jefe de la misma.

Ya que conoces todo lo relacionado a las reglas del juego y la operación de los diferentes niveles; también es importante conocer las normas que rigen nuestra imagen como miembros de la ASMAC; no sólo incluye el uniforme, sino también todo lo relativo a nuestra imagen en redes sociales.

- **Manual del uniforme:** Ordenamiento donde se señala y describe la ropa distintiva de la Asociación, que incluye insignias y accesorios tanto para niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos; las banderas Scouts y todo lo relativo a la imagen de cada una de las Secciones; los diferentes reconocimientos para la membresía y dónde se portan.
- **Manual de Identidad Institucional:** Podrás encontrar toda la información relativa a la imagen gráfica de la Asociación e incluso del nivel mundial.
- **Manual de Redes Sociales:** Información relativa al uso y manejo de la imagen de las redes sociales a la cual debemos apegarnos para todo lo que publicamos de nuestras Secciones o Grupos.

Es necesario que revises esta documentación para que tengas una idea clara del uso de la imagen, ya que esto es parte de lo que observan aquellos que no son miembros de nuestra Organización y así podemos dar una visión clara e institucional de nosotros como Scouts.

Dentro del Movimiento Scout los principios y valores son la parte fundamental del desarrollo, no solo de nuestros niños, niñas adolescentes y jóvenes, sino también de todos los adultos voluntarios que pertenecen al mismo. Por tal motivo es necesario que conozcas los siguientes documentos:



- **Código de ética:** Ordenamiento que señala de manera puntual los valores y forma de actuar, no solo de los voluntarios y de los ejecutivos, sino también de aquellos proveedores que se relacionan con la Asociación.
- **Código de conducta de adultos:** Documento dirigido a todos los Adultos en el Movimiento Scout, así como adultos invitados y cualquier otro que participe como líder en actividades de la Asociación de Scouts de México, A.C.

Cuando inicias tu labor como Scouter y/o Dirigente en cualquier cargo, es necesario desarrollar ciertas funciones, pero también adquirir ciertas habilidades para el desarrollo de las competencias, por lo que cada adulto en el Movimiento Scout debe generar dos documentos que ayudarán al cumplimiento de éstas. En muchas ocasiones surgen dudas en el llenado de estos documentos, por lo que a continuación te dejamos una guía:

- **Guía para la elaboración del Acuerdo y Compromiso Mutuo y Plan Personal de Formación:** Esta guía tiene como objetivo identificar los elementos mínimos que deben tener el Acuerdo y Compromiso Mutuo y el Plan Personal de Formación.

Ya que conoces todos los Ordenamientos que se refieren a la parte de Gestión Institucional que te corresponde, es momento de entrar a la parte del Programa de Jóvenes, donde es aún más importante que lo domines y te familiarices con los documentos que soportan cada uno de los elementos del programa.

Comenzaremos con la parte general del Programa de Jóvenes, en los siguientes Ordenamientos encontrarás los principales:

- **Política Nacional de Programa de Jóvenes:** Marco de referencia para la correcta evaluación, adaptación y aplicación del programa que la ASMAC ofrece a niñas, niños y jóvenes que la integran.
- **Política Nacional de Participación Juvenil:** Documento donde se busca fortalecer y asegurar la participación de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes en todos los niveles y ámbitos de la ASMAC.



La Agenda 2030

El Movimiento Scout se ha caracterizado por su espíritu de servicio, y nuestro planeta vive procesos de crisis que requieren del trabajo colectivo y sinergia para lograr los cambios necesarios.

El cambio esperado busca que vivamos en un mundo más sostenible y hay muchas maneras de brindar nuestro apoyo al planeta que es nuestra casa.

La sostenibilidad, es un concepto que nos habla de cómo todas las personas pueden disfrutar de los recursos que necesitan diariamente, tales como: agua, servicios de salud, alimentación, etcétera; sin acabarnos los recursos de las generaciones futuras, de esta forma, contribuimos a ampliar oportunidades para todos y todas.

Partiendo de la sostenibilidad, se han desarrollado una amplia variedad de ideas; dentro y fuera del Escultismo, tanto a nivel nacional como mundial.

Como antecedentes, en 1987 la ONU presentó un informe denominado “Nuestro Futuro Común”, que abordó distintos temas. Fue ahí donde se utilizó por primera vez el término: “desarrollo sostenible”.

Estas ideas contribuyeron a la creación de las metas del Milenio 1, al pensamiento sustentable, a promover la educación ambiental, a desarrollar una Cultura de Paz, entre otros logros.

Con el pasar de los años, tras varias cumbres, los representantes de las naciones del Mundo se reunieron en 2015, acordaron una agenda común llamada “Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible”.

“La presente Agenda es un plan de acción en favor de las personas, el planeta y la prosperidad. También tiene por objeto fortalecer la paz universal dentro de un concepto más amplio de la libertad. Reconocemos que la erradicación de la pobreza en todas sus formas y dimensiones, incluida la pobreza extrema, es el mayor desafío a que se enfrenta el mundo y constituye un requisito indispensable para el desarrollo sostenible”.

Destaca por su estructura de 17 objetivos, 169 metas, y 232 indicadores donde las líneas de acción trabajan las problemáticas ambientales, de desarrollo humano, social y económico.





Se puede trabajar de manera específica en un objetivo, pero sus efectos son sinérgicos en otros objetivos y en toda la Agenda.

El Movimiento Scout Mundial, a través del Marco Motivador “Mundo Mejor”, un conjunto de programas educativos, campañas, llamados a la acción y eventos, busca desarrollar las competencias de niños, niñas, adolescentes y jóvenes del Movimiento Scout para convertirse en ciudadanos globales activos en la toma de acciones por el bienestar común a cualquier nivel, sea local, regional o global.

Fue así, que el Movimiento Scout se sumó a las acciones para cumplir la agenda 2030 con el apoyo del Marco Motivador Mundo Mejor, presentando la iniciativa:

Scouts por los ODS. Tiene por finalidad motivar e inspirar a más personas, construir comunidades resilientes, y preservar la relevancia del Movimiento Scout, convirtiendo a los ODS en un elemento del Programa de Jóvenes, por tanto, brindándote de más oportunidades de aprendizaje en el Movimiento.

¡Estamos a punto de arrancar!

Como sabes los NNAJ se encuentran en evolución constante y avanzan a pasos agigantados; en consecuencia, el Movimiento Scout busca adaptarse a todas esas necesidades, por lo cual, constantemente hay adecuaciones. De acuerdo con la *Política Mundial del Programa de Jóvenes*, la propuesta educativa de cada organización nacional, se debe de actualizar de manera profunda cada 10 años, además de tener revisiones periódicas cada 3 y 5 años.

Este documento contiene la actualización al Programa de Jóvenes basado en el *Programa Educativo 2020-2030 orientado a la sustentabilidad*, donde encontrarás un enfoque basado en competencias, y que reconoce la importancia de acciones educativas dentro y fuera del Movimiento Scout, haciendo más integral el desarrollo de NNAJ.

Disfruta de todas las exploraciones que tendrás junto a las niñas, niños y adolescentes, pues con tu acompañamiento podrán vivir nuevas experiencias, descubrir nuevos territorios, adquirir habilidades y competencias que de seguro les serán de gran utilidad en su vida.

Y como dice nuestro lema: ¡Siempre listos!

Si estás listo o lista, es momento de emprender esta gran aventura donde para comenzar conoceremos qué es el Método Scout y los elementos que lo componen, así como su aplicación en la Comunidad de Caminantes.



02



El Método Scout en la Comunidad de Caminantes

¿Cómo educa el Escultismo?

15

¿Cuál es la propuesta educativa de la
Asociación de Scouts de México, A.C.?

16

Método Scout

16



Ir a Capítulo 01

Ir a Capítulo 03 A white arrow pointing to the right, indicating a navigation link to the next chapter.



¿Cómo educa el Escultismo?

Por medio de actividades, entendiendo que una actividad es un conjunto de experiencias que los AJ van viviendo y les ofrece la oportunidad de practicar y adquirir conocimientos y habilidades. La suma de esas experiencias de aprendizaje puede hacer realidad nuestra visión de Construir un Mundo Mejor porque, más que sólo juegos, son actividades educativas no formales. Es decir, son actividades reguladas, planificadas, con un propósito, y que son adicionales y complementarias a la educación formal que se recibe en la escuela.

La propuesta educativa de la Asociación de Scouts de México, A.C. sirve para:

- Facilitar que todas y todos sus miembros tengan una realización personal y puedan relacionarse de manera colaborativa entre sí, consigo mismos, con la naturaleza y con lo trascendente;
- Contribuir al cumplimiento del propósito de la ASMAC como Organización Scout Nacional dentro de la Organización Mundial del Movimiento Scout; y
- Dar respuesta a las necesidades y desafíos sociales y ambientales de México en la actualidad, tal como lo hizo Baden Powell en su tiempo.



¿Cuál es la propuesta educativa de la Asociación de Scouts de México, A.C.?

La ASMAC define las actividades Scouts (reunión o junta, salida, excursión, campamento, evento) como Acciones Educativas Scouts (AES). En éstas, las y los Scouts y Scouters trabajan con las siguientes prioridades educativas:

- Buscando la cohesión social, el bien común, la inclusión y la participación (Cultura de Paz y esfuerzo colectivo).
- Desarrollando la capacidad de anticipar, prevenir, resistir, recuperarse y transformarse ante crisis, conflictos y desastres (Resiliencia personal y social).
- Proponiendo y participando en soluciones positivas e innovadoras de los problemas ambientales, económicos y sociales que enfrentan como personas y en sus comunidades (Liderazgo transformador).
- De acuerdo con su sistema educativo: Método Scout. La propuesta educativa de la ASMAC está plasmada en el *Proyecto Educativo ASMAC 2020-2030, orientado a la sustentabilidad*.

Método Scout

Es la forma en que se acerca a los NNAJ a los aprendizajes que les corresponde adquirir, con base a las necesidades de cada uno.

La Oficina Mundial del Movimiento Scout (WSB, 2017d) define el Método Scout como un sistema de autoeducación progresiva, es decir, los NNAJ se asumen como protagonistas de su propia educación.

El Método Scout consta de 8 elementos, cada elemento tiene una función educativa y complementa el impacto de los demás elementos. La interrelación de éstos genera un ambiente educativo dinámico conformado por:

- La actitud de bienvenida: diálogo y apoyo del adulto.
- Los valores de la Ley Scout que determinan la valoración y enriquecimiento de la vida cotidiana.
- El desafío de las competencias personales.
- El compromiso individual a partir de la Promesa Scout.
- El marco de los equipos y consejos que permiten los procesos democráticos de toma de decisiones y promueve el fortalecimiento de los jóvenes.
- El atractivo de las actividades en el ambiente privilegiado de la naturaleza.
- El gozo de la participación comunitaria como medio de descubrimiento del papel de los jóvenes en su comunidad.



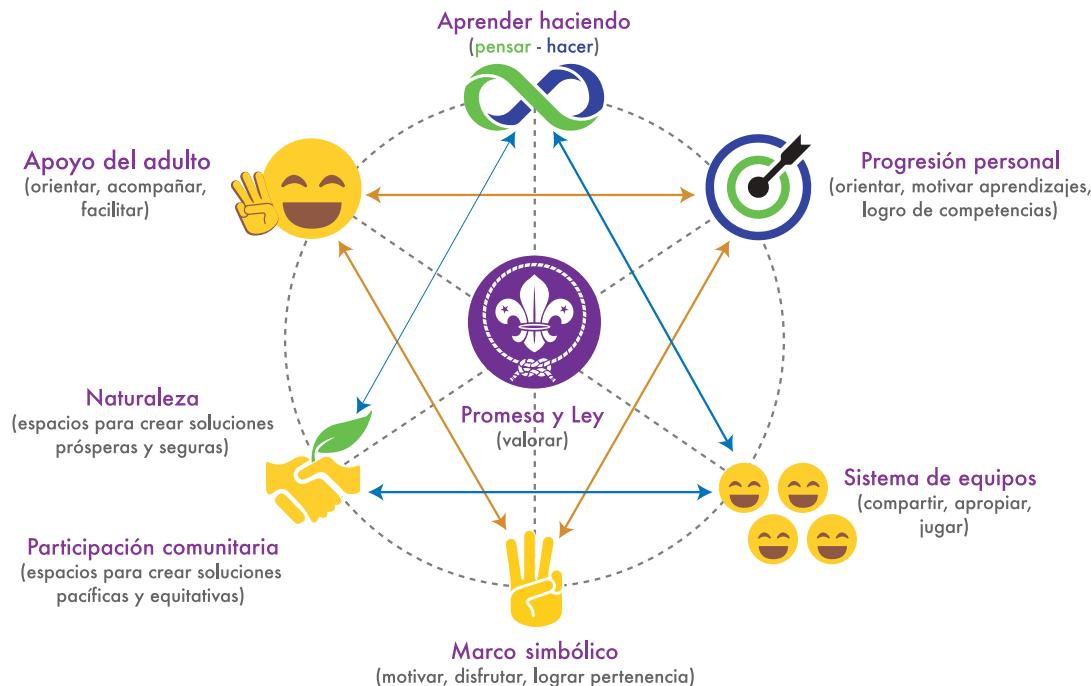
A continuación se enlistan los elementos del Método Scout:

- 1 Promesa y ley**, un compromiso voluntario personal con un sistema compartido de valores.
Es la base de todo lo que un Scout hace y un Scout quiere ser.
- 2 Aprender haciendo**, un enfoque educativo basado en la experiencia.
El uso de acciones prácticas (experiencias de la vida real) y reflexión (es) para facilitar el aprendizaje y el desarrollo en curso.
- 3 Progresión personal**, motivar y desafiar para un desarrollo continuo.
Un viaje de aprendizaje progresivo centrado en motivar y desafiar a un individuo a desarrollar continuamente, a través de una amplia variedad de oportunidades de aprendizaje.
- 4 Sistema de equipos**, una herramienta para fortalecer a los jóvenes.
El uso de pequeños equipos como una forma de participar en el aprendizaje colaborativo, con el objetivo de desarrollar un trabajo en equipo eficaz, habilidades interpersonales, liderazgo, así como la construcción de un sentido de responsabilidad y pertenencia.
- 5 Apoyo del adulto, alianza joven-adulto.**
Los adultos facilitan y apoyan a los jóvenes para crear oportunidades de aprendizaje y a través de una cultura de asociación para convertir estas oportunidades en experiencias significativas.
- 6 Marco simbólico**, un conjunto de símbolos, temas e historias.
Una estructura unificadora de temas y símbolos para facilitar el aprendizaje y el desarrollo de una identidad única como Scout.
- 7 Naturaleza**, un ambiente ideal que brinda múltiples oportunidades de aprendizaje en la vida al aire libre que fomenten una mejor comprensión y una relación con el entorno más amplio.
- 8 Participación comunitaria**, fortalecer a los jóvenes para ser ciudadanos globales activos.
Exploración activa y compromiso con las comunidades y el mundo en general, fomentando un mayor aprecio y comprensión entre las personas.



Estos 8 elementos están relacionados e interconectados, y solemos dividirlos en dos niveles para explicarlos mejor:

Método Scout



La correcta aplicación e interrelación entre los elementos del Método Scout dan por resultado experiencias educativas y divertidas en donde los jóvenes se sientan en un ambiente seguro, tanto física como emocionalmente, donde pueden desarrollar sus habilidades, su personalidad y liderazgo.

A pesar de la maleabilidad de sus elementos a través del tiempo en que ha estado presente el Movimiento Scout en la historia, el objetivo sigue siendo el mismo: lograr la propuesta educativa del Movimiento Scout, el cual es definido como un sistema de educación progresiva y autogestionable; por lo que el Método Scout ha de ser flexible y útil a las necesidades cambiantes de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes en la actualidad.

El Método Scout debe de lograr potenciar a los jóvenes para que desempeñen su lugar en la sociedad donde se desenvuelven, como ciudadanos activos y agentes de cambio, lo que trae consigo una experiencia de aprendizaje permanente a lo largo de su vida.

El Método Scout es en sí, el cómo se aplica el Programa de Jóvenes. Es el sistema infalible para echar a andar esta gran maquinaria conocida por el mundo como Movimiento Scout y que ha logrado generar grandes personajes que han contribuido en muchos ámbitos del desarrollo de la humanidad.

El Método Scout contribuye a dejar el mundo en mejores condiciones de como lo encontramos, a través de un planeta más sostenible, comunidades más solidarias, igualitarias y en paz.



03



La Promesa y Ley

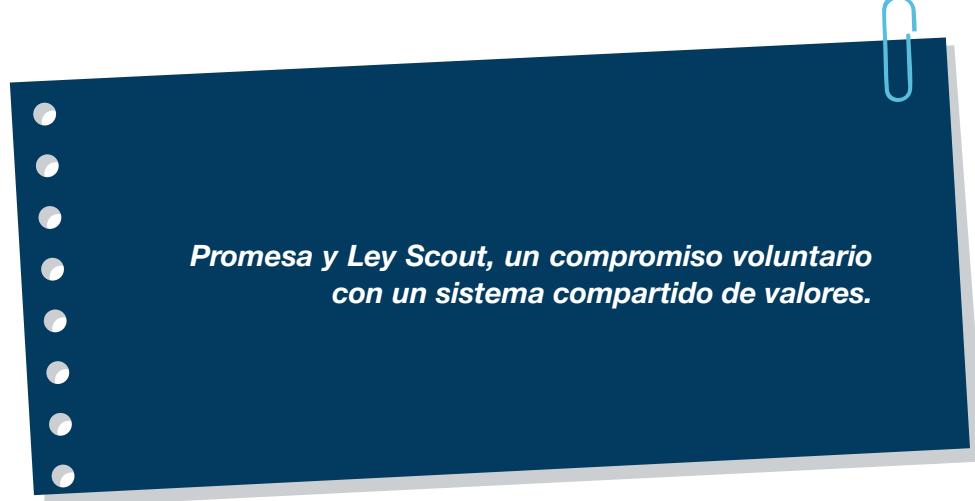
Promesa	20
Ley Scout	21
Principios	27
Oración del Caminante	29
Promesa de Equipo	30
El ejemplo del adulto en el Movimiento	31
El momento del compromiso	32



Ir a Capítulo 02



Ir a Capítulo 04



Promesa

La Promesa Scout es un compromiso personal con los valores Scout, que cumple la doble función de unificar a los miembros del Movimiento. Al contraer la Promesa Scout, el joven toma una **decisión consciente y voluntaria** de aceptar la Ley Scout y asumir la responsabilidad de esa decisión a través del esfuerzo personal (“Estar Siempre Listo”). El hecho de realizar la Promesa frente a sus pares, no sólo hace público el compromiso personal, sino que también simboliza un compromiso social con los demás del Grupo. Así, tomar la Promesa es el primer símbolo en el proceso de autoeducación. Lo que es aún más significativo es que en todo el mundo, otros jóvenes están haciendo una promesa similar adaptado a su contexto social y cultural, que es un poderoso recordatorio para un joven de la unidad y alcance del Movimiento Scout.

La propuesta es invitar a participar en forma positiva a los niños y adolescentes, de tal manera que los rete a adherirse activamente al estilo de vida Scout en una forma voluntaria, como una expresión natural de disciplina interior. Este compromiso se debe analizar, formular y someter a prueba en la vida cotidiana. Debe recalcarse que está abierto a todo ser humano, hombre y mujer que deseen vivir de esta manera. Se expresa pública e íntimamente mediante una manifestación que llamamos PROMESA SCOUT.

La Promesa no es una identidad desprovista de acción, es acción que compromete e implica el conocimiento y la aceptación de una evolución personal hacia una etapa diferente que se considera mejor.





Yo prometo por mi honor hacer todo cuanto de mí dependa para cumplir mis deberes para con Dios y la Patria, ayudar al prójimo en toda circunstancia y cumplir fielmente la Ley Scout.



La Promesa es un compromiso que una persona (NNAJ y adulto) realiza poniendo como testigo su “propio honor”. El honor es un sentimiento de valor, desde pequeños todos buscamos que nuestros actos y nuestras palabras sean aceptados. En el Escultismo se pretende el fortalecimiento de la personalidad del individuo, que tenga conciencia de sí mismo, saber qué se es, qué se puede, como un sentimiento íntimo del propio valor. Es importante que se comprenda y reflexione.

A través de su Promesa Scout cada joven, en el momento en que se sienta preparado para tomar una opción, se compromete con los valores propuestos en la Ley y promete incorporarlos en su vida.

Ley Scout

“La Ley Scout es un código de vida –para cada Scout individual y para los miembros de la unidad colectivamente– basado en los principios del Movimiento Scout. A través de la experiencia práctica de un código de vida aplicado a la vida cotidiana, la Ley Scout proporciona una manera concreta (es decir, no abstracta) y práctica para que los jóvenes comprendan los valores universales que el Movimiento Scout propone como base de su vida. Es una declaración resonante que nos ayuda a lo largo del viaje de la planificación, hacer y revisar las aventuras dentro del programa. Con la Ley Scout, podemos asegurar que nuestros planes embonan dentro de los ideales del Movimiento Scout y entonces reflexionar si el espíritu del Movimiento Scout estaba presente en el camino” (Comité Scout Mundial, 2017, 10).

Con relación a los NNAJ, la Ley Scout contribuye a la elaboración de una actitud positiva y responsable frente a las normas y a la construcción de los valores morales personales, el aceptarse en un compromiso libre y voluntario. Se constituye como una herramienta necesaria y decisiva para acceder a la autonomía moral de los NNAJ.

La Ley, es una proposición enteramente positiva, no arbitraria, expresada en un lenguaje próximo a los jóvenes y respaldada por razones que invitan a adoptarla. Propone vivir de acuerdo con valores y expresa de forma ordenada aquella parte de los valores propuestos en el proyecto educativo del Movimiento Scout que los jóvenes pueden comprender y vivir a su edad.





La Ley Scout consta de 10 artículos:

1

El Scout cifra su honor en ser digno de confianza.

2

El Scout es leal para con su patria, padres, jefes y subordinados.

3

El Scout es útil y ayuda a los demás sin pensar en recompensa.

4

El Scout es amigo de todos y hermano de todo Scout sin distinción de credo, raza, nacionalidad o clase social.

5

El Scout es cortés y actúa con nobleza.

6

El Scout ve en la naturaleza la obra de Dios y protege a los animales y las plantas.

7

El Scout Obedece con responsabilidad y hace las cosas en orden y completas.

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.



Pero es mucho más que un Ordenamiento armónico. Es un código de conducta que se propone a todos las niñas, niños, adolescentes, jóvenes y adultos en el Movimiento, para elegir y orientar su camino en la vida. Y más aún, es una invitación a que conviertan esos valores en parte de su personalidad.

Para ser coherentes, las personas necesitamos pensar y actuar de acuerdo con nuestros valores, sólo de esa forma se convierten en instrumentos a través de los cuales observamos, interpretamos y experimentamos el mundo.

La ley scout debe vivirse de manera práctica y cotidiana por los participantes de la Comunidad de Caminantes, así como por los Adultos en el Movimiento

Niños, Niñas, Adolescentes y Jóvenes en el Movimiento	Adultos en el Movimiento
<p>1. El Scout cifra su honor en ser digno de confianza.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ser una persona con la que se puede confiar. ● Ser de confianza en las relaciones con otras personas. ● Es honrado y coherente con los demás. 	<p>1. El Scout cifra su honor en ser digno de confianza.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Es una persona con la que se puede confiar protege la información sensible y personal de NNAJ. ● Cumple con los Ordenamientos, Estatutos, Código de conducta, edades del Programa de Jóvenes, iniciativas entre otros que le confía la Asociación. ● Es honrado y coherente con los demás.
<p>2. El Scout es leal para con su patria, padres, jefes y subordinados.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Respeta a tus padres y asume las responsabilidades y deberes que te toca. ● Respeta el trabajo de tus compañeros. ● Conoce la comunidad donde vives y otras comunidades distintas a la tuya, tanto locales como extranjeras. 	<p>2. El Scout es Leal para con su Patria, Padres, jefes y Subordinados.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Respeta a su familia y asume las responsabilidades y deberes que te toca. ● Respeta el trabajo de tus compañeros de Sección, de Grupo, respeta a los miembros de otros Grupos y otras asociaciones. ● Promueve los valores patrios y respeta a otras naciones.



Niños, Niñas, Adolescentes y Jóvenes en el Movimiento	Adultos en el Movimiento
<p>3. El Scout es útil y ayuda a los demás sin pensar en recompensa.</p> <ul style="list-style-type: none">• Es una persona que siempre está dispuesta a mejorar su entorno y el mundo en que vive.• Se prepara para ayudar y no dejar a nadie atrás.• Acepta que todos nos necesitamos.• Es útil en tu hogar, comunidad, escuela o en los grupos que participes.	<p>3. El Scout es útil y ayuda a los demás sin pensar en recompensa.</p> <ul style="list-style-type: none">• Es una persona que siempre está dispuesta a mejorar su entorno y el mundo en que vive, pone su servicio, para educar e impactar positivamente en NNAJ.• Se prepara, se capacita, se forma, se actualiza, para estar preparado para servir, y así ayudar a no dejar a nadie atrás.• Acepta que todos nos necesitamos, sabe pedir ayuda y brinda su servicio.• Es útil dentro y fuera del Movimiento Scout.
<p>4. El Scout es amigo de todos y hermano de todo Scout sin distinción de credo, raza, nacionalidad o clase social.</p> <ul style="list-style-type: none">• Es solidario y empático, para poder transformar el mundo, necesita saber ponerse en el lugar de los otros.• Pone interés en conocer a otros y entenderlos, es respetuoso con todos y acepta sus diferencias.• Es amigo, el ofrecimiento de la amistad es la apertura de su persona hacia otras.• Sin importar el color de su pañuelo o de su uniforme, acepta la hermandad Scout, dándose cuenta de los grandes lazos y familia que podrá formar.	<p>4. El Scout es amigo de todos y hermano de todo Scout sin distinción de credo, raza, nacionalidad o clase social.</p> <ul style="list-style-type: none">• Sin importar el color de su pañuelo o de su uniforme, acepta la hermandad.• El Scout, crea lazos y alianzas.• Recibe a NNA provenientes de otros Grupos con alegría y sin descalificaciones.• Es solidario y empático, para poder transformar el mundo, necesita saber ponerse en el lugar de los otros.• Conoce a los miembros de su Sección, pone interés en conocer a otros, es respetuoso con todos y acepta sus diferencias.• Es inclusivo sin importar edad, preferencia, tamaño de Grupo o Provincia.
<p>5. El Scout es cortés y actúa con nobleza.</p> <ul style="list-style-type: none">• Es respetuoso de las personas y sus ideas, rechaza acciones que denigran a otros.• Expresa sus ideas, pero sin agredir a otros.• Es amable con todos, es una gran virtud.• Es noble en acción, reconoce las virtudes de los demás.	<p>5. El Scout es cortés y actúa con nobleza.</p> <ul style="list-style-type: none">• Es respetuoso de las personas y sus ideas, rechaza acciones que denigran a otros.• Expresa sus ideas, pero no agrede a otros.• Es amable con todos, es una gran virtud.• Dialoga, escucha, propone y media en situaciones difíciles.• Es de diálogo propositivo, y respeta las decisiones por consenso.



Niños, Niñas, Adolescentes y Jóvenes en el Movimiento	Adultos en el Movimiento
<p>6. El Scout ve en la Naturaleza la obra de Dios y protege a los animales y las plantas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • En sus actividades al aire libre, aprecia lo grandioso de este mundo, descubre nuevos lugares, los cuida, protege y no deja ningún rastro que la dañe. • Es bueno con plantas y animales, respeta sus entornos naturales y domésticos. • Ahorra agua y energía, separa los residuos, evita las acciones que contaminen o dañen el medio ambiente. • Se informa, prepara y comienza a ser sustentable. • Agradece a su Ser Superior cuidando la obra que creó para todos. 	<p>6. El Scout ve en la Naturaleza la obra de Dios y protege a los animales y las plantas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promueve en las actividades al aire libre, apreciar lo grandioso de este mundo, descubrir nuevos lugares, cuidar, proteger y no dejar ningún rastro que la dañe. • Enseña a cuidar los recursos naturales, y las técnicas necesarias para proteger la naturaleza. • Promueve que la buena acción comience en casa con ahorrar agua y energía, separando residuos, y enseña a evitar las acciones que contaminen o dañen el medio ambiente. • Se capacita, informa, y prepara para ser sustentable. • Promueve las iniciativas mundiales de protección al medio ambiente.
<p>7. El Scout obedece con responsabilidad y hace las cosas en orden y completas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acepta que hay normas en todos lugares, las cuales cumples y respectas. • Asume tu deber en cada momento, comprometido contigo mismo. • Concluye tus compromisos y objetivos, bien y en orden. 	<p>7. El Scout obedece con responsabilidad y hace las cosas en orden y completas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acepta que ningún tiempo pasado será mejor que el presente y cumple con la instrumentación del Programa de Jóvenes. • Evalúa, capacita y reconoce a los miembros juveniles de su Sección. • Entrega en tiempo reportes, tesorería, progresiones, inicia y concluye etapas de enlace según las edades del Programa de Jóvenes. • Es ejemplo de cumplimiento de su vida laboral.
<p>8. El Scout sonríe y canta en sus dificultades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enfrenta positivamente los problemas. • Anima a los demás en momentos difíciles. • Toma con alegría tu trabajo y las tareas difíciles, disfruta haciendo tu mayor esfuerzo. • Festeja tus logros y alégrate de los logros de los demás. 	<p>8. El Scout sonríe y canta en sus dificultades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enfrenta positivamente los problemas. • Anima a los demás en momentos difíciles. • Toma con alegría su trabajo y las tareas difíciles, disfruta haciendo su mayor esfuerzo. • Festeja sus logros y se alegra de los logros de los NNJ a su cargo, así como los de otros Grupos y secciones.





Niños, Niñas, Adolescentes y Jóvenes en el Movimiento	Adultos en el Movimiento
<p>9. El Scout es económico, trabajador y cuidadoso del bien ajeno.</p> <ul style="list-style-type: none">• Es económico, no gasta en cosas innecesarias.• Se pone metas, ahorra, planea y usa bien sus recursos.• El trabajo le hace crecer, se siente orgulloso de lo que hace.• Valora lo que tiene, los esfuerzos que hace él y su familia para tenerlo.• Agradece a sus padres por su esfuerzo y ayuda en tu hogar.• Respeta los bienes de los demás, públicos y privados.	<p>9. El Scout es económico, trabajador y cuidadoso del bien ajeno.</p> <ul style="list-style-type: none">• Administra adecuadamente los recursos de su Sección.• Enseña a administrar los recursos a los miembros juveniles.• Promueve actividades que enseñe a los NNAJ a administrar recursos, trabajar y cuidarlos.• Respeta los bienes de otras secciones y de otros Grupos.• Informa en asamblea a madres, padres y tutores sobre los recursos de la Sección.• Entrega completos recursos y bienes de su Sección al terminar su cargo o responsabilidad.• Respeta los bienes de los demás, públicos y privados.
<p>10. El Scout es limpio y sano, puro en pensamientos, palabras y acciones.</p> <ul style="list-style-type: none">• Es sincero, en todo momento, la verdad, aunque con sus dificultades, hace más fácil el camino.• Es una persona clara y abierta en su conducta y en lo que expresa.• Lleva una vida sana, mental y física.• Practica un deporte o actividad que le haga sentir bien.• Respeta su cuerpo como el de los demás.	<p>10. El Scout es limpio y sano, puro en pensamientos, palabras y acciones.</p> <ul style="list-style-type: none">• Lleva una vida sana, mental y física. Practica un deporte o actividad que le haga sentir bien.• Cumple el Código de Conducta y la política A Salvo del Peligro.• Es una persona clara y abierta en su conducta y en lo que expresa.• Respeta su cuerpo como el de los demás.

La Promesa y la Ley se interiorizan en los NNAJ, lo que hace que se apropien del sistema de valores convirtiéndose en parte permanente de su vida. Esta travesía de aprendizaje es una parte central del desarrollo espiritual y emocional experimentado a través del Movimiento Scout. La Promesa y la Ley son consideradas como un elemento porque están estrechamente vinculadas.

La Promesa y la Ley enfatizan los principios clave del Movimiento Scout, que son “deberes para con Dios, deberes para consigo mismo y deberes para con los demás”. Así, juntos, sirven como un recordatorio de la responsabilidad del joven hacia sus creencias, su yo y hacia los demás.

Como verás, como Scouter o miembro adulto en el Movimiento Scout hay muchas formas de cumplir con la Ley Scout y ser un ejemplo dentro y fuera de la Organización.



Principios

El Movimiento Scout se distingue por estar enmarcado en un sistema de valores incluyente (todos los seres humanos y su vida interior tienen un mismo y único valor) dentro del cual opera y cobra sentido.

Los Principios Scouts son un sistema de valores que surge de un conjunto de ideales, guía todas las acciones, decisiones y aspiraciones de sus miembros, y construye una identidad compartida entre toda la membresía de la ASMAC, al vincularlos en torno al acuerdo voluntario de perseguir sus ideales. Esto se verá reflejado en el compromiso de:

- Ser incluyentes.
- Promover el respeto mutuo.
- Tener apertura.
- Confiar en la niñez, adolescencia y juventud.
- Tener una visión esperanzadora del futuro, y creer que los niños, niñas, adolescentes y jóvenes pueden conformar una comunidad de aprendizaje con los adultos que intervienen en el proceso.
- Desarrollo humano espiritual.

