

DOCUMENTO ESPECÍFICO



CAMINANTES

DOCUMENTO
ESPECÍFICO

04 Educación
por la acción

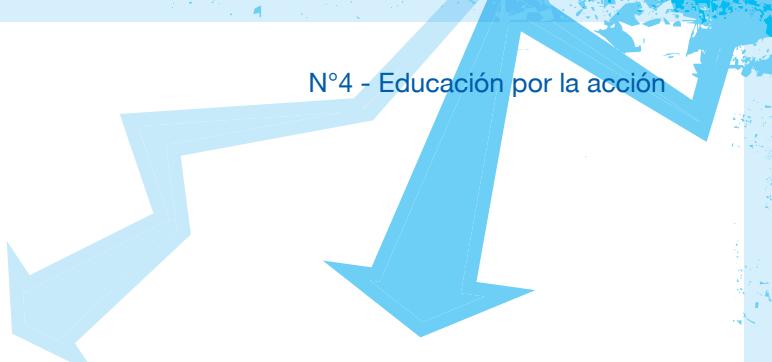


› DOCUMENTO
ESPECÍFICO N°4
EDUCACIÓN POR
LA ACCIÓN



Presentamos con orgullo la Serie: Documentos Específicos de Rama, generados a partir de los aportes de todos los Dirigentes de nuestro país a través de la participación en el proceso de INDABAS y ENEP.

Esperamos sea un aporte más a la tarea cotidiana que realizan, generosa y responsablemente, los adultos Educadores Scouts de toda Scouts de Argentina, dando cumplimiento de la Misión del Movimiento y contribuyendo al enriquecimiento de nuestras prácticas, para responder mejor a las necesidades y aspiraciones de los niños, niñas y jóvenes, siguiendo los postulados del Proyecto Educativo.



Scouts de Argentina festeja así sus 100 años con acciones que tienden al cumplimiento de nuestra Visión:

“Una Asociación...Reconocida por su prestigio en la acción educativa y su capacidad de aprender...”

Agradecemos el trabajo desinteresado y con espíritu scout, de todos aquellos adultos que aportaron tiempo, paciencia y experiencia en la construcción de los presentes Documentos.

IM Gerardo M. Mattei
Director Ejecutivo

IM Marcelo E. Rivas
Jefe Scout Nacional



PRÓLOGO	7
INTRODUCCIÓN	9
LA PLANIFICACIÓN EN LA RAMA CAMINANTES	10
ACTIVIDADES EDUCATIVAS	21
BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA	68

PRÓLOGO

Estimados Dirigentes de la Rama Caminantes de Scouts de Argentina:

Este documento que hoy les acercamos es producto de un trabajo que se hizo con la participación de muchas personas que aportaron sus ideas y sus experiencias en la Rama Caminantes y en el Movimiento Scout en general durante el proceso de actualización del Programa de Jóvenes mediante la participación en INDABAS Y ENEP.

Con el Método Scout como guía, todos juntos hemos enfrentado desafíos, hemos caminado acompañándonos y, luego del esfuerzo de las reuniones, eventos y otras actividades, podemos presentarles este documento que esperamos les sea útil en su labor educativa con los adolescentes que participan de la Rama Caminantes.

El objetivo que persigue este Documento es servir como orientación para la aplicación del Programa de Jóvenes en nuestra querida Rama.

El Programa de Jóvenes no es una entidad rígida, incuestionable y estática. Por el contrario nace y se desarrolla, se recrea en cada actividad, en cada ceremonia, en cada momento que los jóvenes viven durante su paso por el Movimiento Scout. Tampoco es una mera teoría filosófica o una abstracción compleja. Es simplemente la realidad que se vive en el seno de cada Comunidad Caminante, en cada grupo de adolescentes que elige crecer y desarrollarse con el estilo propio de la vida scout. Cada Comunidad se convierte en lo que sus Caminantes anhelan que sea; con la guía de los Dirigentes que los ayudan a poner manos a la obra y convertirla en una realidad.

Este documento no es un manual de instrucciones, ni un listado de preceptos o leyes. Es simplemente el resultado de compilar información, experiencias, ideas provenientes de diversas fuentes y organizarlas para presentarlas como herramienta.

Está destinado a los Dirigentes a cargo de Caminantes, los Formadores que ayudan a los Dirigentes a prepararse para trabajar en esta Rama, y para todo aquel que quiera interiorizarse sobre cómo propone Scouts de Argentina a los adolescentes de entre 14 y 17 años, transitar este momento fuerte de sus vidas con los valores que caracterizan al Movimiento.

Esperamos que les sea de utilidad, que les sirva para encontrar respuestas y para orientar sus búsquedas.

¡SIEMPRE LISTOS!

Comisión de redacción de Documentos Rama Caminantes.

Documentos Específicos Caminantes



INTRODUCCIÓN

En este Documento encontrarás:

- ▲ Cómo se lleva a cabo la Planificación Anual de la Rama Caminantes
- ▲ Cómo esta Planificación Anual se pone en juego a través de los Ciclos de Programa

LA PLANIFICACIÓN EN LA RAMA CAMINANTES

Todas las experiencias vividas por la Comunidad Caminante constituyen la Vida de Grupo. Los intereses de los Caminantes son variados y los del equipo de Dirigentes se centran en darle intencionalidad educativa a la Vida de Grupo. Es necesario un plan que organice y al mismo tiempo garantice que todos esos intereses serán puestos en juego dentro de las actividades planificadas. Se requiere un eje organizador de la Vida de Grupo en función de un plan común e integrador.

En la Rama Caminantes este plan es participativo y está constituido por dos elementos:

- ▲ Planificación Anual
- ▲ Ciclos de Programa

La *Planificación Anual* es una herramienta de programación en donde participan jóvenes y adultos. Orienta los Ciclos de Programa que se realizarán a lo largo del año. Se trata de un proceso por el cual se preparan, se desarrollan y se evalúan las actividades de la Comunidad, al mismo tiempo que se observa y reconoce el crecimiento de cada uno de sus miembros.

El *Ciclo de Programa* es un instrumento que da lugar a la *planificación participativa* ya que se trata de un espacio en el cual los Caminantes y el equipo de Dirigentes pueden pensar y planificar juntos.

Se desarrollan varios a lo largo del año scout y es a través de ellos que se pone en juego la Planificación Anual.

LA PLANIFICACIÓN ANUAL

Es una herramienta que permite diagnosticar el estado actual de la Comunidad y de los Equipos, posibilitando diseñar actividades que den respuesta a las necesidades recogidas en el diagnóstico.

La Planificación Anual tiene una intencionalidad educativa, ya que posibilita al Dirigente incorporar actividades que colaboren con el desarrollo de la Comunidad toda, a la vez que de sus miembros. La duración de esta herramienta es de un año scout, aproximadamente 9 meses.

Se trata del mapa que marque y garantice el rumbo de la Comunidad hacia “**la aventura del descubrimiento.**”

PLANIFICANDO LA AVENTURA

Al iniciar el año los Caminantes se encuentran deseosos y dispuestos para comenzar a recorrer un camino común que los lleve en dirección hacia el destino soñado. Corremos el riesgo que estas ganas,

con las que cada uno de ellos participa, se convierta en muy poco tiempo en frustración y aburrimiento, si como adultos responsables, no hacemos lo posible para canalizarlas, enmarcándolas dentro de un proyecto común en el que todos participen.

UN AÑO DE GRANDES AVENTURAS

LA CARTA DE MARCHA

La Carta de Marcha de la Comunidad Caminante es una especie de constitución, en la que a la luz de la Ley, la Promesa, la Propuesta Caminante y la Fe que cada uno profesa, los jóvenes asumen uno o varios compromisos que guiarán la vida de la Comunidad de año en año. Se convierte en un mapa con el sendero a seguir tal como si fuera una carta geográfica.

La Carta de Marcha es una de las herramientas para la educación en valores de vital importancia en la adolescencia. Por medio de ella se mediatiza la Ley Scout, ideal al cual cada uno se compromete, facilitando que los Caminantes elaboren un “perfil” acorde al grupo y al contexto socioeducativo de pertenencia, establezcan las normas del grupo, y se comprometan con éste en el cumplimiento de los objetivos personales.

Cada contexto socio-educativo en nuestro país presenta distintos desafíos, la distribución de la población a lo largo y ancho de nuestro territorio se cristaliza en la cultura de una ciudad, un pueblo y un barrio, en los que los desafíos respecto a los valores si bien tienen aspectos nacionales comunes, también tienen aspectos singulares de acuerdo al contexto.

Documentos Específicos Caminantes

Una Carta de Marcha como herramienta superadora, debe contar con:

1. El perfil del Caminante
2. Las normas de convivencia

Uno de los fundamentos más fuertes para construir la Carta de Marcha de esta manera, es que si el Método Scout invita a cada uno de los participantes a hacerse cargo de su propio crecimiento y desarrollo, sería incompatible la posición de un Dirigente que actúe permanentemente de guardián y amo de la Ley definiendo para cada cuestión cuál es una conducta scout y cuál no.

Desde este punto de vista el perfil de los Caminantes permite establecer una dirección en los valores de una Comunidad Caminante particular que orientará sus acciones en función del mismo.

Al mismo tiempo se realizará la elaboración de un código de convivencia basado en la Ley Scout que permitirá establecer pautas grupales para la autorregulación del grupo respecto de sus conductas y acciones. La Carta de Marcha es el acuerdo básico por el que los chicos y chicas que pertenecen a una Comunidad Caminante particular, a partir de la Ley Scout y de la Propuesta Caminante, definen entre otras cosas cuál es el estilo o perfil del Caminante para la comunidad en la que viven, cuáles son las pautas de convivencia que establecerán como grupo, y que compromisos personales asumirán cada uno de ellos a lo largo del año.

La Carta de Marcha es gesto fundante de una Comunidad, que cada año se construye o revisa la Comunidad Caminante en la Asamblea, ya que a partir de la misma se establecerán los sentidos de parte de las acciones comunitarias y personales que regirán el año.

El perfil del Caminante: Entendemos por perfil del Caminante al "ideario" o características que debieran asumir los Caminantes de una Unidad en particular. Los cuales darán lugar al tipo de comunidad que quieren llegar a ser, y para esto se podrán como META a cumplir durante el año. Dicho ideario surge de poner a dialogar la Ley Scout como valor universal del Movimiento, la Propuesta Caminante y los desafíos en el área de los valores que se encuentran presentes en la comunidad (contexto) de pertenencia, que presentan diferencia en cada uno de los sectores sociales y geográficos del país. Las preguntas básicas que se intentan responder son las siguientes:

- ¿Cuáles son los desafíos respecto de los valores que sustenta la Ley Scout en la comunidad, barrio o ciudad en la que vivimos?
- ¿Qué significa ser Caminantes en nuestra comunidad, en nuestro barrio, en nuestra ciudad?
- ¿Cuál será el perfil del Caminante (ideario) en el que sostendremos el trabajo de éste año?

Las normas de convivencia: Las normas de convivencia son distintas a un perfil o ideario, ya que en el ideario se trata de una dirección a seguir, y en las normas de convivencia se tratan de reglas que cada Comunidad establece para regular las relaciones entre los miembros. Las reglas también se desprenden de la Ley Scout, y la diferencia es que el grupo pauta conductas concretas para determinados problemas concretos y comunes que surgen de la cotidianeidad de la convivencia y que suelen ser motivos de conflicto en el grupo. Las normas de convivencia permiten ante determinados conflictos, remitirnos a ellas para poder abordar los distintos problemas de una forma previamente pautada por todos.

COMENZANDO LA TAREA...

El perfil del Caminante es nuestra brújula, nuestro ideario expresado en la Carta de Marcha de la Comunidad, por eso comenzamos con ***la construcción y/o revisión de la misma como punto de partida de la actividad anual***. La Carta de Marcha es ***la gran meta anual*** que nos proponemos y a la que queremos arribar (sin olvidar que también contiene normas de convivencia que establece cada Comunidad para promover las relaciones entre sus miembros).

Si hablamos de una “meta”, es importante, partir de “donde estamos”. Para esto debemos realizar un ***diagnóstico*** de la situación actual. Este diagnóstico se construye con la participación a través de los tres organismos de la Rama:

1-Trabajo del Equipo:

El Consejo de Equipo se reúne para elaborar su diagnóstico y tiene en cuenta:

- ▲ La Ley Scout.
- ▲ El perfil del Caminante definido en la Carta de Marcha.
- ▲ El funcionamiento del Equipo.
- ▲ Las relaciones personales entre los miembros del Equipo.
- ▲ Las necesidades de Progresión Personal de los miembros del Equipo.
- ▲ Los deseos y sueños para concretar este año por parte de los miembros del Equipo.
- ▲ La vida de Fe de los miembros del Equipo.

Finalizado este momento, cada Equipo habrá elaborado un diagnóstico, es importante el registro del mismo: libro de actas, etc. Es el comienzo de la gestación de los caminos para llegar a la meta, que se podrán transitar en Comunidad, en Equipo, o individualmente. Realizados los Consejos de Equipo, toda la Comunidad se reúne en una Asamblea, para comenzar a gestar la ***gran meta*** de la Comunidad.

2-Trabajo de la Asamblea:

Una vez realizados los diagnósticos de Equipo, la Asamblea se reúne para poder, entre todos, elaborar un diagnóstico en común.

No se trata de dejar o descartar ninguno sino, por el contrario, de elaborar uno que pueda contener las necesidades de todos los Equipos y así las de todos los Caminantes. Así mismo, en este momento el equipo de Dirigentes pondrá también en juego las necesidades que ellos pudieron visualizar. Entre todos se habrá establecido la meta para ese año y ahora a través del diagnóstico de la Comunidad sabemos en dónde nos encontramos respecto de ella.

Establecida la “gran meta” es momento de definir los objetivos para el año de aventura que nos espera. Para elaborarlos tenemos en cuenta las siguientes pautas:

- ▲ Tener claro ***el objetivo***, por ejemplo: “Que nuestra Comunidad Caminante sea conocida por su actitud de servicio”
- ▲ Tener claro lo que llamamos ***el criterio de restricción***, por ejemplo: “Que nuestra Comunidad Caminante sea conocida en nuestro barrio por su actitud de servicio”. El criterio de restricción nos dice claramente “en nuestro barrio”

Documentos Específicos Caminantes

- ▲ Contener un **Indicador de logro**, que nos permitirá ir evaluando con el correr del tiempo el estado en el que estamos respecto del objetivo planteado, y al finalizar el año si lo hemos cumplido o no. Por ejemplo: "Realizar distintas Empresas y Servicios por las cuales nuestra Comunidad Caminante sea conocida en nuestro barrio por su actitud de servicio.