Cabe señalar que el sistema de valores del Movimiento Scout parte de la visión de vivir en armonía consigo mismo, con los demás y con la Naturaleza; y queda expresado en creencias fundamentales que representan un ideal, una visión de la sociedad, y un código de conducta para todas y todos los miembros de ASMAC, es decir, queda expresado en principios.

La Constitución Mundial del Movimiento Scout (2017b) establece que los fundamentos de la propuesta educativa Scout se basan en los principios:



Deberes para con Dios

La adhesión a los principios espirituales, la lealtad a la religión que los expresa, y la aceptación de los deberes que de ellos emanan.

Dios es una referencia de aquello que existe desde antes del origen del hombre, es una mención de aquel comienzo y es referencia a un destino hacia el cual vamos. Dios es el Amor al prójimo, que da fundamento a todo nuestro movimiento.

No importa cuál es nuestra creencia particular, lo importante es que nuestros jóvenes tienen una creencia y cumplen con los deberes que ésta les marca como un derrotero de evolución.





Deberes para con los Demás

La lealtad para con su país en armonía con la promoción de la comprensión y la cooperación en el plano local, nacional e internacional.

La participación en el desarrollo de la sociedad con el reconocimiento y respeto a la dignidad del hombre y a la integridad del mundo natural.

En estos tiempos que todo marcha de forma vertiginosa, es importante la lealtad a nuestra patria, a nuestro pueblo, nuestra participación en su cultura, la identificación y el amor por nuestro lugar de origen y posibilita primero el respeto por nuestro propio hogar y luego a nuestra patria universal, la Tierra.



Deberes para con Uno Mismo

La responsabilidad de su propio desarrollo.

Nada dará mejor resultado para ser un ciudadano responsable que el proponernos desarrollar nuestras habilidades de la mejor forma posible, así como el no dejar de conocernos y aprender cada día de las experiencias y oportunidades que se nos presentan. Ser un verdadero ciudadano del mundo nos da una visión de lo que podemos alcanzar, nos deja descubrir que no tenemos límites para crecer y ser parte positiva de nuestra sociedad.

Es importante que los NNAJ, a lo largo de sus distintos descubrimientos y aprendizajes, aprendan a valorarse, respetarse, cuidarse en lo físico y emocional, así como cultivar su desarrollo intelectual. En el aspecto de su salud, diferenciar la higiene y cuidado personal, como algo distinto de la imagen personal a proyectar. Construcción de relaciones sanas con los demás poniendo límites y a la vez respetando a los demás.

Los adultos en el movimiento debemos **contribuir a su sana formación**, sin violentar sus derechos e identidad, sin ningún tipo de **expresión negativa** para los NNAJ a su cargo o de otros; teniendo en cuenta la *Política Nacional de Seguridad y Protección Juvenil*, *Código de Conducta*, *Código de Ética*, e incluso el *Manual de Redes Sociales*. Como adultos los cuidamos y respetamos, reforzaremos su sistema de seguridad, debemos evitar cualquier tipo de expresión o acción, que ayudará a que ellos se sientan **A Salvo del Peligro**, encontrando en el **Movimiento Scout un lugar seguro**.





Es importante profundizar en las buenas prácticas de Diversidad, Inclusión y Diálogos por la Paz como un conjunto de herramientas de apoyo a la tarea.

De manera práctica para la ASMAC, los principios se pueden desarrollar mediante cuatro planos de relación:

- 1 Relación con lo trascendental.
- 2 Relación con los demás, con el mundo.
- 3 Relación con la Naturaleza.
- 4 Relación con uno mismo.



Esto significa que para el cumplimiento de nuestros Principios Scouts tomamos estos principios en forma integral con todos los VALORES que ellos representan.

Ante la realidad de la sociedad, los problemas y disvalores (desamor, insolidaridad, consumismo, intolerancia, marginación, individualismo, conformismo, violencia, corrupción, injusticia, fundamentalismos, sexism, et.), la ASMAC ha elegido una serie de valores como respuesta a esta situación.

Estas relaciones se verán reflejadas en los comportamientos deseados en los NNAJ de acuerdo a su Sección o Grupo de edad, en lo que se identificará como **Competencias educativas**, proyectándose en habilidades para la vida. Con base en los **enfoques transversales** referidos en el Proyecto Educativo, la ASMAC contribuye a alcanzarlas a través del Programa de Jóvenes con **Actividades Educativas dentro y fuera del Movimiento Scout**.

Oración del Caminante

Es un elemento ligado a los Principios Scout, en lo relativo a los Deberes para con Dios y al plano de relación con lo Trascendente; es un elemento que los adolescentes y jóvenes deben apropiarse de acuerdo a su identidad religiosa, cultural y espiritual.

Es una buena práctica que esté presente al inicio y término de toda actividad, y en su caso utilizarla de elemento de reflexión a lo largo de las exploraciones relativas a Relación con lo Trascendente.





Señor, ayúdame a encontrar la fortaleza del viejo roble,
para que ningún triunfo me envanezca,
la alegría de la naturaleza,
para que ninguna soledad me abata,
la libertad del ave,
para elegir mi camino,
la voluntad del caminante
para seguir siempre adelante y servir.

Así sea.

Promesa de Equipo

Un elemento importante que fortalece los vínculos internos de los Equipos, alineado a la relación con los demás, trabajo en equipo, y liderazgo entre otros; es la Promesa de Equipo.

Esta promesa se realiza al momento que adolescentes y jóvenes han pasado el proceso de integración con el Equipo, y se comprometen a trabajar y colaborar dentro del equipo de trabajo.

Yo prometo ser leal a mi equipo,
conducirme con la verdad,
enfrentar los retos con alegría,
aceptar cualquier desafío,
y nunca desfallecer.

La promesa de Equipo pretende generar un vínculo duradero, pero hay que tener presente la política de A Salvo del Peligro, razón por la cual si fuera necesario, los NNAJ deben reubicarse en un equipo con mejores condiciones para su desarrollo.

Esto no es una contraseña que se debe aprender para poder ingresar a un equipo, es un pensamiento que se debe hacer propio, entender y poner en práctica una vez que se ingresa al equipo.



El ejemplo del adulto en el Movimiento

Los jóvenes aprenden el valor de la norma por el testimonio de sus “modelos” y de la relación con los cuales se pueda identificar y que sean testimonio de valores de vida y la posibilidad de experimentar en el seno de un grupo de iguales, una progresión que permita la discusión y la elaboración de normas.

El adulto en el Movimiento es un ejemplo vivo, en algunos casos llega a ser el sustituto de imagen paterna o materna, por lo que debe haber congruencia con el sistema de valores que promueve en el Movimiento y su estilo de vida diario.



Por ejemplo, el adulto cumple su Promesa y Ley, al respetar los rangos de edad destinados a cada Sección (14 a 18 años para la Comunidad de Caminantes), promueve que se cumple el Ordenamiento y el Programa de Jóvenes, de esa manera cumple el primer y séptimo artículo de la Ley Scout, porque demuestra que se puede confiar en él, al mostrar, cumplimiento de las normas y hacerlo con responsabilidad por el beneficio de los NNAJ.

El adulto en el Movimiento se compromete con su ACUERDO Y COMPROMISO MUTUO a colaborar con las actualizaciones y propuestas al Programa de Jóvenes para brindar mejores oportunidades a los NNAJ.



Otro ejemplo, al momento que el adulto en el Movimiento promueve el respeto de las edades de Secciones, sabe que es CONFIABLE al promover la seguridad de los menores y mantenerlos a SALVO del PELIGRO. El Adulto en el Movimiento velará porque en su Sección solo haya NNAJ de la edad reglamentaria, cumpliendo así su Código de Ética y Conducta.

El adulto en el movimiento sabe que cumplir su Promesa significa, compromiso para con los demás, por lo que como miembro de un Consejo de Grupo, Comisionado, Vicepresidente, Presidente de Provincia y cualquier otra responsabilidad, observa e informa las malas prácticas de no aplicar adecuadamente las edades de las Secciones o cualquier otra acción que por tradición o costumbre fuera contraria al Programa de Jóvenes, o cualquier otro Ordenamiento.

Cuando los NNAJ ven al Adulto en el movimiento comprometido y cumpliendo su DEBER, los NNAJ respetarán las distintas normas como lo hace con ejemplo su adulto responsable.





La Comunidad de Caminantes y los Equipos también son modelos representados por la Ley Scout como código de valores, sustentada por el testimonio y ejemplo de los adultos; de otra parte, el sistema de “autogobierno” propuesto por el Método Scout con sus pequeños equipos autónomos (los equipos), el Comité de Comunidad (el poder ejecutivo de la sociedad de jóvenes), y el Congreso (el poder legislativo), donde la vida de Grupo será evaluada para definir y revisar las reglas de vida común, a la luz de la Ley Scout.

El momento del compromiso

Hacer la promesa es un momento muy importante en la vida de los y las Caminantes. Hay que dar a la petición del adolescente, joven o adulto la importancia que se merece, creando un momento especial, en un lugar apropiado y tomándose un cierto tiempo para su preparación.

En el momento del Compromiso se organiza una pequeña ceremonia sencilla y a la vez solemne, que festeja el hecho que un adolescente esté dispuesta/o a asumir y cumplir un compromiso que libremente han querido tomar.

El Compromiso no tiene un momento determinado para ser hecho, ni está vinculado a las etapas de progresión personal. Simplemente se hace una vez terminado su período de introducción y se solicita al Comité realizarla.

Podríamos decir que la Ley y la Promesa:

- Están presentadas en forma positiva, en la medida que no prohíben, sino que invitan a vivir de acuerdo con ellas.
- Apelan a la libertad de cada uno, pues es una propuesta a la que se adhiere voluntariamente.
- No son un código exclusivo de los Scouts, sino que están abiertas a todas las personas que deseen vivir de esa manera.
- Son una invitación a la acción, no se estudian de memoria, en un papel con letra estricta, sino que se viven como una expresión natural de disciplina voluntaria e interior, revitalizada y recreada por cada joven.
- Deben ser analizadas y sometidas a prueba y re-elaboradas por cada joven en sus acciones cotidianas, en sus situaciones de vida, pues no sólo son normas para cumplir en el Grupo Scout o cuando se está en uniforme.

La realización del Compromiso, será un momento único, probablemente acompañado de elementos del marco simbólico de cada Comunidad o Grupo Scout, pero siempre debe realizarse con respeto y protección a los NNAJ, poniendo por delante el CÓDIGO DE ÉTICA,



CÓDIGO DE CONDUCTA, Política Nacional A Salvo del Peligro, Política Nacional de Seguridad y Protección Juvenil, es decir siempre poniendo por delante las acciones necesarias para mantener A Salvo del Peligro.

Misión/Visión

La misión y visión son los planteamientos que se hacen sobre los objetivos que se quieren alcanzar. Ambos conceptos hacen referencia al propósito y su razón de ser; son los que comunican, tanto al interior como al exterior de la Organización, estos ideales.

La misión describe el propósito, es decir, hace referencia a las razones por las que existe la Asociación. Aquí se hace un pequeño resumen de por qué existe y por qué su contribución es relevante para la sociedad.

La visión se puede crear a partir de la misión. Por medio de la visión se expresa cuál es el objetivo a largo plazo y se representa la imagen ideal a la que se aspira.

Misión Mundial

Para la Organización Mundial del Movimiento Scout, la misión es contribuir a la educación de los jóvenes mediante un sistema de valores basado en la Promesa y Ley Scout, es decir, que debe servir para Construir un Mundo Mejor, donde las personas se autorrealicen como individuos y desempeñen un papel constructivo en la sociedad.

Visión Mundial

Para 2023, el Movimiento Scout será el movimiento juvenil educativo líder en el mundo, permitiendo a 100 millones de jóvenes convertirse en ciudadanos que aporten un cambio positivo en su comunidad, basándose en la importancia de los valores compartidos.

Misión en México

En nuestro país, la Asociación de Scouts de México busca complementar, de manera no formal, la educación de niños, niñas, adolescentes y jóvenes con el apoyo y colaboración de las y los adultos que intervienen en este proceso de aprendizaje. Su papel es, entonces, fomentar los valores basados en la Promesa y la Ley Scout, ya que favorecen a su autorrealización y les permite impactar de manera positiva en su entorno.

Visión en México

La meta para el año 2023 de la Asociación de Scouts de México, es ser líder en educación no formal para la niñez, adolescencia y juventud, así como alcanzar la meta de incrementar el número de membresía a cien mil integrantes, lo cual se logrará mediante procesos colaborativos basados en valores compartidos.



04

Aprender Haciendo

La importancia del juego

35

Escenarios de Aprendizaje

38

Los participantes como protagonistas
de su propio aprendizaje

46

Actividades del Equipo y del grupo de trabajo

47

La reunión de Comunidad

47

El uso de proyectos como
herramienta de autoaprendizaje

48

La inclusión como fundamento del autoaprendizaje

51



Ir a Capítulo 03

Ir a Capítulo 05



- **APRENDER HACIENDO, un enfoque educativo basado en la experimentación y comprobación, observación y generación de nuevos conocimientos por medio de la experiencia.**

La importancia del juego

El juego es uno de los elementos universales en la vida de las personas, el juego enseña pautas, cambios de postura, actitudes que se transforman con el tiempo, ofreciendo una herramienta para el aprendizaje y la adaptación al medio, en el juego el individuo realiza acciones importantes, pero simples.

El juego es un fenómeno interesante para ser advertido y luego olvidado, es una herramienta que debe de ser utilizada en la enseñanza de los niños, y debe reforzarse y adaptarse una vez que comienza el proceso evolutivo a convertirse en adolescentes, pues ahora el juego tomará otro rol, donde los niños en la adolescencia temprana (entre los 10 y 13 años) y la adolescencia media (entre los 14 y 16 años), comenzarán a controlar sus emociones, desarrollar control y a tomar posturas de acuerdo a roles de afinidad con sus pares. De este modo deberá ser conducido el juego para que se empiece a generar una sinergia y criterio correcto sobre su forma de ver la vida, y reafirmar o generar nuevas funciones sociales necesarias para poder formar parte de un grupo natural y la obtención de reconocimiento o adquirir un aliciente.

El juego en algunos casos brinda un medio de solución a las frustraciones, molestias o preocupaciones de los niños y adolescentes; mientras que en otros, brinda una herramienta que el adulto utiliza para entender la conducta por la que cursa el menor.

A través del juego se pueden inculcar muchos principios y valores: generosidad, dominio de sí mismo, el raciocinio, el control emocional, entusiasmo, fortaleza, valentía, autodisciplina, capacidad de liderazgo, altruismo y se aprenden reglas, forma de comportarse, cooperación, el respeto, la organización, etc.



Los juegos permiten que perfeccionen el sentido de las interacciones sociales, durante una actividad o juego aprenden la forma de acercarse a diversas situaciones y a reaccionar adecuadamente.

La adolescencia en general se distingue entre adolescencia inicial (10 u 11 a 14 o 15 años), adolescencia media (14 o 15 a 17 o 18 años) y adolescencia final (17 o 18 a 21 o 22 años). La edad de la Comunidad de Caminantes se da principalmente en la adolescencia media.

En la adolescencia media la estructura corporal está completa, por eso esta fase se centra en el desarrollo mental, afectivo, y social. Ahora el adolescente se esfuerza por verse bien ante los demás. Es una etapa de cuestionamientos de adopción de nuevas ideas, nuevas formas de comportamiento y en la que se adquiere un pensamiento reflexivo.

El adolescente necesita aceptar su cuerpo con su nueva forma, habituarse a él con comodidad, cuidarlo y responsabilizarse de él, enfrentarse con el mundo y usarlos de acuerdo con su sexo. Para ello requiere estructurar un nuevo concepto del yo corporal, de su imagen física; cumplir roles y avanzar en la búsqueda de identidad.

El grupo de amigos se convierte en núcleo de convivencia y es básico para su validez y aceptación. El joven es capaz de entender los sentimientos de los demás y ser empático. Las reuniones grupales se transforman en grupos de parejas y luego parejas solas que tienden a aislarse.

El adolescente comienza a desprenderse de los padres, por lo tanto, es normal oscilar entre la dependencia y la independencia.

Es esencial para el desarrollo de la personalidad del adolescente, establecer una jerarquía de valores y proponerse objetivos o metas que orienten y den sentido a su vida y que le permitan hacer elecciones, tomar decisiones y hacer planes de vida.

Tipos de juego

Hay dos tipos de juego:

1

El espontáneo. Sin reglas fijas, de creatividad y libertad.

2

El dirigido. Ordenado, dirigido, con un fin y reglas.



Principales elementos del juego

El juego nos presenta dos elementos muy importantes como son: la creatividad y la libertad.

Esto implica valores físicos como; habilidad, reflejos, rapidez, fuerza, destreza. Valores humanos; intelectuales como: inteligencia, atención, memoria, iniciativa, observación, creación, sentido colectivo, por lo tanto, desarrolla facultades físicas, intelectuales y morales, resolviendo necesidades: psicológicas, recreativas, de expresión, de aventura, de riesgo, de evasión.

El juego dirigido. Es una actividad pensada para un grupo determinado y con unos objetivos previstos. La participación del Dirigente o Scouter, será en todo momento, la de animador, permitir que las niñas, niños, jóvenes y adultos, actúen con libertad dentro del juego, cuidará de que el ánimo no decaiga, y observará los comportamientos y reacciones de los participantes.

Posibilidades en juegos dirigidos

Existen dos posibilidades en juegos dirigidos:

- 1 Juegos de interior
- 2 Juegos de exterior

Juegos de interior

Los juegos de interior son apropiados para el desarrollo de los sentidos: atención, observación, memoria, expresión, inteligencia, habilidad.

Juegos de exterior

Los juegos de exterior desarrollan sobre todo la fuerza, agilidad y destreza.

Con todo lo anterior, podemos darnos cuenta de que el juego es sumamente importante en el desarrollo de los niños, incluso de los adultos, por lo que es necesario darle el valor que merece y no adjudicar únicamente el beneficio de “entretenér” y que sea un elemento opcional. Es importante que lo podamos convertir en un elemento necesario en el desarrollo del individuo.

Canciones y danzas, ayudan al desarrollo de la coordinación, la atención y la memoria.



Cada uno de los momentos más importantes han estado acompañados de música. Las canciones Scout son parte del Movimiento ¿O acaso **sería lo mismo una caminata sin cantar?** ¿O una fogata? ¿Ustedes se imaginan una convivencia sin las canciones?

Desde que los NNAJ ingresan al Movimiento Scout, se dan cuenta de cómo canciones sin sentido, canciones más profundas, bailes o coreografías van a amenizar su vida en el Movimiento, y será algo que recordará cuando sea **mayor, llegando a desear que sus hijos comparten las mismas emociones.**

La **música contribuye al desarrollo emocional y neurológico** de NNAJ, las actividades que unen sonido, movimiento y emoción, se quedan grabadas en lo más profundo y permanecen en el recuerdo.

El recuerdo se fortalece cuando está ligado a la identidad del grupo, pues, aunque es cierto que hay canciones que son conocidas por todas y todos, también hay miles que son propias de cada grupo: desde las que se presentan a los festivales hasta las que compone un Equipo en una tarde de campamento y termina por ser casi un himno en su COMUNIDAD.

Y no olvidemos los cuentos y las leyendas que pueden servirnos como elemento para estimular la fantasía, la necesidad de buscar aventuras o explorar de los adolescentes y la necesidad de confirmar una identidad en los jóvenes y adultos.

Escenarios de Aprendizaje

Una actividad Scout es un conjunto de experiencias que las y los jóvenes van viviendo y les ofrece la oportunidad de practicar y adquirir las conductas propuestas a los y las jóvenes. Las experiencias surgen conforme la juventud vive (ir a un río, una escalada, realizar un proyecto, asistan a un evento, etc.) se reta a sí mismo y conoce sus límites.

Definimos como Escenarios de Aprendizaje a las actividades educativas, a todas aquellas acciones que las y los jóvenes realizan dentro y fuera del Movimiento Scout y que les permiten vivir experiencias personales que contribuyen a incorporar en su comportamiento las conductas deseables propuestas por los objetivos educativos.

Lo que les da el carácter de EDUCATIVA es el hecho de que exista la intencionalidad de proporcionar esas experiencias para producir/desarrollar aprendizajes (adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes: SABER, SABER HACER, SABER SER Y SABER CONVIVIR).

Así pues, a diferencia de los objetivos educativos que proponen el aprendizaje de un determinado contenido, actitud o acción, las competencias educativas proponen una combinación de saberes (conocimientos, habilidades, actitudes y valores) que se ponen en juego en una situación determinada.





En una competencia, los saberes se movilizan al mismo tiempo y de forma interrelacionada para dar respuesta a las situaciones que una persona enfrenta en su vida en diferentes ámbitos (Dirección Nacional de Métodos Educativos, 2019) (Proyecto Educativo).

Los resultados que se pueden esperar de un niño, niña, adolescente o joven durante el tiempo que trabaje con el Programa de Jóvenes en una Sección específica, constituyen las competencias por Sección.

De acuerdo con el Centro de Apoyo Interamericano de la Organización Mundial del Movimiento Scout (Dirección de Programa de Jóvenes, 2019), las competencias educativas por Sección definen, tanto el conjunto de saberes (saber conocer, saber ser, saber hacer, saber convivir) previstos para cada uno de los grupos de edad en los que se divide el Programa de Jóvenes de una Organización Scout, como los resultados que se pueden esperar de un joven durante el tiempo que él o ella ha cumplido con el programa de una Sección específica.

También pueden ser considerados una secuencia de pasos intermedios que conducen hacia el logro de las competencias generales.

A continuación, se identifican los tipos de Escenarios de aprendizaje (acciones educativas).

Ámbito Programa de Jóvenes	<p>Acciones Educativas Scouts (dentro del Movimiento Scout): Son todas las actividades y experiencias, que las niñas, niños, adolescentes y jóvenes pueden experimentar a través de las diferentes oportunidades del Programa de Jóvenes en el ciclo de programa, o progresión; en lo individual, en equipo, Clan, Grupo, Provincia, a nivel nacional o internacional, y contribuye a su desarrollo de competencias y saberes.</p> <p>Acciones Educativas Scouts (fuera del Movimiento Scout): Son todas aquellas acciones educativas, formales y complementarias de aprendizaje, ejercicio de liderazgo, y desarrollo socioemocional que forman parte de su desarrollo integral con o sin una vinculación directa con su programa de actividades, pudiendo ser académicas, deportivas, sociales, culturales, etc. y contribuyen a alcanzar las competencias y saberes.</p>
-----------------------------------	---

Podemos identificar tres grupos de Escenarios de Aprendizaje; Actividades, Proyectos y Eventos.

Las actividades, son un proceso educativo que se realiza dentro y fuera del Movimiento Scout para facilitar el aprendizaje de los y las participantes. Deberán ser DURASIL (Desafiantes, Útiles, Recompensantes, Atractivas, Seguras, Inclusivas y Lúdicas).





Escenarios de Aprendizaje

Actividades Scout

Es un proceso educativo que se realiza dentro y fuera del Movimiento Scout para facilitar el aprendizaje de los y las participantes. Deberán ser DURASIL (Desafiantes, Útiles, Recompensantes, Atractivas, Seguras, Inclusivas y Lúdicas)

Objetivo	Contribuir al desarrollo de las competencias de cada participante, se organizan, ejecutan y revisan para alcanzar su fin, identificando las necesidades de los y las participantes.	
Participación	Pueden ser individuales o grupales.	
Duración	De unos cuantos minutos a unas cuantas horas	
Ámbito	Dentro, deberán cumplir el Método Scout	Fuera del Movimiento Scout, podrán o no cumplir el Método Scout
Acompañamiento	 Adultos, asesores Adultos, especialistas, asesores, expertos, profesionales.	
Ejemplos	Las actividades que se realizan durante las reuniones de sección o realizadas con familiares, amigos, escuela, como ir al museo o ayudar a las labores del hogar.	

Los proyectos son un conjunto de actividades que, combinando recursos humanos, materiales, financieros y técnicos se realizan con el propósito de conseguir un determinado objetivo o resultado. Estas actividades se interrelacionan y articulan entre sí. Los proyectos scout se utilizan como herramienta para la participación comunitaria reforzando las líneas estratégicas de Diversidad e inclusión, Participación juvenil y la iniciativa Scouts por los ODS, sigue los 8 elementos del Método Scout en su ejecución, usa la metodología PER (Planeo, Ejecuto, Reviso) y SMART (eSpecifico, Medible, Alcanzable, Realista, Tiempo establecido).



Escenarios de Aprendizaje

Proyectos Scout

Conjunto de actividades que, combinando recursos humanos, materiales, financieros y técnicos se realizan con el propósito de conseguir un determinado objetivo o resultado. Estas actividades se interrelacionan y articulan entre sí. Los proyectos scout se utilizan como herramienta para la participación comunitaria reforzando las líneas estratégicas de Diversidad e Inclusión, Participación juvenil y la iniciativa Scouts por los ODS, sigue los 8 elementos del Método Scout en su ejecución, usa la metodología PER (Planeo, Ejecuto, Reviso) y SMART (eSpecifico, Medible, Alcanzable, Realista, Tiempo establecido)

Objetivo	Incidir positivamente en el entorno, atendiendo problemáticas de la realidad social, económica y ambiental de la comunidad.		
Participación	Individual y grupal con objetivos personales de cada participante, deberá involucrar a la comunidad.		
Duración	<p>MLL Mínimo de 1-3 ciclos de programa, se recomienda que solo desarrollen un proyecto a la vez.</p> <p>TS Mínimo 2-4 ciclos de programa, se recomienda que solo desarrollen un proyecto a la vez.</p> <p>CC Mínimo 2-4 ciclos de programa y pueden desarrollar más de un proyecto simultáneamente.</p> <p>CR Mínimo 2-4 ciclos de programa y pueden desarrollar más de un proyecto simultáneamente.</p>		
Ámbito	Dentro, deberán cumplir el Método Scout.	Fuera del Movimiento Scout, podrán o no cumplir el Método Scout.	
Acompañamiento	MLL Adultos, asesores.	TS	CC Adultos, especialistas, asesores, expertos, profesionales. Modalidad presencial o virtual. CR
Ejemplos	<ul style="list-style-type: none"> -Realización de campamentos sustentables con amigos, familia, escuela o trabajo -Servicio social al aire libre con amigos, familia, escuela o trabajo -Realizar un proyecto de conservación del medio ambiente -Proyectos escolares que involucren a la comunidad. 		

Un evento agrupa una variedad de actividades en un lugar y tiempo determinado. En el cual existe un programa y objetivo definido, requiere de una planificación concreta de acuerdo con cada tipo de evento para que éste sea exitoso.

Cuando se lleva a cabo dentro del Movimiento Scout, deberá desarrollar una serie de competencias educativas en el o la participante, es coordinado por un comité organizador. Los y las participantes podrán ser parte del comité organizador y adquirirán distintas competencias de acuerdo a su edad y desarrollo personal.



Un evento fuera del Movimiento Scout tiene las mismas características, pero podrá o no desarrollar competencias educativas. Requiere que los participantes se preparen, por lo que el proceso implica un aprendizaje continuo y transversal. Los y las asistentes toman una participación activa dentro del evento.

Preferentemente deben considerar el criterio de ser DURASIL (Desafiantes, Útiles, Recompensantes, Atractivas, Seguras, Inclusivas y Lúdicas).

Escenarios de Aprendizaje

Eventos Scout

Un evento agrupa una variedad de actividades en un lugar y tiempo determinado. En el cual existe un programa y objetivo definido, requiere de una planificación concreta de acuerdo a cada tipo de evento para que éste sea exitoso.

Cuando se lleva a cabo dentro del Movimiento Scout, deberá desarrollar una serie de competencias educativas en el o la participante, es coordinado por un comité organizador. Los y las participantes podrán ser parte del comité organizador y adquirirán distintas competencias de acuerdo a su edad y desarrollo personal. Un evento fuera del Movimiento Scout tiene las mismas características pero podrá o no desarrollar competencias educativas. Requiere que los participantes se preparen, por lo que el proceso implica un aprendizaje continuo y transversal. Los y las asistentes toman una participación activa dentro del evento.

Objetivo	Poner en práctica las competencias educativas a través de diferentes actividades.
Participación	Individual o grupal.
Duración	Desde unas horas hasta uno a varios días.
Ámbito	Dentro, deberán cumplir el Método Scout. Fuera del Movimiento Scout, podrán o no cumplir el Método Scout.
Acompañamiento	MILL TS CC Deberán ir acompañados de un adulto responsable. CR Podrá o no ser acompañado por un adulto responsable.
Ejemplos	-Eventos dentro y fuera del Movimiento Scout. -Ser parte activa de la organización de un evento dentro o fuera del Movimiento Scout. -Eventos dentro y fuera del Movimiento Scout. -Ser parte activa de la organización de un evento dentro o fuera del Movimiento Scout. -Ser adulto responsable en un evento de otra sección.



De manera práctica, a manera ejemplificativa y sin ser limitativos, se enlistan algunos Escenarios de Aprendizaje (dentro y fuera del Movimiento Scout), donde encontraras, Actividades, Proyectos y Eventos, mismas que podrán encontrarse en la matriz de Competencias y su incidencia en el desarrollo de Relaciones y ejes temáticos.

Proyectos
<ul style="list-style-type: none"> - Organizar y apoya actividades de servicio comunitario con su escuela o familia o trabajo. - Realizar campamentos sustentables. - Realización de campamentos con amigos, familia, escuela o trabajo. - Servicio social al aire libre con amigos, familia, escuela o trabajo. - Realizar un proyecto de conservación del medio ambiente. - Elaborar y poner en práctica para cada salida un protocolo sin dejar huella. - Realizo actividades que promuevan la sustentabilidad en mi localidad. - Busca hacer alianzas con organizaciones en pro del medio ambiente y/o aprende del trabajo de esas organizaciones. - Participar con organizaciones que fomenten la paz. - Crear hábitos que ayuden a generar huella cero dentro de casa, escuela o trabajo.

Acciones
<ul style="list-style-type: none"> -Realizar Plan Personal de Vida. -Participar en mesas de debate en la escuela o en la comunidad. -Practicar algún deporte. -Realizar ejercicio. -Tomar cursos de primeros auxilios. -Tomar cursos o talleres de primeros auxilios psicológicos. -Crear un plan de alimentación saludable. -Participar en cursos de diversidad e inclusión. -Tomar cursos de seguridad cibernética. -Tomar cursos de liderazgo -Tomar talleres de comunicación asertiva -Realizar cursos/talleres que certifiquen competencias -Participar en organismos Locales (comunitarios, sociales, deportivos, educativos,) -Participar en organismos Internacionales.



Acciones
<ul style="list-style-type: none">- Moderar una discusión o participar en actividades de debate y representación.- Realizar una evaluación de riesgos de hogar o escuela.- Participar en cursos o talleres de liderazgo.- Participar en los espacios de liderazgo y toma de decisiones de su escuela, iglesia, club, etc.- Tener algún rol de liderazgo en su escuela como: Capitán equipo deportivo, coordinador de brigada de protección civil, asesor académico, representante estudiantil, jefe o vocal de grupo, becario, entre otras.- Ser parte del Comité Estudiantil.- Participar o tener algún rol de liderazgo y toma de decisiones de su escuela, iglesia, club, Etc. como: Capitán equipo deportivo, coordinador de brigada de protección civil, asesor académico, representante estudiantil, jefe o vocal de grupo, becario, entre otras.- Ser un ciudadano activo y ejercer su voto responsable.- Participación en instituciones de juventud (INJUVE de cada estado).- Excursiones.- Realizar actividades al aire libre con la filosofía "No dejar rastro".- Practicar los 7 principios de no dejar rastro.- Practicar yoga.- Practicar meditación.- Asistir y participar en actividades propias de su religión/creencia.- Proponer a sus amigos y familiares actividades en espacios naturales idóneos.- Diseñar los menús en casa basados en el principio de "Cero Residuos", evitando empaques de un solo uso y no reciclables.- Disponer adecuadamente de los residuos que se generen en casa.- Separar la basura en casa y escuela en sus distintas categorías y reciclar lo que es posible.- Realizar servicio comunitario.- Veladas de reflexión.- Practicar la meditación y la reflexión personal.- Practicar alguna actividad que me genere paz interior.- Cursos sobre culturas y religiones".- Participar en actos ecuménicos.



A lo largo del proceso y con la finalidad de que los Escenarios de Aprendizaje que se desarrolleen en el Programa de Jóvenes sean atractivos, no debemos perder de vista que para que una actividad produzca un hecho significativo y resulte realmente educativa, nunca debe dejar de ser:



D	Desafiantes	Debe contener un desafío proporcionado a las capacidades de los jóvenes, que los estimule a superarse. Supone un grado de dificultad mayor al ya alcanzado.
U	Útiles	Implica poner énfasis en que las actividades deben generar experiencias que den lugar a un aprendizaje efectivo que puedan replicarse en otras situaciones de la vida cotidiana y signifiquen economía de esfuerzos y recursos.
R	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.
A	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.
S	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 Facilitador.
L	Lúdicas	Buscar que las actividades realizadas sean recreativas, vivenciales y sobre todo generen un grado de satisfacción, ya que buscarán: ampliar la expresión corporal, estimular la agilidad mental, conseguir la integración social.
I	Inclusivas	Al hablar de inclusión, buscamos que todas nuestras actividades generen un espacio seguro y puedan desarrollarse por cualquier miembro de la Sección, más allá de su condición física, social, económica (por nombrar algunas); o bien que tenga la posibilidad de adaptarse para atender las necesidades particulares de nuestros miembros.



Los participantes como protagonistas de su propio aprendizaje

En la Comunidad, los Equipos y Comités de jóvenes son los protagonistas de las actividades, las proponen y las eligen por sí mismos y las preparan, desarrollan y evalúan con el apoyo de los Scouters y Dirigentes.

Las actividades permiten que los jóvenes tengan experiencias personales que contribuyen a incorporar en su comportamiento las conductas deseables propuestas por los jóvenes.

El aprendizaje por la acción permite un aprendizaje por Descubrimiento que hace que los conocimientos, actitudes o habilidades adquiridas se queden de manera profunda y permanente. A la vez, ha demostrado ser más efectivo que otros sistemas para interesar a los jóvenes en su autoeducación.

Las actividades suscitan experiencias personales, por lo tanto, debemos distinguir la actividad que se realiza entre todos y la experiencia que cada uno adquiere durante la misma.

Lo verdaderamente educativo es la experiencia, ya que es una relación personal del joven con la realidad que le permite observar y analizar su comportamiento y adquirir y practicar la conducta prevista en el objetivo. Por lo tanto, los Scouters no podemos intervenir, manipularla, ni prever con certeza; pero sí podemos actuar sobre las actividades, para que éstas susciten o favorezcan experiencias conducentes a la obtención de las conductas previstas en los objetivos.

¿Cómo influye esto en el programa de actividades de la Comunidad?

- El programa de cada uno de los equipos y de la Comunidad de Caminantes deben comprender una gran variedad de actividades, ser apropiadas a su edad y responder a sus necesidades.
- Las actividades no pueden improvisarse, deben ser seleccionadas, preparadas, desarrolladas y evaluadas adecuadamente.
- No basta realizar actividades, ni que éstas sean exitosas. Es necesario además estar atentos a las experiencias personales que obtiene cada uno, lo que se realiza a través del seguimiento de su progresión personal.
- Las necesidades que cambian rápidamente en los Adolescentes y Jóvenes, requieren de **capacidad de flexibilidad y adaptación del programa**.

Las actividades que realizan los Equipos dentro de la Comunidad de Caminantes a través de las sucesivas y variadas experiencias que generan en los jóvenes, contribuyen progresivamente a que ellos logren sus objetivos personales.

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

La evaluación del desarrollo personal de los jóvenes, es decir, de su progresión, si bien es continua, se evaluará de manera periódica a fin de identificar las competencias y saberes desarrollados, de acuerdo a la matriz de competencias.





Actividades del Equipo y del grupo de trabajo

La Elección de proyectos y actividades a realizar por parte del grupo de trabajo ha de ser proporcional a sus recursos humanos y materiales disponibles, y la asignación de tareas entre sus miembros requieren guardar relación con sus COMPETENCIAS. Si las actividades no son lo suficientemente desafiantes y las tareas son mínimas faltará motivación; si las actividades exceden la capacidad del grupo o las tareas son muy exigentes, se desarrollará una sensación de frustración.

Este ajuste entre proyectos, actividades, tareas y recursos disponibles, es parte del aprendizaje de los jóvenes, que se interioriza mediante un proceso continuo de ensayo error. De no lograrse avances, en este aspecto es tarea de los Dirigentes apoyar al líder de proyecto para que cree las condiciones que permitan al grupo hacer este ajuste (Asociación de Scouts de México, A.C. 178).

- Ser planeada con anticipación.
- Contar con los recursos necesarios.
- Ser productiva y gratificante.
- Tener un desarrollo organizado.
- Permitir el crecimiento de los participantes.

Es tarea del Consejo de Equipo la preparación de las reuniones. Un papel importante es el del Coordinador de Equipo quien hará las veces de Coordinador, facilitador para que todos los miembros puedan aportar lo suyo.

Servirá para que el Consejo de Equipo tenga en cuenta la siguiente lista de preguntas (también útiles para la preparación de actividades):

¿Qué hacer?; ¿Cuándo hacerlo?; ¿Dónde hacerlo?; ¿Cómo hacerlo? y ¿Quién lo dirigirá?

Es de vital importancia que el adulto comprenda que su función es principalmente de acompañamiento y resguardo de la seguridad y no de participante de la actividad y mucho menos como “director” de la misma.

La reunión de Comunidad

Las actividades de Comunidad son comunes a todos, ya sea porque todos los Equipos han decidido realizar la misma actividad en paralelo o porque asumen tareas específicas dentro de una actividad que les involucra a todos. Las actividades de Comunidad o comunes deben tener una frecuencia que no interfiera con las actividades de Equipo, que son prioritarias.

También son aquellas que respondiendo al énfasis del Ciclo de Programa forman parte de la propuesta de los Equipos en el juego democrático y son elegidas en el Congreso de Comunidad.





El uso de proyectos como herramienta de autoaprendizaje

Los proyectos son un tipo de actividad variable de mediana o larga duración que comprende el conjunto de actividades complementarias que se asumen por los Equipos en búsqueda de un objetivo común (ejemplo: preparar la fiesta de Navidad en un hogar de ancianos, lo que supone confeccionar regalos, preparar actividades artísticas, ornamentar el lugar, coordinar la acción con las autoridades del establecimiento, conseguir recursos y muchas otras). En este caso, los Equipos realizan diferentes actividades que contribuyen al éxito de un mismo propósito.

En el **trabajo por proyectos** no sólo es importante el fin, **sino el proceso**. Por ello, aunque la actividad pueda ser aparentemente simple o de bajo impacto, el proceso de **creación, planificación, desarrollo y conclusión**, es lo que constituye por sí mismo el desarrollo de competencias y habilidades para la vida.

El **proceso de creación** puede partir de una lluvia de ideas, identificación de problemas o necesidades, inquietudes o de la inspiración de otros proyectos. Aunque la idea sea pequeña conduce al NNAJ en el proceso, y eso lo transformará.

La **planificación** consiste en pensar y organizar aquello que queremos hacer. La planificación es, en definitiva, puro sentido común. Para planificar un proyecto es bueno tener presentes preguntas como:

QUÉ	Quieres hacer	Descripción y finalidad
POR QUÉ	Lo quieres hacer	Fundamentación
PARA QUÉ	Se quiere hacer	Objetivos
CUÁNTO	Quieres conseguir	Metas
DÓNDE	Se quiere hacer	Localización física Cobertura espacial
CÓMO	Se va a hacer	Actividades y tareas Metodología
CUÁNDO	Se va a hacer	Calendario
A QUIÉNES	Va dirigido	Destinatarios o beneficiarios
QUIÉNES	Lo van a hacer	Recursos humanos
CON QUÉ	Se va a hacer	Recursos materiales
	Se va a costear	Recursos financieros

En el momento de la planeación deben definirse los objetivos que se pretenden alcanzar, se sugiere plantearlos por medio de la Metodología SMART, que se plantea más adelante.



La ejecución de la actividad o proyecto implica desde la logística previa, compras, montaje, entrega, recolección, o toda aquella acción necesaria para cumplir el fin. Deben identificarse todos los participantes en los distintos roles, el tiempo de involucramiento o tiempo de servicio.

Sin ser menos importante, la revisión, es el momento de evaluar los logros, los aprendizajes, las fallas y documentar el proyecto para compartir e inspirar a otros.

Lo importante de los proyectos es todo lo que se genera (más allá de lo que el proyecto en sí pueda o no ser), ya que estimula la consolidación interna del individuo, equipos de trabajo y el impacto en el grupo; así fortalece la Vida de Grupo, se generan reuniones y actividades de aprendizaje, diálogo y proyección.

Para el caso de proyectos Scouts, en la etapa de planeación debe acotarse los objetivos y alcance, de tal manera que permita se ejecuten durante 2 o 3 ciclos de programa y por lo tanto ser evaluados para la progresión personal de los NNAJ. Si el proyecto se extiende, deberá hacerse un corte para fines del Programa, y en su caso los jóvenes podrán continuar si es su interés.

Objetivos SMART

Los objetivos SMART son una metodología que ayuda a formular y definir objetivos. Se trata de un acrónimo del inglés a través del cuál se explican las características básicas de los objetivos SMART.



Objetivos Específicos (*Specific*)

Considera que al desarrollar un objetivo SMART es para lograr una meta específica, es decir el fin principal del proyecto o actividad. Ser específico significa que sea claro, que sea identificable, que cualquier persona al leerlo tenga claro la finalidad. Dependiendo del alcance pueden desarrollarse objetivos específicos o metas que permitan alcanzar el objetivo general, pero ese es un segundo paso.





Objetivos medibles (*Measurable*)

“M” en SMART significa medible, esto significa que el logro tenga una referencia para poder conocer el impacto o cambio generado, por ejemplo; fecha límite, un número de beneficiarios o participantes, horas de servicio comunitario, alcance en redes sociales, elementos recolectados, un cambio porcentual o algún otro elemento cuantificable. Cada proyecto tiene sus unidades de medición o impacto.

Objetivos alcanzables (*Achievable*)

Esto significa que con las capacidades actuales o a través de la planeación es posible alcanzar el objetivo previamente identificado de manera medible y en el tiempo que se establezca. Incluso parte de ser alcanzable es tener claro para que se desarrollará el proyecto.

No se trata de poner objetivos fáciles, pero sí reales dentro del contexto, recursos y tiempo de ejecución que implica el ciclo de programa y vida de los Jóvenes en la sección. Entonces hay que preguntarse si ¿El objetivo está dentro del alcance de tu proyecto? Si no es así, no es alcanzable. ¿Qué sucede con los objetivos ambiciosos o de largo plazo?

Para el caso de proyectos Scouts, en la etapa de planeación debe acotarse los objetivos y alcance, de tal manera que permita se ejecuten durante 2 o 3 ciclos de programa y por lo tanto ser evaluados para la progresión personal de los NNAJ. Si el proyecto se extiende, deberá hacerse un corte para fines del Programa, y en su caso los jóvenes podrán continuar si es su interés.

Objetivos realistas (*Realistic*)

Las “A” y “R” del acrónimo SMART están estrechamente ligadas. Además de buscar objetivos alcanzables, también deben ser realistas. Para alcanzar un objetivo se requiere de trabajo y recursos, pero si los mismos salen del tiempo o del costo que puede financiarlo entonces ya no sería realista. En algunos casos se puede contribuir a mejorar una situación o a motivar un cambio de actitud, transformar la realidad sería un objetivo de muy largo plazo por lo que no sería realista en el ciclo de programa o de la progresión.

De Tiempo limitado (*Time-bound*)

Identificar el tiempo en el que se va desarrollar es fundamental, que tiempo se dedicara a la planeación, a la ejecución e incluso a la revisión es importante. Se puede partir estableciendo un momento de inicio y término, con lo cual se acota la duración, y posteriormente definir un programa, para que se vuelva alcanzable y realista. El cronograma es la planeación de actividades a lo largo del tiempo.

Esta metodología es aplicable a muchos proyectos y para el caso de las iniciativas mundiales permite también medir los logros e impactos, que será necesario para gestionar las insignias correspondientes.





Una consideración final es que el Método Scout coincide con metodologías pedagógicas contemporáneas como; Aprendizaje basado en proyectos, Aprendizaje basado en problemas, Aprendizaje basado en servicio.

La inclusión como fundamento del autoaprendizaje

Al encontrarnos en un movimiento juvenil abierto a toda la población del país, debemos tener en cuenta que tendremos diferentes tipos de participantes, cada uno con particularidades y rasgos únicos diferentes al resto de los participantes de su misma Sección y no se pueden generalizar en un solo perfil, por ende como adultos debemos tener en cuenta que si queremos garantizar una vivencia satisfactoria, deberemos adaptar nuestras actividades, tomando en cuenta previamente los siguientes rasgos:

Conocer a nuestra población, generar un programa atractivo y enfocado a las necesidades de cada integrante, identificar las posibles barreras para minimizarlas, tener métodos de evaluación para poder generar un seguimiento de nuestros avances y que pueda fomentar la colaboración, la empatía y el respeto.

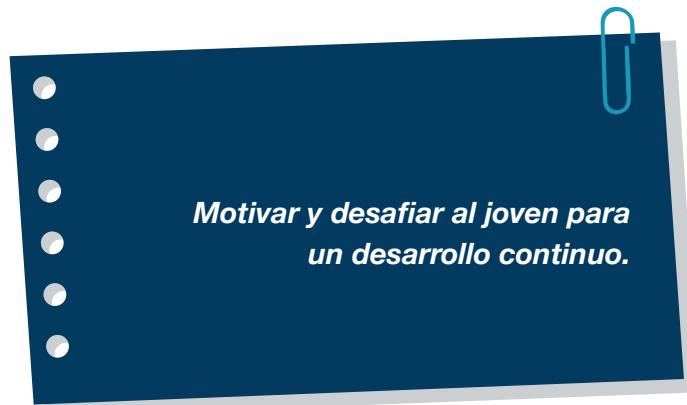
Por tanto, buscará enriquecer a todos, y permitirá que las niñas, niños y adolescentes aprendan unos de otros sin importar sus características, destacando las particularidades como algo enriquecedor que beneficia a todo el Grupo.

05

Sistema de Progresión Personal

Consideraciones previas	54
Las competencias de la Sección	56
Ejes Temáticos	58
Desafíos	60
Caminos (Saberes)	62
Preguntas Orientadoras	64
Ciclo de Programa	66

La Progresión Personal en la Comunidad de Caminantes	67
Evaluación y evidencias	78
Especialidades	82
Mundo Mejor	86
Insignias finales	97



Consideraciones previas

A estas alturas, seguramente tendrás contextualizado que el papel que tenemos los adultos en el Movimiento Scout, además de ser facilitadores del Programa de Jóvenes, es fomentar en los Adolescentes y Jóvenes (AJ) valores, y aptitudes, que los conducirán a la autorrealización, que les permitan la cohesión social, así como la adquisición del compromiso con el desarrollo sustentable. Para lograr esto, el elemento del Método Scout que trataremos en este capítulo es la Progresión Personal. Ésta, será desarrollada por los AJ de forma natural, y nuestra labor será motivarlos y encauzarlos. Para esto es importante conocer, entender, y asimilar cuál es el proceso y la forma en que nutre (y es nutrido por) los elementos transversales: Especialidades, Aventuras en la Naturaleza, las Iniciativas Mundiales; y cómo holísticamente facilitarán lograr nuestro objetivo, recordando en todo momento que los adolescentes y jóvenes son los protagonistas de su educación.

Esta revisión del Programa de Jóvenes pretende ser flexible, adaptable, y fácilmente actualizable; así como los principios fundamentales del Proyecto Educativo:





- 1** El propósito del Movimiento Scout en México.
- 2** Los principios Scouts.
- 3** Los enfoques transversales.
- 4** Los postulados del Movimiento Scout.
- 5** Las prioridades educativas.
- 6** El Método Scout.

Lo que nos conduce a esta nueva malla de competencias, que se organiza en cuatro ejes temáticos:

- 1** Salud y Bienestar.
- 2** Habilidades para la Vida.
- 3** Paz y Participación Comunitaria.
- 4** Medio Ambiente y Sustentabilidad.



Terminología

Vamos a familiarizarnos con algunos de los términos que usaremos con más frecuencia en este capítulo, así como su adaptación al marco simbólico.

Para los adolescentes y jóvenes, la terminología que se usará será la siguiente:

Etapas de progresión	► Senderos
Competencias	► Desafíos
Saberes	► Caminos
Actividades Educativas	► Escenarios de Aprendizaje
Insignias de Desarrollo Óptimo	► Insignias Finales

Las competencias de la Sección

La Comunidad de Caminantes cuenta con un total de once Desafíos, divididas entre dichos ejes temáticos. Las cuales están cimentadas y retroalimentadas de la siguiente forma:

- Aptitudes deseadas de acuerdo con los cuatro pilares de la educación:
 1. Saber conocer
 2. Saber hacer
 3. Saber ser
 4. Saber estar
- Escenarios de Aprendizaje:
 1. Dentro del Movimiento Scout
 2. Fuera del Movimiento Scout
- Preguntas orientadoras

Este enfoque nos permite que las competencias por Sección están profundamente definidas, pero con suficiente flexibilidad para que el desarrollo se adapte a todos y cada uno de nuestros adolescentes y jóvenes, y se adapte a todas nuestras regiones y sus culturas.





Las competencias para la Sección son un conjunto de resultados esperables de los adolescentes y jóvenes **durante el tiempo que trabajen con el Programa de Jóvenes**. Si bien, se pretende que sean receptores del programa durante las cuatro Secciones de la vida Scout, este modelo nos permite considerarlos competentes, de acuerdo a sus rangos de edad, en los objetivos que constituyen, para el clan de Rovers, el perfil de egreso. Ésto sin convertirse en un modelo lineal, pues no existe un desarrollo “ideal” para todos los individuos. Son estas pequeñas diferencias las que nos permiten ver que las competencias son una propuesta para que los Scouts sean los **protagonistas** de sus propios procesos educativos, de acuerdo con sus respectivas etapas en sus ciclos de vida.

El perfil óptimo de egreso se ha actualizado a las tendencias del desarrollo juvenil que se vive en la Comunidad de Caminantes. Las competencias por adquirir se definirán de acuerdo con los ejes temáticos y planos de relación extraídas del proyecto educativo, y son las siguientes:

Las relaciones Consigo Mismo

Buscan identificar los aspectos de uno mismo, formar la identidad, comprender su posición en el camino de su vida, y promueven el autoconocimiento.

- Comprende su proceso de cambio en los ámbitos corporal, de la voluntad, intelectual, afectivo-emocional, y se hace responsable de su autocuidado.
- Conoce su potencial, sus límites y los acepta con responsabilidad.
- Incorpora la opinión de sus pares en el proceso de construcción de sí mismo y escucha las sugerencias del adulto.

Las relaciones con los Demás

Procuran conducir a los adolescentes y jóvenes por la comprensión de la vida en sociedad, de formar lazos estrechos de fraternidad, y del trabajo en equipo, valorando la empatía y la Cultura de Paz.

- Establece relaciones interpersonales empáticas, solidarias y respetuosas hacia la diversidad social.
- Participa activamente en procesos democráticos para la toma de decisiones, promoviendo el bien común y desarrollando habilidades de liderazgo.
- Se involucra en actividades que promueven el bien común, desde su conciencia de ser mexicano, y/o su nacionalidad de origen contribuyendo con la Cultura de Paz.



Las relaciones con el Entorno

Tienen el objetivo de que los Scouts conozcan el espacio que les rodea, tanto artificial como natural, reconociendo su papel en el mismo. Además, se busca que valoren y aprecien los lugares en que se encuentren por apreciación cultural, natural, etcétera.

- Preserva la biodiversidad, sintiéndose parte de la Naturaleza y realizando actividades de importante alcance.
- Participa en los valores de su herencia cultural y fomenta el respeto hacia las culturas diferentes de la propia.
- Valora la vida al aire libre, respetando y cuidando el entorno natural.
- Colabora en el diseño de proyectos de desarrollo sustentable, en alianza con los adultos.

Las relaciones con lo Trascendente

Aspiran a guiar a los participantes por un conocimiento de sí mismos, de los demás, y de su entorno a través de la contemplación, reflexión y aceptación (o construcción) de su sistema de creencias. Otorgan un espacio de aprendizaje donde las preguntas epistémicas, metafísicas, axiológicas, éticas o de muchas otras áreas del pensamiento son bienvenidas.

1. Explora su espiritualidad por medio de la reflexión sobre el sentido de su vida.
2. Reflexiona sobre los principios y prácticas de la fe compartidas con la comunidad y entiende que es un medio para el desarrollo espiritual.

Ahora bien, debemos hacer algunas aclaraciones; las competencias serán trabajadas de acuerdo con la etapa de progresión que los adolescentes escojan desarrollar. Cada uno de los Senderos (Cenit, Cima, Cumbre y Cúspide) estará alineado con determinadas vivencias que los y las Caminantes obtendrán.

Ejes Temáticos

El Eje Temático constituye una estrategia para que niños, niñas, adolescentes y jóvenes participen activamente de la realidad que viven en sus diferentes ámbitos, sociales y naturales (dentro y fuera del Movimiento). Participan en función de sus intereses en su propio aprendizaje, volviéndose transversal, cooperativo, promoviendo el diálogo intercultural y compromiso con su contexto sociocultural.

Los ejes temáticos permiten enfocar esfuerzos transversales durante el ciclo de programa para influir en el desarrollo de competencias y en el desarrollo de la progresión personal de los jóvenes.





ESPECIALIDADES COMUNIDAD DE CAMINANTES

EJE TEMÁTICO	OBJETIVOS	TEMAS RELACIONADOS
Salud y Bienestar	Abordar la salud y el bienestar desde una perspectiva integral, considerando lo físico, mental, emocional y social. Reforzar la resiliencia en las y los jóvenes. Priorizar la prevención de enfermedades y la promoción de estilos de vida saludables.	<ul style="list-style-type: none"> • Estilos de vida saludables • Seguridad personal • Salud mental • Salud sexual y reproductiva • Paz interior y espiritualidad
Habilidades para la Vida	Fomentar el desarrollo de las habilidades y capacidades de las y los jóvenes para que puedan transitar con éxito de la niñez a la edad adulta; participar de manera activa y productiva en la sociedad, impulsar su autonomía y empoderamiento, prepararles para los desafíos y oportunidades del futuro. Brindar a las y los jóvenes las herramientas necesarias para alcanzar su máximo potencial y promover su inclusión social y económica.	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades interpersonales • Liderazgo • Alfabetización • STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas) • Emprendimiento
Medio Ambiente y Sustenibilidad	Tratar con decisión el cambio climático, promover el desarrollo de hábitos sostenibles impulsando estilos de vida saludables y respetuosos con el ambiente; conectar con la naturaleza y protegerla, con un enfoque sustentable (conectividad humano-ambiente).	<ul style="list-style-type: none"> • Consumo responsable • Gestión de recursos naturales • Energía limpia • Naturaleza y biodiversidad • Contaminación
Paz y Acción Comunitaria	Empoderar e impulsar la participación activa de las y los jóvenes en la construcción de un futuro justo e inclusivo para todas las comunidades; ayudar a lograr su desarrollo a través de la resiliencia, del diálogo, la colaboración, la reducción de las desigualdades, abrazando la diversidad y promoviendo los derechos humanos. Combatir la discriminación y fortalecer la capacidad de adaptación de las comunidades.	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidación de la paz • Diversidad e inclusión • Cultura y patrimonio • Acción humanitaria • Compromiso cívico



Desafíos

En una competencia, los saberes se movilizan al mismo tiempo y de forma interrelacionada para dar respuesta a las situaciones que una persona enfrenta en su vida en diferentes ámbitos (Dirección de Programa de Jóvenes, 2019). donde estos saberes permiten que la persona pueda vivir de manera plena e íntegra.

Para la acción educativa Scout, estos saberes se correlacionan con los cuatro pilares de la educación y los Principios Scouts, por lo que el perfil de egreso del *Proyecto Educativo ASMAC 2020-2030*, orientado a la sustentabilidad se basa en las cuatro relaciones a las que se alude en el apartado de principios fundamentales (apartado 1 del *Proyecto Educativo ASMAC, 2020-2030*):

En la aplicación del Programa Scout, estos saberes se correlacionan con los Planos de Relaciones:

Saber Ser	Relación conmigo mismo y con lo trascendental.
Saber Hacer/Saber Convivir	Relación con los demás, con el mundo y con la naturaleza.
Saber Conocer	Implícito con todos los deberes y las relaciones.

Cabe señalar que dichos saberes están inmersos en los cuatro tipos de relación que dan equilibrio al ser humano, por lo que existe una interdependencia entre ellos para poder lograr el perfil de egreso.

Resulta fundamental que el adulto que acompaña a los niños, niñas, adolescentes y jóvenes Scouts comprenda esta interacción entre conocimientos, habilidades, actitudes y valores. Estos elementos se amalgaman y se concretan en la Acción Educativa Scout.

De modo que una acción educativa Scout bien planificada, especialmente como parte de un proyecto de la sección, genera a su vez nuevos conocimientos, habilidades, actitudes y valores, como se expresa en el gráfico 2 del Proyecto educativo 2020-2030.



Fuente: Elaboración con base en OECD (2018).

Los propósitos de las competencias por cada sección, enunciados por la Dirección de Programa de Jóvenes del Centro de Apoyo Interamericano de la Organización Mundial del Movimiento Scout (2019), son:

- Expresar en términos realistas y mensurables cómo el Movimiento Scout se propone ayudar a los jóvenes a realizar sus potenciales, en cada uno de los grupos de edad que atiende el Programa de Jóvenes.
- Definir claramente los propósitos y resultados educativos por ser alcanzados en cada una de las secciones.
- Aportar, junto a las competencias generales, integralidad y coherencia al Programa de Jóvenes, ya que sirven para estructurar toda la propuesta educativa con base en propósitos claros y concretos.
- Ofrecer a los adultos responsables un marco de referencia preciso para su tarea educativa.
- Orientar el proceso de evaluación del impacto del programa ofrecido a los jóvenes, e identificar las mejoras que son necesarias realizar.
- Proporcionar una base sólida para establecer la progresión personal adaptada a cada una de las secciones y también para la evaluación personal de cada joven.



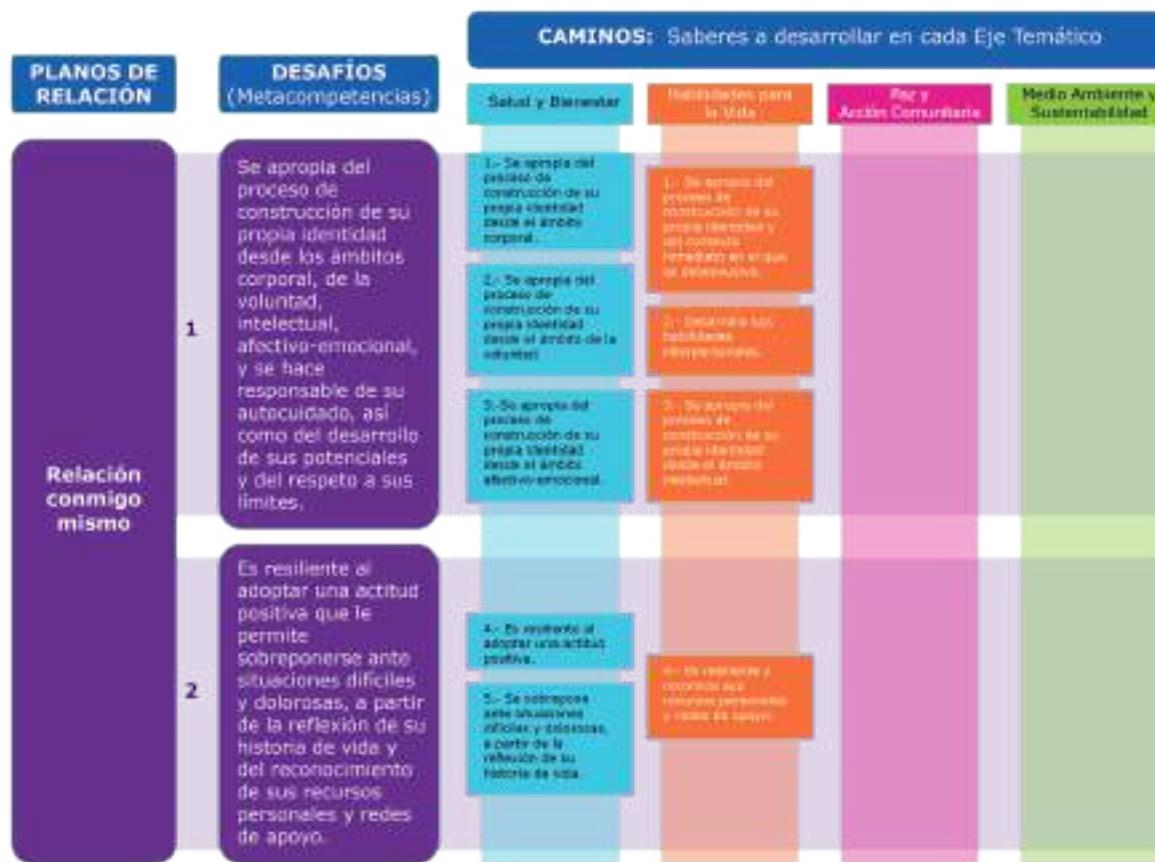


Caminos (Saberes)

Cada Meta tiene una relación con los ejes temáticos, a los cuales llamaremos Caminos, es decir son elementos de la metacompetencia.

Estos Caminos, son aspectos observables y que facilitan la evaluación por observación y que los jóvenes puedan plantear objetivos, mismo que pueden cumplir por actividades, proyectos y eventos.

Las competencias por sección están enfocadas para jóvenes que están en el Movimiento Scout de México, son los que se presentan en los siguientes cuadros, nos permite apreciar su proceso de crecimiento personal.





PLANOS DE RELACIÓN	DESAFIOS (Metacompetencias)	CAMINOS: Saberes a desarrollar en cada Eje Temático			
		Salud y Bienestar	Habilidades para la vida	Paz y Acción Comunitaria	Medio Ambiente y Sustentabilidad
Relación con los demás	3 Establece relaciones interpersonales empáticas, solidarias y respetuosas hacia la diversidad social.		2 - Asume responsabilidad de su propia salud física y emocional en el desarrollo de su persona.		
	4 Participa activamente en procesos democráticos para la toma de decisiones, promoviendo el bien común y desarrollando habilidades de liderazgo.		3 - Aprende las habilidades para las decisiones de manejo de riesgos, resiliencia, solidaridad y cooperación.	1 - Promueve las relaciones con los demás de manera amigable, solidaria y respetuosa, especialmente hacia la diversidad social.	
	5 Se involucra en actividades que promueven el bien común, desde su conciencia de ser mexicano, y/o su nacionalidad de origen contribuyendo con la cultura de paz.		4 - Desarrolla un liderazgo que promueva la participación ciudadana.		

PLANOS DE RELACIÓN	DESAFIOS (Metacompetencias)	CAMINOS: Saberes a desarrollar en cada Eje Temático			
		Salud y Bienestar	Habilidades para la Vida	Paz y Acción Comunitaria	Medio Ambiente y Sustentabilidad
Relación con el entorno	6 Valora la herencia cultural mexicana o cultura de origen, colaborando activamente en favor de la cultura de paz.			3 - Valora la Tercera Cultura Mexicana e las tradiciones de sus culturas de origen.	
	7 Se asume como colaborador del fortalecimiento de la cultura social y del cuidado y conservación de la biodiversidad mediante actividades integrales y creativas.			4 - Colabora activamente en favor de la cultura de paz.	
	8 Promueve la vida al aire libre, respetando y cuidando el entorno natural.			5 - Se asume como colaborador en fortalecimiento de la cultura social mediante actividades integrales y creativas.	1 - Respeto a la biodiversidad.
	9 Propone proyectos de desarrollo sustentable y los diseña e implementa de manera colaborativa con sus pares, en alianza con los adultos.		6 - Promueve proyectos de desarrollo sustentable.	2 - Desarrolla y comparte el conocimiento sobre las problemáticas ambientales y las estrategias para su solución.	3 - Respeto y cuidado al entorno natural.



Esto muestra que si un Caminante desea trabajar la Ruta de Salud y Bienestar, a lo largo de su recorrido cubrirá 5 caminos de la relación consigo mismo y 2 de la relación con lo trascendente.

En el caso del Desafío de Habilidades para la Vida, se muestra la integralidad y transversalidad del programa educativo en la Rama Mayor, ya que se desarrollan un total de 9 objetivos competenciales correspondientes a los cuatro planos de relación.

Preguntas Orientadoras

Con la finalidad de promover el aprendizaje activo de los jóvenes, se ha creado el instrumento denominado preguntas orientadoras, que son herramienta de apoyo para el equipo de Scouters, asesores y/o mentores, en la tarea de promover una diagnóstico y autoevaluación de los participantes del programa, que les permita gestionar su autoconocimiento y progresión personal.

Las preguntas orientadoras contribuyen a que el Programa de Jóvenes se vuelva único para la niñez y juventud, ya que el desarrollo de competencias se adopta personal y las actividades, proyectos e iniciativas que desarrolle se vuelven tuyas.

El desarrollo de competencias mediante preguntas orientadoras fomenta las APERTURA MENTAL, CONOCIMIENTO-APRENDIZAJE, REFLEXIÓN, CONEXIÓN Y RELACIONES, ATENCIÓN, CREATIVIDAD, RESPONSABILIDAD, PROACTIVIDAD Y ACCIÓN.

Hay un paquete sugerido para cada sección divididas en tres momentos, INICIO, DESARROLLO Y CIERRE, pero pueden construirse más en función de la necesidad de los JÓVENES.



Recomendaciones

- Busca que promueva el diálogo o la conversación.
- Promueve se realízase de manera casual, por ejemplo mientras caminan, conviven o juegan.
- Utiliza foros de discusión, entre pares o con la sección.
- En secciones mayores ellos pueden generar foros y dinámicas; observa y documenta.
- Evita preguntas cerradas, es decir que la respuesta sea SÍ, NO, NO SÉ, AJA, OK, etc.
- Evita generar un juicio a priori.
- No hay respuestas correctas o falsas.

Qué no son las preguntas orientadoras:

- No es un *check list*.
- No es una lista de retos.
- No es una cuestionario a resolver.
- No es un tarea para generar reportes.
- No es un interrogatorio.

Familiarízate con las preguntas de cada competencia y de cada eje temático, si necesitas más puedes formularlas. Usa pronombres interrogativos como; qué, cómo, cuándo, dónde, con quién/con quiénes, cuales, cuánto, etc.

Una vez que te familiarices con las preguntas también será una herramienta para ayudar a planear actividades, proyectos y definir iniciativas.