Un ejemplo de objetivo anual podría ser el siguiente:

Lograr que todos los Caminantes de la etapa de Búsqueda (criterio de restricción) puedan avanzar a la próxima etapa de su progresión (el objetivo).

Luego de haber establecido los **objetivos anuales** la Asamblea está en condiciones de elaborar y/o revisar el segundo de los elementos de la *Carta de Marcha: Las normas de convivencia*.

Se realiza en este momento ya que si bien las *Normas de Convivencia* suelen permanecer en el tiempo, ya que son lineamientos de conducta generales; el hecho de haber establecido una meta clara hace que algunas veces esos lineamientos deba ser revisado.

Para revisar y/o actualizar las normas de convivencia sugerimos las siguientes preguntas disparadoras. Estas tendrán como base de trabajo la Ley Scout y el Perfil de los Caminantes que pretende la Carta de Marcha:

- ▲ ¿Cuáles son las reglas generales que nos estableceremos como Comunidad para que podamos tener una buena convivencia en los Equipos y en la Comunidad?

Ejemplos:

- ▲ Para las reuniones de Equipo y Comunidad elegiremos un coordinador que tendrá la responsabilidad de establecer y coordinar el uso de la palabra; los Caminantes respetarán las indicaciones de dicho coordinador.
- ▲ Cuando tengamos un problema con alguien de otro Equipo, primero hablaremos personalmente con él, luego con su Guía de Equipo, y si el problema no se soluciona lo plantearemos en la Asamblea.
- ▲ La sexualidad de cada una de las personas es algo íntimo, por lo tanto debe ser respetada.
- ▲ No está permitida la agresión física entre los Caminantes. Si esto ocurriera la Asamblea deberá reunirse para tratar lo sucedido
- ▲ No está permitido el consumo de alcohol o drogas. Etc.

- ▲ ¿Cuáles son pautas de conducta necesarias para el logro de los objetivos que nos hemos planteado?

Ejemplos:

- ▲ Cada uno de los Caminantes debe responder por las responsabilidades que ha asumido respecto del Equipo y/o la Comunidad
- ▲ Cuando no podamos cumplir con una responsabilidad asumida, debemos comunicarnos con nuestro Guía de Equipo a los efectos de poder establecer cuál es la mejor manera de solucionar el problema que esto causa en el resto del Equipo y/o Comunidad.
- ▲ Cuando tengamos un problema con alguien del Equipo primero hablaremos personalmente con él.

3- Trabajo del Consejo de Marcha:

El Consejo de Marcha tiene todos los elementos necesarios para animar el trabajo del año. Se ha establecido el perfil de los Caminantes, se han realizado los diagnósticos de los *Equipos* y el diagnóstico de la *Comunidad*; también se han establecido *objetivos anuales* para toda la *Comunidad*, así como, se han establecidos las normas de convivencia con las que nos manejaremos durante este año.

En este tiempo y durante los momentos de gestación, preparación y elección de la *Empresa o actividad de Comunidad*, el *Consejo de Marcha* será el encargado de planificar las actividades generales de la *Comunidad* teniendo en cuenta los objetivos que se han propuesto.

El **diagnóstico anual**. Este no debería extenderse más de un mes, dependiendo del grado de madurez de la Comunidad Caminante. Una Comunidad formada por miembros que tienen algunos años de antigüedad lo realizarán más rápido ya que los mecanismos de trabajo estarán más internalizados.

DIAGNÓSTICO PARTICIPATIVO



PLANIFICACIÓN DEL CICLO DE PROGRAMA.

La Planificación Anual estará compuesta por períodos intermedios, los Ciclos de Programa, que tendrán una duración variable entre 2 y 4 meses aproximadamente.

El Ciclo de Programa es la herramienta para pensar, elegir, organizar y llevar adelante las actividades, que nos acercarán a la “meta” planteada en la Planificación Anual.

El Ciclo de Programa además de ser un proceso en el cual se organiza y desarrolla la Planificación Anual, es una herramienta que permite que los jóvenes adquieran aprendizajes como:

- Aprender a tener una opinión, poder expresarla y poder tomar decisiones acordes a esta opinión.
- Poder poner su opinión en juego en las diferentes instancias de participación: En los momentos de ser escuchados; y los de poder escuchar y respetar la opinión del otro.
- Aprender a pensar, presentar y defender su proyecto.
- Poder desarrollar capacidades de organización y negociación.

Así las primeras fases del Ciclo de Programa permiten a los Caminantes participar y ejercitarse la vida democrática.

Durante el año es esperable que se realicen dos o tres Ciclos de Programa. No es conveniente que se extiendan más de 4 meses, porque se corre el riesgo de perder el interés por el trabajo planificado.



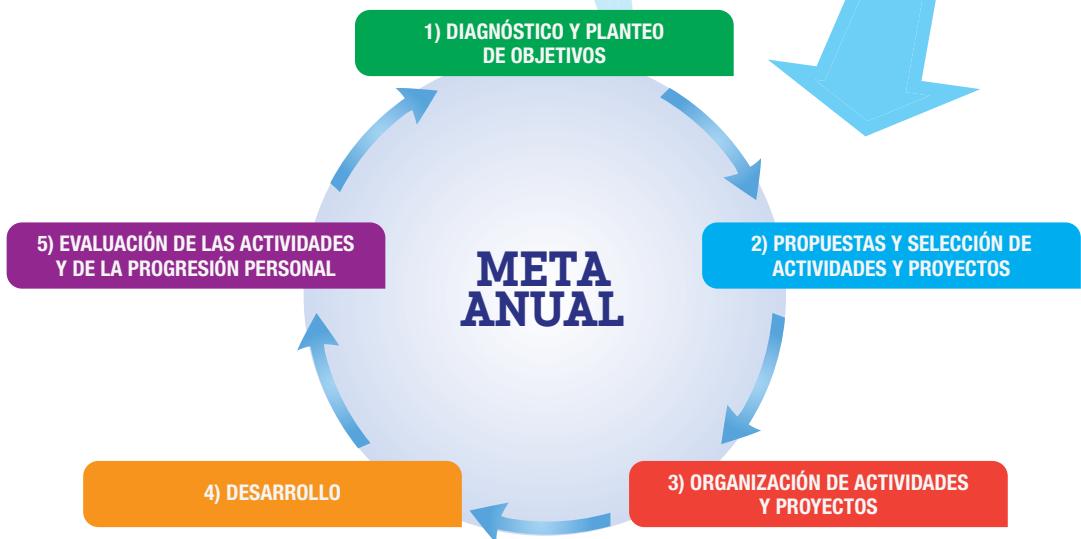
Cada Ciclo tendrá una actividad central ordenadora, de toda la Comunidad, por lo general es una Empresa Caminante (herramienta pedagógica que caracteriza a la Rama Caminantes), puede ocurrir en ocasiones que durante un Ciclo, sea otra actividad importante, elegida por la Asamblea, como ser un campamento, Rally, una Descubierta, un Servicio, etc.

La actividad central ordenadora no es la única actividad que se lleva a cabo en un Ciclo de Programa. Está constituido también por las actividades fijas, necesarias para fortalecer la administración del Método, y variables que surgen del interés de los jóvenes.

Tengamos en cuenta que si bien la Comunidad trabajará en su conjunto en pos del proyecto de Comunidad, no se debe dejar de lado la vida del Equipo. Dentro de la calendarización del Ciclo deben existir tiempos para que los Equipos puedan desarrollarse como tales.

Durante cada Ciclo de Programa no se debe perder de vista al objetivo anual. Ya que él se irá cumpliendo en forma gradual en cada Ciclo de Programa.

Un Ciclo de Programa debe contemplar los siguientes pasos:



Cada Ciclo de Programa implica trabajar para el desarrollo de los objetivos que todos nos hemos propuestos, es una herramienta participativa que nos permitirá ir cumpliendo nuestros sueños.

EL PRIMER CICLO DE PROGRAMA:

Una vez que hemos establecido los objetivos anuales, comienza a girar la rueda, y cada uno de los Equipos comienza con su trabajo.

1. Diagnóstico: El diagnóstico de Equipo y de Comunidad se ha realizado en el momento del *diagnóstico anual*. Ya todos los Equipos tienen claro cuáles son las necesidades de la Comunidad y del Equipo. Es el momento de comenzar a pensar en actividades para la Comunidad. Cada Equipo deberá soñar con aquella actividad que crea que mejor concuerda con el diagnóstico y el objetivo anual y también deberá pensar en aquellas actividades que el Equipo necesite.

2. Propuesta y selección de las actividades y proyectos de Empresas: En función de los objetivos planteados y a partir de las necesidades e intereses de cada uno de sus miembros, el **Consejo de Equipo** define diferentes temas:

- a. Elección de aquella Empresa que el Equipo presentará a la Asamblea. Es importante para la presentación explicitar claramente los objetivos que se lograrían mediante la realización de dicha actividad y su relación con los objetivos anuales.

Documentos Específicos Caminantes

- b. Presentación de la *Hoja de Marcha* de cada uno de los miembros con los objetivos personales para el presente Ciclo teniendo en cuenta los objetivos generales planteados para la Comunidad y los objetivos del Equipo.
- c. Selección de las actividades propias relacionadas con los objetivos que el Equipo se ha planteado para el presente Ciclo.

Será en la **Asamblea** donde toda la Comunidad elegirá la actividad ordenadora de entre todas las presentadas por los Equipos. Cada uno de los Caminantes tendrá la libertad de elegir individualmente cuál es el la que más lo satisface. Se presentarán también las Hojas de Marcha y las actividades propias de cada Equipo.

3. Organización de las actividades y de los proyectos de Empresa: Una vez elegida la Empresa, el **Consejo de Marcha** la analiza exhaustivamente para explicitar los distintos objetivos que se lograrán. La importancia de este momento radica en:

- ▲ Que el *Consejo de Marcha* pueda planificar actividades comunes para el Ciclo de Programa en función de las necesidades comunes. Estas actividades beneficiarán a todos con el desarrollo de los objetivos planteados y su correlato en los avances en la Progresión Personal. También, es el momento de calendarizar todas las actividades y poner los plazos de trabajo. Una vez hecho el calendario se lo presentará a la Asamblea.
- ▲ Que los Equipos puedan planificar las actividades para el presente Ciclo. Es importante hacer hincapié en la vida de Equipo y en que cada uno de ellos tenga suficientes oportunidades y tiempo para poder realizar sus actividades.

- ▲ Que cada uno de los Caminantes pueda planificar aquellas actividades que serán necesarias a los efectos de desarrollar los objetivos educativos (personales) y avanzar en su Progresión Personal.

4) Ejecución de actividades y proyectos.

Una vez finalizado la etapa de Organización, llega el momento del trabajo. Se ponen en marcha las actividades que tanto se planificaron, la Empresa, actividades comunes a la Comunidad, actividades propias de Equipo. Ya pensamos qué y cómo hacerlo, ahora es el tiempo de llevarlo adelante.

Aunque los Caminantes son los que decidieron su realización, siempre es necesario el estímulo del Dirigente, ya que desde el momento que se realizó la elección hasta que se lo desarrolla pasa un tiempo y los intereses de los Caminantes pudieron variar. La motivación del Dirigente es muy importante y en muchos casos determinará la fuerza con que los Caminantes lleven a cabo las actividades tanto de Comunidad como de Equipo.

El momento de desarrollo de las actividades debe ser un momento de gran alegría. Para esto es importante que: cada Caminante tenga algo interesante y que esté de acuerdo con sus necesidades dentro de la actividad, esto ayudará a mantener el interés.

Las tareas deben ser distribuidas por igual, no pueden quedar Equipos con actividades cortas y fáciles y otros con tareas prolongadas y complicadas. Debemos garantizar que todos los Caminantes tengan la oportunidad, por medio de las actividades, de aproximarse con los objetivos que se plantearon en sus Hojas de Marcha.



5) **Evaluación de las actividades:** Una vez realizadas las actividades de Equipo y de Comunidad, es el momento de sentarnos a evaluar todo el Ciclo de Programa y el reconocimiento a los logros obtenidos por todos y de cada uno.

Consejo de Equipo: cada Equipo evaluará su trabajo dentro del proyecto y cada Caminante evaluará con su Hoja de Marcha si ha llegado a desarrollar los objetivos que se había propuesto.

Asamblea: Cada Caminante expresará su auto evaluación y evaluará la realización de la actividad.

Esta Evaluación será DIAGNÓSTICO Y PUNTO DE PARTIDA para la elaboración del Segundo Ciclo de Programa, para el que nuevamente tendremos en cuenta el cómo nos estamos acercando a los objetivos anuales, y estableceremos en función de la dirección establecida, los objetivos para este Ciclo y así sucesivamente.

Para finalizar con todo Ciclo de Programa se debe realizar una **FIESTA**, en donde todos celebramos el crecimiento de nuestra Comunidad y de cada uno de los Caminantes.



En todo este esquema es fundamental la función del Dirigente que aporta a las actividades el factor educativo y la seguridad en su desarrollo. Esta responsabilidad no puede recaer nunca sobre los jóvenes en pleno crecimiento.¹

¹ Compendio de Seguridad 1 y 2

EN POCAS PALABRAS...

1) DIAGNÓSTICO Y PLANTEO DE OBJETIVOS

CONSEJO DE EQUIPO

- Hace el diagnóstico de Equipo y de Comunidad.

ASAMBLEA

- Define y aprueba el diagnóstico de la Comunidad

2) PROPUESTAS Y SELECCIÓN DE ACTIVIDADES Y PROYECTOS

CONSEJO DE EQUIPO

- Arman actividades de Equipo.
- Preparan una propuesta de Empresa para la Comunidad.

CONSEJO DE MARCHA

- Revisa los proyectos, propone mejoras.

ASAMBLEA

- Cada Equipo presenta sus actividades y propone un proyecto de Empresa para la Comunidad.
- Elige el proyecto de Empresa de Comunidad.

3) ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES Y PROYECTOS

CONSEJO DE MARCHA

- Organiza el calendario.
- Da a conocer el calendario a los Equipos.
- Coordina el trabajo de cada Equipo.

4) DESARROLLO

CONSEJO DE EQUIPO

- Cada Equipo lleva a delante las actividades de Equipo.
- Realiza las actividades que se comprometió para el proyecto de Empresa.