Pronombre	Efecto / Orientador
QUÉ	Lo que se busca lograr
POR QUÉ	Motivación Utilidad
PARA QUÉ	Fin o utilidad
CUÁNTO	Cuantificación logros o recursos
DÓNDE	Lugares Espacios Alternativas de lugares



CÓMO	Procedimiento Acciones
CUÁNDO	Tiempo Inicio- Fin Duración Etapas
A QUIÉN/ A QUIÉNES	Beneficiarios Destinatarios
QUIÉN	Involucrados Participantes Beneficiarios
CON QUÉ	Recursos Fuente de recursos
CUÁLES	Cuantificación de Impacto

Ciclo de Programa

Es un instrumento de planificación durante el cual se prepara, desarrolla y evalúa un conjunto de actividades, que se realiza con la participación de los jóvenes de la sección y se emplean los distintos órganos de toma de decisiones y participación juvenil.

Un ciclo de programa regular tiene una duración de 3 a 4 meses, por lo que en un año se tendrían 4 ciclos de 3 meses o 3 ciclos de 4 meses.

El ciclo de programa debe considerar el uso de la herramienta PER, Planear, Ejecutar y Revisar; de esta manera, al agrupar el proceso en 3 pasos, se vuelve más dinámico y comprensible, otorgando mayores oportunidades de concretar la vivencia de lo planeado y, sobre todo, la medición de la experiencia generada. Tener puntos de planeación y medición ayuda a medir el logro y esforzarse por el alcance.

Planear

Busca y se inspira en los Escenarios de Aprendizaje de acuerdo a sus intereses, inquietudes o del momento de vida que está atravesando o respondiendo las preguntas generadoras planteadas por sus Scouters.



Planeación de Escenarios de Aprendizaje.

- Conoce, reflexiona y analiza los Planos de Relación y los ejes temáticos que dan énfasis a cada progresión.
- Elige las competencias que quieras desarrollar.
- Establece metas personales para desarrollar las competencias.
- Emplea la metodología de objetivos SMART.
- Establece el tiempo para alcanzar sus objetivos.
- Realiza un cronograma de las actividades o proyectos a desarrollar, dentro y fuera del movimiento.
- Identifica los recursos, necesidades e involucrados para desarrollar su plan.
- Comparte con el Congreso las acciones que quiere realizar dentro y fuera del movimiento.

Ejecutar

- Diseña y realiza las acciones contempladas en su Hoja de Caminata de acuerdo al Sendero que haya elegido, dentro y fuera del movimiento.
- Revisa y Evalúa el avance y las acciones
- Ejecuta la actividad, proyecto o asiste al evento

Revisa si la o el caminante:

- Registra el tiempo dedicado al proyecto de el y de todos los colaboradores
- Realiza una autoevaluación de las acciones desarrolladas, dentro y fuera del movimiento.
- Revisa y evalúa apoyado de su Scouter, amistades, familia, etc., el logro de sus metas.
- Registra el avance obtenido en su Hoja de Caminata.
- Presenta el progreso ante el Congreso. Comienza a desarrollar otras competencias.

La Progresión Personal en la Comunidad de Caminantes

Entendamos por progresión personal todo avance paulatino que el adolescente/joven va obteniendo en las competencias esperadas de las relaciones establecidas en nuestro proyecto educativo.

Este avance comprende aspectos de la personalidad e incorpora las competencias esperadas afines a su etapa de desarrollo. Generar un proceso que motive y acompañe en el desarrollo personal, que promueva la participación del Caminante en su Comunidad, elevará su autoestima y lo ayudará a mejorar el nivel de logro de sus metas y objetivos.





En palabras del Comité Scout Mundial, la progresión personal es el elemento que se ocupa de ayudar a cada joven a desarrollar la motivación interior para participar consciente y activamente en el desarrollo de cada persona. Permite al joven progresar en su propio desarrollo, a su manera y a su propio ritmo, en la dirección general de los objetivos educativos propios de la Sección de edad correspondiente.

“La progresión personal no sólo se aplica dentro del Movimiento Scout, sino que también es relevante para el joven fuera del Movimiento, lo que les permite establecer objetivos de vida y aprender a ser un ciudadano activo mediante la adquisición de habilidades para la vida y participar en actividades que satisfacen las necesidades de la sociedad” (Comité Scout Mundial, 2017,11).

Si bien es cierto que los adolescentes y jóvenes desarrollan la progresión a su propio ritmo, el papel del adulto es educativo, informativo, motivante y evaluativo; a fin de mostrarle el camino, alternativas y darle herramientas mediante la aplicación del programa de jóvenes, de tal forma que vaya desarrollando sus competencias a través del juego y sin darse cuenta, vaya respondiendo sus preguntas orientadoras.

Ser *facilitadores* del Programa de Jóvenes en la Comunidad de Caminantes radica en acompañar, motivar y desafiar al joven, para un desarrollo continuo y constante. Generar experiencias de aprendizaje que signifiquen logros tangibles y aplicables en la vida de cada joven, es primordial en el seguimiento de la progresión personal.

Los participantes responderán a su ritmo sus preguntas e irán alcanzando sus competencias. Es entonces que, trabajando a su ritmo, sumado a las Acciones Educativas Scouts plasmadas en la aplicación del programa, adolescentes y jóvenes de la Sección deberían iniciar un progreso natural en su desarrollo como individuos y de competencias. De no ser así, hay que revisar el contenido en el ciclo del programa.

Recuerda que la progresión personal es un proceso que apoya la autoeducación de los jóvenes y “capacita a los caminantes a avanzar en su propio desarrollo, a su propio ritmo, hacia las competencias para la vida de acuerdo con su edad, mediante un sistema de reconocimiento progresivo que les ayuda a confiar en sí mismos y crecer. Su avance se reconoce mediante diferentes insignias que permiten la apreciación a la singularidad individual, a sus valores internos y su capacidad de acción.” (*Proyecto Educativo para la sustentabilidad*).

En la Comunidad de Caminantes, la participación de los adolescentes y jóvenes, sus iniciativas y proyectos, son prioridad y toman un espacio importante en la vida de la Sección.

Se deberá de analizar y evaluar al nivel adulto cuando durante más de tres ciclos de programa, un adolescente o joven en el Movimiento, no tiene el reconocimiento de progresión. Al identificar las causas, podríamos encontrar por qué no creció (no tuvo ningún estímulo educativo dentro o fuera del Movimiento), no se evaluó, o porque no existió ningún Escenario de Aprendizaje, lo que debe llevar al adulto responsable a identificar las oportunidades de aprendizaje





dentro del Movimiento y aplicarlas en el ciclo de programa y a la vez evaluar el entorno de los adolescentes y jóvenes, para buscar oportunidades fuera el entorno Scout que representen oportunidades de desarrollo.

El ciclo de vida de la progresión

Es importante considerar que el desarrollo de la progresión implica un ciclo (distinto al ciclo de programa), que inicia con identificación, desarrollo, evaluación constante, conclusión de la etapa y entrega o reconocimiento.

1. Identificación

· · La identificación, inicia con un diagnóstico de los y las jóvenes, para conocer en qué momento está, cuáles son sus oportunidades y necesidades de desarrollo. Se presenta a los y las jóvenes los desafíos a seguir, permitiendo que vaya a su ritmo, pero motivando para que tenga un desarrollo continuo. Es importante mostrar la variedad de alternativas de Escenarios de Aprendizaje Scout, dentro y fuera del Movimiento. Es un buen momento para plantearle las preguntas orientadoras y que se conviertan en detonadores de inquietudes.

2. Desarrollo

· Los y las jóvenes a su ritmo, apoyado por las diversas actividades educativas del ciclo de programa, van desarrollando las competencias deseables para su etapa de progresión impulsado por los desafíos, apoyado de las preguntas orientadoras y experimentando diversas experiencias de aprendizaje, dentro y fuera del Movimiento.

3. Evaluación constante

· El adulto en el movimiento acompaña, evalúa y motiva de manera permanente. Identifica las condiciones cambiantes, sugiere e incorpora preguntas orientadoras en el proceso. Identifica los logros y los reconoce.

4. Conclusión de la etapa

· Momento en que se han desarrollado las competencias deseadas.
· Puede y debe iniciar su siguiente etapa, es el momento oportuno para plantear nuevos desafíos.

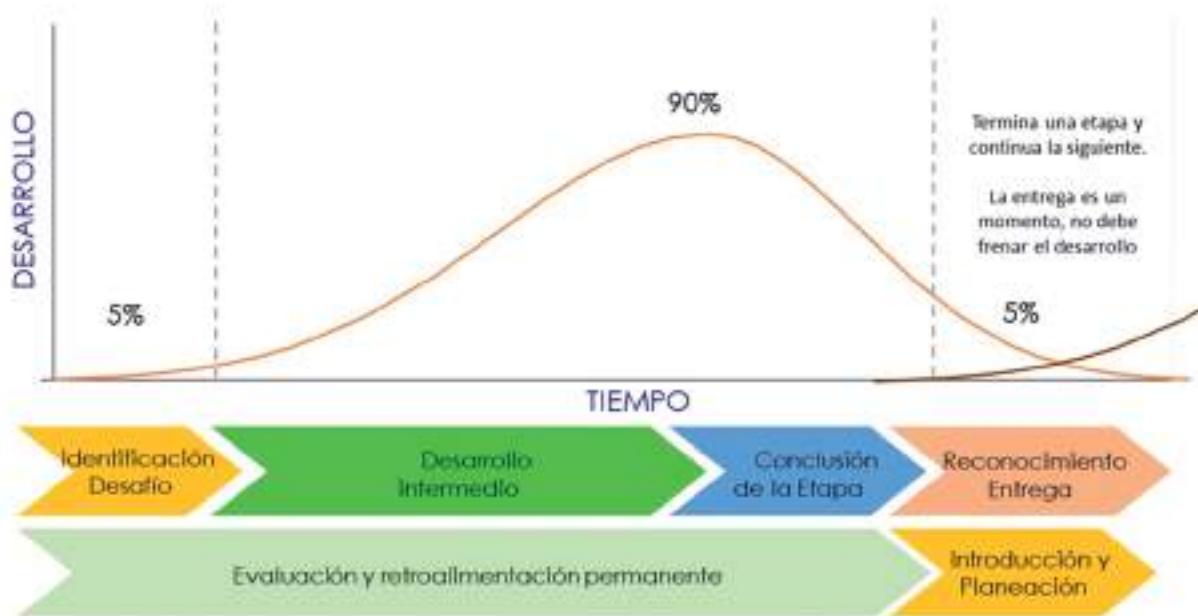
5. Entrega/Reconocimiento

· Momento de celebración donde se reconoce el logro.



El Scouter de Comunidad de Caminantes deberá diferenciar la conclusión de la etapa, de la entrega de progresión. Esto tiene varios sentidos, la conclusión de la etapa supone que los adolescentes y jóvenes han alcanzado las competencias deseadas y naturalmente continuará a su ritmo su proceso de desarrollo, en el trabajo de sus competencias, desafíos o alguna otra oportunidad de aprendizaje dentro y fuera del Movimiento.

Es importante asignarle nuevos desafíos y plantear, con la aplicación del programa, oportunidades de crecimiento. Puede haber un tiempo entre su conclusión y la oportunidad de hacer el reconocimiento, y este tiempo no debe frenar o limitar su crecimiento en etapas posteriores. Más aún, si bien se buscan momentos significativos para la celebración donde se entrega el reconocimiento, se debe procurar que no sea un tiempo prolongado entre la conclusión y la entrega, a fin de que no se pierda la motivación.



La evaluación debe ser constante, a lo largo de cada ciclo de desarrollo, cada junta, cada actividad u oportunidad de aprendizaje, es un momento de evaluación, que lleva a establecer reflexiones y reconocimiento al aprendizaje, y con ello un crecimiento continuo, sin tener que esperar al final de la etapa de desarrollo y pasar por alto pequeños grandes logros, o haber desatendido oportunidades de mejora, corrección oportuna o reducción de riesgos.

Para la Comunidad de Caminantes, se contempla que las competencias se alcancen por medio de competencias y saberes a través de los Escenarios de Aprendizaje. Lo importante es que los logros contribuyan al desarrollo en todos los Ejes Temáticos.



Esquema de Progresión de la Comunidad de Caminantes

El plan de progresión 2023 denota puntos relevantes en el desarrollo de los adolescentes y jóvenes durante su estadía en la Comunidad de Caminantes. Estos momentos pueden durar unos pocos días, hasta un año en algunos casos. La evaluación para determinar la transición de una a otra, sobre todo en las etapas de progresión, no sólo estará cimentada por lo que aquí documentamos, sino que la evaluación por percepción (llamada evaluación por observación), así como la autoevaluación de los niños, niñas, y adolescentes serán elementos relevantes que contribuyan al criterio.

Aquí el listado cronológico de los citados puntos:

- | | | | |
|----------|-------------|----------|--|
| 1 | Bienvenida | 5 | Sendero 3 |
| 2 | Diagnóstico | 6 | Sendero 4 |
| 3 | Sendero 1 | 7 | Insignia Final |
| 4 | Sendero 2 | 8 | Enlace a Clan de Rovers o
egreso temprano |

Nivelación

La primera vez que los adolescentes y jóvenes se acerquen a la Comunidad de Caminantes, será considerada como etapa de diagnóstico. Esta “etapa cero” es muy importante para fomentar la permanencia en el Movimiento.

El ingreso

Hay tres vías de ingreso a la Sección: la primera de ellas, el pase de Sección, que aplica a todos los adolescentes y jóvenes que están por cumplir los catorce años de vida mientras se encuentran en la Tropa Scout. La otra, es la captación de nuevos participantes (la cual se puede realizar de muchas maneras, [remitirse a la guía para el crecimiento]) y finalmente la recaptación de aquellos adolescentes y jóvenes, que se apartaron del Movimiento en momentos previos. Independientemente del tipo de ingreso, deberá haber un período de adaptación, el cual buscará que los candidatos conozcan el sistema de la Comunidad de Caminantes, aspectos esenciales del marco simbólico, etcétera.





Preparativos y consideraciones

Previo a comentar las vías de ingreso, esclarecemos que siempre debe haber canales correctos de información para con el Caminante, sus padres o tutores, y (en el caso del enlace, así como algunos casos específicos de la recaptación) su anterior Scouter o equipo de Scouters; así como otros vínculos responsables del desarrollo del participante que el equipo considere pertinente. Todos estos vínculos serán clave para que la integración de los adolescentes y jóvenes a la sección sea óptima.

Ahora, pasando a las consideraciones de la adaptación a la Sección:

En el primer caso: “Enlace de Sección”, sugerimos trabajar en un período de uno hasta dos ciclos de programa (tres a ocho meses, como máximo) para introducir a los adolescentes a un esquema simplificado de la Comunidad, el cual deberá preferentemente mantener parte del marco simbólico de dicha Sección. Adaptar el proceso al “lenguaje de la Comunidad” permitirá que el Scout se adapte al ambiente de la sección. Se propone que el enlace sea, además de transitorio:

- **Periódico.** Procurando que las actividades relativas al enlace sean ejecutadas en su mayor medida.
- **Gradual.** Procurando que el nivel de interacción entre el sujeto de enlace y la Sección subsecuente se vaya incrementando con el tiempo.
- **Sólido.** Pues debe tener bases firmes de duración, intensidad e involucramiento del sujeto de enlace.
- **Inclusivo.** En toda la amplitud de la palabra, los y las Scouts deberán ser incluidos en la estructura de la sección cómo si fueran uno más de la Comunidad.
- **Orientativo.** Pues el enlace siempre es para los AJ un proceso de incertidumbre. Solventar las dudas de los candidatos será de gran importancia para la adaptación.
- **Seguro.** Siempre se ha de tener en cuenta las Políticas Nacionales A Salvo del Peligro, Seguridad y Protección Juvenil; los Códigos de Ética y de Conducta; poniendo siempre por delante el bienestar del participante en cuestión.
- **Flexible.** En el entendido que los procesos de adaptación de todos los AJ son diferentes, lo que permite que se encuentren aclimatados a la Comunidad antes de que termine el proceso delimitado para su enlace, puedan proceder con el pase/cambio de Sección, pues ésto contribuirá a su crecimiento personal de forma tangible.
- **Corolario:** De la misma manera, en el entendido de los miembros de la Tropa Scout que se encuentren en una etapa de desarrollo más avanzada y aspiren a cambio de Sección, hacemos el recordatorio que a partir de cumplidos los trece años y medio puede iniciar el proceso de enlace y cambio de Sección. Sólo aplicará para ciertos casos.



El cambio de Sección, deberá respetar el rango máximo de edad **en su totalidad**, en una óptica de mantener el entorno A Salvo del Peligro y propiciando el desarrollo óptimo de los AJ. Incluso es uno de los elementos que construyen nuestro compromiso institucional con los ODS, ya que el respeto de los rangos de edades contribuye a los ODS 3, 4 y 5.

En referencia a este último párrafo, es requerido que el cambio de Sección se ejecute a más tardar, en la semana inmediata posterior a que el Scout cumpliera los catorce años. No deberá tardar más tiempo del debido, puesto que otorga la posibilidad de entorpecer el desarrollo de los adolescentes y jóvenes.

En el segundo caso: “Captación de AJ externos al Movimiento”, la integración deberá realizarse con consideraciones similares a la etapa de enlace, exceptuando la más evidente: El período temporal. Se sugiere un máximo de medio ciclo de programa (entre seis y nueve semanas) para lograr la integración del adolescente o jóvenes aspirantes. Aquellos muchachos y muchachas que se quieran integrar a la Sección, deberán conocer el sistema de Equipos y aspectos básicos de la Comunidad de Caminantes en sus primeras semanas de captación, (aproximadamente el 30% del período de integración) participando de manera rotativa entre los Equipos, lo que contribuirá al ingreso voluntario del aspirante a la Asociación. El resto del período de integración lo cubrirá, preferentemente ya inscrito. Una vez realizado este proceso, y continuando con las dinámicas de integración, adquiriendo los conocimientos de la organización de la Sección (y el Movimiento), se busca que el Caminante novato consiga:

- **Adquirir el uniforme.** La camisola/playera es la pieza esencial y el resto podrá obtenerse progresivamente.
- **Escoger un Equipo al cuál pertenecer.** Teniendo en cuenta la *Política Nacional de Participación Juvenil*, deberá ser el adolescente o joven quien **escoja su Equipo**, salvo casos excepcionales.
- **Conocer la Ley Scout y la Promesa**, teniendo nociones de la importancia del compromiso, (el cual se realizará de forma voluntaria).

Mientras que el tercer caso: “Recaptación de AJ, anteriores partícipes del Programa de Jóvenes”, (independientemente de la Sección, período de ausencia, Grupo o Provincia de origen, etcétera) el procedimiento para su período de adaptación/integración estará en un punto medio entre el enlace y la integración de externos, quedando a consideración del equipo de Scouters, en conjunción al Consejo de Grupo y los responsables directos del menor, el procedimiento a llevar, manteniendo los parámetros siguientes:

- El período de adaptación/integración deberá tener una duración máxima de **medio ciclo de programa**.
- Se deberá hacer un énfasis en las diferentes experiencias entre Secciones, Grupos o Provincias. Entiéndase cómo explicar al aspirante las similitudes y disparidades con su trasfondo en el Movimiento Scout.
- Procurar cumplir con los elementos listados en el enlace (Flexible, Gradual, Inclusivo, etc.).
- Permitir la participación del aspirante con fundamento en sus experiencias previas, para que así construya un entendimiento mejor a través del esclarecimiento de las prácticas que realizaba con anterioridad.





El resto de parámetros los definirán el equipo de Scouters a través de un diagnóstico, generado en conjunción a los individuos mencionados al principio de este apartado (preparativos y consideraciones).

Finalmente, para concluir el período de adaptación e integración, se sugiere tener una reunión con los padres, tutores, o vínculos responsables, para una retroalimentación de las competencias desarrolladas, comentar áreas de oportunidad, e informar de actividades futuras.

Bienvenida a la Comunidad

Se realiza cada vez que un nuevo miembro a través de las vías mencionadas en el apartado anterior se une a la Sección. Esta celebración puede dirigirse de dos maneras en función de una u otra vía de ingreso como se describe a continuación:

1. Para los provenientes de la Tropa Scout que realizan su pase a la Comunidad de Caminantes.
 - Se realiza una vez concluido el período de enlace del adolescente.
 - i. La despedida de la Tropa.
 - ii. La bienvenida a la Comunidad de Caminantes.
 - Es pues, el resultado de la unión de dos celebraciones. Se recomienda, como culminación de la vida en una Sección, darle toques de “lenguaje de la Sección anterior”, como un último vistazo al marco simbólico que está por dejar definitivamente. Se hace la bienvenida con un mensaje de la vida en la Comunidad, etcétera.
 - Será en la parte de bienvenida a la Comunidad donde el cambio de camisolas se realice. El Caminante novato deberá presentarse aún con su atuendo de Tropa Scout, nunca sin él. La Comunidad es la responsable del cambio de colores y la entrega de los elementos de identidad de la Sección, Grupo y Provincia.
2. Para los AJ que se integran tras un proceso de **captación/recaptación**.
 - En este caso, es la conclusión del proceso de captación o de recaptación. Dentro de este tiempo, o en el momento de su respectiva bienvenida a la Comunidad, es importante que le sean entregados al ahora Caminante sus elementos de identidad, pues esta celebración marca el ingreso del adolescente o joven al Grupo Scout.
 - Cada Consejo de Grupo, y en su respectivo caso, el Comité de Comunidad acordará la manera en que se realizarán estas celebraciones, pudiendo ser la bienvenida de forma grupal, o por cada Sección.
 - No existe un protocolo pre establecido, pero hacemos la recomendación de realizar esta celebración al iniciar una actividad, para marcar el regocijo que implica la integración de nuevos miembros.
 - i. La única condición que debe ser imperante cumplir, es la de estar debidamente registrado en ASMAC y mantener la Política de Protección Juvenil y A Salvo del Peligro.



3. Como referencia, listamos los elementos de identidad del(la) Caminante:
- Motas (borlas) y distintivo de Sección.
 - Escudo y pañoleta del Grupo.
 - Sector de Provincia.

El compromiso

Si bien, ya se encuentra desarrollado a nivel ceremonia y concepto en su correspondiente capítulo, el compromiso Scout con la Promesa y Ley tiene también importancia en la progresión del Caminante. El compromiso, que es usualmente entendido como la realización de la Promesa, significa la adopción hacia uno mismo de los valores y principios del Movimiento Scout, así como la ratificación de la Ley Scout. Se propone que este punto, aun siendo voluntario, se lleve a cabo durante su primera etapa de progresión. Lo que se traduciría como: contraer la promesa durante los primeros dos ciclos de programa del Caminante en la Sección. Es un paso esencial para los Caminantes que pasaron por proceso de captación/recaptación, sin menospreciar la renovación de compromiso por parte de los que tuvieron formación en la Tropa Scout. Éste será un buen indicador de la capacidad del Caminante de tomar decisiones y adquirir responsabilidades, excelente para la evaluación de su primera (o en casos excepcionales, segunda) etapa de progresión.

La Progresión en la Comunidad de Caminantes

Cada Caminante elige el orden en el que desarrollará sus competencias educativas; por lo tanto, podrá elegir libremente el camino que se amolde a sus necesidades e intereses de ese momento, teniendo tres alternativas cada una con un nombre particular.

El nombre de las cuatro progresiones son sinónimos: Cenit, Cima, Cumbre y Cúspide, todas representan el punto más alto del desafío que los Caminantes pueden alcanzar. Sin importar la elección de inicio y continuar su proceso, siempre los llevará al desarrollo de sus competencias.

Cada etapa de progresión tiene un eje temático énfasis.

Las etapas de progresión son transversales entre sí, pero de libre elección para desarrollarlas.

Los cuatro Senderos (Progresiones) no tienen un orden preestablecido, el o la Caminante puede iniciar por cualquiera:

Progresión	Énfasis
Cenit	Salud y Bienestar
Cúspide	Habilidades para la vida
Cumbre	Paz y Participación Comunitaria
Cima	Medio ambiente y Sustentabilidad

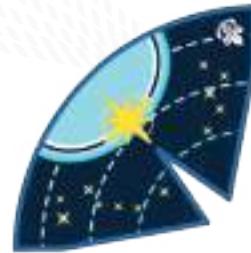




Características particulares de cada progresión

Cenit

Etapa enfocada a Salud y Bienestar, sin dejar de trabajar los otros Ejes Temáticos. En esta etapa, las y los caminantes deberán concentrar su enfoque en el desarrollo físico, mental y emocional. Es por esto que llega a lo más alto del plano astral, tocando así lo más alto de su desarrollo como caminante.



Se sugiere como tiempo a realizarse sea de mínimo 2 a 3 ciclos de programa.

Cima

Esta es la etapa enfocada a Medio Ambiente y Sustentabilidad, aunque no se deja de lado los demás Ejes Temáticos donde se desenvuelven. Es importante que los y las Caminantes reconozcan sus habilidades, con la finalidad de ir acercándose a la parte más alta de su conocimiento.



Al recorrer el desafío al que se enfrenta esta etapa, se irá dando cuenta de aquellos aspectos que le hacen ser un ser único y capaz de reconocer sus límites y sus habilidades.

La parte simbólica de Cima; "*Cada momento que vivimos trae consigo un aprendizaje de vida. Cima representa todo aquello que significa ser TÚ: con aciertos y errores; con altos y bajos*".

- Se desarrollan todas las competencias de manera simultánea.
- Eje Temático: Medio Ambiente y Sustentabilidad.
- Se sugiere que el avance se realice de 2 a 3 ciclos de programa.

Cumbre

Esta etapa representa Paz y Participación Comunitaria. Ningún camino, por fácil que parezca, representará un nivel cero en compromiso, energía y habilidades.



Conocer de los demás, también incluye conocerse a sí mismo y al medio donde se encuentran los adolescentes y jóvenes.

La parte simbólica de Cumbre; "*Representa el camino que tengo que recorrer, cómo lo haré y de quién me haré acompañar*". Por ejemplo, para describir la cumbre de una montaña es importante tomar de referencia todos los picos que ésta pueda tener. En este sentido, toda cumbre necesita la compañía de otras cumbres para poder definirse.

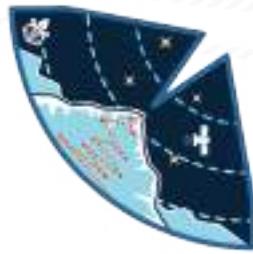
- Se desarrollan todas las competencias de manera simultánea.
- Eje Temático:Paz y Participación Comunitaria
- Se sugiere que el avance se realice de 2 a 3 ciclos de programa.





Cúspide

Es el desafío que acercará a los adolescentes y jóvenes a Habilidades para la Vida.



Recordarle a los Caminantes que todo ascenso tiene un descenso, por ello es importante que al trabajar con Cúspide pueda darse cuenta de la importancia que tiene todo lo que le rodea (cómo lo impacta y qué hace para mejorarlo). De este modo, es importante seguir siempre adelante y desarrollar nuevas habilidades y mejorar las que ya se tienen.

Parte simbólica de Cúspide; *"Para conquistar la punta más alta de este camino, requieres de una preparación que incluye conocer a la montaña misma: cómo se conforma; quiénes más la han transitado; qué la rodea; los riesgos y peligros a los que te puedes enfrentar; cómo subir cuidándola, y todo aquello que serás capaz de trascender una vez que logres llegar a esa punta"*.

- Se desarrollan todas las competencias de manera simultánea.
- Eje Temático:Habilidades para la Vida
- Se sugiere que el avance se realice de 2 a 3 ciclos de programa.

A diferencia de las progresiones en el esquema anterior, cada progresión tendrá objetivos relativamente específicos y transversales. Todas las progresiones contemplarán el desarrollo de saberes, ya sean Senderos, o Scouts por los ODS como Aventuras en la Naturaleza, Especialidades, Mundo Mejor, Participación Juvenil, Participación comunitaria, así como otras oportunidades de aprendizaje dentro y fuera del Movimiento Scout. El desarrollo de las competencias y saberes los encontramos en los Escenarios de Aprendizaje.



Evaluación y evidencias

La evaluación es una actividad sistemática y continua como el mismo proceso educativo. A partir de lo anterior, es posible señalar que:

La evaluación es un proceso inherente al proceso educativo, que permite comprobar el grado de logro de las competencias educativas por parte del joven, sobre la base de la interpretación de todas sus manifestaciones que muestran el desarrollo alcanzado por él mismo, en todos los aspectos de su personalidad.

La evaluación es el contraste o comparación de los resultados esperados (desarrollo de competencias) y los resultados logrados (competencias desarrolladas). Por lo cual, el proceso de evaluación requiere considerar la individualidad de cada joven, lo que implica la no comparación entre ellos, el método Scout nos brinda la posibilidad de evaluar efectivamente a los jóvenes.



En el Movimiento Scout, la verdadera razón de la evaluación de la progresión, es mostrarles a los jóvenes poco a poco y con la mayor claridad posible, los resultados derivados de sus esfuerzos realizados para alcanzar sus metas propuestas, el desarrollo de sus competencias y habilidades para la vida.

La función más importante de la evaluación es la de ser ayuda efectiva para el desarrollo de los jóvenes. El Scouter o Asesor, requiere estructurar el proceso evaluativo de modo que beneficie y ayude a cada joven a realizar una apreciación lo más cercana a sí mismo, de sus capacidades, progresos, necesidades y oportunidades.

La evaluación debe ser útil para el Scouter en su labor de facilitador, desarrollador y colaborador, el crecimiento de cada joven, es decir, de su desarrollo integral e individual.

En la evaluación ha de respetarse la integridad de cada joven y, ante sus dificultades, es fundamental hacer crecer su confianza y aumentar su deseos y voluntad para dar un paso más en su crecimiento como persona. De esta manera la evaluación también es una oportunidad de inyectar entusiasmo, motivar e impulsar el desarrollo de competencias individuales, así como de sus habilidades para la vida.

Características de la Evaluación

Permanente; El Scouter o adulto responsable, requiere llevar un control permanente del avance de cada joven a su cargo, estableciendo de mutuo acuerdo con el joven los períodos de revisión, siendo recomendable 3 a 4 meses.

Formativa; Cada joven conoce el desarrollo de su propio proceso, siendo capaz de recibir y analizar la información proveniente de quienes lo rodean, por lo que se hace responsable de su desarrollo.

Sencilla; se basa principalmente en un diálogo simple, directo y empático. Se apoya de la observación durante su participación en actividades, proyectos y eventos.

Tranquila y con tiempo suficiente; deben procurarse espacios adecuados para que los jóvenes se expresen y puedan compartir sus metas, logros y dificultades. Es recomendable que se establezca tiempo especiales fuera de las juntas regulares, para destinar la atención necesaria.

Personal; requiere realizarse con cada joven; deben respetarse los criterios de la Política A Salvo del Peligro.

Tipos de Evaluación

La autoevaluación. Es un espacio autocrítico del joven, es reflexivo y medible. Para ser justo consigo mismo debe tener a la mano su Hoja de Caminata, los objetivos que se planteó y las evidencias de lo alcanzado.





Coevaluación. Emplea espacios con sus pares para recibir retroalimentación, todos los involucrados deben estar en igualdad de circunstancias, todos reciben y dan evaluación. No es un espacio de enjuiciamiento, linchamiento o humillación. Requiere moderación del adulto responsable, teniendo presente la Política Nacional de Seguridad y Protección Juvenil.

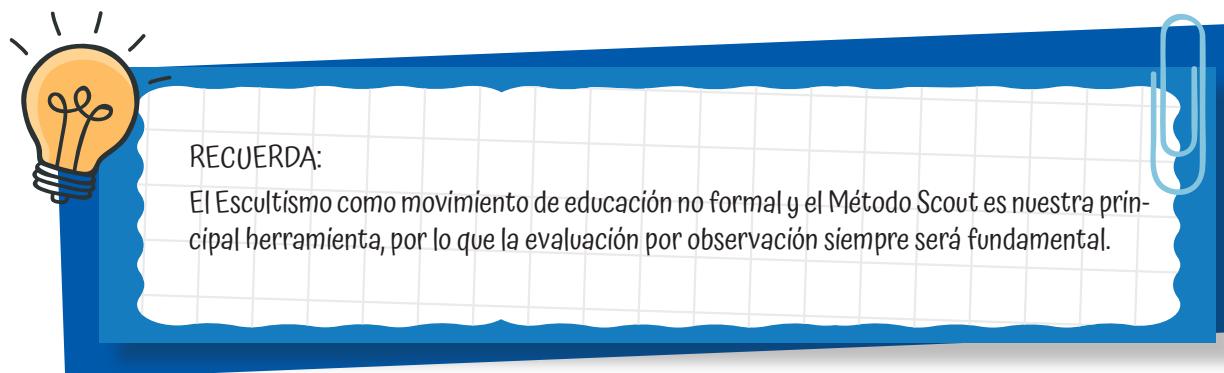
Puede recibir retroalimentación indirecta de los distintos involucrados de su círculo cercano, buscando reconocer y motivar.

- Por su equipo.
- Por su círculo cercano.

Evaluación. Es la que realiza directamente el Scouter o adulto responsable, se apoya de la maya de competencias y comportamiento deseados, valora y revisa los logros planteados en la Hoja de Caminata, y emplea el momento para reconocer su crecimiento. La entrega de la progresión será en el espacio y tiempo adecuado, sin dejar pasar un largo tiempo, ya que puede tener un efecto adverso.

Es un buen momento para reconocer los comportamientos y competencias mostradas en actividades, proyectos y eventos, dentro y fuera del movimiento. Se emplean las siguientes técnicas.

- Por observación y retroalimentación
- Reuniones o entrevistas



Evidencias

Se entiende como evidencia educativa o de aprendizaje a todo aquello que los jóvenes escriben, dicen, hacen y crean para mostrar su aprendizaje.

Las principales evidencias del aprendizaje son las observaciones conductuales, las evaluaciones de ejecución, comportamiento en actividades, evaluaciones, constancias, certificaciones, diplomas, medallas, informes y reportes.

Dependiendo de la personalidad de los jóvenes las evidencias podrán presentar distintas evidencias o combinaciones de éstas.





Formales: Constancias, diplomas, certificados

Audiovisuales: Videos, Audios, fotografías, presentaciones, reels, historias, entre otros. Los mismos podrán ser entregados de forma impresa o electrónica e incluso compartido a través de redes sociales.

Escritos: Reportes e informes de resultados, su formato es preponderantemente escrito pero podrá ser apoyado por fotografías, mapas, u otras evidencias recopiladas en sus rutas.

Para los jóvenes que desean obtener una insignia final será importante que tengan evidencias de su trabajo y trayectoria. Recomiéndales tener un registro desde su ingreso a la sección, participación en actividades, proyectos y eventos.

Recuerda que el propósito del Movimiento “es propiciar un espacio seguro de bienestar y sano desarrollo que active el potencial de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes (NNAJ) de modo que puedan ser protagonistas de su educación, ser responsables de su propia vida, desarrollarse como individuos plenos y ciudadanos que impacten positivamente en su entorno”, por lo tanto es fundamental evaluar y reconocer su desarrollo y competencias adquiridas dentro y fuera del movimiento, por que así se reconoce su preparación integral para la Vida.

Al tener un programa educativo basado en competencias, y reconociendo la transversalidad e integralidad de los Jóvenes, habrá competencias que se desarrolle durante una etapa de progresión con un énfasis específico que corresponden a otro plano de relación, sin embargo al haberse desarrollado, deberá reconocerse como competencias alcanzadas.

Herramientas de seguimiento

Independientemente del Sendero que haya escogido el o la joven, es necesario contar con elementos de apoyo, esto, con la finalidad de plasmar y medir los Desafíos y Caminos que se están llevando para lograrlo.

Estas herramientas son:

Hoja de Caminata

- Preguntas orientadoras.
- Guía de Aventuras en la Naturaleza.
- Guía de Especialidades.
- Guías de Mundo Mejor.
- Evaluación 360°.



Especialidades

Las especialidades son parte de los elementos transversales que complementan la progresión personal que tienen la finalidad de desarrollar conocimientos, habilidades y aptitudes en niños y jóvenes.

Éstas son voluntarias y se desarrollan de manera individual, ya que cada adolescente o joven tiene intereses propios, que es necesario motivar y desarrollar para que se pueda ampliar su crecimiento personal mediante la elección y adquisición de conocimientos y habilidades que se concreten en acciones que permitan la autoformación y se expresan mediante un servicio.

Una especialidad es un conjunto de saberes que se tienen en una determinada área o disciplina. Ésta permitirá que el y la Caminante tengan un mayor grado de dominio; podrán explorar en diferentes áreas de interés a partir de las características particulares, talentos e inquietudes de cada adolescente/joven. De esta manera, la especialidad permitirá seguir desarrollando esos potenciales para adquirir nuevos conocimientos, habilidades y actitudes que le puedan ser útiles para la vida; incluso es factible ponerlos al servicio de los demás.

Antes de conocer el proceso para la obtención de una especialidad, hay que aclarar que el Scouter no puede ser experto en todo, por lo que es necesario el rol del asesor, cuyas funciones serán diseñar con el AJ el proceso para la definición y evaluación de la especialidad, ubicar la etapa evolutiva en la que se encuentra para que los conocimientos y destrezas estén acorde a su edad y habilidades. Enseñar, acompañar y orientar al AJ durante el proceso hasta la obtención de la especialidad, observar y certificar sus progresos.

El asesor es elegido por el AJ, puede ser algún Scouter, Dirigente, maestro, jóvenes de rama mayor, entrenadores, familiares, cualquier experto que pueda apoyar. Los objetivos que se le plantean a los AJ deben ser adecuados a su edad, y mantenerlos A Salvo del Peligro.

Como Scouter, conocer el proceso para desarrollar una especialidad nos facilitará el acompañamiento de los AJ.

1

Se conoce y lo conocen. El AJ busca conocer sus gustos e intereses, saber cuáles habilidades tiene o desea aprender.

2

Se atreve, elige y lo apoyan. Una vez identificadas sus habilidades o lo que desea aprender, escoge cuáles desea trabajar y busca apoyo.

3

Se esfuerza y lo guían. Esta es la etapa de investigación, de aprendizaje y enseñanza.

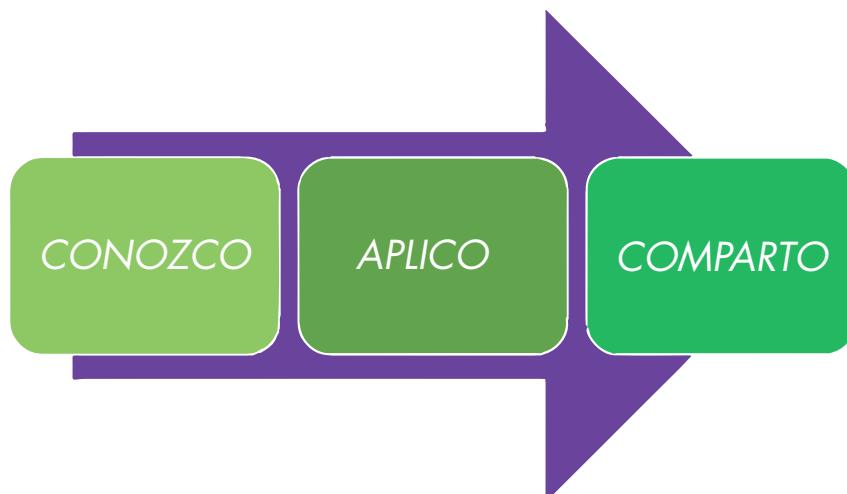
**4**

Lo disfruta y crece. Ya que adquirió nuevos conocimientos y habilidades, aplica lo aprendido de una manera adecuada.

5

Pone sus conocimientos y habilidades al servicio de los demás. Una vez que ha logrado la aplicación de lo aprendido, es importante desde la visión del proyecto educativo poner las nuevas habilidades al servicio propio y de los demás o del entorno.

Todo esto se simplifica en los pasos:



Los grupos de especialidades se agrupan dentro del rubro de Scouts por los ODS, divididas en los 4 ejes temáticos, por lo cual se vuelven transversales y complementarios con el desarrollo de la progresión. Lo que significa que al desarrollar una especialidad contribuye al desarrollo de la progresión y una progresión puede detonar el trabajo de una especialidad.



Temas de Especialidad	Metodología	Modalidad	Tiempo sugerido
 Habilidades para la vida	Conozco Aplico Comparto	Modalidad A Elabora tu propia especialidad de la mano de tu Scouter y tu asesor, desarrollala y compártela. Modalidad B Elige una especialidad de nuestra biblioteca digital.	1 a 2 Ciclos de Programa
 Medio Ambiente y Sustentabilidad	Conozco Aplico Comparto	Modalidad A Elabora tu propia especialidad de la mano de tu Scouter y tu asesor, desarrollala y compártela. Modalidad B Elige una especialidad de nuestra biblioteca digital.	1 a 2 Ciclos de Programa
 Paz y Acción Comunitaria	Conozco Aplico Comparto	Modalidad A Elabora tu propia especialidad de la mano de tu Scouter y tu asesor, desarrollala y compártela. Modalidad B Elige una especialidad de nuestra biblioteca digital.	1 a 2 Ciclos de Programa
 Salud y Bienestar	Conozco Aplico Comparto	Modalidad A Elabora tu propia especialidad de la mano de tu Scouter y tu asesor, desarrollala y compártela. Modalidad B Elige una especialidad de nuestra biblioteca digital.	1 a 2 Ciclos de Programa

Los temas relacionados son sólo una parte de lo que se puede desarrollar.

Los y las Caminantes tienen la inquietud de aprender algo, por ello elegirán la temática donde consideren que se encuentra lo que quieran trabajar. Si ya tienen un conocimiento previo al tema, podrán trabajar en temas nuevos que les ayuden a aumentar su nivel de dominio.



Ejes temáticos

EJE TEMÁTICO	OBJETIVOS	TEMAS RELACIONADOS
Salud y Bienestar	Abordar la salud y el bienestar desde una perspectiva integral, considerando lo físico, mental, emocional y social. Reforzar la resiliencia en las y los jóvenes. Priorizar la prevención de enfermedades y la promoción de estilos de vida saludables.	<ul style="list-style-type: none"> • Estilos de vida saludables • Seguridad personal • Salud mental • Salud sexual y reproductiva • Paz interior y espiritualidad
Habilidades para la Vida	Fomentar el desarrollo de las habilidades y capacidades de las y los jóvenes para que puedan transitar con éxito de la niñez a la edad adulta; participar de manera activa y productiva en la sociedad, impulsar su autonomía y empoderamiento, prepararles para los desafíos y oportunidades del futuro. Brindar a las y los jóvenes las herramientas necesarias para alcanzar su máximo potencial y promover su inclusión social y económica.	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades interpersonales • Liderazgo • Alfabetización • STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas) • Emprendimiento
Medio Ambiente y Sustentabilidad	Tratar con decisión el cambio climático, promover el desarrollo de hábitos sostenibles impulsando estilos de vida saludables y respetuosos con el ambiente, conectar con la naturaleza y protegerla, con un enfoque sustentable (conectividad humano-ambiente).	<ul style="list-style-type: none"> • Consumo responsable • Gestión de recursos naturales • Energía limpia • Naturaleza y biodiversidad • Contaminación
Paz y Acción Comunitaria	Empoderar e impulsar la participación activa de las y los jóvenes en la construcción de un futuro justo e inclusivo para todas las comunidades; ayudar a lograr su desarrollo a través de la resiliencia, del diálogo, la colaboración, la reducción de las desigualdades, abrazando la diversidad y promoviendo los derechos humanos. Combatir la discriminación y fortalecer la capacidad de adaptación de las comunidades.	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidación de la paz • Diversidad e inclusión • Cultura y patrimonio • Acción humanitaria • Compromiso cívico



Mundo Mejor

Iniciativas Nacionales

Aventuras en la Naturaleza

Aventuras en la Naturaleza es un elemento primordial del Método Scout y esencia misma de este bello Movimiento. La labor del equipo de Scouters, será la de facilitar los espacios y las experiencias necesarias de manera segura y responsable, para que AJ descubran, aprendan y potencialicen sus habilidades en el respeto y cuidado de la naturaleza, que convivan y sean parte de ella. Asimismo les brindan orientación en cada proceso, evalúen e identifiquen las mejoras de cada AJ y logren realizar acciones claras, sustentables y seguras de una manera integral con el resto de los elementos de la progresión personal.

La propuesta actual del programa de Aventuras en la Naturaleza comprende 4 diferentes áreas:

1. Técnica inicial. El recorrido en Vida al Aire Libre para todo Scout inicia aquí, que es la base para la convivencia con la naturaleza. Aquí los AJ aprenderán a resolver situaciones junto con su Equipo para disfrutar de mejor manera cada campamento, caminata, excursión o cualquier actividad. En su recorrido conocerán habilidades, destrezas y astucias básicas de campismo, exploración y cabuyería que sumará en su formación, trabajando en equipo, fomentando sus capacidades de resolución de conflictos, desarrollo de su cuerpo en todos los ámbitos, manifestando su creatividad y respeto por el entorno.

2. Técnica avanzada. Esta área determina el dominio de conocimientos técnicos más avanzados o especializados en cabuyería, campismo y exploración.

3. No dejar rastro. Explorar sin dejar rastro es disfrutar la Vida al Aire Libre de manera sustentable, reduciendo al mínimo el impacto ambiental que podamos generar antes, durante y después de acampar o explorar. Teniendo una actitud responsable con nuestro entorno, desarrollando la habilidad de planear nuestras aventuras y evitar que nuestro paso deje huella por ese lugar, para lo cual hay 7 principios:

- Planifica y organiza tus actividades con anticipación.
- Viaja y acampa en superficies estables.
- Maneja adecuadamente los desechos.
- Respeta la flora y la fauna.
- Minimiza y controla el uso e impacto de las fogatas.
- No te lleves nada que pertenezca a la zona.
- Sé considerado con otros visitantes.



4. Protección y cuidado. Los objetivos de esta área se refieren a la seguridad que se debe observar en todas las actividades al aire libre y en general, buscar la actuación de los AJ como primeros respondientes ante una emergencia y promoviendo que todas las personas sin excepción estén a salvo del peligro.

Se recomienda que el periodo de planificación, desarrollo y evaluación de los desafíos sea de 3 a 4 Ciclos de Programa y de acuerdo con las características de cada AJ.

Insignia de Aventuras en la Naturaleza

Las insignias de Aventuras en la Naturaleza buscan descubrir y potenciar habilidades durante los momentos de contacto con la Naturaleza.

Como cada etapa, éstas siguen los objetivos que indica la Comunidad de Caminantes. Por eso durante la estancia del AJ podrá obtener las siguientes insignias.

AJ se podrán apoyar del carnet que le servirá para desarrollar sus desafíos.





METODOLOGÍA AVENTURAS EN LA NATURALEZA

1.-Identifico y exploró

Fija objetivos e investiga
¿Qué es lo que quiero lograr?
¿Qué necesito saber?
¿Cuáles materiales necesito?
Elaboración de protocolo de seguridad.

2.-Practico y asimilo

Recibe la capacitación necesaria sobre el tema, práctica y emplea lo aprendido.

3.-Dominio y comparto

Comuéntalo con otras personas, intégralo a tus proyectos o actividades, dentro o fuera del Movimiento Scout.

Podrás encontrar mucha más información al respecto en el mencionado carnet de Aventuras en la Naturaleza.

Torneos de Vida al Aire libre

A partir de la Misión Fénix 2022, se propuso darle a los **Torneos de Vida al Aire Libre (ToVAL)** una perspectiva que refuerce la actualización del Programa de Jóvenes, ajustándose al nuevo programa de Vida al Aire Libre (VAL). El cual tiene fases Provincial, Regional y Nacional. El programa VAL contempla 4 áreas: **Técnica Inicial, Técnica Avanzada, No Dejar Rastro, Protección y Cuidado.**

Está dividido en pruebas sincrónicas y asincrónicas las cuales tienen la misma importancia para la evaluación.

En la **Fase Provincial** las pruebas sincrónicas se desarrollan en un espacio abierto de manera presencial, abarca la **Técnica Inicial** y la **Técnica avanzada** de cabuyería, campismo y explotación, tomándose en cuenta los conocimientos, habilidades y actitudes correspondientes a la Comunidad de Caminantes.

Las pruebas asincrónicas deben documentarse en una plataforma digital. Las áreas que se desarrollan y evalúan son: **No Dejar Rastro y Protección y Cuidado.**

También se llevará a cabo la **Zona VAL**, que es un espacio abierto al público donde NNAJ adquieran las herramientas necesarias para que desarrollem y fortalezcan sus conocimientos y habilidades en las áreas VAL. Y la **Trivia Scout**, prueba que consiste en realizar preguntas y retos enfocados a reforzar y repasar conocimientos del Movimiento Scout a nivel local e internacional (Vida de Baden Powell, Ley y Principios Scouts, Historia del Escultismo, Historia de la Provincia y sus Grupos, canciones Scouts, etcétera).

En la **Fase Regional** también se realizan las actividades sincrónicas, desarrollando y evaluando actividades de **Técnica avanzada y la Trivia Scout**, las cuales serán durante un campamento o jornada larga. Las actividades asincrónicas se registran en una plataforma digital y son retos o actividades en casa, en la escuela o el entorno que consideren los tópicos de **No Dejar Rastro y Protección y Cuidado.**





En la **Fase Nacional**, que se lleva a cabo durante el EEAS, solo se realizan y evalúan actividades sincrónicas mediante un **campamento y la Trivia Scout**; en esta última fase, la dificultad de las actividades y retos irá incrementando.

La evaluación y puntuación dependerá de las actividades a realizar de acuerdo con su grado de dificultad, correcta aplicación, dominio de la técnica, resolución de problemas, trabajo en equipo y comunicación. La vivencia de la **Promesa y la Ley Scout**, así como el **Espíritu Scout** en sus distintas manifestaciones deberán estar presentes, pero no contarán para la puntuación.

Punta de flecha

El Curso de liderazgo Punta de Flecha forma parte integral del proyecto educativo del Movimiento Scout colaborando con el perfil de egreso de los jóvenes que forman parte de éste.

Aspiramos a que cada joven que ha vivido en el Movimiento Scout, hombre o mujer, haga siempre todo lo que de él dependa para ser una persona:

- I. Íntegra y libre, limpia de pensamiento y recta de corazón, de voluntad fuerte, responsable de sí misma, que ha optado por un proyecto personal para su vida y que, fiel a la palabra dada, es lo que dice ser.
- II. Servidora de los demás, solidaria con su comunidad, defensora de los derechos de los otros, comprometida con la democracia, integrada al desarrollo, amante de la justicia, promotora de la paz, que valora el trabajo humano, que construye su familia en el amor, que reconoce su dignidad y la del sexo complementario y que, alegre y afectuosa, comparte con todos.
- III. Creativa, que se esfuerza por dejar el mundo mejor de como lo encontró, comprometida con la integridad de la naturaleza, interesada por aprender continuamente, en búsqueda de pistas aún no exploradas, que hace bien su trabajo y que, libre del afán de poseer, es independiente ante las cosas.
- IV. Espiritual, con un sentido trascendente para su vida, que vive alegremente su fe y la integra a su conducta y que, abierta al diálogo y a la compresión, respeta las opciones religiosas de los demás.

Punta de Flecha es un curso de liderazgo y empoderamiento juvenil, es el escenario en el cual se provee a los jóvenes asistentes de herramientas que pueden utilizar para ser parte activa de la comunidad en la que se desenvuelven, así como también en el Movimiento Scout siendo parte activa en la toma de decisiones que atañen a su sección acorde a la Política Nacional de Participación Juvenil en la construcción de capacidades.



El resultado esperado al culminar el Curso de liderazgo Punta de Flecha es un joven que ha desarrollado y fortalecido competencias y habilidades en liderazgo y toma de decisiones que contribuye a su sección y a su entorno social; una persona comprometida con el Movimiento Scout y con su comunidad, siendo parte activa de la toma de decisiones de su pequeño grupo o sección y a su vez, participe en la toma de decisiones en el entorno social en el que se desarrolla.

Una vez que el joven cubre los requisitos para la certificación obtiene de forma física un certificado y un botón que sustituye al de la presilla del hombro izquierdo de la camisola, el cual portará durante su estancia en la sección.

Scouts por los ODS

Se organizan y alinean con la Educación para el Desarrollo Sostenible de la UNESCO, incluyendo los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible y las características esenciales del Movimiento Scout como marco para la educación no formal.

“Los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible y las 169 metas que anunciamos hoy, demuestran la magnitud de esta ambiciosa nueva Agenda universal. Con ellos se pretende retomar los Objetivos de Desarrollo del Milenio y conseguir lo que éstos no lograron. También se pretende hacer realidad los derechos humanos de todas las personas y alcanzar la igualdad entre los géneros y el empoderamiento de todas las mujeres y niñas. Los Objetivos y las metas son de carácter integrado e indivisible y conjugan las tres dimensiones del desarrollo sostenible: económica, social y ambiental”.

De acuerdo con los Principios Scouts plasmados en el Proyecto Educativo:

“Los Principios Scouts son un sistema de valores que surge de un conjunto de ideales, guía todas las acciones, decisiones y aspiraciones de sus miembros, y construye una identidad compartida entre toda la membresía de la ASMAC, al vincularlos en torno al acuerdo voluntario de perseguir sus ideales.

La incorporación y desarrollo de este sistema de valores en todas y todos los miembros de ASMAC es el resultado de un proceso paulatino y dialogado, que se verá reflejado en el compromiso de:

- Ser incluyentes,
- promover el respeto mutuo,
- tener apertura,
- confiar en la niñez, adolescencia y juventud,
- tener una visión esperanzadora del futuro, y
- creer que los niños, niñas, adolescentes y jóvenes pueden conformar una comunidad de aprendizaje con los adultos que intervienen en el proceso,
- desarrollo humano espiritual”.





Es así como nuestro sistema de valores es congruente y complementario con las metas de los ODS plasmados en la agenda 2030, alineándose así con el Proyecto Educativo y las Iniciativas de Mundo Mejor.

Es por ello por lo que todas las iniciativas de Mundo Mejor tienen una relación directa con un ODS, y relaciones sinérgicas con los demás dependiendo de cómo se desarrollen.

Si bien aquí no se enumeran los objetivos 01, 02, 08, 09 y 11; la acción sinérgica también influye en ellos, y no debe descartarse que algún proyecto o acción pueda impactar directamente.

Hay **Iniciativas Mundiales** para todas estas áreas. Cada propuesta nos ofrece un conjunto de caminos definidos y objetivos de aprendizaje relevantes para su desarrollo.

Debemos de buscar escuchar las ideas y orientar a los NNAJ para transformarlas en sus iniciativas. Al tomar acción, los jóvenes podrán generar proyectos dentro de los desafíos y propuestas de Mundo Mejor.

Al participar en estas Iniciativas Mundiales, lo más importante es la sinergia; te darás cuenta de que hay muchos Scouts en México y el Mundo poniendo su alegría y espíritu de servicio encaminados a **Construir un Mundo Mejor**. Apoyemos a los NNAJ para dejar de lado el individualismo o el pensar que "alguien más lo va a hacer", seamos motivadores de proyectos y fomentemos en ellos la inquietud por trascender y *dejar el mundo mejor de como lo encontraron*.

Estos programas consideran que los Adolescentes y Jóvenes se involucren de manera persistente, logrando impactar sus entornos y comunidades, esto lo podremos medir a través de horas de servicio.

Será importante que desde el día cero, cuando inicia la lluvia de ideas, se lleve una bitácora de acciones, tiempo e involucrados. Las horas de servicio suman por el trabajo o voluntariado de cada uno de los participantes en sus distintos roles; coordinadores, colaboradores, Jefes de Sección, asesores, familia (sistema de apoyo) y voluntarios en general, sean o no sean miembros activos del Movimiento, pero que colaboren de manera comprobable en el proyecto.

Se sugiere identificar y cuantificar todas las horas de servicio en:

- **Planeación** (Juntas de equipo, presentación al Comité de Comunidad, etc.).
- **Preparación** (Investigación, asesoramiento, visitas previas, material difusión, difusión, revisión del avance, etc.).
- **Desarrollo-Ejecución** (Desarrollo de la actividad, logística, traslados, limpieza, etc.).
- **Evaluación** (Juntas de equipo, presentación al Comité de Comunidad, etc.).
- **Cierre** (Elaboración de reportes, registro de proyecto en sdgs.scout.org, etc.).

Para el proceso de compartir la experiencia y registro del proyecto en sdgs.scout.org, los AJ pueden necesitar apoyo y supervisión de madres, padres o tutores, en caso de no haberlo, como Scouter ayuda a finalizar esta actividad y que el chico pueda acceder al reconocimiento respectivo.



A continuación te mostramos estas iniciativas, y en capítulos más adelante tendrás más información.

Iniciativas Mundiales

Tribu de la Tierra

Es un conjunto de experiencias que acompañará al AJ en un viaje de aprendizaje para desarrollar la conciencia, las competencias y las habilidades de liderazgo necesarias para crear y motivar cambios ambientales en su entorno.

A través de una serie de interesantes desafíos, los AJ conectarán con la naturaleza, siguiendo varias rutas para convertirse en un campeón de la sostenibilidad, y comprometiéndose con las acciones por el medio ambiente.



Para realizar la experiencia de Tribu de la Tierra, se divide en 4 etapas:



Las Rutas

La Tribu de la Tierra abarca cuatro rutas, que los llevarán por distintas áreas del trabajo por y para el bienestar ambiental. Recalcamos que NO TIENEN ORDEN, los AJ pueden vivirlas según sus ideas, deseos o necesidades.

- [Guardián de] Mejores Decisiones.
- [Líder de] Naturaleza y Biodiversidad.



- [Innovador de] Energías Limpias.
- [Cuidador de un] Planeta Sano.

Cada ruta está representada por una insignia diferente. Cuando la AJ termine la primera ruta, será acreedor al Pin de Tribu de la Tierra más la insignia correspondiente. En las rutas posteriores solo se entregará la insignia.

Champions for Nature

Las rutas que se pueden trabajar son Mejores Decisiones y Naturaleza y Biodiversidad.

Este desafío está diseñado para todos los jóvenes Scouts y no Scouts que estén dispuestos a descubrir nuevas formas de cuidar y proteger el medio ambiente. *Champions For Nature* nos guía a tomar acciones y contribuir a la protección de la Naturaleza, y desarrollar nuevos hábitos de consumo que contribuyan activamente a proteger nuestros recursos naturales.

El Desafío *Champions for Nature* tiene como objetivos:

- Animar a los jóvenes a tener el conocimiento, las habilidades y la actitud para evaluar y reducir el impacto del comportamiento individual en el medio ambiente, y fomentar la protección de la naturaleza.
- Promover la comprensión de la interconexión entre el desarrollo sostenible, la pobreza como resultado de los problemas ambientales, la pérdida de biodiversidad y las acciones individuales.
- Reconocer y promover la contribución de los jóvenes hacia una vida y biodiversidad equilibrada y sostenible.

Los jóvenes pueden obtener la insignia de reconocimiento del Desafío de acuerdo con su desarrollo y edad. Para cada edad, hay conocimientos específicos, acciones y actitudes que deben desarrollar a través de actividades y proyectos comunitarios.

Al explorar los desafíos, los AJ se convertirán en miembros de la Tribu de la Tierra como:

- Defensores de Mejores Decisiones.
- Líderes de Naturaleza y Biodiversidad.



6 a 10 años
Manada de Lobatos



11 a 14 años
Tropa de Scouts



15 años en adelante
Comunidad de Caminantes
Clan de Rovers





Al asumir el Desafío *Champions for Nature*, los jóvenes desarrollan sus conocimientos, habilidades y actitudes esenciales para lograr los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y ser parte de un movimiento juvenil global para la acción ambiental.

Scouts Go Solar

La ruta de este desafío son las **Energías Limpias**. Los AJ analizarán cómo emplear distintas fuentes de energía y su impacto, así como aprovechar todas las energías renovables posibles y disminuir su impacto negativo en el cambio climático.

La iniciativa *Go Solar* invita a los AJ a:



- Aprender sobre las diferentes fuentes de energía y su impacto.
- Compartir sus conocimientos sobre el cambio climático y cómo se conecta con su vida, con la de otras personas, y con la naturaleza.
- Inspirarlos y aprovechar todas las energías renovables que puedan.
- Compartir su experiencia con la Energía Solar (y otras alternativas.)
- Ayudar a otros a seguir su experiencia y encontrar su propia manera de usar las energías alternativas.
- Reconocer su responsabilidad y la de otros en la protección del clima.
- Reducir su impacto en el cambio climático.

Para el desarrollo de los retos y actividades es importante que los miembros infantiles y juveniles cuenten con el apoyo de un adulto ya sea Scouter, Dirigente, o madre padre o tutor, es fundamental su seguridad, en caso de requerir apoyo para otorgárselos, no dudes en pedir ayuda.

Al tomar acción, los AJ serán parte del cambio y también busca cumplir de manera práctica con el noveno artículo de nuestra Ley Scout. Cuidar la energía y cuidar nuestro consumo, es cuidar el planeta y el planeta es de todos.

Plastic Tide Turners

El Desafío *Tide Turners Plastic* es una iniciativa global desarrollada por el PNUMA, adoptada por la Organización Mundial Scout como un componente integral de su Iniciativa Tribu de la Tierra.



Ayudará a los jóvenes a comprender el impacto que tienen los humanos en el mundo cuando se trata de uso y consumo de plásticos y cómo pueden promover un planeta limpio y saludable que contribuya a un mundo más sostenible.





Apoya el desarrollo de un conjunto específico de competencias en los jóvenes para adoptar un comportamiento responsable hacia el medio ambiente en el área de "Planeta sano".

Este conjunto de competencias es complementario a muchas otras que el Movimiento Scout reconoce a través de la Iniciativa Tribu de la Tierra y está alineado con la educación para los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Entonces, al asumir el Desafío *Tide Turners Plastic*, los jóvenes desarrollan sus conocimientos, habilidades y actitudes esenciales para apoyar los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Este desafío está diseñado para todas las personas jóvenes a partir de 6 años, para educarlos sobre la contaminación por plásticos y animarlos a tomar acción en la resolución de problemas ambientales, específicamente relacionados con los plásticos, los desechos plásticos y la contaminación por plásticos.

Mensajeros de la Paz

El Programa de **Mensajeros de la Paz**, nos motiva a entender la importancia del Movimiento Scout en la construcción de una **Cultura de Paz**. También, apoya para que los NNAJ se conviertan en ciudadanos responsables, miembros de nuestras comunidades locales, nacionales e internacionales.

Brinda una inspiración para que cumplamos nuestro **deber hacia otros** mediante la Cultura de Paz, recopilando contenidos, ideas y actividades para estimular nuestro interés y el de los demás en el desarrollo local.



Creamos un cambio positivo dando el primer paso. Por tanto, para la construcción de paz y de un mundo mejor como Scouts, es necesario asumir el compromiso personal consigo mismo, iniciar con su entorno, y colaborar en los proyectos que le sea posible.

En la Comunidad de Caminantes, los miembros juveniles podrán obtener esta insignia siguiendo estos pasos:

- Tomando la iniciativa de ayudar a otros.
- Organizando acciones de servicio con su Equipo, Comunidad o equipo propio específico del proyecto que genere.
- Tomando parte en actividades Scouts que se involucren con otras personas locales.

Los AJ antes de desarrollar sus proyectos de Mensajero de la Paz, deben cumplir estos 4 pasos:

1. Aprender sobre Mensajeros de la Paz.
2. Participar en una acción organizada con su Equipo o Comunidad.
3. Compartir sus acciones en línea bajo la supervisión de un adulto en sdgs.scout.org
4. Realizar, como mínimo **800 horas de servicio**.





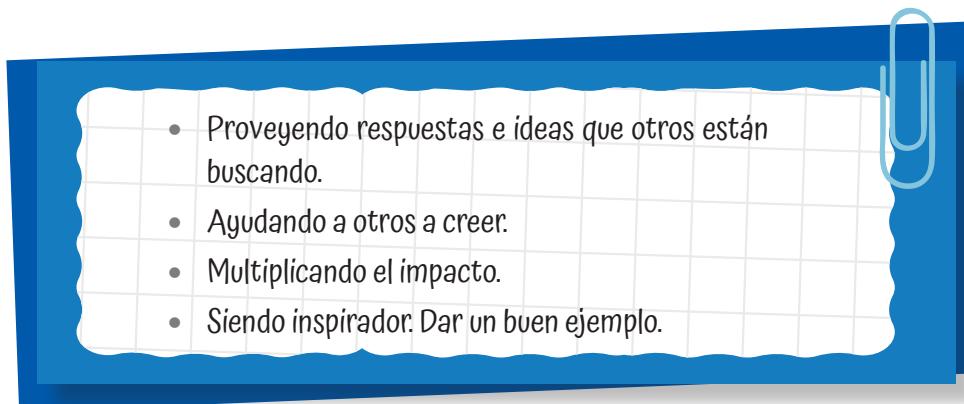
Para obtener esta insignia deberán realizar horas de servicio, que para la Comunidad de Caminantes serán 800. Deben ser de servicio efectivo en el proyecto a elaborar.

Recuerda lo comentado en el apartado anterior, el conteo de horas empieza desde que el AJ informa a su Equipo o Jefe de Sección que tiene en mente un proyecto, hasta la evaluación y reporteo. Es importante que se cuantifiquen las horas de todos los voluntarios involucrados.

Algunos proyectos pueden tener más de un coordinador en el proyecto, cada uno de los coordinadores deberá reunir sus respectivas horas de servicio de acuerdo con la Política Nacional Vigente o actualización de la misma.

En el Escultismo, aprendemos a ayudar a otros **sin esperar nada a cambio**, ningún premio, ni reconocimiento. Sin embargo, es importante que compartamos nuestras acciones para inspirar a otros a contribuir.

Se pueden usar estas 4 sugerencias para **Compartir e Inspirar**:



Recordemos que la **Cultura de la Paz** comienza con pequeñas grandes acciones: sonriendo, siendo cordiales, siendo amable con los vecinos y compañeros, conociendo y respetando las tradiciones de otros, aprendiendo algún idioma o lengua, informándose de los problemas y causas de migración, involucrándose en procesos de participación escolar o comunitaria.

Conoce, Toma Acción, Comparte, Inspira y apoya a otros, y continúa con el ciclo de bienestar.



INICIATIVAS MUNDIALES

Todos los proyectos de Mundo Mejor deben subirse a <https://sdgs.scout.org/>

Mensajeros de La Paz

Se realiza un proyecto de impacto local, coordinado de forma individual o en un equipo no mayor a 5 personas.

Metodología:

- 1.- Inspírate
- 2.- Aprende y decide
- 3.- Toma acción
- 4.- Completa

Tiempo sugerido: 1 a 3 Ciclos de Programa

Ejes Temáticos:

- Paz y Acción Comunitaria
- Salud y Bienestar
- Habilidades para la Vida

Horas necesarias de voluntariado: 100 horas (se suman las horas colectivas dentro del mismo o realizar por cada persona que coordina el proyecto)

TRIBU DE LA TIERRA

-Son iniciativas individuales, no hay réplicas.