CONSEJO DE MARCHA

- Evalúa regularmente la marcha del proyecto y realiza cambios o ajustes si fuera necesarios.

EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD O DE LA EMPRESA

5) EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES Y DE LA PROGRESIÓN PERSONAL

CONSEJO DE EQUIPO

- Autoevalúa su participación en el proyecto y sus propias actividades.
- Cada integrante autoevalúa su Hoja de Marcha.

ASAMBLEA

- Evalúa la realización del proyecto.
- Cada integrante presenta su Hoja de Marcha.
- Fija criterios para el diagnóstico del próximo Ciclo.

FIESTA DE LA COMUNIDAD

ACTIVIDADES EDUCATIVAS

PARA DESARROLLAR LOS OBJETIVOS REALIZAMOS ACTIVIDADES

En el Movimiento Scout los jóvenes *aprenden haciendo*, por lo que en los Equipos y en la Comunidad todo se realiza bajo la forma de actividades.

Los y las jóvenes son los protagonistas de las actividades, ya que las proponen, las eligen y asumen parte importante de la responsabilidad de prepararlas, desarrollarlas y evaluarlas, junto con los Dirigentes. **Son estos últimos los únicos responsables de velar por la seguridad en el desarrollo de cualquier actividad.**

Las actividades permiten que los jóvenes tengan experiencias personales que contribuyen a incorporar en su comportamiento las conductas deseables propuestas por los objetivos. Participar en la construcción de una vivienda es una buena forma de entender ciertas leyes físicas; diagramar la financiación de

una Empresa es una buena forma de comprender el valor del dinero y comenzar a darle importancia a la economía del lugar; plantar un árbol y ayudarlo a crecer es la mejor manera de valorar la Naturaleza; compartir lo que se tiene enseña a vivir la solidaridad; cocinar los propios alimentos y limpiar las ollas incorpora en la personalidad habilidades elementales de uso cotidiano; esperar que le otorguen la palabra y escuchar al otro en una Asamblea incorpora a la personalidad conductas valiosas para la convivencia cotidiana.

El aprendizaje por la acción permite un aprendizaje por descubrimiento, que hace que los conocimientos, actitudes o habilidades aprendidas se “encarnen” de manera profunda y permanente. A la vez, es un modo efectivo para interesar a los jóvenes en su autoeducación.

LOS JÓVENES LOGRAN EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LAS EXPERIENCIAS QUE OBTIENEN EN LAS ACTIVIDADES

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

ACTIVIDAD	EXPERIENCIA
Es lo que ocurre externamente, la acción que se desarrolla entre todos.	Es lo interno, lo que pasa en cada persona, lo que cada uno obtiene de la acción desarrollada
Es un instrumento que genera diferentes situaciones	Es el resultado que se produce en cada persona al enfrentar esa diversidad de situaciones

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

LAS EXPERIENCIAS SON PERSONALES

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

¿QUÉ IMPORTANCIA TIENE ESTA DISTINCIÓN PARA NUESTRA LABOR DE DIRIGENTES?

Para una correcta intervención educativa es importante que el Dirigente procure que:

- ▲ Las actividades que realicen los Equipos y la Comunidad sean variadas.
- ▲ Las actividades no se improvisen. Ellas deben ser seleccionadas, preparadas, desarrolladas y evaluadas adecuadamente.
- ▲ Esté atento a las experiencias personales que obtiene cada joven, lo que se realiza a través del seguimiento de su Progresión Personal.

Es importante que el Dirigente complemente las actividades seleccionadas, con el aporte de una oferta de actividades basadas en la Propuesta de objetivos de Rama, que permita la "Acreditación"², de objetivos personales, que no se hayan tenido en cuenta.

LAS ACTIVIDADES CONTRIBUYEN AL DESARROLLO DE LOS OBJETIVOS EDUCATIVOS DE UNA MANERA INDIRECTA Y PROGRESIVA

Entre las actividades y los objetivos educativos (aquellos que personaliza el joven de la Propuesta) no existe una relación directa e inmediata, es decir, la realización de una actividad no produce automáticamente el desarrollo de un determinado objetivo. Las actividades que se realizan, a través de las sucesivas y variadas experiencias que generan en los jóvenes, contribuyen progresivamente al desarrollo sus objetivos personales.(educativos)

² Documento General 5 “De la Propuesta de objetivos a la Progresión Personal”

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, sólo será posible cada cierto tiempo, generalmente al final de un Ciclo de Programa. Se trata de un proceso de desarrollo paulatino, secuencial y acumulativo.

Las actividades deben incluir un momento en el que los participantes puedan hacer lo que llamamos “el recupero”, la posibilidad de reflexionar y entender:

- ▲ ¿Qué me pasó con esta actividad?
- ▲ ¿Qué descubrí?
- ▲ ¿Qué aprendí?
- ▲ ¿En qué cambie?

CLASIFICACIÓN DE ACTIVIDADES

Las actividades solo a los efectos de su mayor comprensión podemos agruparlas en:

- ▲ Actividades internas y externas
- ▲ Actividades fijas y variables

ACTIVIDADES INTERNAS Y EXTERNAS

Internas: son aquellas que se realizan en los Equipos y la Comunidad o fuera de ellas, pero por iniciativa de su programa de actividades.

Externas: son todas las que los jóvenes efectúan fuera de sus Equipos y de la Comunidad y sin vinculación directa con ellas.

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

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

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

ACTIVIDADES FIJAS Y VARIABLES

Actividades fijas: son las que fortalecen el Método. Contribuyen a crear la atmósfera de la Comunidad y producen vivencias propiamente scouts.

Actividades variables: aseguran que el programa responda a las inquietudes e intereses de los jóvenes.

ACTIVIDADES FIJAS	ACTIVIDADES VARIABLES
utilizan una misma forma y generalmente tiene relación con un mismo contenido	utilizan formas variadas y se refieren a contenidos muy diversos, según las inquietudes expresadas por los jóvenes
necesitamos realizarla frecuentemente para crear el ambiente propio del Método Scout	no se repiten continuamente, salvo que los jóvenes deseen hacerlo y después de transcurrido cierto tiempo; y
contribuyen de manera genérica al desarrollo de los objetivos de la propuesta para la Rama.	contribuyen al desarrollo de uno o más objetivos educativos(personales) claramente individualizados.

Actividades fijas son, por ejemplo, las distintas **ceremonias** que celebramos. Según el motivo que celebran, su contenido siempre es similar; su realización frecuente contribuye a crear la atmósfera propia de la Vida de Grupo en la Comunidad; y no están dirigidas al desarrollo específico de un objetivo o grupo de objetivos de la Propuesta para la Rama. Sin embargo, como tienen relación con varios aspectos de su personalidad, contribuyen de un modo general al desarrollo de los objetivos en las distintas Áreas de Crecimiento o de la Progresión Personal.

Lo dicho sobre las ceremonias es igualmente válido para todas las otras actividades fijas que se realizan en los Equipos y la Comunidad, como los **Consejos de Equipo, Consejo de Marcha, Asamblea, los Rallies y campamentos, Raid**, la mantención y mejoramiento de la base de la Comunidad, los **juegos**, los **cantos** y tantas otras.

Las actividades variables son aquellas cuyo contenido es totalmente distinto en una y otra, ninguna de ellas puede ser repetida constantemente, cada una contribuye al desarrollo de objetivos educativos (personales) diferentes y claramente individualizados. Fundamentalmente, corresponden a lo que los jóvenes quieren y eligen hacer.

El aprendizaje de técnicas y habilidades manuales, la práctica de algún deporte, la expresión artística en todas sus formas, los temas de Ecología y Conservacionismo, los temas de Derechos Humanos y Educación para la Paz son algunos de los temas que posibilitan la generación de actividades variables.

EL PROGRAMA DEBE EQUILIBRAR ACTIVIDADES FIJAS Y VARIABLES

Una de las claves para enriquecer la Vida de Grupo en la Comunidad es construir, con la participación activa y responsable de los jóvenes, un programa de actividades que mantenga un adecuado equilibrio entre estos dos tipos de actividades, ya que ambas ofrecen contribuciones educativas diferentes. Este equilibrio está dado por las necesidades surgidas a partir del Diagnóstico de la Comunidad.

Un programa concentrado en actividades fijas en prejuicio de la variables

- ▲ Puede conducir a una Comunidad "cerrada", centrada sobre sí misma, aislada de los acontecimientos de su entorno, que no prepara a los jóvenes para la vida sino para el propio Movimiento Scout. Un "programa scout para Scouts" y no "un programa scout para jóvenes".
- ▲ Podría afectar el desarrollo armónico de los jóvenes. Impidiendo evaluar su avance en relación a las distintas Áreas de Crecimiento de su personalidad, lo que se obtiene muy concretamente a través de las experiencias generadas por las actividades variables.
- ▲ Puede producir un programa aburrido y con tendencia a la obsolescencia.

El equilibrio entre estas actividades se planifica tanto al preseleccionar como al organizar las actividades. Las actividades fijas y las variables no son antagónicas ni separadas. Se conectan entre sí, pudiendo una misma actividad reunir características de ambos tipos. Es el caso de un campamento, que siendo básicamente una actividad fija, comprende la realización de varias actividades variables.

Un programa recargado de actividades variables con escasas actividades fijas

- ▲ Corre el riesgo de desdibujar la Comunidad, convirtiéndola probablemente en un "grupo juvenil", atractivo y servicial, pero con escaso "estilo scout", lo que afectará su cohesión y el sentido de pertenencia de los jóvenes.
- ▲ Disminuirá el efecto educativo global producido por la aplicación de todos los elementos del Método Scout en su conjunto, ya que le faltarán la atmósfera sustentadora creada por la continuidad de las actividades fijas.
- ▲ Puede convertir el programa en activismo sin sentido, impidiendo que los jóvenes reflexionen y el grupo logre estabilidad.

CARACTERÍSTICAS DE LAS ACTIVIDADES

Toda actividad scout debe ser:

D.U.R.A.S.

Desafiantes, significa que deben contener un desafío proporcional a las capacidades de los jóvenes, que los estimule a superarse. Una actividad que imponga un esfuerzo por debajo de las condiciones personales de un joven o una joven, no incrementará sus capacidades ni promoverá el desarrollo de nuevos conocimientos, actitudes o habilidades. Si por el contrario, el desafío está muy lejos de sus posibilidades y nivel de madurez, los jóvenes se desanimarán y no alcanzarán las conductas deseadas.

Útiles, implica poner énfasis en que las actividades deben generar experiencias que den lugar a un aprendizaje efectivo. Para ser considerada educativa no basta una actividad espontánea, entretenida, repetitiva o con mucha acción. Es preciso que apunte al perfeccionamiento del joven, es decir, que ofrezca la oportunidad de practicar alguna de las conductas contenidas en sus objetivos personales.

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

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

Seguras, la seguridad es una variable que no podemos dejar de lado desde todos los puntos de vista: psíquica, física, emocional y espiritual, tanto de parte de los jóvenes como del Dirigente.³

Estas cinco condiciones deben ser consideradas al momento de preseleccionar y seleccionar las actividades.

La posibilidad de acción que represente un desafío a las capacidades y posibilidades de los jóvenes, sea útil para su crecimiento personal, les atraiga y tenga para ellos el sentido de obtención de un logro, es una actividad educativa y por lo tanto entra en el campo de interés de la Comunidad.

Las Fichas de Actividades de la *RED DE ELABORACIÓN DE MATERIAL EDUCATIVO-R.E.M.E.-⁴* ayudan a encontrar e imaginar actividades.



³ Compendio de Seguridad 1 y 2

⁴ Proyectos y Actividades Educativas para Jóvenes de 15 a 21 años - OSI

LAS FICHAS DE ACTIVIDADES AYUDAN A ENCONTRAR Y A IMAGINAR ACTIVIDADES

- ▶ Con el propósito de ayudar a Dirigentes y Guías de Equipo a encontrar ideas de actividades variables que reúnan los requisitos anteriores, la Asociación ofrece y está renovando constantemente un amplio repertorio de **fichas de actividades y anexos técnicos** (fichas R.E.M.E.).
- ▶ Para su mejor ubicación, en la **ficha** se le ha dado el nombre a la actividad, indicándose al mismo tiempo el Área de Crecimiento donde se puede ubicar la mayor cantidad de conductas que esa actividad contribuye a desarrollar.
- ▶ Luego precisa el lugar donde es más adecuado desarrollar la actividad, su duración recomendada, el número de participantes, la forma de participación y los materiales que se necesitan para realizarlas.

- ▶ Cuando la actividad requiere de un cierto conocimiento técnico que normalmente no está a disposición de los Dirigentes, la ficha se acompaña de uno o varios **anexos técnicos** en que esa información se resume y se hace asequible a los Dirigentes, evitando que éstos pierdan tiempo consultando bibliografía o investigando en diferentes partes.
- ▶ Fichas y anexos son instrumentos de apoyo que estimulan la imaginación y muestran distintas alternativas posibles. Cada cierto tiempo una publicación agrupa un cierto número de fichas y anexos con el objeto de disponer en un solo lugar de un repertorio amplio de actividades a desarrollar.
- ▶ En ningún caso pretenden anular la creatividad de los jóvenes y Dirigentes, los que nunca deben dejar de generar actividades a partir de su propia realidad. Por lo demás, las personas que son más creativas saben que para producir productos nuevos es imprescindible disponer de abundante información previa.

ACTIVIDADES QUE REALIZAN LOS CAMINANTES

Las actividades más comunes o típicas de los Caminantes son:

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ Reuniones de Equipo ➤ Reuniones de la Comunidad ➤ Los campamentos ➤ Los Rallies ➤ Los Raids ➤ Juegos | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cantos y danzas ➤ Fogones, veladas ➤ Relatos ➤ Descubierta ➤ La Empresa |
|---|---|

Además de las enunciadas realizan también:

- ▲ Práctica de deportes
- ▲ Encuentros espirituales, momentos de oración y reflexión
- ▲ Charlas, debates y talleres.
- ▲ Puesta en práctica del Gesto Solidario a través de Servicios
- ▲ Entre muchas otras...

Debemos tener en claro la diferenciación entre las actividades que son propias del Equipo y las que son comunes a toda la Comunidad. Esta distinción es importante para el equilibrio entre vida interna del Equipo e interacción con los otros Equipos. También lo es a los efectos de la selección y evaluación de las actividades. Las actividades de Equipo son seleccionadas y evaluadas por el propio Equipo.