Se trabajan con una canasta de actividades para construir su descubrimiento (Diagnósticos) y, posteriormente, el/la Caminante puede sumarse a una iniciativa con alguna organización local o desarrollar su propia iniciativa en su comunidad.

-No hay horas de voluntariado obligatorias

Metodología:

- 1.- Descubre
- 2.- Comrométete
- 3.- Actúa
- 4.- Celebra

Tiempo sugerido: 1 a 2 Ciclos de Programa

Scouts Go Solar

Ejes Temáticos:

- PROYECTO ALIMENTARIO Y SUSTENTABILIDAD
- Salud y Bienestar

Desafíos

Innovador

Scouts Go Solar

Ejes Temáticos:

- PROYECTO ALIMENTARIO Y SUSTENTABILIDAD
- Salud y Bienestar

Cuidador

Plastic Tide Turners

Ejes Temáticos:

- PROYECTO ALIMENTARIO Y SUSTENTABILIDAD
- Salud y Bienestar

Champions for Nature

Ejes Temáticos:

- PROYECTO ALIMENTARIO Y SUSTENTABILIDAD
- Salud y Bienestar

Ejes Temáticos:

- PROYECTO ALIMENTARIO Y SUSTENTABILIDAD
- Salud y Bienestar

Insignias Finales

Durante los últimos meses de la estadía en la Comunidad de Caminantes, el joven junto a su equipo de Scouting deberán realizar una revisión de su desempeño en la Sección, revisar el desarrollo que tuvo en sus Desafíos o si está pendiente la conclusión de desarrollo de alguna de sus competencias.

Como parte del método Scout, la progresión personal ofrece alternativas, rutas y oportunidades para las juventudes y reconoce que algunos de ellos podrían incorporarse en distintos momentos a la sección, por lo que algunos tendrían menos tiempo de desarrollo, pero no por ello su esfuerzo es menor.



Por esta razón se ofrecen dos insignias terminales, para poder reconocer el esfuerzo y dedicación de las juventudes y podrá ser acreedor a una de las dos insignias finales de Sección. La cual podrá portar en el área designada para las progresiones, en su camisola de Comunidad, así como un distintivo que podrá portar en sus siguientes camisolas (como participante del Movimiento Scout).

Los requisitos para la obtención de una Insignia Final Everest son los siguientes:

Everest

Obsidiana



3
Senderos concluidos

Progresiones

Especialidades

Iniciativas Nacionales

Iniciativas Mundiales

Eventos

Tiempo en la sección

Registro

Al menos 3 especialidades en cualquier campo de especialización

Terracoya

+
Mínimo 5 Eje Temático
(Kai-Tiki, 7 Summits y Discovery)

+
Participación en 1 Puntal de Flecha

Mínimo 2 en cualquiera de los ejes que están vigentes.
(Mensajeros de la Paz, Scouts Go Solar, Plastic Tide Turners, Champions for Nature)

Participar al menos en 2 eventos ya sea de Provincia, Nacional o Internacional que tenga énfasis en cualquier Eje Temático

1 año 6 meses, como mínimo, de permanencia en la sección

Al momento de la solicitud el/la caminante debe estar debidamente registrado a la Asociación

Jade



4
Senderos concluidos

Al menos 4 especialidades en cualquier campo de especialización

Terracoya

+
Mínimo 2 Ejes Temáticos
(Kai-Tiki, 7 Summits y Discovery)

+
Certificación en Puntal de Flecha

Mínimo 3 en cualquiera de los ejes que están vigentes.
(Mensajeros de la Paz, Scouts Go Solar, Plastic Tide Turners, Champions for Nature)

Participar al menos en 3 eventos ya sea de Provincia, Nacional o Internacional que tenga énfasis en cualquier Eje Temático

2 años, como mínimo, de permanencia en la sección

Al momento de la solicitud el/la caminante debe estar debidamente registrado a la Asociación

06

El Sistema de Equipos

¿Cuál es la aplicación del sistema de Equipos
al exterior de la Comunidad de Caminantes?

100

La Sección

101

El Grupo

101

La Provincia

101

El Equipo Nacional

102

Comisión Nacional de Programa de Jóvenes

102

Subcomisión Nacional de Programa de Jóvenes

102

El trabajo en redes

102

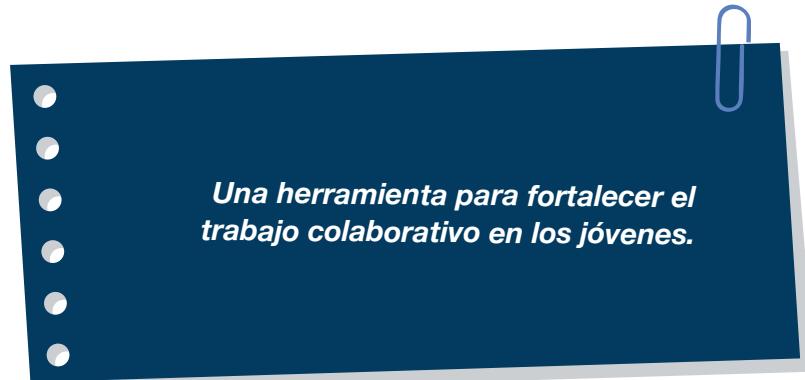
Sistema de equipos al interior de la
Comunidad de Caminantes

103



Ir a Capítulo 05

Ir a Capítulo 07



Llamamos sistema de equipos a la herramienta de aprendizaje colaborativo y toma de decisiones para fortalecer a los NNAJ (Niños, Niñas, Adolescentes y Jóvenes).

“El trabajo en equipo actúa como parte del cambio, produciendo un enorme desafío al liderazgo históricamente conocido. El trabajo en equipo requiere de un liderazgo enfocado a la creación de espacios de aprendizaje, transformadores del modo de hacer el trabajo y de conseguir los objetivos. Requiere de un liderazgo capaz de generar confianza, la colaboración y el talento de las organizaciones”.

<https://ainp.org/tocando-la-esencia-los-equipos-coordenada-equipo-sistema-dentro-sistemas/>

Esclarecemos lo siguiente: El sistema de equipos trasciende a las Secciones y se refleja en los diferentes niveles de la Organización Mundial del Movimiento Scout (OMMS). Marcamos a la propia Sección como frontera, definiendo los apartados de cómo los equipos al exterior, o al interior de dicha Sección influyen en el funcionamiento de ésta.

¿Cuál es la aplicación del sistema de equipos al exterior de la Comunidad de Caminantes?

Fuera de la Comunidad de Caminantes podemos encontrar la definición reglamentaria de la misma (su estructura homogénea entre todos los grupos de la Asociación de Scouts de México), así como los órganos y equipos que, desde una jerarquía superior, contribuyen al desarrollo de estas secciones. Desde el Grupo, hasta el nivel Nacional. Si bien pueden tener una participación poco visible para los Adolescentes y Jóvenes de la Sección, la labor que





realizan es vital para brindarle a los Caminantes espacios seguros, programas atractivos y flexibles, o la escucha de sus ideas.

La Sección

La Comunidad de Caminantes es un conjunto de adolescentes, jóvenes y Scouting que están integrados a un Grupo Scout reconocido por la Asociación. Esta Sección así como las otras, puede estar integrada con adolescentes o jóvenes de un solo género o de géneros mixtos.

El rango de edad que comprende la Comunidad de Caminantes está entre los 14 y los 18 años. Cada sección debe contar con por lo menos un Scouter, el cual debe cumplir con lo establecido en los Ordenamientos. La Sección es donde se aplica directamente el Programa de Jóvenes.

Se deben respetar los rangos de edad establecidos y evitar prácticas como mezclar Secciones: tanto de Scouts y Caminantes, como de Caminantes y Rovers; debido a las notables diferencias físicas, mentales, emocionales, y de otras índoles. Si bien, puede atribuirse una idea de acompañamiento de los “hermanos mayores”, o buscar el aprendizaje entre Secciones, no se recomienda, pues conlleva riesgos para todos los involucrados.

El Grupo

El Grupo Scout es el espacio en el que conviven niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos, creando un entorno propicio para el crecimiento y desarrollo de quienes lo integran. Estará conformado por al menos, una Sección con la cantidad mínima de jóvenes establecida en el Reglamento, que para la Sección de Comunidad de Caminantes serán 12 participantes debidamente registrados en la Asociación, con su Jefe de Grupo, el o los Scouting responsables de la o las Secciones y, como mínimo, un dirigente encargado de la Administración del Grupo.

Todo Grupo Scout deberá contar con un Consejo de Grupo. El Grupo es el responsable de aplicar el Programa de Jóvenes. Teniendo una identidad de Grupo (elementos como nombre, número, colores de pañuelo, escudo) sin olvidar que el Scout es amigo y hermano de todo Scout sin distinción.

La Provincia

La Provincia Scout es el órgano encargado de apoyar, asesorar, incentivar y supervisar la adecuada aplicación del Programa Scout en un área geográfica determinada, así como llevar a cabo la gestión de los adultos y administrar los recursos de la Asociación dentro de su jurisdicción.

Su objetivo es que el Escultismo sea practicado por el mayor número de NNAJ dentro de su territorio, coordinando y apoyando actividades educativas, de formación y difusión del Escultismo.





Está integrada por un mínimo de 4 Grupos y dirigida por lo menos con un Presidente de Provincia, Vicepresidente de Métodos Educativos y Vicepresidente Administrativo.

Como adulto se podrá apoyar en la planeación, organización, ejecución y evaluación de actividades de Provincia para los NNAJ integrantes de ésta. Será el Vicepresidente de Métodos Educativos quien pueda nombrar a los responsables de los equipos de apoyo de cualquier tipo de eventos. Algunas de estas funciones podrán desempeñarse de forma simultánea con un cargo en un grupo conforme a lo establecido en los Ordenamientos.

El Equipo Nacional

Está integrado por la Asamblea Nacional de Asociados, el Consejo Nacional, la Corte Nacional de Honor, la Comisión de Vigilancia, la Dirección Ejecutiva Nacional, el Patronato de la Asociación, y el Consejo Consultivo, quienes se organizan según los Ordenamientos.

Comisión Nacional de Programa de Jóvenes

Define e implementa actividades para la aplicación del Programa de Jóvenes conforme a lo establecido por la Organización Mundial del Movimiento Scout y el Plan Nacional de la ASMAC, facilitando su aplicación, generando las herramientas necesarias y estableciendo mecanismos de supervisión.

Subcomisión Nacional de Comunidad de Caminantes

Desarrolla y ejecuta planes y actividades necesarios para la correcta aplicación y ejecución del Programa de Jóvenes. Responde de su función a la Comisión Nacional de Programa de Jóvenes.

El trabajo en redes

La Red de Caminantes

Foro de Caminantes, Red de Caminantes, y hasta Punta de Flecha, Foros Regionales y Mundiales de jóvenes.





Sistema de equipos al interior de la Comunidad de Caminantes

Al interior de la Sección contamos con varios órganos de toma de decisiones, de escucha de opiniones, y ejecución de programas. Más allá de lo que generen los Caminantes como individuos, planteamos que el trabajo en equipo tiene un papel fundamental en el crecimiento, desarrollo y vida de la Sección.

Comité de Comunidad

Es el órgano de la Comunidad de Caminantes que está integrado por los Coordinadores y Subcoordinadores de cada Equipo, los líderes de proyecto, así como por los Scouters. Este órgano es el responsable de ordenar las operaciones, capacitar y definir, dentro de sus espacios pertinentes, las reglas internas de comportamiento, conducta, y los parámetros de usos y costumbres (mística y tradiciones); además de definir el énfasis de cada ciclo de programa y calendarizar las propuestas de actividades.

Congreso de Comunidad

El Congreso estará integrado por todos los participantes de la Comunidad y los Scouters de la misma. Tiene por función establecer las normas de convivencia y decidir los objetivos, actividades y el calendario del ciclo de programa, así como el rechazo o aprobación de Scouters para la Sección.

Constituye un espacio democrático, de liderazgo y toma de decisiones.

Equipo de Scouters

Órgano formado exclusivamente por los adultos de la Sección, es responsable de la orientación educativa y apoyo en la evaluación de la progresión personal de los adolescentes que integran la Sección, así como de aplicar adecuadamente el Programa de Jóvenes definido por la Dirección Ejecutiva Nacional.

El Equipo

El grupo natural

Órgano de la Comunidad de Caminantes integrado por un mínimo de 4 y un máximo de 6 jóvenes. Siendo la unidad básica de la Comunidad. Cada integrante elige a qué Equipo pertenece, respetando siempre el principio de afinidad entre pares y entorno seguro para todos. Los mismos integrantes eligen la estructura de la misma, nombre, lema, Coordinadores y demás elementos de la vida de Equipo.



El Equipo de Comunidad es una unidad de trabajo representada por el Coordinador. Los Coordinadores son elegidos por los integrantes del mismo, teniendo la responsabilidad de liderar, coordinar y representar. El Coordinador tendrá la responsabilidad por un tiempo determinado, ya sea por cumplir la edad reglamentaria o por establecer un liderazgo rotativo y democrático dentro del Equipo.

- El Método Scout aprovecha el dinamismo que tienen los grupos informales.
- El Equipo es voluntario y la relación la determina la conformación de los Equipos.
- Como la relación es determinante, los Equipos tienden a ser generacionales.
- No menos de 4, ni más de 6 integrantes.
- La cohesión interna depende de la calidad de la relación.
- La estructura interna es flexible.
- El Equipo solo tiene una estructura formal, el Consejo de Equipo.
- El estatus de los jóvenes se asigna, éstos determinan los roles y tareas internas.
- Las normas implícitas de los jóvenes crean la cultura interna del Equipo.
- Existe identidad entre las normas de los grupos informales y la Ley Scout.
- El Coordinador de Equipo es elegido y juega un rol relevante.
- El Equipo posee símbolos de pertenencia.
- El Equipo es un espacio para compartir con amigos.
- El Equipo puede ser mixto u homogéneo en cuanto a la identificación de género de sus integrantes.
- En el Equipo se practica la educación por los pares.
- Los pares actúan como mentores, mediadores o tutores.

El Grupo de Trabajo

Es una unidad de trabajo con duración determinada, para proyectos, actividades y tareas específicas y apropiadas. Puede integrarse con 2 o más jóvenes del mismo o distintos Equipos.

- Proyectos, actividades y tareas deben ser apropiadas.
- Cambio en la conducta de “todo” el joven y aprendizaje “entre todos” los jóvenes.
- El aprendizaje en el Grupo permite la respuesta en el momento preciso.
- En el grupo de trabajo se aprende ”en Equipo” a través de secuencias de actividades.
- Los jóvenes aprenden a aprender.
- La aplicación del Método crea en el grupo de trabajo “un campo de aprendizaje”.
- La integración en la comunidad cercana puede dar origen a muchos grupos de trabajo.
- Los proyectos también pueden comprender a la comunidad lejana.



Diferencias y características

Equipo	Grupo de Trabajo
Grupo natural de la misma Comunidad.	Conformado por jóvenes de distintos Equipos de la misma Comunidad o de Comunidades distintas.
Resultado del trabajo en equipo y grupos de trabajo	
Orientado a la relación. El nexo vincula a los integrantes, es la relación de confianza entre ellos.	Orientado más a la tarea. Unido fundamentalmente por el interés en la tarea a realizar (actividad o proyecto).
Esencialmente estable, firmado "con ánimo permanente".	Esencialmente temporal, formado para la realización de una actividad o proyecto.
Satisface principalmente la necesidad de apoyarse mutuamente y ayudarse a crecer.	Satisface principalmente la necesidad de alcanzar logros concretos por la realización de actividades y proyectos.
Los integrantes forman parte de un grupo reducido de amigos. Es altamente selectivo.	Los integrantes son quienes tienen intereses en la tarea, actividad o proyecto, y cuya relación es razonablemente buena, aunque no necesariamente mediante una amistad profunda.
Tiene de 4 a 6 integrantes.	El número de integrantes es altamente variable, ya que depende de la naturaleza y complejidad de la tarea.
Las tareas que realiza el Equipo suelen ser actividades fijas, aunque pueden involucrarse en actividades variables.	Las tareas del grupo de trabajo son fundamentalmente actividades variables.
El Coordinador es elegido por los jóvenes integrantes debido a su liderazgo.	El responsable es el participante en el proyecto que está mejor preparado para realizarlo y que ha demostrado competencias de dirección.
El liderazgo tiende a ser de tipo "ejemplar".	El liderazgo suele darse por "competencia técnica".
Tiene una sola estructura formal: el Consejo de Equipo.	Su estructura formal depende de las necesidades planteadas por la actividad.
Los roles y las tareas internas suelen corresponder a las características de los grupos permanentes (Subcoordinador, Secretario, Tesorero, Administrador).	Los roles y tareas internas se determinan en función de la actividad o proyecto a realizar.
Suele tener símbolos de pertenencia.	La identidad como grupo no suele ser un tema relevante.
Responde más a las características del grupo informal.	Responde más a las características de un grupo formal.



En apego a los Derechos de NNAJ, los menores, deben tener la oportunidad de elegir al Equipo al cual se deben integrar, respetando el principio de grupo natural, es decir afinidad, amistad, intereses o edad donde el menor se sienta **seguro** y **A Salvo del Peligro**. Es deber del Adulto en el Movimiento observar el adecuado desarrollo en el Equipo y en la Sección y si es necesario realizar cambios.

En congruencia con los elementos del Método Scout, el Equipo de Comunidad cumple con el elementos de Sistema de Equipos:

“El uso de pequeños equipos como una forma de participar en el aprendizaje colaborativo, con el objetivo de desarrollar un trabajo en equipo eficaz, habilidades interpersonales, liderazgo, así como la construcción de un sentido de responsabilidad y pertenencia”

Ten en cuenta la *Política Nacional sobre Bullying 2020*, *Política Nacional de diversidad e Inclusión*, *Política Nacional A Salvo del Peligro*, así como la *Política Nacional contra el Hostigamiento o acoso sexual*.

Foros Juveniles

¿Qué es el Foro de Caminantes?

Es un espacio de discusión para Caminantes en torno a un tema en común organizado por ellas y ellos mismos. Constituye un espacio de expresión y diálogo sobre temas de interés, para poder hacer recomendaciones acerca de los mismos. Brindan la oportunidad para que los NNAJ aprendan habilidades que le permitan formar parte en la toma de decisiones del Movimiento, aportando su punto de vista a los órganos formales de la toma de decisiones del Movimiento, mostrando su liderazgo y una genuina participación de los NNAJ.

A nivel Provincial, es asesorado y orientado por la Vicepresidencia de Métodos Educativos (VPME), a través de la Comisión de Programa de Jóvenes de Provincia (CPJP) y la Subcomisión de Comunidad de Caminantes. A nivel Nacional, es asesorado y orientado por la Comisión Nacional de Programa de Jóvenes (CNPJ) a través de la Subcomisión Nacional de Comunidad de Caminantes (SCNCC).

Curso Punta de Flecha

¿Qué es el Curso de liderazgo Punta de Flecha?

Punta de Flecha es un curso de liderazgo y empoderamiento juvenil, en él se provee a los NNAJ asistentes de herramientas que pueden utilizar para ser parte activa de la comunidad en la que se desenvuelven, así como también en el Movimiento Scout con la toma de decisiones que atañen a su Sección acorde a la Política Nacional de Participación Juvenil en la construcción de capacidades.

- Jóvenes con edad de 14 años y hasta antes de cumplir 17 años.



Líderes de la Comunidad de Caminantes: Coordinadores, Subcoordinadores, Líderes de proyecto, Coordinadores del Comité de la Red de Caminantes de Provincia (CRCP).

Después de haber concluido el curso, los jóvenes deberán permanecer en la Sección mínimo seis meses más para la adecuada aplicación de las experiencias y conocimientos adquiridos y completar así el proceso de certificación, por lo que, si los jóvenes se encuentran en etapa de enlace, deberán tomar el curso de la Sección inmediata superior.

El resultado esperado al culminar el Curso de liderazgo Punta de Flecha es un joven que ha desarrollado y fortalecido competencias y habilidades en liderazgo y toma de decisiones que contribuye a su Sección y a su entorno social; una persona comprometida con el Movimiento Scout y con su comunidad, siendo parte activa de la toma de decisiones de su pequeño grupo o Sección y a su vez, participe en la toma de decisiones en el entorno social en el que se desarrolla.

Una vez que el joven cubre los requisitos para la certificación, obtiene de forma física un certificado y un botón que sustituye al de la presilla del hombro izquierdo de la camisola, el cual portará durante su estancia en la Sección.

Red de Caminantes

¿Qué es la Red de Caminantes?

De acuerdo con la *Guía de Red de Caminantes 2020*, la Red de Caminantes, “Es el espacio para que los Caminantes se encuentren y comparten intereses, con la finalidad de fortalecer sus Equipos y grupos de trabajo para difundir y desarrollar sus propias actividades y proyectos.

Es una herramienta complementaria que permite y facilita la interacción de los jóvenes con miembros de otras Comunidades. Es un órgano de consulta que permite a los Dirigentes conocer el punto de vista de los jóvenes respecto a lo que acontece internamente en la Asociación y externamente en la comunidad”.

Lo que no es la Red de Caminantes, “No es un órgano de toma de decisiones. No es una instancia que organice actividades, ni proyectos. No pretende suplantar la vida del joven en la Sección. No sustituye a ninguna Comunidad de Caminantes, ni a ningún órgano de la estructura de la Asociación”.

“Para los caminantes, el “trabajo en red” que proponemos es el trabajo sistemático de colaboración y complementación con los recursos del ámbito territorial en que actúa el joven o del más amplio en que se mueven sus Dirigentes y familia”.

El Proyecto Educativo 2020-2030, da oportunidades de desarrollar conocimientos y habilidades, de manera transversal promoviendo acciones de equidad de género como parte de los ODS.





Liderazgo en los Escenarios de Aprendizaje dentro y fuera del Movimiento

En el capítulo 4, como parte del elemento del Método Scout "Aprender Haciendo" y dentro del eje de la transversalidad del Proyecto Educativo, se definieron las Acciones Educativas Scouts, dentro y fuera del Movimiento.

En los incisos anteriores se describieron los principales espacios donde los Adolescentes y Jóvenes, tienen la oportunidad de desarrollar habilidades de liderazgo, responsabilidad y trabajo en equipo dentro de la vida de Grupo; sin embargo, no son los únicos espacios en los que puede aprender o manifestar dichas habilidades.

En cualquiera de los Escenarios de Aprendizaje dentro del Movimiento, los Adolescentes y Jóvenes deben tener la oportunidad de experimentar liderazgo, rol de responsabilidades, toma de decisiones, diálogo, resolución de conflictos y búsqueda de acuerdos, entre otros. En estos entornos, el adulto en el Movimiento acompaña los procesos, motiva e impulsa el desarrollo de las habilidades y competencias.

En el enfoque de transversalidad e integralidad como adultos responsables debemos identificar y reconocer todos aquellos espacios fuera del Movimiento que constituyen una Acción de Aprendizaje y están siendo parte del proceso formativo del NNA, de tal manera que se le reconozca y se le impulse a que ese servicio lo realice bajo los principios Scouts. Generando experiencias significativas, para que tanto dentro, como fuera de un entorno Scout disfrute y manifieste su liderazgo. Por poner algunos ejemplos sin ser limitativos, estos espacios pueden ser; consultas infantiles y juveniles, representación escolar, coordinación de algún proyecto social o cultural como puede ser; brigadista escolar, líder de revista, editor, capitán o líder de equipo deportivo. Este elemento se ve materializado en la matriz de evaluación de competencias para la Comunidad de Caminantes.

07

Acompañamiento inspirador del adulto, Alianza joven-adulto

Perfil deseado del Adulto	110
Rol del Voluntariado	112
A Salvo del Peligro	114
Código de conducta	115
Seguro Scout	115
Administración, propiedad y equipo de la Sección	117
Derechos de los niños, adolescentes y jóvenes	118



Ir a Capítulo 06

Ir a Capítulo 08



Perfil deseado del Adulto

Los adultos facilitan y apoyan la creación de oportunidades de aprendizaje por parte de los AJ, por medio de la alianza joven-adulto, para transformar estas oportunidades en experiencias significativas.

Esta alianza de entusiasmo y experiencia entre los AJ y adultos, debe estar basada en respeto, confianza y aceptación mutua. Para lograr esta alianza, el adulto debe brindar:

- **Apoyo educativo:** Prestar ayuda y servicios tangibles que ayudan directamente al desarrollo autoeducativo de los AJ (Proyecto Educativo pág. 37).
- **Apoyo emocional:** Ser empático, dar confianza y cariño mediante la oportunidad de compartir experiencias de vida (Proyecto Educativo pág. 37).
- **Apoyo informativo:** Hacer sugerencias, dar consejo e información para anticipar y resolver problemas y,
- **Apoyo evaluativo:** Brindar información útil para propiciar la autoevaluación, la de sus pares y la de los adultos de manera formativa y sumativa, mediante retroalimentación constructiva, afirmación de la personalidad y cumplimiento de los valores de la Asociación (Proyecto Educativo pág. 38).



La naturaleza de la alianza entre los AJ y los adultos varía según la edad y las capacidades de los AJ participantes. Los adultos crearán los espacios donde los AJ tomen decisiones y contribuyan en el proceso de liderazgo en un ambiente seguro que les brinde confianza.

Los adultos en el Movimiento ayudan a los AJ a preparar, apoyar, guiar, dirigir y facilitar las experiencias de aprendizaje.

Por medio del proceso formativo del AMS, se espera que logre las competencias que se requiere para que puedan promover el desarrollo del perfil de egreso y las competencias por Sección.

De acuerdo con nuestro Proyecto Educativo la competencias son:

1

Relaciones consigo mismo.

- Asume sus potenciales y sus límites para facilitar la implementación del Programa de Jóvenes, con responsabilidad y ética de acuerdo con el cargo o función que le corresponda.
- Se responsabiliza de su propio proceso de formación permanente para responder mejor a las necesidades de los miembros de la ASMAC y las del entorno, con responsabilidad y ética.
- Es congruente en pensamientos y acciones con la Promesa y la Ley Scout. Para constituirse como educador no formal.

2

Relaciones con los demás.

- Desarrolla un liderazgo democrático mediante la alianza adulto-joven, salvaguardando la integridad y los derechos de los NNAJ para propiciar relaciones interpersonales empáticas, solidarias y respetuosas, fomentando la Cultura de Paz.
- Se asume como gestor de actitudes interculturales que promueven el respeto y aprecio por la diversidad social en cualquiera de sus manifestaciones, desde el compromiso social.

3

Relaciones con el entorno.

- Demuestra actitudes de conservación de la biodiversidad como forma de vida, promoviendo soluciones integrales e innovadoras para el desarrollo sustentable en su comunidad.
- Facilita procesos de reconstrucción y fortalecimiento de la cohesión social, promoviendo la conciencia del rol protagónico del Scout como miembro responsable de una sociedad.

4

Relaciones con lo trascendente.

- Asume una postura de apertura y respeto hacia las diversas manifestaciones espirituales y religiosas de los demás.
- Evidencia una búsqueda constante de su bienestar espiritual con un comportamiento congruente con los preceptos de su fe, de manera reflexiva.





Rol del Voluntariado

Es llevar a cabo la misión del Movimiento Scout, partiendo del tiempo que aporta, las reuniones donde participa y el trabajo de planeación y ejecución de actividades.

El desempeño de los adultos voluntarios debe responder a las necesidades detectadas y sus resultados que impactan en la aplicación del Programa de Jóvenes, es decir, desarrolla e incrementa la vida de Grupo que se da en las diferentes Secciones.

Un Scouter implementa la aplicación del Programa de Jóvenes con los muchachos de su Sección, para que ellos avancen en su progresión personal y con el fin de acercarlos al perfil del egreso enunciado en el Proyecto Educativo.

Adultos de apoyo al Movimiento

Las relaciones familiares comienzan a ser distintas, familias que se mantienen integradas y aún dan apoyos y familias que cambian su conformación y mantienen distancia. Muchos adolescentes y jóvenes se moverán con independencia a la mayoría de las actividades, veremos más distantes y esporádicamente a padres y tutores, por lo que es recomendable tener canales de comunicación electrónica para mantener el vínculo, y deben buscarse oportunidades de comunicación directa como juntas de padres, asambleas informativas, salidas y llegadas de actividades fuera del local, incluso provocar actividades especiales de convivencia que les permita tener puntos de encuentro.

Los padres y tutores que han confiado en el modelo educativo y sistema de valores mantendrán a los adolescentes y jóvenes, pero al momento que consideren que las actividades o forma de desarrollar las actividades dejan de ser un aporte positivo, mantendrán distancia, opinarán de las circunstancias e incluso retirarán a sus hijos. Hay que tener cuidado en no confundir la preocupación e interés legítimo con interferencia. El interés legítimo significa buscar el desarrollo de sus menores, mantenerlos A Salvo del Peligro (ASMAC, 2017) y buscar su crecimiento, por lo que debemos escuchar y analizar las observaciones. La interferencia es un acto del adulto en el movimiento para el muchacho queriendo que repita las actividades que él hizo en su tiempo.

Dados los cambios emocionales y de entornos que tienen los adolescentes y jóvenes, el contacto regular y apoyo de los padres y tutores es una herramienta para lograr la Misión, y poder “complementar la educación de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes, desde el ámbito no formal, y en colaboración con los adultos que intervienen en el proceso, fomentando valores basados en la Promesa y la Ley Scouts que favorezcan su autorrealización y les permitan impactar positivamente en su entorno” (ASMAC, 2020).

Es por ello que se debe procurar en la etapa inicial de continuidad e incorporación al Movimiento y a la Sección, informar a los padres y tutores la forma de trabajo en la Sección y el rol de los padres y tutores en el proceso educativo del menor.





Elementos del Método Scout	Rol del parent, tutor y/o familia.
Promesa y Ley	Identifica el sistema de valores de la Promesa y Ley, y promueve su aplicación en su vida diaria. La familia se apropiá de los valores.
Naturaleza	Facilita y concilia permisos para campamentos, excursiones, actividades comunitarias, visitas y similares. Apoya las acciones de desarrollo sustentable que los niños y jóvenes pueden realizar en su hogar.
Marco simbólico	Identificación del ambiente de aventura y su función en la aplicación del programa.
Apoyo adulto	Identifica a los adultos responsables en el Movimiento y como padres y tutores, rol motivante, promotor de la constancia y disciplina, observa los cambios constantes y se comunica con los adultos en el Movimiento. Los padres y tutores reciben información oportuna del enlace y cambio de Sección y apoyan con el cambio de uniforme. Apoya la gestión de emociones en triunfos y pérdidas, impulsa y reconoce el valor de los otros y las áreas de oportunidad.
Sistema de Equipos	Identifica la estructura general de la Sección y los pequeños equipos denominados Equipos y liderazgo rotativo. Acepta que los roles y responsabilidades son asignados por los adolescentes y jóvenes, y no interviene. Se informa que el trabajo es más independiente, para que apoye los modelos de tomas de decisiones. Sin intervenir los padres y tutores deben estar al pendiente de situaciones de riesgo o de incompatibilidad en la integración e informar a los adultos en el Movimiento.
Progresión personal	Se informa la estructura del sistema de progresión, y da acompañamiento en las actividades fuera del local, motiva al esfuerzo constante, comparte con Scouters logros y competencias desarrolladas fuera del Movimiento a fin de que los Scouters identifiquen áreas de oportunidad. Asiste a ceremonias y celebraciones a las que es invitado.
Aprender haciendo	Acompaña y promueve que el menor asuma sus responsabilidades y lo impulsa al autoaprendizaje acompañado de libertad y responsabilidad.
Involucramiento comunitario	Apoya y da permisos a las actividades de involucramiento comunitario, proyectos de Insignias Mundiales, fortalece los deberes para con los demás en el hogar y acciones para colaborar con su comunidad o entorno.





A Salvo del Peligro

Tener una actitud educativa y ser responsables; los Scouters deben ser responsables no solo del punto de vista educativo, sino también ante la ley de nuestro país. Los niños tienen derechos que deben ser respetados y éste es el momento oportuno para recordar que las personas que violan esos derechos o actúan con negligencia, deben asumir la responsabilidad que corresponde por sus actos.

Safe From Harm

Es un conjunto de acciones diseñadas para garantizar que cada persona involucrada en el Movimiento Scout sea responsable y se comprometa a proteger a los niños y jóvenes dentro o fuera del Movimiento, para que todos puedan sentirse seguros, en cualquier actividad que desarrollen y en cualquier momento.

La relación entre los miembros jóvenes y los líderes adultos propuesta por Baden Powell y el enfoque en la capacitación de líderes han sido pilares clave que ayudan al Escultismo a mantener su atractivo para los jóvenes y mantener la calidad y la coherencia en el Movimiento. En varios países, WOSM ha sido un pionero en este campo y tiene muchos ejemplos de contribución a la mejora de políticas y prácticas en otras organizaciones juveniles y, en algunos casos, presiona a sus gobiernos para que tomen medidas para la seguridad de los jóvenes.

La 36^a Conferencia Scout Mundial, efectuada en Tesalónica (Grecia) en 2002, hace hincapié en que el Movimiento Scout debe proporcionar a los niños y jóvenes un ambiente seguro, "A Salvo del Peligro", donde se respete la integridad y el derecho de los beneficiarios en un ambiente no restrictivo. Este ambiente seguro solo es posible si los niños y jóvenes están en un ambiente que los proteja de toda forma de peligro y abuso.

A Salvo del Peligro: En el contexto del Movimiento Scout abarca toda la gama de trabajo de protección infantil y juvenil, e incluye estrategias, sistemas y procedimientos que buscan asegurar que el bienestar, desarrollo y seguridad de los niños y jóvenes debe ser siempre prioridad en todas las actividades relacionadas con el Movimiento Scout.

Ambiente seguro: Es un entorno que promueve y apoya el bienestar de los jóvenes, al tiempo que aborda y previene las prácticas perjudiciales. Hay algunas normas fundamentales en el Movimiento Scout que no son negociables. Éstas incluyen: La Promesa y la Ley Scout; los principios del Movimiento Scout, incluyendo el Método Scout; respeto de sí mismo y de los demás; un ambiente que promueva la apertura y la diversidad de opiniones, sin temor a repercusiones negativas en la expresión de diferentes opiniones; asegurar la igualdad de oportunidades para todos.

Link al curso A Salvo del Peligro en línea para jóvenes:

<https://learn.scout.org/resource/sfh-3-being-safe-online>



Código de conducta

Su propósito es proporcionar una base de mutuo entendimiento dentro de la ASMAC sobre los comportamientos y prácticas esperadas de los adultos involucrados en el Movimiento Scout e informar a los padres y tutores sobre estas conductas y prácticas.

Seguro Scout

Es un beneficio que tienen todos los miembros activos de la Asociación los 365 días del año con credencial vigente. Las coberturas de este seguro son:

- ¿Quiénes participan en este Seguro?
 - Todos los miembros de la ASMAC que se encuentren registrados y que cuenten con credencial vigente.
- ¿Dónde y cuándo están protegidos?
 - Los 365 días del año, estando o no, en actividad Scout.
- ¿Qué cubre el seguro?
 - Reembolso de gastos médicos por accidente.
 - Muerte accidental (mayores de 13 años).
 - Pérdida de miembros.
- ¿Qué aseguradora nos respalda?
 - SURA
- Deducible \$800.00

¿Qué hacer en caso de accidente?

Es necesario notificar en un máximo de 15 días naturales, a partir de la fecha del accidente, enviando nombre completo, CUM, Provincia, Grupo y fecha exacta del accidente, vía correo electrónico araceli.lopez@scouts.org.mx y/o vía telefónica 55.52.08.71.22 Ext. 114.

Recomendaciones y deducible

- Si el hospital o médico expide una factura por el importe total de la cuenta, solicite el desglose de cada concepto.
- No se reembolsarán donativos, ni pagos a instituciones de beneficencia.
- Todo medicamento tendrá que venir acompañado de la receta médica.
- Verificar que todos los comprobantes cumplan con requisitos fiscales (no se aceptarán notas de remisión).
- Deducible: \$800.00



Observaciones

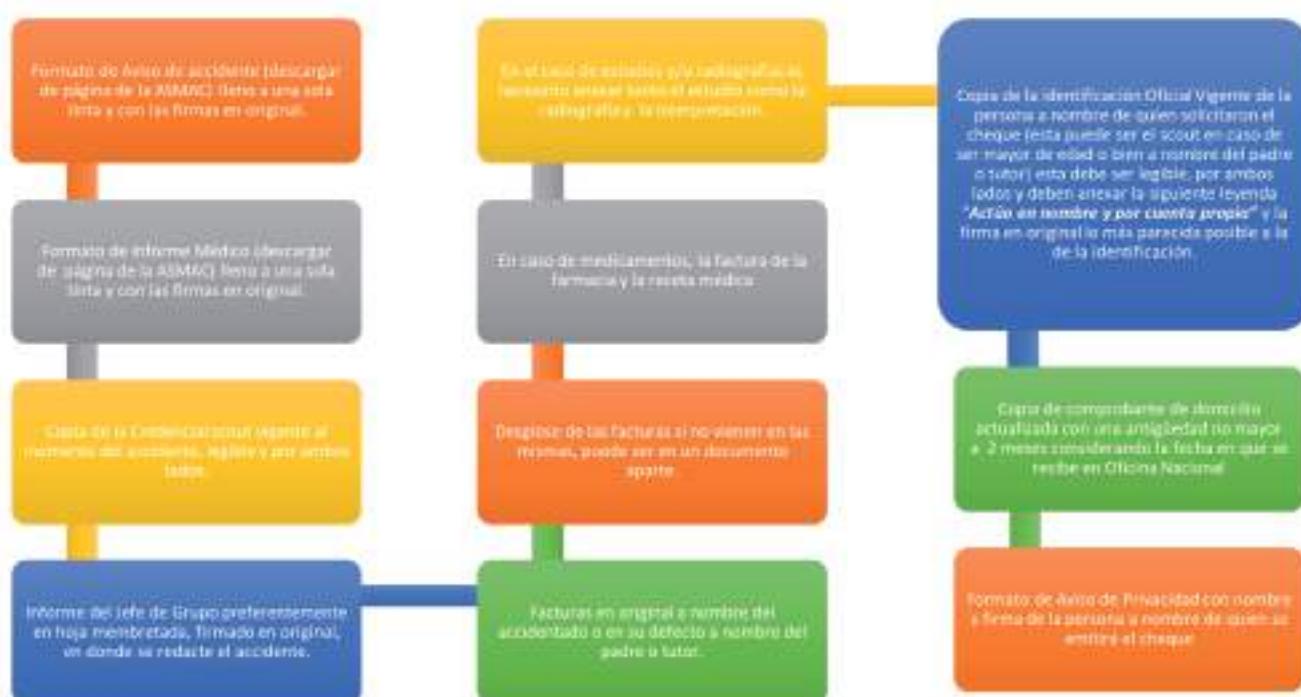
El reembolso de Gastos Médicos por Accidente sólo se podrá realizar a los padres, tutores o al mismo afectado cuando es mayor de edad, no se podrá reembolsar a ninguna otra persona.

Las facturas y gastos deben venir a nombre de la persona a la que se le reembolsará (padre, tutor o afectado).

Los formatos de Aviso de Accidente e Informe Médico, así como la carta en hoja membretada de parte de los Scouts deben venir en original.

Los documentos a presentar según el caso son:

- Aviso de Privacidad
 - Seguro de accidentes
 - Informe médico
 - Aviso de accidentes
 - Declaración de fallecimiento
 - Solicitud de reembolso
 - Solicitud de pago por transferencia electrónica
 - Solicitud de reclamación del beneficiario





Tiempos a considerar

A partir de la fecha del accidente tienen:

- 72 horas para ser atendido por un médico.
- 15 días para notificar por correo o vía telefónica a la Oficina Nacional.
- 90 días para hacer llegar la documentación completa a la Oficina Nacional.

Una vez que la documentación completa ingresa a la aseguradora, el cheque o transferencia tarda en llegar a la Oficina Nacional o al beneficiario, aproximadamente 30 días naturales.

Para saber más y acceder a los formatos y documentos a presentar visita:

<https://scouts.org.mx/seguro-scout/>

<https://scouts.org.mx/formatos/>

Administración, propiedad y equipo de la Sección

El andamiaje social y los fundamentos de las relaciones entre los individuos han evolucionado considerablemente desde el principio de la humanidad. La naturaleza, el concepto y la misma finalidad de la interacción ha ido reconfigurándose con el paso del tiempo, ayudando a establecer principios de relación que, en la mayoría de las ocasiones, han ido enriqueciendo al ser humano.

La Comunidad. Desde el principio, el instinto de protección y supervivencia ha empujado irremisiblemente al ser humano a unirse a una comunidad. La necesidad de perdurar, de trascender más allá del instante que pasa, ponen de su parte lo que fuera preciso si con ello alcanza para cumplir con el objetivo de prolongar todo lo posible la propia existencia.

El Grupo. En el Grupo eres una persona que por la afinidad de tus ideas, las que marca el conjunto, escoges uno entre otros grupos por esos valores o principios activos que, sin aparente consideración colectiva y puesta en común previa, reconocen al conjunto de individuos. La consideración que el grupo tiene del individuo es también otra; para éste es muy importante la motivación que le llevó a elegir la pertenencia a ese colectivo. En cualquier caso, en el grupo no hay más horizonte ni aspiración que disfrutar y compartir esas ideas, pensamientos, sentimientos o sensaciones que unen y hacen sentirse bien.

El Equipo. Para el Equipo eres persona y la singularidad es tremadamente valiosa, es la que aporta valor al Equipo. Se vive en una suerte de interacción interdependiente donde no desaparecen nunca las metas, los objetivos, los retos.

El Equipo tiene el valor de poder ser Comunidad, Grupo y Equipo en función de las circunstancias, situaciones y necesidades, pero siendo consciente de que la más noble, alta y plena aspiración es la de ser individuo en el Equipo que crece y te hace evolucionar.





El hecho que la Comunidad sea una comunidad educativa no significa que deba desentenderse de las tareas administrativas. Si los Dirigentes establecen y mantienen en forma constante un mínimo de organización eficiente, éstas se convertirán en resultados concretos y estables al servicio de los jóvenes.

El Dirigente responsable deberá elaborar una carpeta con los documentos indispensables para el control de cada Caminante, como son: ficha de registro, ficha médica, ficha de progresiones, etcétera.

Las cuotas recaudadas para el funcionamiento de la Sección es dinero que no les pertenece, por lo tanto deberán ser cautelosos. El descuido en el cumplimiento de esta tarea puede causar dificultades serias e imprevisibles, por lo que debe de realizarse con eficiencia y transparencia.

Se debe llevar un registro detallado de los ingresos y egresos del dinero, y cada gasto debe tener un comprobante que lo respalde.

Al final se debe entregar a los padres y al Consejo de Grupo un informe del movimiento de fondos. Es conveniente que el Dirigente encargado guarde copias de estos informes o rendiciones.

El mantenimiento de equipos y materiales. Con el paso del tiempo la Comunidad irá incrementando y renovando los equipos y materiales necesarios para realizar sus actividades, como son: equipo de acampado (tiendas), equipo de cocina, utensilios, cuerdas y herramientas, materiales diversos, etcétera. Su cuidado y mantenimiento deben ser parte importante de las tareas administrativas que desarrollan los propios Scouters.

Los Equipos de la Comunidad no se facilitan para usos ajenos al mismo y el Scouter es el encargado de mantener al día un inventario del equipo y materiales de la Sección.

Si se observan estas normas, la Comunidad siempre tendrá equipos en buen estado y por largo tiempo.

Derechos de los niños, adolescentes y jóvenes

De conformidad con la primera parte del Artículo 5 de la Ley General de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes, son niñas y niños los menores de 12 años, y adolescentes las personas de entre 12 años cumplidos y menos de 18 años de edad.

Los Derechos Humanos de niñas, niños y adolescentes están previstos en la *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*, en los tratados internacionales y en las demás leyes aplicables, esencialmente en la Convención sobre los Derechos del Niño y en la *Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes* (publicada el 4 de diciembre de 2014), la cual reconoce a niñas, niños y adolescentes como titulares de derechos y, en su Artículo 13, de manera enunciativa y no limitativa señala los siguientes:





Derecho a:

- La vida
- La supervivencia y al desarrollo
- De prioridad
- A la identidad
- A vivir en familia
- A la igualdad sustantiva
- A no ser discriminado
- A vivir en condiciones de bienestar y a un sano desarrollo integral
- A una vida libre de violencia y a la integridad personal;
- A la protección de la salud y a la seguridad social
- A la inclusión de niñas, niños y adolescentes con discapacidad
- A la educación
- Al descanso y al esparcimiento
- A la libertad de convicciones éticas, pensamiento, conciencia, religión y cultura
- A la libertad de expresión y de acceso a la información
- De participación
- De asociación y reunión
- A la intimidad
- A la seguridad jurídica y al debido proceso; entre otras.

Nuestros hijos a menudo se enfrentan a decisiones que afectan a su desarrollo y seguridad. Como padres, madres, tutores, Scouters hacemos todo lo posible para educarles y aconsejarles con el objetivo de prepararles para que tomen las mejores decisiones. Una forma habitual de hacerlo es hablando con ellos y ellas. Algunos temas son fáciles de tratar como los asuntos relacionados con los deportes, las notas de la escuela y muchos otros temas de la vida cotidiana. Sin embargo, existen otros temas que son mucho más difíciles de tratar, entre ellos el abuso infantil, especialmente el abuso sexual de niños.

La seguridad y la protección de la juventud son una prioridad para la Asociación de Scouts de México, A.C. Por ello se busca mantener a los Scouts A Salvo del Peligro, estableciendo los marcos que aseguren el bienestar, el desarrollo saludable y la seguridad de los niños y jóvenes, procurando para ellos un ambiente seguro, no discriminatorio y respetuoso durante su tiempo en el Movimiento. Esta protección es una actividad en la que todos en el Movimiento participamos. Por ello, todos los jóvenes y adultos deben conocer sus responsabilidades para con los demás. El Propósito del Movimiento Scout se logra a través de eventos apropiados a su edad, donde son desafiados a salir de su zona de confort y descubrir sus capacidades. Para ello, los riesgos se identifican y mitigan a través de la revisión y vigilancia de adultos con formación y experiencia en la ejecución del programa, quienes a su vez generan un ambiente seguro para ellos mismos. La aplicación de esta política se alinea con la Misión del Movimiento Scout, contribuyendo al desarrollo general de los jóvenes.



08

El desafío de vivir mi propia aventura

Temática y Marco Simbólico de la Sección	121
Presentación, Acción y Espíritu	122
Ceremonias y celebraciones	123
Uniforme	124
Insignias	125
Emblemas	129
Elementos complementarios	130



Ir a Capítulo 07

Ir a Capítulo 09



El marco simbólico es un conjunto de prácticas y símbolos que permitirán a los adolescentes y jóvenes identificarse con los elementos educativos del Escultismo y así promoveremos de manera eficiente sus valores. Es un ambiente de referencia que refuerza la experiencia en común como Equipo y Comunidad.

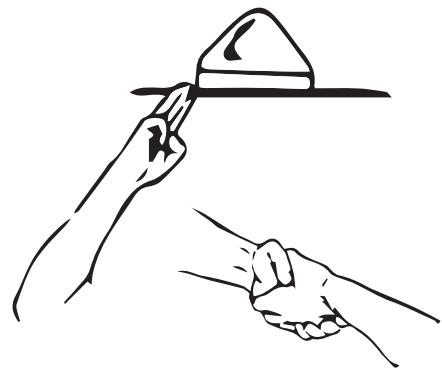


Temática y Marco Simbólico de la Sección

En la Comunidad de Caminantes se abarcan las edades entre los 14 y los 18 años, etapa en la cual comienza la construcción de una identidad propia, así como la visión del futuro, por medio de la relación con sus compañeros de Equipo, ambiente familiar y círculos sociales, adquirirá, reforzará y formará sus propias ideas. Se hará cargo de las consecuencias de sus decisiones con conciencia.

En la Comunidad vivirán “el desafío de vivir mi propia aventura” el descubrimiento de un camino interior (el de uno mismo) y un camino exterior (el del mundo, de las otras personas) que se resignifican entre sí. Esto lo vivirán de acuerdo con la Promesa y Ley, avanzando hacia una meta en compañía de sus compañeros.

El saludo. El saludo Scout lo componen la señal y el apretón de mano izquierda. Esta señal está formada por la unión extendida de los dedos índice, medio y anular, y el doblez del dedo pulgar sobre el meñique. Se realiza con la mano derecha a la altura de la cabeza, apoyando el dedo índice en la misma. Los dedos índice, medio y anular, simbolizan Dios, Patria y Hogar y el doblez del pulgar sobre el meñique, simbolizan que: “El fuerte protege al débil”, así como la unión en la hermandad Scout.





Presentación, Acción y Espíritu

El marco simbólico contiene los siguientes elementos:

- **Presentación**, que corresponde a la imagen que proyectan los jóvenes como integrantes del Movimiento Scout. Algunos elementos de este punto son: uniforme, insignias, bandera, nombres de Equipo, emblema, libro, etc.
- **Acción**, que se refiere a todo aquello que sirve en el seno de la Sección y que fortalece el ambiente propio de la misma. Algunos elementos de este punto son: ceremonias, celebraciones, tradiciones, lemas, etc. Cabe destacar que siempre hay que cuidar de la seguridad, inclusión y bienestar de los integrantes, resaltando la unión y el respeto hacia todos.
- **Espíritu**, que corresponde a la manifestación a través del servicio a la comunidad del modelo de vida que el Movimiento Scout pretende lograr en cada uno de los jóvenes que forman parte de él.

El papel del Marco Simbólico

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

El Marco Simbólico mantiene vivo el espíritu de aventura, contribuye a dar coherencia a todo lo que se hace, refuerza la vida de Equipo y de Grupo.



A continuación haremos mención de algunos elementos del Marco Simbólico de manera general, recuerda que puedes consultar los manuales para profundizar el conocimiento.

El Marco Simbólico mantiene vivo el espíritu de aventura, contribuye a dar coherencia a todo lo que se hace, refuerza la vida de equipo, Comunidad y de Grupo.

La Sección de Comunidad de Caminantes son adolescentes y jóvenes que van en camino permanente por la construcción de un mundo mejor, dejando huella y dando testimonio de vida, construyendo su propia vida.

El AJ adquiere un compromiso que guiará, no sólo su vida en la Sección, sino la vida de la Comunidad, respetando las normas establecidas y acorde a los objetivos educativos. Todos los Caminantes expresarán las metas que se proponen y las acciones para alcanzar dichas metas.

Los nombres de la Comunidad y cada Equipo estarán basados en gente que luchó por cambiar injusticias, algún personaje que abrió o construyó algún camino o algún lugar al cual el Caminante intenta llegar.

Libro. En él se llevará el registro histórico de la Comunidad así como su espíritu, guardará las memorias de la Comunidad y cada Caminante transmitirá su sentir y el espíritu a aquellos que se vayan integrando.

Base. Es el sitio del cual partirán muchas de los caminos que emprenderán, es su lugar de encuentro, simboliza el lugar del cual salen al mundo. Ahí desarrollan habilidades y compartirán con sus compañero/as sus experiencias y logros.

Lema. “Siempre Adelante” es el recordatorio de que avanzan continuamente en busca de sus objetivos para alcanzar sus metas.

Estandarte. Se utiliza únicamente en la Comunidad de Caminantes, su uso será opcional y lo determinará el Congreso de Comunidad —juntas ordinarias, ceremonias y celebraciones, desfiles, eventos, etc. Deberá estar elaborado con materiales resistentes y decorado de acuerdo al nombre del Equipo (personajes reales, históricos o actuales que exalten valores). Se podrá montar sobre un bordón o sujetarse a una correa de manera que facilite su transportación.

Ceremonias y celebraciones

Dentro de la vida de Comunidad, existe la ceremonia de Promesa de un AJ, es un momento en el cual realiza su compromiso de forma voluntaria, reflexionando acerca de la responsabilidad que adquiere.

En las celebraciones, vivimos el reconocimiento por las metas alcanzadas del adolescente y del joven, éstas deben ser breves y enfocadas al logro del/la Caminante.





Uniforme

Es la vestimenta que nos distingue como Scouts, y nos identificará como parte de la gran hermandad Scout Mundial.

Está conformado por nuestra camisola, short, pantalón o falda, cinturón, calcetines, motas o borlas y nuestra pañoleta que no sólo es parte del uniforme, es parte de nuestra identidad.

Al portar tu uniforme limpio y de la manera adecuada, se muestra a todos el orgullo de pertenecer al Movimiento y a la Comunidad de Caminantes. Y no sólo eso, portar el uniforme da al AJ un sentido de pertenencia y elimina factores de distinción de clase social, nos permite vernos como iguales junto a los miembros de la Comunidad y de cualquier Sección del Grupo.

Camisola. Está elaborada en mayor proporción en tela de algodón y algunas variantes. Llevan dos bolsas al frente y una presilla lateral en el brazo izquierdo, excepto la playera polo, donde se utiliza el distintivo de Sección o la cinta de liderazgo. Podrán ser de manga corta o larga, con pie de cuello tipo “sport”, tipo “Mao”, corte polo o tipo “outdoor” y en el caso de la Comunidad de Caminantes es de color azul rey.

Pantalón y short. Es de color azul marino oficial, opcionalmente se utilizará corto, largo o desmontable. Puede usarse otro diseño de pantalón no oficial, en ese caso debe ser recto sin aplicaciones, incluida la mezclilla (siempre y cuando no esté rota o deslavada y sea azul marino oscuro).

Falda. Es de color azul marino oficial, opcionalmente se utilizará falda, falda-pantalón o short con diseño autorizado. En todos los casos estas prendas cuentan con etiqueta oficial y Flor de Lis Nacional bordada en un costado.

Cinturón. Debe ser liso y de color negro. La hebilla del cinturón no debe ser de un tamaño mayor a 45 mm de diámetro (sea la oficial o no). Se permite el uso de cinturones oficiales de otros países.

Calcetas. De color azul marino oficial, lisos y con tejido cerrado. Pueden ser calcetas, calcetines o tines. Las calcetas se podrán usar con cualquier combinación de los elementos del uniforme y siempre se utilizarán con motas. Se recomienda utilizar los tines con el short outdoor y sin motas.





Motas. Es un rectángulo color azul rey tejido cuyas dimensiones son entre 30 y 60 mm de ancho aproximadamente. Se sujetan con un elástico o similar, se doblan por la mitad y deben sobresalir 2.5 cm del doblez de la calceta. También están permitidas las borlas de estambre.

Calzado. Calzado oscuro, con un diseño óptimo para las actividades a realizar.

Distintivo de sección. Es una cinta rectangular de 45 mm de ancho por 35 mm de alto, se coloca en la presilla de la manga izquierda de la camisola, con fondo azul con el emblema oficial de la Comunidad de Caminantes bordado en azul cielo y negro.

Insignias

Emblemas distintivos de la institución que forman parte del uniforme Scout y muestran el avance en la progresión, la formación, la pertenencia a un Grupo Scout determinado, el desempeño de una función en particular y/o el otorgamiento de algún reconocimiento.

Insignia de Compromiso. Es el emblema oficial de la Organización Mundial del Movimiento Scout (OMMS). La ASMAC ha adoptado la Flor de Lis Mundial, aprobada por la Conferencia Scout Mundial, como Insignia de Compromiso. Como su nombre lo indica, esta insignia es el símbolo de que el portador ha hecho voluntaria y libremente la Promesa Scout.

Insignia de la ASMAC. Corresponde al bordado del emblema institucional “Scouts México”, propiedad de la ASMAC, el cual consiste en la Flor de Lis Nacional, bordada en verde bandera, la palabra “Scouts” en rojo y la palabra “México” en blanco sobre fondo azul marino.

Esta insignia se porta en la parte superior derecha de la camisola a la altura del pecho. Se utiliza en artículos oficiales como chamarras, chalecos, rompe vientos, gorras, etc. (referirse al *Manual del Uniforme*).

Pañoleta de Grupo. La pañoleta de Grupo Scout es una porción de tela en forma triangular de una longitud aproximada a 80 cm por cateto. Debe ser confeccionada con tela resistente y de colores firmes, que soporte el uso rudo de las actividades. Podrá tener acabados de diferentes técnicas (bordado, impresión, tejido, etc.).

Se enrolla y se coloca alrededor del cuello a manera de corbata, se porta sobre el cuello de la camisola y se sujetta por delante preferentemente con un nudo “cabeza de turco” o un anillo elaborado con diversos materiales resistentes, su diseño es libre y se recomienda portar un nudo a la vez.

Es un emblema distintivo de cada Grupo Scout, por lo que su diseño y colores deberán reforzar sus valores, apegándose a los lineamientos registrados en el *Manual del Uniforme*. Los extremos se anudan para recordar la buena acción cotidiana.

Insignias de liderazgo. Son insignias que se utilizan para reconocer la función de liderazgo en la cual se encuentra el/la Caminante. Sus dimensiones son las mismas que para los distintivos





de Sección. Se utiliza en la presilla ubicada en el hombro izquierdo de la camisola. Su diseño es igual al descrito para los distintivos de Sección.

1

Coordinador de Equipo: Con una barra de color azul cielo ubicada en la parte superior y otra en la inferior.

**2**

Subcoordinador de Equipo: Con una barra de color azul cielo ubicada en la parte superior.



Cordón de Liderazgo. Es un cordón color azul cielo que cuenta con el nudo corredizo en el centro y tiene un gancho para colgar el silbato en su extremo. Se utiliza alrededor del cuello, guardando el silbato dentro de la bolsa izquierda de la camisola, lo utilizan los Coordinadores y Subcoordinadores de Equipo. El uso podrá ser por abajo de la pañoleta, entrelazado o por encima.

Emblema de Equipo. Sus dimensiones no deben exceder un rectángulo de 50 mm de ancho por 30 mm de alto, debe elaborarse con un material resistente. El emblema deberá representar al Equipo de Comunidad y podrán utilizarlo todos los integrantes del mismo. Su diseño lo decide el Consejo de Equipo. Se coloca centrado a medio centímetro sobre el borde de la manga izquierda de la camisola, o en su lugar equivalente si la camisola es de manga larga.

Insignias de Progresión. Se portarán en el Uniforme Scout únicamente por los jóvenes de la Comunidad de Caminantes.

Aventuras en la Naturaleza: Es un hexágono compuesto por 4 insignias, la primera insignia que es Terra Nova corresponde a los conocimientos iniciales es un hexágono más pequeño, alrededor de esa primera insignia irán las otras tres con forma de punta de flecha, que corresponden a Kon-Tiki: conocimientos sobre No Dejar Rastro; 7 Cimas: conocimientos de técnica avanzada; Discovery: conocimientos sobre protección y cuidado.

Especialidades. Se colocan de lado izquierdo de la Insignia de Progresión.

Temas de especialidad:

1. Salud y Bienestar
2. Habilidades para la Vida
3. Paz y Participación Comunitaria
4. Medio Ambiente y Sustentabilidad





Aventuras en la Naturaleza
4 iniciativas





Etapas de Progresión. Se colocan en el centro de la manga izquierda y constan de cuatro etapas:

- Cenit
- Cúspide
- Cumbre
- Cima

En el capítulo 5 se explica de manera detallada el trabajo a realizar para cada etapa.



Insignias Finales

Las máximas insignias finales representan el trabajo, esfuerzo y logros de un/a Caminante, con la que se reconoce que dio lo mejor e hizo su mayor esfuerzo por alcanzar cada uno de sus objetivos reflejándose dentro y fuera del entorno Scout.

Esta insignia es parte de la actualización del Programa de Jóvenes, y se tienen dos opciones, como se comentó en el capítulo 5, el AJ realizará una autoevaluación de su desempeño para la obtención de una de ellas.

- Everest Jade
- Everest Obsidiana



Insignia de Mensajeros de la Paz. La anilla se coloca por encima de la Insignia de Compromiso, quedando esta última en el centro de la anilla en la bolsa izquierda de la camisola, su diseño es aprobado por la Oficina Scout Mundial. Esta insignia es utilizada por jóvenes que estén promoviendo proyectos locales que fomenten la paz, armonía y el entendimiento en sus comunidades y hayan hecho el trámite correspondiente según la *Guía para la Obtención de la Insignia Mensajeros de la Paz*.

Pin “Tribu de la Tierra”. Tribu de la Tierra lleva a los muchachos por medio de desafíos a crear conciencia sobre la naturaleza, cómo cuidar de ella y al mismo tiempo mostrar su liderazgo al trabajar proyectos de impacto en sostenibilidad y adquiriendo compromisos reales por el medio ambiente.





Insignia Scouts GoSolar. Su diseño es aprobado por la Oficina Scout Mundial. Únicamente es utilizado por los jóvenes.

Botón Punta de Flecha. Es un botón que sustituye al de la presilla del hombro izquierdo de la camisola y cuenta con el diseño de una punta de flecha de obsidiana y una estilización de la Flor de Lis Nacional. Se porta durante su estancia en la Sección y se otorga a los Caminantes que cumplen los requisitos de la *Guía del Curso de Punta de Flecha* y reciben el certificado correspondiente emitido por la Oficina Scout Nacional con el apoyo de la Provincia.



Insignia de enlace al Clan de Rovers. Es una cinta rectangular de 45 mm de ancho por 35 mm de alto, que se coloca en la presilla de la manga izquierda de la camisola, con un diseño oficial que representa el enlace entre la Comunidad de Caminantes y el Clan de Rovers.

Consultar el documento correspondiente (Manual del uniforme).

Emblemas

Mundiales

Emblema Scout Mundial

El símbolo elegido fue la flor de lis, y ésta fue usada por primera vez en el primer campamento Scout en la Isla de Brownsea el verano de 1907. Es el símbolo que nos identifica como Scouts, representará el compromiso, y se entregará cuando se realice la Promesa Scout y aceptando vivir de acuerdo con la Ley y principios Scouts.



En la actualidad la flor de lis es adoptada por casi todos los países del mundo, diferenciándose de un país a otro en el modelo. Es un símbolo universal de compromiso, identidad y hermandad.

Nacionales

Emblema Scout Nacional

Contiene la flor de lis nacional, es una variante de la utilizada por la OMMS. La flor de lis se usa en color verde y por debajo un gallardete con el lema: "Siempre Listos". El emblema Scout Nacional solo debe usarse en blanco y verde, no se debe usar sin gallardete, no se debe distorsionar en ninguna forma y debe tener un contorno en blanco cuando se aplica en su versión en verde sobre fondo de color.





Elementos complementarios

Otros elementos con los cuales conocemos a la Comunidad son:

La bandera. Es de forma rectangular de 1.40 m de ancho por 0.85 m de alto, hechas de paño u otro material resistente similar. Las banderas de la Comunidad de Caminantes son de color azul, con emblema oficial de la Sección y leyendas en color blanco, preferentemente. Podrán colocar en lugar del emblema oficial, algún otro representativo de la Sección o del Grupo Scout, siempre y cuando refuerce los ideales de la Comunidad de Caminantes y el Movimiento Scout.

09

Naturaleza

Desarrollo humano sustentable

133

Vida al aire libre

134

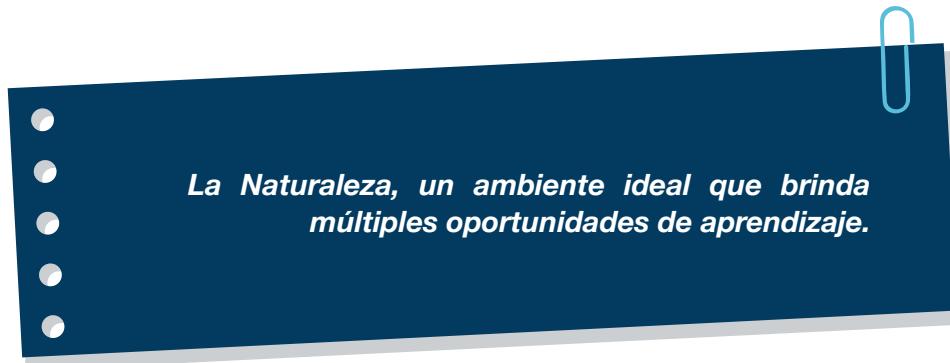
Relación con lo trascendental

136



Ir a Capítulo 08

Ir a Capítulo 10



El entorno natural proporciona el escenario ideal para desarrollar los elementos del Método Scout. A diferencia de los entornos educativos tradicionales como son el aula, patios y auditorios donde se desarrolla la educación formal, el Escultismo se vale del vasto entorno natural que comprende todos los ambientes naturales como bosques, montañas, etc., incluso la oportunidad de observar el universo y el lugar de la humanidad en él.

La Naturaleza es el escenario perfecto para sumergirse y reencontrarse con la dimensión espiritual de cada ser humano. Representa en sí mismo la oportunidad de encontrar sentido, armonizar con el interior y conectar con lo trascendental.

La Naturaleza aporta un toque de aventura, tan necesario sobre todo en la Comunidad de Caminantes, es un elemento mágico e imprescindible que atrae a los adolescentes y jóvenes en edad de esta Sección, y que va totalmente alineado a su Marco Simbólico, porque implica descubrimiento y desafío de límites.

“El senderismo, el campismo, los proyectos sustentables o la educación ambiental son las prácticas educativas que más se recomiendan hacer. En ellas, se involucra a la comunidad con la finalidad de que los NNAJ descubran la relación esencial que une a los seres humanos con el mundo natural y que desarrollen una conexión constructiva con la Naturaleza.”
(WSB, 2019a), desde un respeto a los límites sociales y ambientales.

Para esta edad también pueden explorar carreras de aventura, escalada en roca, rappel, tiro con arco, balseadas, campamentos flotantes, ciclismo, entre muchas más, siempre bajo un alto control del riesgo y seguridad.



Las actividades en Naturaleza o al aire libre, van más allá y se refiere al desarrollo constructivo de la apreciación de ésta y que ofrece muchas oportunidades para contribuir al desarrollo de los jóvenes. En un planeta que sufre constantemente por la falta de recursos y conservación de los mismos, el Movimiento Scout es una pieza clave para promover y fomentar en los jóvenes el cuidado, la sostenibilidad y la conservación del medio ambiente.

La Vida al Aire Libre ayuda a AJ a generar adhesión por su entorno, ser conscientes del amplio mundo que los rodea y estimular las acciones entre ellos, como agentes de cambio.

Lo cual es otro reto educativo, la resolución de problemas complejos, lo que impulsa a los Adolescentes y Jóvenes a ser creativos y crecer. También implica el enfoque sustentable que genera una mejor conexión, un mayor respeto y la promoción de acciones sustentables de cuidado del planeta.

Desarrollo humano sustentable

El concepto de Desarrollo Sustentable se refiere: “A aprovechar de manera responsable los recursos naturales para satisfacer las necesidades de las generaciones presentes sin comprometer las posibilidades de las del futuro para atender sus propias necesidades” (*Informe BRUNDTLAND* de 1987) es decir: Todo, para todos, para siempre.