► LAS REUNIONES DE EQUIPO

Los Equipos se reúnen por lo menos una vez a la semana y no sólo los fines de semana, ya que los Caminantes se encuentran de acuerdo a sus intereses personales y a las necesidades de cada actividad. Una de esas oportunidades generalmente coincide con la reunión de Comunidad.

Las reuniones pueden realizarse en la Base Caminante o en el sitio en que se desarrolla una actividad, en campamento o en otro lugar que los jóvenes escojan o que las circunstancias hagan apropiado.

Las reuniones de Equipo varían de contenido entre una y otra. Pueden tener por objeto preseleccionar, seleccionar, preparar o evaluar actividades, ejecutar una actividad o una parte de ella, trabajar en la etapa de una Empresa, celebrar un Consejo de Equipo, evaluar la Progresión, arreglar el local, resolver dificultades internas o simplemente estar juntos por el placer de compartir, hablando de todo un poco sin la formalidad de una agenda, como ocurre en cualquier grupo informal.

► LA REUNIÓN DE COMUNIDAD

La reunión de la Comunidad Caminante se realiza generalmente los fines de semana durante un tiempo no inferior a tres o cuatro horas. Tiene lugar en la Base de la Comunidad o el local del Grupo o, si no se dispone de locales, en el lugar facilitado por alguna institución de la comunidad local.

Al comenzar es conveniente dar a conocer las principales novedades y recordar el programa de actividades a las cuales se dedicará la reunión.

Durante la mayor parte del tiempo disponible se preparan, realizan o evalúan algunas de las actividades fijas o variables previstas en el calendario del respectivo Ciclo de Programa.

En la reunión se alternan actividades de Equipo, de Comisiones y de Comunidad, según lo establezca el calendario. En el tiempo destinado a estas reuniones o actividades, los Dirigentes y demás sinodales (expertos externos) que apoyan una actividad o Empresa, deben estar disponibles para prestar asistencia técnica y acompañar a los jóvenes.

Como los Equipos son diferentes en experiencia, desarrollo, número de integrantes y edades sus actividades pueden ser muy diversas y tener distintos tiempos y ritmos. Es posible, por ejemplo, que en alguna ocasión un Equipo, o los integrantes de un grupo de trabajo, no asistan a la reunión de Comunidad porque ese fin de semana están realizando una excursión o dedicados a una tarea de la Empresa en curso.

Puede ocurrir que una vez iniciada la reunión los pequeños grupos se retiren a completar una actividad que están desarrollando en otro lugar de la comunidad local.

Siempre con la presencia del adulto responsable.⁵

Los Dirigentes deben resistir la tentación de uniformar o estructurar excesivamente estos encuentros, para lo cual es preciso recordar que **la Comunidad es esencialmente una organización de respaldo del Sistema de Equipos.**

El estilo de animación apropiado para una Comunidad Caminante dista mucho de ser un encuentro en que los pequeños grupos operan todos al unísono, bajo la mirada escrutadora de un Dirigente.

Esto no significa que en estas reuniones cada cual hace lo que quiere, ni que los Dirigentes se eximen de supervisar, dar su apoyo estimulante o velar por la seguridad. La reunión tiene una estructura flexible, que se adapta al calendario de actividades presentado a la Asamblea de Comunidad para del respectivo Ciclo de Programa.

Terminadas las actividades y antes del cierre, se destina cierto tiempo al cumplimiento de tareas de rutina y administrativas, tales como limpiar el local, actualizar el calendario o poner al día registros y cuotas. El cierre del encuentro puede adoptar una forma similar a su apertura.

Para que las reuniones de Comunidad mantengan su sentido, recomendamos tener presente las siguientes orientaciones:

- Las reuniones de Comunidad deben ser activas, evitando baches que hagan perder el interés de los participantes.
- La reunión de Comunidad no siempre dura de 3 a 4 horas. Cada cierto tiempo se puede desarrollar durante todo un día, coincidiendo con una actividad variable de larga duración o una fase de una Empresa. Más que una reunión será un día de trabajo.
- También por exigencias derivadas de las actividades, a veces las reuniones no se desarrollarán en el local sino en un sector de Naturaleza que está cercano, o en otra parte del vecindario o de la ciudad, actuando los Equipos de manera autónoma o toda la Comunidad en conjunto, según sean las necesidades del calendario de actividades.
- Las reuniones, como todas las actividades scouts, nunca deben perder la emoción. Ellas necesitan producir en el ánimo de los jóvenes una “resonancia” que pueda prolongarse hasta la próxima reunión o encuentro.

⁵Compendio de Seguridad 1 y 2

► CAMPAMENTOS

Los campamentos junto a los Rallies son las actividades fijas más importantes del programa, ya que el Método no es comprensible sin la vida al aire libre.

Los Caminantes suelen acampar entre 3 y 4 veces al año, tratando de lograr un total de no menos de 15 días de campamento. Dependiendo de la temporada, la duración de los campamentos varía entre 2 y 5 días, con excepción del campamento final de un año de actividades, que puede durar entre 7 y 12 días.

El campamento es una actividad que comprende otras actividades.

Durante su desarrollo se realizan las actividades variables y fijas que hayan sido previstas en el calendario del respectivo Ciclo de Programa, tales como grandes juegos, veladas, fogatas, celebraciones, acciones de servicio, Descubiertas y muchas otras.

Un campamento no es una reunión de ciudad ampliada. Tampoco debe ser recargado con un apretado programa de actividades. Debe dar oportunidad para el silencio y para el contacto con la Naturaleza; con tiempo suficiente para observar, descansar y compartir. Es una oportunidad para reencontrarse consigo mismo.

Muy especialmente permiten practicar la vida al aire libre, la que tiene tal impacto educativo en los jóvenes que hace que campamentos y Rallies no pueden ser reemplazados por ningún otro medio:

- ▲ Se reencuentran con los ritmos naturales.
- ▲ Ponen en juego sus sentidos y desarrollan su imaginación.
- ▲ Descubren la importancia de ser solidarios y trabajar en Equipo en un medio de pocos recursos.

Recordemos que campamentos y excursiones:

- ▲ Se realizan en un ambiente natural que renueva la vivencia del Marco Simbólico: **La Aventura del Descubrimiento.** Los jóvenes viven aventuras en común que los ponen en contacto con dimensiones antes desconocidas para ellos, pero también deben disponer de un tiempo apreciable para estar solos, tener silencio, reflexionar y sacar conclusiones personales de las aventuras vividas.
- ▲ Contribuyen a que los jóvenes desarrollen su autonomía personal, ejerciendo responsabilidades y superando dificultades en un ambiente diferente al de su familia o de su entorno habitual.
- ▲ Fortalecen la interacción entre los Equipos a través de los grupos de trabajo o de las actividades comunes.
- ▲ Crean un ambiente especial que facilita el desarrollo de los objetivos personales de cada joven en todas las Áreas de Crecimiento.
- ▲ Experimentan la vida en condiciones simples y rudimentarias.
- ▲ Tienen experiencias que están muy lejanas de quien vive en las ciudades, especialmente de aquellas excesivamente urbanizadas.
- ▲ Se encuentran con ellos mismos.
- ▲ Se maravillan con la creación y renuevan sus preguntas o certezas sobre Dios.

Nada reemplaza la experiencia de una noche bajo las estrellas, del turno de vigilancia junto al fuego, del canto de los pájaros en la madrugada, de la observación de la vida silvestre, del descanso abrigado en la carpa del Equipo o del sonido del viento sibando en el bosque.

El campamento debe favorecer la autonomía de los pequeños grupos.

Por lo que al realizar un campamento de Comunidad, los Equipos deben instalarse en condiciones que les permitan desarrollar sus actividades con independencia. Los Equipos habilitan, ambientan y mantienen sus sectores de campamento, preparan su alimentación y realizan sus actividades particulares en los tiempos asignados para ellas. Como señaló el propio Baden-Powell, los Equipos deben acampar de tal manera que los jóvenes “*no se sientan como parte de un gran rebaño, sino como miembros de pequeños grupos responsables e independientes*⁶”. El campamento en común debe mantener la identidad de los Equipos.

Por esta razón, la elección del lugar de campamento es una de las condiciones de su éxito. Debe ser un lugar variado en posibilidades, que ofrezca espacios independientes que hagan posible que cada Equipo viva la aventura de manera autónoma, ***siempre bajo la mirada del adulto responsable***.

Este desafío implica preparación por parte de cada miembro del Equipo y aplicación de conocimientos y técnicas. La planificación y realización de campamentos y deben ser observadas cuidadosamente por los Dirigentes, ***quienes minimizan el riesgo y acompañan su desarrollo***.

En campamentos o Rallies, como en todo el programa scout, no deben realizarse una actividad o juego que, bajo el pretexto de incentivar destrezas o el dominio de sí mismo, pueda poner en riesgo la salud o la seguridad de los jóvenes o generar en ellos inhibiciones o temores.⁷

► EL RALLY

El Rally en la Rama Caminante es una actividad educativa que se desarrolla por Comunidad o por Equipo y que consiste en una marcha (a pie, en bicicleta, en tren etc.) con una misión específica o un objetivo previamente marcado; en la cual los jóvenes rompen con la rutina diaria, y se encuentran consigo mismo, aprendiendo a superar las dificultades que se les presentan. Se caracteriza por tener un recorrido propuesto con determinados elementos:

- ▲ Un itinerario, mapa o croquis a seguir.
- ▲ Una organización por etapas.
- ▲ Diferentes “pruebas” o tareas a “realizar” o a poner en práctica en cada etapa.
- ▲ Y un sentido de descubrimiento a medida que se transita el mismo.

El Rally no es un lugar a llegar, sino una aventura a recorrer... donde los Caminantes pueden poner en práctica sus habilidades, y descubrir y desarrollar nuevas y donde se vive por excelencia el contacto con la Naturaleza.

PODEMOS DESTACAR TRES MOMENTOS FUNDAMENTALES EN EL RALLY:

Preparación⁸: es este el momento en el que ***debemos tener en cuenta todos y cada una de los detalles no dejando nada librado al azar***, donde se vivirá mentalmente cada uno de los pasos que darán nuestros Caminantes y donde se establecerán los objetivos del Rally. ***Debemos confirmar el lugar de realización, teniendo en cuenta todas las normas de seguridad correspondientes*** y asegurándonos de enriquecer con actividades el mismo, para poder lograr los objetivos propuestos.

⁶ “Gaceta de la Oficina Nacional, junio de 1910”

⁷ Compendio de Seguridad 1 y 2

⁸ Compendio de Seguridad 1 y 2

Realización: es la fase más importante, ya que permite el “aprender haciendo” en donde los Caminantes pondrán en práctica todo conocimiento que previamente han descubierto en su Progresión Personal, y donde cada uno de los integrantes es un engranaje muy importante en el desarrollo del mismo según sus habilidades.

Evaluación: es en esta etapa donde se realiza el recupero de la actividad. Un elemento tradicional del Rally es el Diario de Rally, en el cual, cada Equipo o la Comunidad va registrando cada vivencia, anécdota e historia que han tenido en el mismo.

Otros elementos tradicionales son “los trofeos de marcha” y las oraciones para los distintos momentos del mismo.

En el desarrollo del Raid podrán encontrar elementos, sugerencias y pasos comunes a ambos, diferenciados por la cantidad de personas que lo realizan y el Marco Simbólico particular del Raid.



► EL RAID EN LA RAMA CAMINANTES

“En África del Sur, la mejor de las tribus era la de los Zulúes. En ella todo hombre era un guerrero y un buen Scout, pues había aprendido el Escultismo desde su niñez. Al llegar un niño a la edad suficiente para convertirse en guerrero se le despojaba de sus vestidos pintándole el cuerpo totalmente de blanco. Se les entregaba un escudo para protegerse y una pequeña lanza (azagaya) para que con ella matara a los animales y a sus enemigos”... Tenía que seguir huellas de los venados y rastrear hasta colocarse cerca del animal para matarlo y así obtener su alimento y vestido. Tenía que encender fuego para cocinar”... “Cuando al fin la pintura había desaparecido de su cuerpo, se le permitía regresar al pueblo y era recibido con grandes muestras de regocijo, permitiéndole ocupar un lugar entre los guerreros de su tribu. Había demostrado que podía bastarse a sí mismo”

*Baden Powell - Escultismo para Muchachos
Capítulo II “En campaña” Fogata 5*

LOS RITOS DE PASO EN LA ADOLESCENCIA

Desde épocas ancestrales, las culturas han delegado en diferentes instituciones tanto el cuidado y la responsabilidad de la niñez como el pasaje y la integración del niño en la adultez.

Este pasaje está siempre acompañado de ritos. Una serie de actos hechos lejos de las familias, con una alta cuota de reto o desafío, son siempre definidos colectivamente por cada sociedad. Marcas en la piel, cacerías, expediciones etc. son algunas de las posibles pruebas que conforman este repertorio.

Los ritos resultan una preparación para el adolescente. En esta etapa la presencia de los iniciadores y/o facilitadores adultos es fundamental. En ellos la comunidad delega la función de instrucción, de acompañamiento y de garante del cumplimiento del ritual que asegurará la transmisión de los valores que esa comunidad quiere de alguna manera mantener.

Una vez que éste se lleva a cabo, los jóvenes vuelven portando una naciente nueva identidad desde donde se reconocen más responsables comenzando a integrarse en la vida cultural.

El adolescente necesita un espacio donde poder probar equivocarse y transgredir - sin que ello signifique una vivencia terrible para él y los que lo rodean- y para esto es necesario un espacio de juego y experimentación.

La necesidad de acontecimientos cargados de valores que le permitan integrarse a un espacio social proporciona un anclaje al adolescente que quiebra la marginalidad o la violencia como único destino posible y visible ofrecido por la sociedad actual.

Los Raids, como momentos fuertes del Marco Simbólico, le permiten al joven marcar puntos de referencia en su crecimiento personal, los cuales facilitarán el descubrimiento de su Progresión.

La animación del Programa en esta Rama le ofrece a cada joven esos espacios de experimentación cargados de vivencias personales que le permite construir un hito en su crecimiento.

LO QUE ES Y LO QUE PUEDE LLEGAR A SER EL RAID...

La palabra Raid, se refiere a una expedición, una incursión, un recorrido, un vuelo, etc., Dentro del Marco Simbólico de la Rama la palabra Raid se ha enriquecido, desde la intencionalidad educativa, tomando otro significado caracterizado por dos palabras: **Marcha y Reflexión**.

El Raid es una actividad que forma parte del proceso educativo de la Rama Caminantes. Por lo tanto entendemos al Raid como instrumento de pedagogía activa, parte de una metodología en la que el /la joven son los principales actores.

El Caminante quiere recorrer caminos...

... Caminos interiores que le permitirán conocerse más, valorarse y ponerse en contacto con esta nueva realidad que descubre cada día, la personalidad que está forjando, la identidad que busca. Esa personalidad se conforma con cosas que elige, con las que adhiere, con aquellas que idealiza, con aquellas que lo defraudan. Caminos interiores que le permiten redescubrir a Dios.

... Caminos exteriores que le permiten ver el mundo con una mirada diferente, una mirada que lo involucra, una mirada Scout, es decir, cargada de valores que eligió al hacer su Promesa e intenta vivirlos cada día.

- ▲ **Los Caminos Interiores, la Reflexión:** el joven va a dar un paso más en su progresión, a iniciar una nueva etapa, a tomar una decisión especial, a asumir **un compromiso** con su comunidad y con su vida.
- ▲ **Los Caminos Exteriores, la Marcha:** en el mismo sentido en que toda nuestra vida es una marcha, con metas y obstáculos, con descansos y desvíos, el Raid simboliza ese avanzar constante con una meta bien clara, que es “el ser protagonista de los cambios”.

Para reflexionar sobre estos pasos vive el Raid donde se encuentra consigo mismo, con los demás, con Dios y con otro compañero /a en su misma etapa de Progresión.

El Raid es un hito en el crecimiento personal del Caminante, **no es una prueba**. La preparación del Raid debe procurar que les sirva a los jóvenes para darse cuenta de lo valiosos que son.

El Raid es personalizado y para cada Caminante será diferente, de acuerdo a las características de su personalidad, sus gustos, sus intereses.

El Raid es un momento único e irrepetible, como también es único e irrepetible el /la joven que lo realiza. Por eso debe prepararse a la medida de quien lo va a vivir, teniendo en cuenta sus características personales.

El Raid, para los Caminantes, es una marcha, es ir descubriendo un camino y lo que hay en él, es caminar hacia una meta, es superar obstáculos, pero tiene una diferencia fundamental con las otras marchas que generalmente realizan: **“Es reconocer lo que son y lo que quieren llegar a ser.”**

Los Raids en la Rama Caminantes son 2, de **Descubrimiento y de Desafío**, se diferencian en la edad en que se realiza cada uno, en las actividades que se ejecutan, las estrategias que se ponen en juego, la capacidad de abstracción que se logra **acorde a la edad** de su protagonista. Será importante no caer en repeticiones de este **momento fuerte** de la vida del joven en la Comunidad.

EL RAID, COMO ACTIVIDAD EDUCATIVA, DEBERÁ TENER PRESENTE⁹:

- ▲ La Promesa y La Ley Scout.
- ▲ El aprender haciendo.
- ▲ La pertenencia a Equipos.
- ▲ Un programa estimulante y progresivo.
- ▲ El acompañamiento del Adulto.
- ▲ La Naturaleza, el lugar del juego.

ELEMENTOS A TENER EN CUENTA

El Marco Simbólico: Es fundamental que el /la Caminante, durante su Raid, viva plenamente los elementos del Marco Simbólico de la Rama.

La Marcha: Habrá un tiempo de caminata que **ayude a construir caminos**, a descubrirse y descubrir la identidad que va construyendo. Ese tiempo variará según las características de los protagonistas, de los lugares elegidos, de la seguridad que, entre otras cosas, evaluará el equipo de Dirigentes Scouts.¹⁰

La experiencia de aprendizaje: Se recomienda que el /la joven aplique y reafirme los **conocimientos adquiridos vivenciando experiencias novedosas**, ya sean de campismo, técnica, manualidades, trabajo en Equipo, liderazgo, etc.

⁹ Compendio de Seguridad 1 y 2

¹⁰ Compendio de Seguridad 1 y 2

El Servicio: Buscamos que el /la joven logre valorar la ayuda al prójimo a través del Gesto Solidario puesto en acción en el o los servicios. Los Caminantes aquí transitan los caminos exteriores que le permiten descubrir otras realidades distintas a las suyas.

La Reflexión: Que el /la joven descubra y recorra sus caminos interiores, le permiten reconocer lo valioso en él/ ella y en el otro, analizando su propia escala de valores a la luz de los propuestos por el Movimiento Scout.

La Oración: Es el momento donde los Caminantes **comparten lo vivido** con Dios, su compañero de marcha.

El Compromiso: Es a partir de esta marcha y reflexión que el/ la Caminante asumirá su compromiso para con él y su Comunidad; que hará manifiesto al finalizar su Raid. Esta acción será una herramienta de **gran utilidad** para replantearse su Hoja de Marcha en la etapa que inicia, sea Descubrimiento o Desafío.

Un Compromiso para:

- ▲ Con Dios
- ▲ Consigo mismo.
- ▲ Con la familia.
- ▲ Con sus estudios.
- ▲ Con su Equipo.
- ▲ Con su Comunidad Caminante.

Estimular a que se propongan cosas concretas, en aquellos aspectos que consideren prioritarios, será parte de nuestra tarea

Los elementos, no son etapas (no se viven secuencialmente), son distintos ingredientes, para ser mezclados de distintas formas y proporciones, durante toda esta vivencia.

EL RAID DE DESCUBRIMIENTO:

El/ la joven, en pleno proceso de cuestionamientos comienza a delinear y encontrar su identidad personal y redescubrir su lugar en su comunidad cercana, se siente atraído por los retos que le permitan evaluarse para reafirmar su autoestima.

Definimos como énfasis del Raid de Descubrimiento:

- ▲ **Reconocer** algunos aspectos de su personalidad.
- ▲ **Profundizar** su identificación con los valores del Movimiento Scout.
- ▲ **Aplicar** los conocimientos adquiridos.
- ▲ **Reconocerse** como parte de su Equipo comprometiéndose con su rol.
- ▲ **Valorizar** el Gesto Solidario como camino de crecimiento.

EL RAID DE DESAFÍO

El desafío que le provee la construcción de su identidad personal, lo va acercando a un mayor compromiso personal y comunitario con los ideales que ha comenzado a precisar.

Definimos como énfasis del Raid de Desafío:

- ▲ **Reconocer** aspectos de su ideal de persona.
- ▲ **Identificar y Comprometerse** con el Estilo de Vida Scout
- ▲ **Reafirmar su Fe**, a través del Servicio, la Oración y la Reflexión, para ello el /la joven recorrerá y descubrirá los caminos interiores que le permitan conocerse a sí mismo, valorarse y ayudar a los demás.
- ▲ **Descubrirse como animador** y co-responsable de la marcha de su Comunidad.

Cuidar las diferencias entre los 2 Raids (de Descubrimiento y de Desafío) es sumamente importante.

En la preparación de cada Raid se atenderá a que el lugar elegido, las breves ceremonias, los mensajes y las reflexiones no se repitan. De manera particular se buscará dentro de lo posible que quienes han hecho juntos el Raid de Descubrimiento no formen dupla en el Raid de Desafío, posibilitando así una mayor y diferente interacción con otros miembros de la Comunidad.

¿CUÁNTOS Y QUIÉNES LO HACEN?

Tanto los jóvenes provenientes de la Comunidad, como los que ingresan al Movimiento Scout entre los 14 y 15 años y que están próximos a finalizar su etapa de Búsqueda, están en condiciones de realizar su **Raid de Descubrimiento**.

Los /as Caminantes próximos a finalizar su etapa de Descubrimiento, o los jóvenes que ingresan al Movimiento Scout entre los 15 y 16 años, podrán realizar el **Raid de Desafío**. Será importante que en este último caso, se prevean ciertas actividades que permitan, además, vivenciar experiencias que hubieran sido puestas en juego durante el Raid de Descubrimiento.

En ambos Raids cuando ingrese directamente a la Comunidad Caminante, se contemplará el tiempo necesario para completar su integración y ambientación.

Cuando el joven expone ante la Asamblea su necesidad de realizar el Raid, en base a los objetivos propuestos, solicita al Consejo de Marcha, calendarizar el mismo dentro del Ciclo de Programa.

Recordamos la importancia del acompañamiento de su Guía de Equipo, su Equipo y del equipo de Dirigentes Scout para no caer en decepciones por parte del interesado.

El/la Caminante **emprende el Raid en compañía de otro Caminante en su misma etapa de Progresión**.

El Raid no es un “Campamento en Soledad”, ni una “Procesión”.

Decimos que el Raid es de a dos porque uno servirá de apoyo y de aliento mutuo. Este marchar de a dos dará el clima de confianza necesario para sus vivencias; marchar de a tres provocaría que uno de ellos fuera desplazado.

El rol del adulto para este momento, es el de propiciar y facilitar que el “juego”, vivencia y experiencia se vea enriquecido y que todos participen plenamente y en un ambiente seguro. Esta participación de quienes hacen uno u otro Raid, de quienes lo prepararon y esperan con ansias el regreso de sus compañeros permite el descubrir, el construir y el aprender dando así, cada uno de ellos, un paso más en el camino de su propio desarrollo personal.

Un Dirigente con nivel de calificación requerido siempre acompañará a los Beneficiarios que realicen uno u otro Raid y tendrá especial atención en el cumplimiento de las Normas y Reglamentos que la Asociación dispone para las salidas y campamentos.¹¹

¹¹ Compendio de Seguridad 1 y 2

¿CÓMO PREPARAR LOS RAIDS?

Para la preparación de un Raid se deberán tener en cuenta los siguientes pasos importantes:

1. La Entrevista.

La entrevista previa entre el/la Caminante y el equipo de Dirigentes de la Comunidad, es uno de los pasos más importantes, ya que no sólo sirve para establecer sus intereses y expectativas personales sobre el Raid, sino que además el joven aquí comienza a construirlo. ¿Qué espera encontrar en el Raid? o ¿Cuáles son sus expectativas sobre el mismo?

2. La Calendarización.

El **Consejo de Marcha** fijará cuál será el momento más oportuno para realizar el Raid, y elige una fecha determinada en el calendario de actividades de la Comunidad, dentro del Ciclo de Programa que fue presentado.

3. La Planificación.

La preparación y planificación del Raid, será realizada entre los Dirigentes Scouts y una “Comisión” constituida por algunos Caminantes que ya hayan vivido el Raid que se proponen armar.

Se priorizará para su conformación a sus compañeros de Equipo, quienes aportarán su conocimiento personal sobre los Caminantes que realizarán el Raid. Que el diseño de un nuevo Raid sea compartido con Caminantes que ya realizaron el suyo permitirá: - capitalizar aciertos, -corregir errores sobre las anteriores experiencias, -agregar una gran cuota de responsabilidad sobre aquellos que conforman este Equipo.

Se tendrá especial cuidado en establecer diferentes grados de dificultad en las actividades de modo que estén al alcance de quienes lo realizan para no caer en frustraciones de antemano, pero que no sean tan sencillas que no produzcan la motivación buscada.

No se exigirá: -marchas excesivas -ni paseos de diez cuadras -realizar construcciones que desconocen -actividades no acordes a su edad.

El equipo de Dirigentes es el principal responsable de la intervención pedagógica. Es el que asegura que la actividad sea educativa, es el responsable por la seguridad, tanto en el recorrido como en las actividades a desarrollar en el lugar.

El equipo de Dirigentes debe saber, en todo momento, donde se encuentra el joven y de la misma manera el joven debe saber donde se encuentra su Dirigente porque ninguna actividad scout debe realizarse fuera de la vista del adulto responsable¹².



¹² Compendio de Seguridad 1 y 2

LOS MOMENTOS DEL RAID

- **La preparación:** de la que hemos hablado anteriormente.
- **La salida:** estará ambientada y preparada. Recomendamos que toda la Comunidad Caminante los despidá en una pequeña ceremonia, donde puede existir una oración por aquellos que van a marchar. La entrega de algún elemento o carta de estímulo que su Equipo haya preparado son detalles que logran el clima deseado.
- **La marcha propiamente dicha:** acorde a las actividades propuestas para el Raid podrá ser de dos o tres días para que en ella puedan desarrollar: el Marco Simbólico, la Marcha, la Experiencia de Aprendizaje, el Servicio como "Gesto Solidario", la Oración, la Reflexión. La diversión o juego no deben estar ausentes en la actividad. Realizar un registro de lo vivido, es altamente valioso. Que los jóvenes lleven su "Diario Personal de Raid" desde el comienzo del mismo, registrando allí las consignas, respuestas, entrevistas, conclusiones, compromisos, anécdotas, momentos vividos, sentimientos, etc. Sería bueno que, este Diario Personal de Raid iniciado en el Raid de Descubrimiento, sea continuado en el Raid de Desafío.
- **El regreso:** es muy grato que los reciban todos: el equipo de Dirigentes , su equipo, amigos y familiares. Debemos asegurarnos que ningún Caminante quede "sin recibimiento" al regreso de su Raid.
- **La evaluación:** el /la Caminante evaluará a partir de sus vivencias su Raid junto con el equipo de Dirigentes de la Comunidad y aquellos Caminantes que hayan participado en el diseño del mismo. Concluida la evaluación el /la Caminante junto con el equipo de Dirigentes rediseñará su Progresión Personal.
- **El reconocimiento:** una vez asumido su compromiso ante la Asamblea, la Comunidad reconoce al Caminante en la etapa que está viviendo. Posteriormente se realizará la ceremonia donde se le entrega la Insignia correspondiente a la etapa que comenzará a transitar, etapa de Descubrimiento o etapa de Desafío.

SUGERENCIAS Y HERRAMIENTAS PARA PREPARAR EL RAID

1. **La Solicitud:** de Raid puede hacerse por escrito o en casete, video, email, o una presentación en el programa con diapositivas en la computadora, etc. Expresa el por qué quiere realizarlo; cuáles son sus expectativas.

Tener que expresarlo por escrito, grabarlo o trabajarlo en un documento presupone un tiempo destinado a pensar bien la decisión de hacer el Raid y exigirá una cuota de imaginación del interesado para presentarlo en forma creativa. Este esfuerzo será incentivado y acompañado por todo el Equipo.

2. El Diseño del Raid: comienza a partir del momento en que se recibe la solicitud.

Se prepara, se calendariza, se define el lugar, el recorrido y las actividades.