Con la adhesión a los ODS, la visión del desarrollo sustentable se amplía, se vuelve holística e integral, considera como parte fundamental tomando como eje a las personas como lo describe la resolución aprobada por la Asamblea General las Naciones Unidas el 25 de septiembre de 2015.

“La presente Agenda es un plan de acción en favor de las personas, el planeta y la prosperidad. También tiene por objeto fortalecer la paz universal dentro de un concepto más amplio de la libertad. Reconocemos que la erradicación de la pobreza en todas sus formas y dimensiones, incluida la pobreza extrema, es el mayor desafío a que se enfrenta el mundo y constituye un requisito indispensable para el desarrollo sostenible.

Este plan será implementado por todos los países y partes interesadas mediante una alianza de colaboración. Estamos resueltos a liberar a la humanidad de la tiranía de la pobreza y las privaciones y a sanar y proteger nuestro planeta. Estamos decididos a tomar las medidas audaces y transformativas que se necesitan urgentemente para reconducir al mundo por el camino de la sostenibilidad y la resiliencia. Al emprender juntos este viaje, prometemos que nadie se quedará atrás.





Los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible y las 169 metas que anunciamos hoy, demuestran la magnitud de esta ambiciosa nueva Agenda universal. Con ellos se pretende retomar los Objetivos de Desarrollo del Milenio y conseguir lo que éstos no lograron. También se pretende hacer realidad los derechos humanos de todas las personas y alcanzar la igualdad entre los géneros y el empoderamiento de todas las mujeres y niñas. Los Objetivos y las metas son de carácter integrado e indivisible y conjugan las tres dimensiones del desarrollo sostenible: económica, social y ambiental”.

Una de las grandes diferencias con agendas anteriores es el compromiso de que “nadie se quedará atrás”, ésta es una fuerte declaración y la convierte en una visión de desarrollo humano sustentable, pensado en las personas y para las personas, que viven y habitan un planeta con recursos finitos.

Algunos de los ODS tienen relación directa con la vida al aire libre; sin embargo, todos están interrelacionados y para lograr las metas los efectos son sinérgicos.

Por ejemplo, el ODS 6 y 14 se relaciona con *Plastic Turners*; el ODS 7 con GoSolar, el ODS 13 y 15 con Tribu de la Tierra y todas las actividades Scout al aire libre.

Al reflexionarlo, al cuidar los recursos hídricos y proteger el mar, impactamos en las acciones por el clima y en la vida de ecosistemas terrestres; al final las acciones conjuntas impactan en reducir la pobreza, el hambre y las desigualdades.

Es así que el compromiso Scout de “Dejar el mundo en mejores condiciones de como lo encontramos” encuentra eco para que todos juntos “Construyamos un Mundo Mejor” “sin dejar a nadie atrás”.

Vida al aire libre

Diversos especialistas han afirmado la riqueza educativa que tiene la vida al aire libre.

En el documento de trabajo de la 35^a Conferencia Scout Mundial, las características esenciales del Movimiento Scout, señalan que: “Debido a las inmensas posibilidades que ofrece el mundo natural para el desarrollo de las potencialidades físicas, intelectuales, emocionales, sociales y espirituales de los jóvenes, el entorno natural proporciona el ambiente ideal, en el cual puede aplicarse el Método Scout. En el entorno urbanizado de la actualidad, la mayor parte de las actividades Scouts debieran desarrollarse en un entorno natural”; sin embargo, el uso de la naturaleza como un elemento del Método Scout implica algo más que actividades desarrolladas al aire libre y en contacto con el medio natural.

Ante la pregunta espontánea de qué entendemos por vida al aire libre, normalmente las respuestas proyectan la imagen de un medio rural, totalmente distinto al urbano, que nos libera de todas sus esclavitudes.





En esta proyección de la vida al aire libre como un medio liberador de vida, surgen palabras y expresiones que manifiestan nuestro deseo psicológico de huir del género de vida inhumano y desnaturalizado de la ciudad; se expresa el anhelo de un contacto personal con la Naturaleza y cada uno de sus elementos, porque nos ofrece una vida más pura, oportunidades de rehabilitación física y psíquica, deporte, aventura, convivencia y conocimientos.

Pero, además de esta constatación, hay que añadir otra comprensión de la vida al aire libre: es **un medio educativo**. Existen personas (y grupos de jóvenes de asociaciones diversas) que improvisan sus salidas a la Naturaleza sin algún tipo de objetivo o planificación de actividades. Puede ser legítima esta improvisación para quien sólo concibe su salida al campo como una actividad de ocio.

Sin embargo, el Movimiento Scout parte de una visión educativa de la vida al aire libre. Sabe, porque lo tiene comprobado, que es un ambiente muy rico por las posibilidades que ofrece para que los niños, niñas, adolescentes y jóvenes tengan experiencias significativas para su desarrollo y crecimiento.

Hemos podido comprobar, de múltiples y gratas maneras, cómo los NNAJ han hallado en la Naturaleza una oportunidad para descubrirse, para ser ellos mismos, para responsabilizarse de sus acciones y decisiones, para convivir con los demás. En otras palabras, para situarse solos ante la vida sin el caparazón protector de sus padres y sin la mediación-imposición de la civilización establecida que encontramos en las zonas urbanas.

Para aprovechar adecuadamente esta oportunidad, el adulto deberá estar muy atento a las necesidades de los jóvenes y propiciar las oportunidades de aprendizaje por medio de nuevos ambientes o entornos y personas especializadas en las diferentes técnicas que los jóvenes quieran conocer y aprender.

No es necesario que como Scouters y Dirigentes conozcamos todas las técnicas o tengamos todas las habilidades, es más enriquecedor poner en contacto a un experto o especialista sobre los temas o habilidades de Vida al Aire Libre con los participantes de la Sección para lograr el objetivo, que entregar un conocimiento o una experiencia sin fundamento y que pudiera hasta poner en riesgo al Grupo.

La relación cercana que logremos con la familia es de vital importancia, ya que las experiencias adquiridas a través de la Vida al Aire Libre por los adolescentes y jóvenes, se verán reflejadas en casa, como la independencia y resolución de problemas a los que no estaban habituados y que se logran desarrollar en un campamento o en un viaje con su pequeño Grupo, y es aquí donde la familia podrá observar y evaluar los diferentes comportamientos y actitudes que cada participante del programa ha adquirido.

El adulto siempre será el responsable de supervisar que las actividades se realicen de forma segura, planeadas con antelación y con las bases rectoras de las Políticas Mundial y Nacional A Salvo del Peligro.





Relación con lo trascendental

Entenderemos por Espiritualidad:

Aquello que da forma a nuestras acciones es básicamente lo mismo que conforma nuestro deseo. Éste nos hace actuar y, cuando lo hacemos, podrá llevarnos a una mayor integración o a la desintegración de nuestras personalidades, mentes y cuerpos... y al fortalecimiento o el deterioro de nuestra relación con Dios, con los otros y con el universo cósmico (Rolleiser, 2003).

Es decir, la espiritualidad es la forma en la que la persona se pregunta por sus deseos más profundos, por aquello que lo lleva a ser y a desarrollarse de tal manera que encuentre la plenitud. Uno de los medios para hacerlo es la religión, ya que ella, en una manera madura, proporcionará los elementos necesarios para el desarrollo en la fe y el encuentro con la divinidad.

La religión designa relaciones del hombre con lo sagrado, lo divino. La religión es el reconocimiento consciente y efectivo de una realidad absoluta (lo sagrado o lo divino), de la cual el hombre se sabe existencialmente dependiente, bien por sumisión a ella, bien por identificación total o parcial con ella. La religión incluye no sólo las creencias, costumbres, tradiciones y ritos que pertenecen a agrupaciones sociales particulares; implica también experiencias individuales. La palabra deriva de *religare*, que significa “atar, mantener junto”; una relación estrecha y duradera con lo divino. El hombre está conectado con Dios por el lazo de la religiosidad. Desde esta perspectiva, la religión es un hecho que entra en el dominio de la interioridad y del sentimiento humano (Rolleiser, 2003).

Por lo tanto, la religión es el medio para el desarrollo de la persona y la religiosidad es la forma en la que la persona vive la religión.

El Movimiento Scout busca el desarrollo y la aplicación de los valores a través del deber, en la formación humana a través de la propuesta educativa y se desarrollan en la relación con lo trascendental, con los demás, el mundo y la naturaleza y con uno mismo. Buscando formar en el diálogo y la tolerancia que lleven a una Cultura de Paz, donde se acepten las diferencias de culto y credo, y desde ahí se vea al otro como un hermano o hermana Scout con el que se construye la sociedad desde una libertad religiosa que tiene sus cimientos en una libertad espiritual.

Entenderemos que la libertad espiritual es la manera en la que la persona va haciéndose cargo con para y por los demás (De Regil, 2012) de la responsabilidad que implica vivir y asumir lo que esto significa a través de los valores, obligaciones, principios y virtudes de la persona, teniendo claro que no es un mero libertinaje.

La libertad religiosa es el derecho que se tiene, para asumir responsablemente una religión y proclamar públicamente el culto de la misma.

Desde esta perspectiva queremos hacer énfasis en el Programa de Jóvenes como una oportunidad para fomentar la Cultura de paz desde el diálogo y la reflexión a través del desarrollo de la



espiritualidad, haciendo las preguntas necesarias que lleven a la plenitud, teniendo en cuenta el diálogo con y para los demás, desde las diferencias de personalidad, de culto y credo, teniendo en cuenta que lo que enriquece es precisamente la hermandad que se da desde la multicultura-lidad que el Movimiento plantea en las relaciones con los miembros de la Asociación.

Por último, es necesario abordar la diferencia entre una Asociación Civil (AC) y una Asociación Religiosa (AR):

De acuerdo con el Código Civil Federal en su artículo 2670, se define como Asociación Civil: “Cuando varios individuos convinieren en reunirse, de manera que no sea enteramente transitoria, para realizar un fin común que no esté prohibido por la Ley y que no tenga carácter preponderantemente económico, constituyen una Asociación.” Es decir, una Asociación Civil es una persona moral, conformada por personas físicas generalmente (aunque también puede constituirse por otras personas morales), que se encuentran reunidas de manera duradera por un interés colectivo, el cual no debe ser con un fin de lucro (no debe tener como finalidad una ganancia económica) y además, debe ser lícito (no debe ser ilegal o contrario a derecho). Si sus fines coinciden con los enlistados en el Artículo 5º de la *Ley Federal de fomento a las actividades realizadas por Organizaciones de la Sociedad Civil*, serán sujetos de fomento.

Por otro lado, las Asociaciones Religiosas:

Son congregaciones que tienen como fin el ejercer culto a una divinidad; para efectos fiscales, se considerarán a las iglesias y demás agrupaciones que obtengan su correspondiente registro constitutivo ante la Secretaría de Gobernación, en los términos de la Ley de Asociaciones Religiosas y Culto Público, ya que es a través de este registro como se obtiene la personalidad jurídica.

Bajo estos términos ASMAC es una Asociación Civil (AC) que complementa, fortalece y en ocasiones llega a sustituir la educación de niños, niñas, adolescentes y jóvenes, en donde se ejerce la libertad de culto, no se impone una religión en específico, a diferencia de una asociación religiosa, que rinde culto a la divinidad de una religión.

10

Participación Comunitaria

La trascendencia del Servicio,
buena acción, voluntariado

139

Scouts por los ODS.OMMS

141

Mensajeros de la Paz

142

Diálogo por la Paz. OMMS

143



Ir a Capítulo 09

Ir a Capítulo 11





*Fortalecer a los jóvenes para ser
ciudadanos globales activos.*

La trascendencia del Servicio, buena acción, voluntariado

Ayudar al prójimo en toda circunstancia, se traduce en Servicio. **La buena acción diaria**, de manera enfocada y transformadora es **servicio**.

El Servicio, es un acto **voluntario y desinteresado**, donde los seres humanos ponemos nuestro esfuerzo en ayudar a los demás. Por lo tanto, el Servicio tiene un voluntario y un beneficiario o beneficiarios. El servicio es una **forma de transformar** la realidad para bien de las **personas, comunidades o del entorno**.

El Servicio como valor ético, es servicio a la vida. Toda acción que no promueva la vida humana en libertad, que entorpezca la realización de las personas, que no busque la auténtica felicidad de todos los seres humanos, jamás será un **Servicio**. Es un acto de desprendimiento, los individuos dan a los demás algo que tienen; tiempo, trabajo o recursos; trascendentamente, cuando el individuo se desprende y entrega; también abre un espacio en su ser, para crecer.



El servicio a las personas busca transformar su ser, dándole herramientas para: **aprender a conocer, aprender a ser, aprender a convivir y aprender a hacer**. Haciéndolo capaz de afrontar los retos de la vida en libertad y responsabilidad. El servicio que como adultos en el movimiento brindamos, permite que los AJ se preparen, estén listos y puedan **Construir un Mundo Mejor**.

El **servicio a la comunidad** suele estar fundamentado por una exploración activa de las problemáticas o necesidades, así como del análisis profundo y la búsqueda de soluciones. A su vez, es necesario un compromiso **bilateral** con las comunidades y el mundo en general, para que, a mediano plazo, la comunidad impactada continúe su transformación de manera positiva mejorando la calidad de vida de sus individuos y motivando a otras comunidades.

Por comunidad se entiende, una unidad social. **El ámbito comunitario de un Scout** incluye todo aquello **dentro y fuera del Movimiento Scout**. Dentro del cual puede ser: su Equipo, su Sección, su Grupo, Provincia, etcétera. Fuera del ámbito Scout, se encuentran: **su familia, sus amigos, su escuela, su localidad**, otros Grupos de aprendizaje no formal, etcétera. En estos entornos, será donde desarrolle su lugar en el mundo y su poder de impacto en la comunidad.

Esto quiere decir que los AJ podrán impactar alguna de sus comunidades dentro y fuera del Movimiento Scout, y también se verán impactados por su relación con ellas.

Las comunidades o entornos de aprendizaje fuera del Movimiento Scout, son elementos que tienen mucha importancia para el desarrollo personal de los AJ, ya que se convierten en un vehículo y el destino, para desarrollar la **conciencia social** y el punto de inicio para **acciones globales**.

El **Servicio a la comunidad** le permite al integrante de la Comunidad de Caminantes, conocer y trabajar con una gran diversidad de personas, desarrollar sus habilidades interculturales, intergeneracionales e incluso intergénero.

El **servicio al entorno o medio ambiente**, une a los AJ a lo **global y a lo trascendente**, las acciones impactan a todos y todo, personas conocidas y desconocidas, a animales y plantas.

Como Adultos en el Movimiento, debes recordar la última tarea que nos dejó nuestro fundador Baden Powell:

"Dejar el mundo en mejores condiciones de como lo encontramos."

Ciertamente esta tarea la podemos cumplir al impactar positivamente en AJ, que al verse transformados contribuirán a cambiar sus comunidades y en consecuencia un efecto sinérgico.

La columna vertebral del elemento del Método Scout, Participación Comunitaria, es que todos los integrantes del Movimiento Scout ayudemos a Construir un Mundo Mejor. Si bien, empezamos desde el desarrollo individual (visto en el orden de las áreas de relación), debemos motivar el trabajo con, por y para los demás. Esto lo lograremos con el servicio activo en las comunidades donde nos desarrollamos.



Scouts por los ODS. OMMS

El Movimiento Scout cuenta con múltiples herramientas y áreas de motivación hacia los AJ. Una forma que se ha encontrado para acercar a los AJ al servicio y de participación comunitaria, son las Iniciativas Mundiales, que se encuentran dentro de la gran iniciativa que mencionamos en nuestro capítulo de bienvenida: Scouts por los ODS. Visita la plataforma en línea, donde se encuentran proyectos e incluso se comparten las experiencias de los AJ de la Sección a tu cargo.

Estas iniciativas de impacto mundial buscan en común elementos para amplificar el impacto en los jóvenes, la gente y la comunidad local: **“Acciones Locales de Impacto Global”**.

Estas iniciativas, promovidas por la Organización Mundial Scout, ofertan una serie de acciones que se implementan en las regiones y países según sus necesidades y capacidad de implementación, permitiendo además, desarrollar otras que se alineen de forma más cercana a su realidad como nación.

Las Iniciativas Mundiales, ayudan a enfocar ideas, redes o espacios de trabajo, que contengan desafíos para los jóvenes, que les inspiren a participar en sus comunidades, y a convertirse en **ciudadanos activos y responsables**.

Las acciones de Servicio de las Iniciativas Mundiales se han organizado en cuatro áreas temáticas (o áreas de atención), las cuales son las siguientes:

Área temática	Iniciativas Mundiales
Medio Ambiente y Sostenibilidad	Ruta Tribu de la Tierra (1er Ruta - Pin Earth Tribe) Rutas de aprendizaje personales Guardianes de Mejores Decisiones Líderes de la Naturaleza y la Biodiversidad Innovador de Energía Limpia (<i>Scouts Go Solar</i>) Cuidador de un Planeta Sano (<i>Plastic Tide Turners</i>)
Paz y Participación comunitaria	Mensajeros de la Paz y Diálogos por la Paz
Salud y Bienestar	Ruta Tribu de la Tierra (1er Ruta - Pin Earth Tribe) Rutas de aprendizaje personales Guardianes de Mejores Decisiones Líderes de la Naturaleza y la Biodiversidad Innovador de Energía Limpia (<i>Scouts Go Solar</i>) Cuidador de un Planeta Sano (<i>Plastic Tide Turners</i>)
Habilidades para la Vida	Mensajeros de la Paz, Diálogos por la Paz





Es importante considerar que las acciones de servicio del Movimiento Scout, no son, ni deben conducir a que se torne en un movimiento asistencialista. Se pretende que las habilidades para la creación, desarrollo, innovación, ejecución y planteamiento de proyectos sean difundidas con todos los receptores del servicio Scout. De esta forma, no sólo contribuimos a crear mejores ciudadanos dentro del Movimiento, o mejores sociedades, sino que las motivamos a crear mejores ciudadanos dentro de sí mismas.

Como Scouter de Comunidad de Caminantes, a lo largo del ciclo de programa, es recomendable que encuentres oportunidades donde toda la Sección o el Grupo Scout, participe en algún Servicio Comunitario, y reforzar las acciones de patrulla o individuales enfocadas en las Iniciativas Mundiales y efecto sinérgico de los ODS. https://members.scout.org/sites/default/files/library_files/BWFposter-ES.pdf

Mensajeros de la Paz

“El Programa de Mensajeros de Paz es aplicable a todas las edades y Secciones del Movimiento Scout; desde la Sección de Manada de Lobatos, hasta el Clan de Rovers. Estas pautas proporcionan un conjunto de actitudes, acciones, y conocimiento con un acercamiento práctico para construir una Cultura de Paz con simples acciones diarias.



Las tres dimensiones para construir una Cultura de Paz pueden ser implementadas en cualquiera de las Secciones. Los Scouts tienen un rango más amplio de posibilidades para construir un cambio positivo desde un nivel personal, en su comunidad local y con la ayuda de otros.

Tomando la iniciativa de ayudar a otros, organizando acciones de servicio con la **Patrulla o equipo propio**, tomando parte en actividades de la Unidad Scout en conexión con otras personas locales”.



Diálogo por la Paz. OMMS

Una de las problemáticas que como Scouters debemos ayudar a afrontar en todos los NNAJ, son las herramientas para el Diálogo.

“A través del diálogo podemos aprender a encontrar similitudes que antes pasaban desapercibidas e incluso a respetar y, a veces, a apreciar las diferencias. A través del diálogo, nos reunimos como seres humanos para encontrar soluciones inclusivas a los desafíos que enfrentamos hoy en día”.

“Cualquiera que sea la causa de los conflictos, una buena parte del problema proviene de percepciones erróneas y sentimientos negativos de un Grupo hacia otro. Estas percepciones erróneas pueden fácilmente convertirse en estereotipos y utilizarse para justificar la discriminación contra una o más personas. La discriminación crea tensiones de manera automática porque se basa en el comportamiento injusto de una persona o Grupo contra otro. Si no se encuentra una solución rápida, estas tensiones aumentan y finalmente estallan en conflictos sociales violentos”.

Identidad, cultura y cosmovisión son tres conceptos estrechamente relacionados entre sí. Antes de entender el impacto del diálogo en la construcción de la comprensión mutua, es importante ser conscientes de que, como seres sociales, tenemos una colección única de pensamientos, hábitos y creencias que han sido grabados a lo largo de nuestra vida mediante una serie de eventos y contextos.

Estos pensamientos y creencias nos hacen quienes somos en un momento determinado y nos proporcionan diferentes perspectivas sobre cómo experimentamos el mundo. Este punto de vista único e individual, la forma en que lo compartimos con las demás personas y la forma en que interactuamos entre nosotros y nosotras, contribuyen a fomentar un entorno pacífico o conflictivo.

“Si queremos evitar o reducir tensiones y conflictos que puedan surgir en el encuentro entre diferencias, será necesario comprender mejor las relaciones entre identidad, cultura y cosmovisión”.

Esto nos conduce a que hay distintos tipos de diálogos; intergrupo, intragrupo, interreligioso, intercultural, intergeneracional, e interinstitucional, por nombrar algunos.

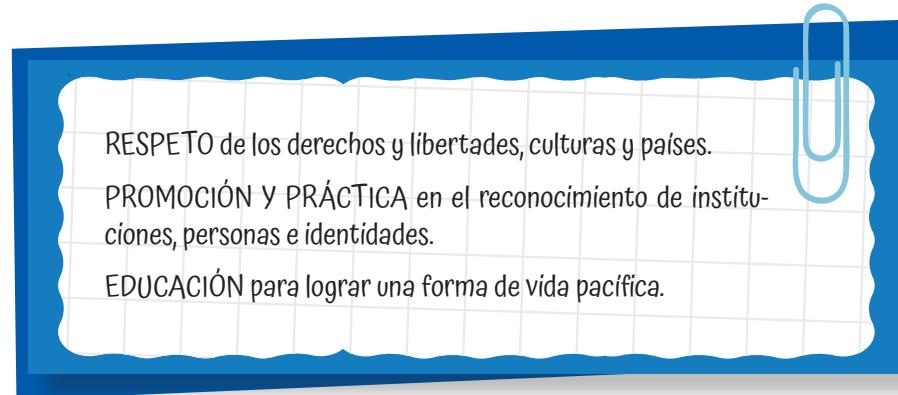
De éstos, los más difíciles suelen ser el diálogo intergeneracional o el intercultural. Éstos nos ayudan al desarrollo de contribuciones sociales de una infinidad de formas. Son por sí mismos, un enorme espacio de crecimiento o desarrollo, en los que se identifican problemáticas, soluciones, y las dificultades que envuelven el proceso. Por estas razones hacemos énfasis en la importancia de un diálogo bien hecho, para todo impacto que se busque generar.



Como adulto en el Movimiento debemos ayudar a construir herramientas para el diálogo, de forma enunciativa pero no limitativa, mencionamos algunas de estas herramientas, prioridades a desarrollar para facilitar la tarea de construir, junto a los grupos sociales de interés, un mundo mejor:

- Identificar las problemáticas, de forma general.
 - Antes, durante, y después de los diálogos.
- Plantearse: ¿Cómo compartir las ideas?
- Localizar las partes interesadas.
- Prepararse para el diálogo.
 - Buscar puntos motivadores de empatía entre las partes involucradas.
- Ejercitarse la asertividad.
 - En todas las acciones educativas que desarrollarán, independientemente de buscar el impacto comunitario.
- Asegurarse de acopiar retroalimentación.
- Darle seguimiento a todo lo generado.

Una gran oportunidad que brindan las Actividades Scouts dentro del Movimiento para el desarrollo del diálogo y conocimiento de los demás son: convivencia entre Secciones, entre Grupos, actividades de Provincia, foros, Jota-Joti, eventos nacionales e internacionales, y muchos más. Aprovecha cada una de esta experiencia de aprendizaje Scout para desarrollar:



Al poner en práctica estas habilidades para la vida, también el joven y el adulto en el Movimiento cumplen con el Artículo 4 de la Ley Scout, “El Scout es amigo de todos y hermano de todo Scout sin distinción de credo, raza, nacionalidad o clase social”, sin importar el color de nuestra pañoleta, todos compartimos los mismos valores y por eso nos hacemos llamar **hermanos Scouts**.

11

Bibliografía

146



Ir a Capítulo 10



- Asociación de Scouts de México A.C., (2021), *Estatutos*, Asamblea Nacional, México. Recuperado, <https://datacentermexico.app.box.com/v/estatutos-2022>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2020), *Declaración de Principios*, Asamblea Nacional, México. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/declaracion-principios-2020>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2019), *Proyecto Educativo ASMAC 2020-2030 orientado a la sustentabilidad*, México. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/proyecto-educativo-2020>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2018), *Reglamento*, Comisión Revisora. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/reglamento-2020>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2020), *Manual de Operación Nivel Nacional*, Dirección Ejecutiva Nacional, México. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/manual-operacion-nacional>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2019), *Manual de Operación Nivel Provincia*, Dirección Ejecutiva Nacional, México. <https://datacentermexico.app.box.com/v/operacion-nivel-Provincia>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2018), *Manual de Operación Nivel Grupo*, Dirección Ejecutiva Nacional, México. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/apertura-Grupos>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2021), *Manual de Identidad Institucional*, Dirección Ejecutiva Nacional, México. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/manual-identidad-2021>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2019), *Manual de Redes Sociales*, Dirección Ejecutiva Nacional, México. Recuperado.
- Asociación de Scouts de México A.C., (2018), *Política Nacional de Seguridad y Protección Juvenil*, Comisión Nacional de Administración de Riesgos, México. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/politica-nacional-de-seguridad>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2019), *Código de Conducta*, Dirección Nacional de Gestión y Desarrollo Institucional, México. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/codigo-conducta-2019>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2020), *Código de Ética*, Dirección Nacional de Gestión y Desarrollo Institucional, México. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/codigo-de-conducta>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2021), *Guía para la elaboración del Acuerdo y Compromiso Mutuo y Plan Personal de Formación*, Dirección Nacional de Métodos Educativos, México. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/codigo-de-conducta>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2018), *Ajustes del Programa de Jóvenes y su implementación*, Dirección Nacional de Métodos Educativos. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/ajustes-programa-jovenes>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2018), *Guía Nacional para la Obtención de la Insignia Mensajeros de la Paz*, Dirección Nacional de Métodos Educativos. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/mensajeros-paz>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2018), *Guía Nacional para la Obtención de la Insignia Scout Mundial de Medio Ambiente*, Dirección Nacional de Métodos Educativos. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/Guia-ISMMA>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2018), *Política Nacional de Programa de Jóvenes*, Dirección Nacional de Métodos Educativos. <https://datacentermexico.app.box.com/v/politica-nacional-jovenes>



- Asociación de Scouts de México A.C., (2019). *Política Nacional de Participación Juvenil*, Dirección Nacional de Métodos Educativos. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/politica-participacion>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2019). *Guía Nacional para la Obtención de la Insignia Scouts Go Solar*, Dirección Nacional de Métodos Educativos. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/guia-nacional-go-solar>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2018). *Política Nacional de Adultos en el Movimiento Scout*, Dirección Nacional de Gestión Institucional. Recuperado <https://app.box.com/s/3wmezl66tj0rz5uu8e3n9xb1zaubao1>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2019). *Manual del Uniforme*, Dirección Nacional de Gestión y Desarrollo Institucional. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/manual-uniforme-2019>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2019). *Manual de Gestión de Adultos en el Movimiento Scout Nivel Grupo*, Dirección Nacional de Gestión Institucional. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/gestion-adultos-2019>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2014). *Pautas de observación*, Dirección Nacional de Métodos Educativos. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/pautas-observacion>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2022). *Guía Champions For Nature México*, Dirección Nacional de Métodos Educativos, México. Recuperado, <https://datacentermexico.app.box.com/v/guia-champions>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2021). *Guía Plastic Tide Turners México*, Dirección Nacional de Métodos Educativos, México. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/manual-plastic>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2022). *Guía para la implementación de la iniciativa Tribu de la Tierra*, Dirección Nacional de Métodos Educativos. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/guia-tribu-tierra>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2020). *Guía Punta de Flecha, Curso Liderazgo (Tropa Comunidad y Clan)*, Dirección Nacional de Métodos Educativos (Pend).
- Asociación de Scouts de México A.C., (2022). *Guía para la realización de Torneos de Vida al Aire Libre (ToVAL) 2022*, Dirección Nacional de Métodos Educativos. Recuperado, <https://datacentermexico.app.box.com/v/guia-toval-2022>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2020). *Foros Scouts 2020*, Dirección Nacional de Métodos Educativos. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/Foros-Scouts-2020>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2019). *Especialidades Scouts 2019*, Dirección Nacional de Métodos Educativos. Recuperado <https://app.box.com/s/lhu7rdb0hbte26gx-y9oepryvsr7qflx>
- Asociación de Scouts de México A.C., (2023). *A salvo del Peligro*. Recuperado <https://scouts.org.mx/sfh/>
- Oficina Scout Interamericana, (2001). *Guía para el Dirigentes de la Rama Scout Primera Parte*. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/Guia-Scouts-1a-parte>
- Oficina Scout Interamericana, (2001). *Guía para el Dirigentes de la Rama Scout Segunda Parte*. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/Guia-Scouts-2a-parte>
- Oficina Scout Interamericana, (2001). *Guía para el Dirigentes de la Rama Scout Tercera Parte*. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/Guia-Scouts-3a-parte>
- Oficina Scout Interamericana, (2001). *Guía para el Dirigentes de la Rama Scout Cuarta Parte*. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/Guia-Scouts-4a-parte>



- Asociación de Scouts de México A.C., (2022). *Estudio de Edades*, Dirección Nacional de Métodos Educativos.
- Asociación de Scouts de México A.C., (2009). *Cartilla Bienvenido a la Tropa*, Dirección Nacional de Métodos Educativos. Recuperado <https://datacentermexico.app.box.com/v/cartilla-bienvenido-Tropa>
- Baden-Powell, Robert, (1907). *Escultismo para Muchachos*. Recuperado https://scouts.org.mx/wp-content/uploads/2017/07/escultismo_para_muchachos.pdf
- Gobierno de México/INEGI (s/f). *Objetivos de Desarrollo Sostenible*. Recuperado de <http://agenda2030.mx/#/home>
- Organización de las Naciones Unidas (ONU) (2015). Resolución 70/1. *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. Recuperado https://unctad.org/system/files/official-document/ares70d1_es.pdf
- Organización de las Naciones Unidas (ONU) (1987). Resolución A/42/427 *Nuestro Futuro Común*. Recuperado https://www.ecominga.uqam.ca/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE_LECTURE_1/CMMAD-Informe-Comision-Brundtland-sobre-Medio-Ambiente-Desarrollo.pdf
- Organización de las Naciones Unidas (ONU), (2015). *Objetivos de desarrollo sostenible*. Recuperado de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>
- Rodríguez, P. (2017). *Las modalidades deficientes de la relación consigo mismo: reconstrucción y análisis de la existencia ética...*, Estudios de Filosofía, p. 100 [Cfr. Aristóteles, 1095a, 13-29].
- Sánchez Gema. *La mente es maravillosa. La importancia de tener una buena relación con uno mismo*. Recuperado <https://lamenteesmaravillosa.com/la-importancia-de-tener-una-buena-relacion-con-uno-mismo/>
- World Scout Bureau Inc., (2017). *A Salvo Del Peligro, Política Mundial*, Global Support Centre, MALAYSIA.
- World Scout Bureau Inc., (2018). *Building Bridges Guide For Dialogue Ambassadors, Youth Programme*, MALAYSIA.
- World Scout Bureau Inc., (2018). *Capacitación Diálogo por la Paz*, Scouts Argentina, Argentina. Recuperado de https://members.scout.org/elearning_iar-dp-es
- World Scout Bureau Inc., (2020). *Earth Tribe Manual de implementación*, Malasia,
- World Scout Bureau Inc. Centro de Apoyo Interamérica (OSM) (2016). *Política Interamericana de Diversidad e Inclusión*. Panamá. Recuperado de <https://www.scout.org/politica-diversidadeinclusion>
- World Scout Bureau Inc., Documento 8 *Revisión del Método Scout*, Azerbaijan 2017, 41° Conferencia Scout. Recuperado de: https://issuu.com/ser1pum/docs/confdoc8_baku2017_scoutmethodreview
- World Scout Bureau Inc., Scouts for SDGs, <https://sdgs.scout.org/>
- Colon G., Personal & Team COACH, CF Universidad de Córdoba, España, 2012.
- Asociación Internacional de Nuevos Pensadores. Recuperado <https://ainp.org/tocando-la-esencia-los-equipos-coordenada-equipo-sistema-dentro-sistemas/>
- Tema “Ser Scout... un Compromiso de Vida”. Elaborado para el Curso de Formación Básica 2002. SLB.
- http://www.ecominga.uqam.ca/PDF/BIBLIOGRAPHIE/4_Capitulo3AprendizajeBasadoEnProblemasMetodoDeCasosD%C3%A9AzaBarrigaFrida.pdf
- <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/170374/5.%20Aprendizaje%20Basado%20en%20Proyectos.pdf?sequence=1>



- Módulo “La importancia de los juegos, canciones, danzas, leyendas y cuentos para el desarrollo del muchacho”. Elaborado para el Curso de Capacitación Básica “Guadalupe Ocadiz Chávez” 2005. AVR: villalook@yahoo.com
- Documento 4. Educación por la acción.
- Documento específico de la Rama Scouts. Scouts.

B



Asociación de Scouts de México, A. C.

Córdoba 57, Col. Roma Norte, 06700, Ciudad de México,
Tel. (55) 5208.7122
www.scouts.org.mx
oficina.nacional@scouts.org.mx