Una de tantas maneras de armarlo es utilizando un sistema de postas con cartas a través de las cuales se les va indicando al Caminante, paso a paso, el camino a seguir, cuál es la próxima meta ó las actividades a realizar, en cuánto tiempo o hasta qué hora etc. De esta manera lograremos mantener un clima de aventura en el joven ayudando a concentrar su atención en las actividades que está realizando y no preocupándose con las siguientes, las cuales desconoce. La primera carta o consigna incluso puede ser aquella en donde se indica qué elementos debe preparar para la actividad, cuando y desde donde será la salida.

3. Las consignas claras: es bueno entregar todas las **consignas escritas**, haciéndolas llegar a través de sobres cerrados, numerados, dentro de algún pedazo de caña o sujetas a una lanza que estará clavada en algún lugar previamente determinado o de la manera más creativa que encuentren.

Si utilizas sobres podrías tener en cuenta lo siguiente:

- ▲ Una numeración de los sobres.
- ▲ Una indicación clara de la actividad a realizar.
- ▲ Una indicación al final de las consignas con el momento de apertura del siguiente sobre, la cual puede ser un horario, un lugar a llegar, una señal que les indiquen sus Dirigentes mediante silbato u otro, etc.

Debemos garantizar que **los mensajes lleguen** y los recorridos y lugares por donde los Caminantes van a transitar sean de absoluta seguridad.

El material escrito debe ser claro, sencillo y en lo posible, con ilustraciones que permitan sentir que fue escrito exclusivamente para él/ella.

Para las reflexiones ayuda mucho acudir a diversos autores que introduzcan al Caminante en estado de reflexión esperado. Como por ejemplo: Mamerto Menapache, Trossero, Antoine de Saint-Exupery, Anthony de Mello, Khalil Gibran y muchos otros.

4. Definir el lugar apropiado: debemos tener **absoluta seguridad** respecto de los lugares a transitar durante la marcha y de los lugares de acampe o servicios. *Conoceremos de antemano los caminos y lugares elegidos, daremos aviso a las autoridades que correspondan y garantizaremos la comunicación entre los Caminantes y el / los Dirigentes acompañantes.*

TODAS LAS MEDIDAS DE SEGURIDAD QUE TOMEMOS NUNCA ESTÁN DE MÁS.¹³

El reconocimiento previo permitirá, además, sacarle el mejor provecho posible a todos los detalles que pueden surgir durante la travesía, saber cuándo y dónde programar los distintos altos en el camino. Las características y el contexto de la zona a transitar ayudan a elegir y elaborar las reflexiones más adecuadas para esos momentos.

Sin perder de vista el marco natural, puede ser valioso alternar entre el campo y la ciudad para un Raid y otro, de acuerdo a la ubicación geográfica de cada Comunidad. Propondremos, por ejemplo, para un Raid de Descubrimiento el contacto con un ambiente de aire libre y, para un Raid de Desafío, un ambiente de comunidad cercana.

Es de desear que los Caminantes desconozcan el final del recorrido y usen una brújula, azimut o signos de pista para guiarse, provocando aventura y motivación en ellos.

¹³ Compendio de Seguridad 1 y 2

EL DIRIGENTE QUE LOS ACOMPAÑA NO PUEDE DESCONOCER EL CAMINO CORRECTO

5. **Notificar la partida:** el Raid debe ser conocido por los padres o personas a cuyo cargo esté el joven. Se les informará además del lugar todas las actividades que ellos requieran conocer. **No puede haber secreto para ellos**, son ellos los que autorizan su salida. Es bueno hacerlos sentir parte pidiéndoles que mantengan la reserva correspondiente.

Como toda salida scout **debe ser autorizada por la autoridad scout correspondiente** (Jefe de Grupo Scout, Director de Distrito)¹⁴ Es obligatorio dar aviso al Director de Zona del lugar elegido para realizar el Raid. De igual modo que existe esta obligación en salidas con pernoche, campamento y/o acantonamiento.

En el caso de la notificación a el/la Caminante de que su Raid está listo para ser emprendido, debe invertirse la mayor cuota de ingenio posible para que el anuncio resulte motivante, afectuoso y estimulante. Podrá ser por carta u oralmente ante toda la Comunidad o de la forma que la “comisión” que lo ha diseñado crea más apropiado para el o la joven.

6. **El Participante:** es el eje, el motivo, la razón del diseño del Raid. Tener en cuenta los diferentes estados emocionales, situaciones familiares, educativas, sociales, su carácter, su actitud frente a lo conocido y desconocido, su nivel de independencia, sus miedos su nivel de aceptación de lo imprevisto, lo novedoso nos permitirá no exponerlo, no sólo a riesgos físicos, sino psíquicos innecesarios.

Estas consideraciones son importantes al momento de elegir con quién formará dupla en su Raid.

7. **La Marcha:** no existe Raid sin marcha pero no debe ser interminable ni agotadora. La caminata debe dar lugar a la reflexión y al descanso posterior.

La marcha debe **ver y vivir** su recorrido, no es con anteojera. Tendrá etapas: -de descanso- donde pueden trabajar. No es una carrera por llegar al lugar determinado. Por último el recupero de la experiencia de lo realizado durante este tiempo de marcha permitirá asir sus vivencias y confrontarlas con vivencias de su vida cotidiana pudiendo provocar una relación trascendente con la creencia religiosa que cada uno profesa.

8. **Las Actividades:** el diseño de las mismas tendrán en cuenta el lugar, el momento del día y el tiempo del que dispone el Caminante para realizarla.

Serán equilibradas con los tiempos de reflexión. Un Raid con mucha actividad manual quitaría tiempo a la reflexión, un Raid con demasiado tiempo de reflexión se convertiría en un retiro espiritual.

9. **Juego:** no puede estar ausente. Les permitirá actuar, compartir y competir, desarrollar algunas cualidades y/o reconocer algunos defectos. Se les puede proponer jugar por ejemplo un “stalking” (juego de acecho) que uno prepare para el otro, un pequeño juego de pistas para que lo siga y que luego se encuentren nuevamente, o medir quien es capaz de hacer hervir agua más rápido para la merienda, o construir un reloj de sol y guiarse por él para la entrega de los mensajes.

10. **Las Reflexiones:** a efectos de personalizar cada uno de los Raids se debe tener claro que deseamos fortalecer en cada Caminante. Se seleccionará qué actividades realizar y las reflexiones que se adecuen más a la realidad de ese o esa joven.

¹⁴ Norma CE004, Compendio de Seguridad 1 y 2

11. **La Animación Espiritual:** el Raid como actividad scout se ofrece como una gran posibilidad para trabajar con los Libros Sagrados de cada Fe, que motiven a los jóvenes la comparación entre las lecturas y los hechos o vivencias personales.
12. **El Contacto:** es recomendable **evitar lo más posible el contacto** personal entre el Caminante y su equipo de Dirigentes u otros Caminantes de su Comunidad que no se encuentren realizando el Raid u otras personas ajenas a la actividad que están realizando los jóvenes.
13. **El Pernocte:** dependiendo de las características del lugar y el clima de la región donde se realiza

No obstante, el Dirigente deberá visualizar en todo momento a los Caminantes, de modo de tener la certeza de su seguridad y necesidades. El Caminante conocerá el lugar donde ubicarlo/a en caso que sea necesario¹⁵.

y de acuerdo a las costumbres de cada Comunidad Caminante, el pernocte podría variar según el Raid a realizar. Será en carpa, en refugio o vivac o en algún establecimiento adecuado a la actividad y que promueva la reflexión

Esto deberá atender a las posibilidades y capacidades de cada Caminante.

14. **Servicio a través del Gesto Solidario:** adecuado a la medida del Caminante, no deberá ser muy prolongado.

Algunos ejemplos pueden ser: preparar un mate cocido o unas tortas fritas para los niños de un comedor comunitario del lugar, limpiar una plaza o arreglar o pintar los juegos de la misma, ayudar a ordenar los alimentos o la ropa de alguna entidad benéfica.

Es importante que el servicio a realizar sea acordado previamente con los responsables del lugar o con las personas que van a recibir el servicio. La duración de esta actividad será acorde al tiempo que le hemos estipulado.

15. Que el Caminante elabore un **Trofeo de su Raid**, hecho con elementos naturales o una bandera, una canción, una pintura o parche, donde reflejen su sentir, sus momentos, sus experiencias. Como trofeo o recuerdo para ambos, podría ser enriquecedor, que se pueda cortar al medio y cada uno de ellos guarde una parte. Esto agregará “el recuerdo de una experiencia compartida”, el trabajo hecho con otro.
16. **La llegada:** será organizada por los propios Caminantes. Este momento será vivido con emoción y festejo de ver llegar a quien decidió dar un nuevo paso en su progresión. Se compartirán las experiencias vividas y la alegría del redescubrimiento.
17. **Recupero de experiencia:** en los días posteriores a su llegada los Caminantes que realizaron su Raid compartirán con sus compañeros de Comunidad la experiencia vivida. En un clima de amistad intercambiarán sus vivencias personales, reconociendo las dificultades que pudieron y que no pudieron superar, reconociendo las gratificaciones que tuvieron y expresando sueños y deseos.

¹⁵ Compendio de Seguridad 1 y 2

El resto de la Comunidad los acompañará con una escucha atenta, esto es reconociendo el qué y el cómo de lo que cada uno de ellos expresa y realizando aquellas preguntas que estimulen a expresar más lo que quieren expresar. De ningún modo será un interrogatorio para satisfacer dudas sino un diálogo que facilite el relato natural de lo vivido.

- 18. Reconocimiento:** puede realizarse de varias maneras - una ceremonia de Comunidad invitando a todos aquellos integrantes del Grupo que quieran participar y relacionada con algún elemento del Marco Simbólico, - una ceremonia de Grupo, e invitar al Caminante a expresar sus vivencias, y en ese momento entregar la insignia de la etapa de Progresión correspondiente –otra posibilidad es una ceremonia íntima de la Comunidad con invitación a las personas que ellos deseen, padres, amigos, hermanos u otras personas del Grupo.

La ceremonia podrá estar ambientada con antorchas, la bandera Argentina, la bandera de la Comunidad o aquellas cosas que Uds. piensen que son importantes para ellos / as; haciendo alusión al Marco Simbólico.

Sería bueno que su compañero de Raid pudiera decir que cosas descubrió de él / ella que no conocía, en que actividades él / ella se mostró como un/a facilitador/a de la tarea, que actitudes le permitió reconocer.

Precauciones con algunos elementos

Durante el Raid, sería atinado tener precaución con el uso de los siguientes elementos:

El Dinero: elaborar un minucioso presupuesto permitirá tener en claro que dinero realmente les hace falta para esta experiencia. Excesivos recursos económicos podrá desvirtuar el trabajo solicitado tentando a los jóvenes a hacer gastos innecesarios.

La Radio, MP3-4, jueguitos de video, PDA o teléfonos celulares: elementos que si no son utilizados en referencia a las actividades propuestas pueden alejar a nuestros jóvenes de la tarea, reflexión, meditación, de la experiencia que está viviendo.

Las Revistas: pueden actuar de igual manera que lo dicho anteriormente.

Los Vicios: la posibilidad de estar solos sin un acompañamiento directo, puede tentar a los jóvenes a llevar bebidas alcohólicas, cigarrillos, etc. Esto será tratado con ellos antes de comenzar el Raid pues alguno de estos elementos pueden desvirtuar el sentido del mismo quitándole riqueza a la actividad.

Los Vecinos: cuidar que los lugares de acampe, no sean campings o lugares muy concurridos. La presencia de otras personas o ruidos, nos jugarán en contra a la hora de plantear actividades en el lugar o en los trabajos de reflexión, ya que pueden distraer la atención.

Confiamos en tu imaginación y habilidades

Esta experiencia, es única para ellos, haz cuanto de ti dependa...

Francoise Dolto expresa: "Un adolescente que tiene Empresas, puede considerarse salvado",

Bibliografía para consultar reflexiones:
Mamerto Menapache "Cuentos Rodados"
"Madera Verde" "La sal de la Tierra"
Anthony de Mello "El Camino hacia la felicidad" "Caminar sobre las aguas"
René Trosero (colección) "Gracias por tu amistad" "Vivir con esperanza" Antoine de Saint-Exupéri "Piloto de Guerra" "El Principito" Juan Bach "Juan Salvador Gaviota" "Ningún lugar está demasiado lejos" José Hernández "Martín Fierro"

► LOS JUEGOS

Los juegos organizados son los que más atraen a los jóvenes y los que mejor facilitan el aprendizaje. En ellos cada participante desempeña una función, aportando inteligencia y destrezas. Cada participante debe concentrarse en lo que hace, ya que su distracción puede perjudicar a su Equipo.

Por el juego los jóvenes aprenden que no siempre pueden ganar, que es necesario ponerse en el lugar del otro o de la otra, gobernar sus impulsos físicos, contenerse y dominar la tendencia a interpretar las reglas para su provecho. Asimismo, los más hábiles comparten con aquellos que lo son menos y éstos, a su vez, aprenden de ellos. El juego permite que hasta

los menos diestros se destaquen en algo en particular. En la adolescencia el juego demanda despliegue físico y requiere cierta elaboración que permita a los jóvenes reflexionar y decidir por sí mismos. Por eso es frecuente el juego que desarrolla un tema, ya que junto a la actividad física considera destrezas técnicas y aspectos tácticos que permiten idear y aplicar un plan.

Para elevar su resultado educativo, el juego debe proveer alternativamente la sensación de éxito y de pérdida, por lo cual la variedad de estilos y demandas de los juegos asegurará a todos la oportunidad de experimentar la emoción de triunfar.

Para que los juegos tengan éxito, es necesario:

- Conocer juegos variados o disponer de suficiente material de consulta.
- Elegir bien el juego de acuerdo a la ocasión.
- Preparar con anticipación el material necesario.
- Establecer reglas sencillas, que no den margen a interpretaciones, y explicarlas con claridad en el momento oportuno: debe conocerse con anticipación cómo se juega y, si corresponde, por qué se gana o se pierde.
- Animar constantemente el juego **sin que los Dirigentes se conviertan en jugadores.**
- No dejar a ningún joven, que quiera participar, fuera del juego, salvo que alguno haya debido salir en virtud de las reglas del propio juego, las que, si su mecánica lo permite, debieran considerar su pronto reingreso.
- Dar continuidad al juego y no interrumpirlo sin motivo válido.
- Terminar el juego antes de que empiece a decaer el interés, siempre que su finalización sea regulable, ya que hay juegos en que la solución de la trama requiere ir hasta el final y no se pueden concluir anticipadamente sin que el objetivo se frustré. Un juego que terminó en un buen momento será bien recordado y dejará deseos de volverlo a jugar.
- Hacer respetar al perdedor y reconocer el mérito al ganador.
- No repetir un juego con demasiada frecuencia.
- Evaluar el juego, el desempeño de sus participantes y el cumplimiento de las tareas asignadas a quienes lo condujeron.

Existen muchos manuales y publicaciones que contienen diferentes tipos de juego para jóvenes y que pueden ser realizados por los Caminantes: juegos de interior y de exterior, breves y extensos, de ingenio o de despliegue físico, grandes juegos “de ciudad” o juegos nocturnos al aire libre. No obstante, nada podrá reemplazar el cuaderno personal de juegos, donde se describen los mejores que uno haya recogido durante su experiencia como Dirigente.

► EL CANTO Y LAS DANZAS

El canto y las danzas contribuyen de manera importante al desarrollo de las aptitudes artísticas de los jóvenes, al manejo de su cuerpo y al aprendizaje de compartir en grupo.

Cantar y bailar son actividades que unen, que ayudan a superar inhibiciones y que despiertan la alegría. Además, en esta edad es habitual encontrar quien interprete un instrumento musical y acompañe la canción de todos.

En Comunidades Caminantes vecinas, en actividades de la Asociación y a través de Dirigentes más experimentados, se podrán conocer muchas danzas y cantos propios de los Scouts. Existen además varios cancioneros y discos compactos que ayudarán a enriquecer el repertorio personal. Un Dirigente que en el momento más inesperado inicia una canción, favorece que en su Comunidad se cante en todo momento. A la inversa, si los Caminantes no cantan, es porque sus Dirigentes no cantan.

Los cantos y las danzas no requieren ser necesariamente “cantos scouts”. Nuestro país posee un rico material folclórico al cual siempre es conveniente recurrir. Los propios jóvenes, de manera espontánea, entonan canciones populares que expresan lo que les interesa y lo que sienten. Al compartir con ellos, los Dirigentes pueden aportar orientaciones que les permitan valorar la música y el contenido de esos temas.

Esta etapa de la adolescencia es una época particularmente favorable a “festivales”, “recitales” y “concursos”, por lo cual siempre será posible promover actividades con Comunidades cercanas o a nivel distrital, donde distintos Grupos Scouts se presenten y compitan en la ejecución de canciones y danzas.

► EL FOGÓN O FOGATA y VELADA

La fogata o fogón de Comunidad consiste básicamente en un encuentro artístico en torno al fuego, con una duración que oscila alrededor de una hora de “diversión planificada”, en la que se mezclan canciones, pequeñas representaciones, breves historias, bailes y otras actividades artísticas presentadas por los jóvenes.

Habitualmente se organiza una fogata con motivo de un aniversario importante para todos, al final de un Ciclo de Programa, un campamento o en otras ocasiones similares.

También puede hacerse en conjunto con Comunidades Caminantes de otros Grupos Scouts u otras Secciones del mismo Grupo, o con la participación de todo el Grupo. Habiendo pocos participantes se logra más intimidad y menos espectacularidad.





Sobre el contenido de la fogata se recomienda:

- El programa debe ser preparado previamente con la participación de todos los jóvenes y sus Equipos, siguiendo las orientaciones acordadas en el Consejo de Marcha entre los Guías de Equipo y el equipo de Dirigentes.
- En el desarrollo del fogón cada joven tiene un rol que cumplir, ya sea en los detalles organizativos, en la manutención del ambiente general o en los números artísticos presentados por su Equipo.
- Los números artísticos de los Equipos deben ser cortos, variados y de buen gusto.
- Para convocar a los participantes, encender el fuego y dar inicio al fogón, cada Comunidad suele adoptar un ritual propio, lo que añade sabor, tradición y sentido de pertenencia a la celebración. Generalmente, en las Comunidades estos rituales varían cada tanto tiempo.
- Como el ritmo del día, que se inicia lleno de alegría y movimiento para luego reposar y entrar en la noche, el ritmo del fogón va de alegría expansiva al recogimiento. De ahí que las actividades más festivas se ubican en el comienzo y las más reposadas al final, hasta concluir en un momento de oración y/o reflexión.
- El final del fogón coincide con el momento en que los jóvenes se retiran a sus sectores de Equipo a dormir, salvo que se introduzca un breve intervalo en que se comparte junto con las brasas mientras se disfruta de una bebida caliente o de un refresco.
- Cuando se realiza en la ciudad, puede invitarse a padres y familiares, aunque alguna vez puede no ser conveniente, ya que la Comunidad también necesita celebrar privadamente esta fiesta.
- El fogón puede tener un tema central en torno al cual giran las distintas representaciones: una leyenda, un hecho histórico, el recuento de las anécdotas del campamento y muchos otros.

Como se dijo, el fogón se realiza en una ocasión especial y tiene cierto ritual. De ahí que cuando sólo se desea pasar un buen rato juntos, basta con organizar una velada, que al igual que el fogón, puede ser por Equipo o Comunidad.

La velada no tiene exigencias de ritmo, no necesita la presencia del fuego y hasta puede servir de actividad preparatoria de un fogón.



► LOS RELATOS

El deseo de aventura, la curiosidad, el placer de adentrarse en lo desconocido y misterioso están presentes con intensidad en los jóvenes de 14 a 17 años. Siempre apreciarán un relato histórico, una anécdota sabrosa, una leyenda impactante, sobre todo si tienen relación con el momento que se vive o se refieren al ambiente natural en que se acampa o refuerzan elementos del Marco Simbólico.

Lo mejor es prestar atención a las oportunidades que ofrece la cotidianidad de la Vida de Grupo: al comenzar o cerrar una reunión, antes de salir de Rally, en campamento antes de retirarse a dormir, en el descanso de una larga caminata, durante un prolongado viaje en micro o en tren.

Hay múltiples ocasiones en que un amplio repertorio de historias, anécdotas, cuentos y hechos vividos permitirán a un Dirigente hábil estimular la imaginación de los jóvenes y presentarles valores mediante testimonios, modelos sociales y situaciones para imitar o rechazar.

Forman parte de este repertorio las historias que los propios jóvenes puedan inventar, fomentando así la práctica creativa de idear situaciones y adentrarse en la magia. Los testimonios de exploradores, inventores, científicos y personas de su propio mundo son por cierto tomados de la realidad, pero nada impide recurrir a la ficción, contenida en el amplio tesoro de la buena literatura universal, especialmente de la destinada a los jóvenes.

En una Comunidad en la que siempre “se cuentan historias”, la atmósfera se hace más rica y el Marco Simbólico opera con fuerza. Por supuesto que los Dirigentes deben saber que “contar es encantar, con lo cual se entra en la magia”. Esto significa que hay que aprender a contar con agilidad, con alegría, con frescura y hasta con alguna fascinación.

Los Dirigentes encontrarán en los relatos o historias una muy buena herramienta a la hora de introducir a los jóvenes en un juego, motivando su participación activa antes de haber siquiera explicado alguna regla del juego.

► LAS DESCUBIERTAS

¿QUÉ ES UNA DESCUBIERTA?

La Descubierta es una actividad de investigación grupal de la Comunidad Caminante o de un Equipo. Es salir a recorrer, caminar, descubrir y a su vez despertar la curiosidad dentro de los jóvenes por ver qué hay y qué pueden llegar a hacer.

Puede ser encarada como disparadora de una Empresa, o como una Misión dentro de una Empresa, como una actividad complementaria de la Empresa previa a la realización de la misma, como el inicio de cualquier otra actividad o como una Empresa misma.

Toda Empresa puede originarse en una Descubierta para conocer mejor algún aspecto de nuestra Comunidad o de un lugar específico, como por ejemplo el lugar de un campamento.

No es necesario que la Descubierta esté relacionada con la Empresa en curso, basta con que haya nacido de la elección de la Comunidad Caminante o de un Equipo y que su fin sea ampliar sus horizontes y sus conocimientos, metiéndose de cabeza en la Aventura del Descubrimiento.

No tiene una organización fija, se podrían mencionar algunos ejemplos como la encuesta, la exploración o las entrevistas. El equipo de Dirigentes debe entender las Descubiertas como otra herramienta educativa para incentivar en los jóvenes su inquietud por descubrir el mundo que los rodea y deben servir a la vez como actividad disparadora de una propuesta de cambio de esa realidad.

LA DESCUBIERTA DENTRO DEL SISTEMA DE EMPRESAS

"No es necesario inventar una Empresa, sólo hay que descubrirla"

Para iniciar un Ciclo de Programa con una Comunidad Caminante, en un momento de pocas ideas, bastó llevar a los jóvenes en un 'Juego de observación por el barrio'. Este juego solo consistió de una consigna: "vayan a dar una vuelta y verán todo lo que hay para hacer"

En ese paseo, los jóvenes encontraron geriátricos, jardines, y hasta se dieron cuenta de los sucias que estaban las calles. Al volver lo hicieron con muchas ideas que luego presentaron como Empresas.

Si bien el barrio era conocido por demás por los Caminantes, no lo habían mirado antes con "hambre de servicio".

Muchos jóvenes de esta edad actúan dentro de un horizonte de inmediatez, con esto queremos decir que todo es para "ya" lo quiero ahora porque lo deseo ahora y tienden a no terminar lo que empiezan. Cuando pasa el momento "ya no importa".

Otra conducta bastante común es la de subestimar el esfuerzo requerido para obtener lo que quieren. "Todo parece fácil y son capaces de todo".

Otra característica común es la capacidad para crear Empresas a partir de sus motivaciones que muchas veces no pueden llevar a la práctica, ya sea por falta de apoyo, falta de recursos o simplemente por no saber cómo. El equipo de Dirigentes deberá estar atento a estas cuestiones y orientar a los jóvenes a fin de evitar la frustración en ellos.

Por tal motivo la herramienta que garantiza la educación por la acción en la Rama Caminante es la Empresa...

► LA EMPRESA

Es la forma en que los Caminantes idean, eligen, planifican, realizan y evalúan determinadas actividades para toda la Comunidad.

Constituye una herramienta de la pedagogía de proyecto que garantiza la educación activa en la Rama Caminante.

CARACTERÍSTICAS DE LA EMPRESA CAMINANTE:

- Es la actividad educativa de la Rama Caminantes, que propicia, de una manera significativa, la autoformación de los Caminantes, permitiéndoles adquirir conocimientos, habilidades y actitudes y descubrir nuevas Especialidades, aficiones, profesiones, etc., que los ayudan en su Progresión Personal.
- Permite el juego armónico de los diferentes elementos de la Vida de Grupo, y se convierte en el eje central del Ciclo de Programa.
- Es elegida por todos entre los proyectos de los diferentes Equipos. Consta de actividades a realizar en Equipo (las Misiones de Equipo) y se complementan con Misiones de Comisión (inter Equipo).
- Requiere asesoramiento de expertos o sinodales.
- Se realiza a partir de las necesidades e intereses de los jóvenes en relación a los temas más variados como por ejemplo educación para la paz y el desarrollo, intercambio intercultural, promoción y desarrollo comunitario, deportes, expresión artística, técnica y habilidades manuales, servicio a la comunidad, derechos humanos, ecología, etc.

Documentos Específicos Caminantes

La Empresa se desarrolla en fases donde cada integrante de la Comunidad desempeña distintos roles.

Respecto a “aprender haciendo” en las Empresas, es preciso decir que mucho más importante que seguir al pie de la letra las fases, es tener la flexibilidad suficiente para adaptarla a la situación concreta de la Comunidad Caminante en ese momento

LA EMPRESA Y EL SISTEMA DE EQUIPOS

El Equipo Caminante es la unidad de acción de todas las actividades.

La Empresa se lleva a cabo fundamentalmente a través de las Misiones de Equipo, en las cuales los Caminantes adquieren conocimientos, habilidades y recursos que les permiten capacitarse para la ejecución de la misma. En las Misiones de Equipo se desarrolla el núcleo de las actividades de la Empresa. De esta forma, el Equipo tiene un papel fundamental en la Empresa. Y el resultado final “LA EMPRESA” será la suma de las Misiones llevadas a cabo por todos y cada uno de los Equipos.

El Equipo Caminante tiene la libertad y autonomía para realizar sus Misiones de Equipo de la manera que crea más conveniente, eligiendo la forma, el tiempo, el lugar siempre que cuente con el acuerdo del Consejo de Marcha y según el compromiso asumido. Además, el Equipo tiene la libertad de decidir qué otras actividades desea realizar coordinándolas con sus Misiones de Equipo.

LA EMPRESA CAMINANTE Y LA PROGRESIÓN PERSONAL

Cómo van de la mano y no por caminos diferentes...

Si bien la Empresa Caminante es un trabajo de toda la Comunidad, su principal objetivo es ser una herramienta que sirva para realizar actividades que dejen una enseñanza, no sólo al final, sino durante todo el camino.

El Caminante transcurre la mayor parte de su vida en la Comunidad realizando Empresas, con lo cual es lógico que el transcurrir de las Empresas debe estar directamente asociado a la Progresión Personal. Es por esto que la Progresión Personal también tiene su espacio en los “tiempos” de la Empresa, aunque no esté específicamente dentro de su planificación.

Debe quedar claro que, si bien es muy importante, no sólo a través de la Empresa es que los Caminantes avanzan con su adelanto personal.

La Empresa puede servirle al Caminante como una herramienta motivadora para su Hoja de Marcha y viceversa, especialmente en aquellas áreas en las que él se puede plantear metas para sí mismo, para su Equipo y para toda la Comunidad. Por ejemplo, participar de forma más activa en las propuestas de Empresas, liderar una Comisión Ínter Equipo, o una Misión de entrenamiento de su propio Equipo, etc. La Empresa es una herramienta que permite al Caminante adquirir nuevos conocimientos que le permitirán avanzar en su Progresión Personal y plasmar en hechos su Hoja de Marcha.

En lo que se refiere a Especialidades, la Empresa presenta una oportunidad de desarrollar nuevas o profundizar otras que pueda haber iniciado en un Ciclo de Programa anterior o incluso en Rama Scout.

Debemos tratar que la Hoja de Marcha de cada Caminante se nutra de la Empresa, no que solamente se redacte al principio y solamente se evalúe al final. A medida que la Empresa avanza, la Progresión también lo hace, porque la Empresa propone continuamente nuevos desafíos para cada Caminante, y debemos estar atentos para acompañar al mismo en su camino, para que se pueda plantear nuevas metas y llevarlas a cabo.

Los momentos de reflexión, de evaluación de la Empresa, son los momentos ideales para propiciar los espacios de análisis, modificaciones y ajustes de las Hojas de Marcha de cada Caminante.

La duración de las Empresas es directamente proporcional a la madurez de la Comunidad para dicha tarea. Esto significa que a menor madurez para la tarea menor duración. Esto no impide a que cuando la madurez para la tarea sea alta, las Empresas puedan ser cortas o largas de acuerdo a las necesidades e intereses de los jóvenes.

ETAPAS DE LA EMPRESA CAMINANTE

1. Gestación
2. Organización
3. Preparación
4. Ejecución / Realización
5. Evaluación
6. Festejo

► 1. GESTACIÓN

La gestación es el momento de pensar en la próxima Empresa Caminante.

Es el momento en que cada uno aporta sus ideas, sus ganas, sus sueños, aquello que le gustaría hacer y compartir con toda la Comunidad Caminante.

PARA TENER EN CUENTA:

Para darle forma a la Empresa el Equipo realiza:

Cada Equipo podrá realizar diferentes dinámicas tales como tormenta de ideas, descubiertas, y otras para comenzar la fase de GESTACIÓN.

Los Caminantes deben sentirse lo suficientemente cómodos en su Comunidad para ver que esas cosas que sueñan pueden hacerse realidad en la Comunidad Caminante. Que es allí, con sus amigos y con los adultos que los acompañan, donde sus ideas, sus proyectos, pueden ser realizados.

A la hora de orientar esta fase, el Equipo Caminante deberá tener en cuenta la Hoja de Marcha, ya que en ella cada Caminante expresa

sus necesidades e intereses personales. Pero también deberán analizar si la Comunidad está inclinada hacia determinados tipos de proyectos, o si acaso necesita de cierto tipo de actividades que el Equipo puede proponer.

La Empresa deberá aunar voluntades, resultar atractivo para quienes deban elegirla y llevárla a cabo.

Dado que en esta Rama los jóvenes son los principales protagonistas en la gestión de la Empresa, el rol del equipo de Dirigentes en esta etapa es ayudarlos a plantearse desafíos exigentes. Al mismo tiempo es necesario ayudarlos a evitar situaciones que a futuro puedan frustrar la Empresa y por ende a la Comunidad.

Este momento se puede iniciar partiendo de lo que cada Caminante sueña hacer, esas cosas que siempre estuvieron latentes, o que proyectaron mil veces en sus sueños, o aquellas que les surgen efervescentemente, pero todavía no encontraron como llevarlas a la práctica. Esas ideas, esos sueños, ganas de hacer y descubrir que cada Caminante lleva dentro, son el motor de la Empresa Caminante.

EL INFORME DE FACTIBILIDAD

El informe de factibilidad es una herramienta que le permite al joven poder tener la mirada sobre todo el proceso que involucrará la Empresa y que le permite a este poder apreciar situaciones que podrían frustrar la misma, actividades que no sean acordes o apropiadas, en definitiva, una evaluación preliminar y general, a priori, sobre las actividades que involucrará la Empresa y posibles obstáculos a la misma. Su elaboración debe ser simple y no debe representar un trámite burocrático ni tedioso, tampoco debe ser extenso ni contener todo detallado.

Este informe consiste en una definición clara pero de manera breve (es decir, acotado en acciones, tiempos, etc.), en donde se pueda ver entre otras cosas:

- ▲ Qué
- ▲ Cuándo
- ▲ Dónde
- ▲ Cómo
- ▲ Con qué elementos
- ▲ Con quiénes vamos a hacerlo.
- ▲ Nombre, lema y logo (Todo esto muy útil a la hora de publicitar el proyecto)

Al analizar la factibilidad y confeccionar el Informe de Factibilidad del proyecto que seleccionó el Equipo Caminante, resultará claro que el mismo es viable.

En este detalle no deberían faltar los siguientes elementos:

- ▲ **Objetivo** de la Empresa (es un objetivo general, es la idea en sí)
- ▲ **Actividades complementarias** para poder realizar la Empresa (son las actividades previas que debiéramos hacer para poder llegar a cumplir con la idea)
- ▲ **Tiempo** que nos demandaría
- ▲ **Presupuesto** (esto es si hará falta algún tipo de financiación y un estimativo de la misma)
- ▲ Con quiénes vamos a hacerlo (si conocen algún **sinodal o experto** que pueda acompañarlos en la Empresa).

Por último hay una serie de preguntas que es bueno que el Consejo de Marcha se haga para evaluar la factibilidad de la Empresa:

- ▲ ¿Está nuestra Empresa enmarcada en la Promesa y Ley Scout?
- ▲ ¿Se encuadra dentro de lo que propone la Carta de Marcha de nuestra Comunidad?
- ▲ ¿Nuestra Comunidad Caminante, tiene la capacidad técnica, económica y física para encarar esta Empresa?
- ▲ ¿Está dentro de los límites de seguridad establecidos por Scouts de Argentina?
- ▲ ¿Hay riesgo para la salud y/o el patrimonio propio o de terceros?
- ▲ ¿Basta con el esfuerzo de la Comunidad Caminante o depende del compromiso de terceros?
- ▲ ¿Tiene la posibilidad de ser llevada a cabo mediante Misiones de Equipo?

PARA TENER EN CUENTA:

Se puede incorporar al informe fotos, planos, maquetas, mapas, dibujos, etc., que ayuden a comprender y vender mejor el Proyecto de Empresa.

El proyecto de Empresa no debe ser ni corto ni largo en tiempo. Recordemos que los jóvenes vienen al Grupo Scout en busca de acción. Una Empresa excesivamente corta insumirá casi todo el tiempo en la planificación, dejando poco espacio a la acción. Por el contrario una Empresa excesivamente larga tiene posibilidades de fracasar por innumerables motivos: recambio de Caminantes, pérdida de interés, etc.

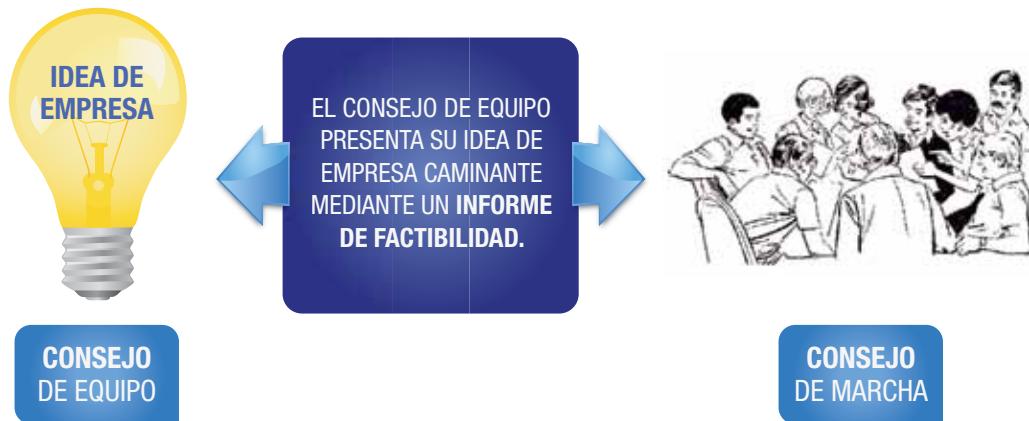
El proyecto de Empresa debe tener un punto de finalización bien marcado, es decir, termina en un momento determinado o con una acción clara y perfectamente definida, no puede extenderse indefinidamente en el tiempo. De esta manera, la Comunidad podrá evaluar su desempeño en forma clara y concreta y por supuesto: festejar.

¿Cuáles son las actividades de capacitación técnica que necesitan aprender? Con este punto empezaremos a definir cuáles son las Especialidades que se pueden desarrollar, cuáles las técnicas y cuáles los conocimientos a descubrir o profundizar. Son las oportunidades de Progresión en las Hojas de Marcha de cada Caminante y esto es un buen "argumento de venta" del proyecto.

Cuáles son los materiales necesarios (divididos en los que se deben comprar, construir y conseguir prestados) y como consecuencia de esto, cuál es el presupuesto. Recordemos que la Empresa debe autofinanciarse.

La manera en la que vamos a financiar la Empresa.

Nos queda por establecer quiénes serán los expertos o sinodales que nos ayudarán en esta tarea.



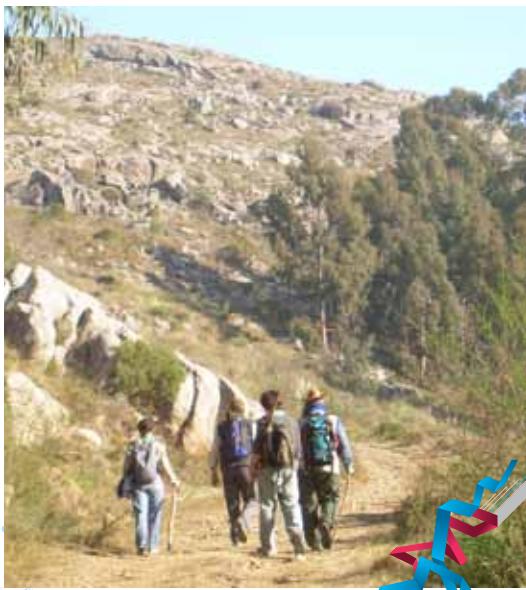
Cuando los Informes de Factibilidad están encaminados, los Guías de Equipo y los Dirigentes, se reúnen en un...

CONSEJO DE MARCHA

Allí, revisan los Informes de Factibilidad de cada Equipo, los desmenuzan y critican sana y constructivamente. Es el momento de ver los puntos flacos y darle la posibilidad al Equipo para que ajuste detalles.

Es destacable el valor pedagógico de este Consejo, ya que son sus propios pares los que corrigen dicho informe. Por un lado puede decirse que los distintos Equipos están “compitiendo” por encontrar la mejor Empresa para la Comunidad y por otro son los Guías de estos Equipos, reunidos en el Consejo de Marcha, quienes proponen correcciones, sugieren mejoras, etc.

Recordemos que al Consejo de Marcha no sólo llegan propuestas de Empresas sino también de todo tipo de actividades. Una vez revisadas todas ellas, serán presentadas por los Equipos ante la Asamblea de Comunidad.



PARA TENER EN CUENTA:

El Consejo de Marcha es una oportunidad educativa, donde el equipo de Dirigentes también puede presentar su Informe de Factibilidad y someterlo al mismo ejercicio de destripado que el resto de los Equipos. Cada equipo de Dirigentes, evaluará la conveniencia o no de hacerlo. Esto puede ser recomendable para una Comunidad que se está iniciando, es decir, tomarlo como una “Empresa ejemplo”. Su finalidad es darles a los Caminantes una primera orientación sobre cómo se debe preparar una Empresa, pero no debe significar que los proyectos realizados tengan habitualmente este origen.

Aquí también se acuerdan las fechas y reglas para la publicidad y se define la fecha y las tareas para la Asamblea de presentación y elección de Empresas.

Es importante remarcar que deben mantener la confidencialidad de los proyectos de los demás Equipos, si es que se ha decidido que sea el momento de la elección donde cada Equipo haga explícita su idea. Esta es otra oportunidad educativa: los participantes del Consejo de Marcha conocen todos los proyectos en danza, pero sus pares han confiado en ellos para que mantengan la intriga hasta el momento de la elección.

Cuando los informes de todos los Equipos se hayan corregido y no contengan fallas mayores o incertidumbres comienza la...



PUBLICIDAD

Este es un espacio donde la creatividad se pone a prueba. Carteles, pintadas, sketches, batucadas, volantes, canciones, esculturas, maquetas, videos, etc., los medios son tan infinitos como frondosa la imaginación de los adolescentes.

PARA TENER EN CUENTA:

Los Dirigentes apoyarán a los Equipos para que éstos aprendan y utilicen técnicas de presentación original y motivadora. Incluyendo en ella la explicitación de las oportunidades de desarrollo de Especialidades en la misma.

El Equipo debe salir a “vender” su propuesta a la Comunidad, y para ello se puede valer de la técnica que desee, el objetivo es entusiasmar y contagiar las ganas de hacer, de ponerse en movimiento y de decir Siempre Listo al resto de la Comunidad. Todo es válido hasta que llegue el momento de elegir las actividades que hará la Comunidad en el Ciclo de Programa.



EQUIPO

ASAMBLEA

Luego de un lapso de tiempo donde se publicitaron los proyectos realizamos la...

PRESENTACIÓN DE PROYECTOS DE EMPRESA Y ASAMBLEA DE ELECCIÓN

La Comunidad Caminante se reúne en Asamblea, para decidir cuál será la Empresa en la que se embarcarán los próximos meses.

Cada Equipo presenta su proyecto, es la última carta para demostrar cuán bueno es su proyecto. Repartir copias del Informe de Factibilidad es fundamental, así todos están al tanto de que se trata la Empresa propuesta y pueden hacer las preguntas o consultas que crean convenientes.

La presentación de las actividades puede ser mediante una canción, representación, audiovisual, juego, etc., etc., siendo la culminación de la publicidad, y valen las mismas herramientas de seducción.

La Empresa elegida es la mejor que se podía seleccionar, no importa qué Equipo la presentó, “no hay vencedores ni vencidos”, la Empresa es de todos y no de tal o cual Equipo.

PARA TENER EN CUENTA:

Pueden participar de la primera parte de la presentación todos aquellos a quienes hayamos decidido invitar, padres, chicos y Dirigentes de otras Ramas, Caminantes de otras Comunidades, amigos. Esta es una oportunidad para demostrar a todos que estamos dispuestos a hacer, qué cosas hacemos en la Comunidad Caminante y también de mostrarnos. De esta manera, podremos tentar a los amigos a que se sumen y motivar a los Scouts de la Unidad a pasar a la Comunidad.

En el momento de la elección los invitados deben retirarse y, de ser posible, quitamos toda la publicidad previa, y nos disponemos a elegir. Al momento de elegir se repasan las Empresas que tenemos, le pedimos a cada uno que “se saque la camiseta” de su Empresa y nos disponemos a elegir una solo Empresa entre todas las presentadas.

Llegar a la elección de la Empresa por consenso (estamos de acuerdo y estamos dispuestos a apoyarlo en el futuro).

No “juntar” 2 Empresas, para conformar a todos. No hacer un acuerdo tal como primero hacer la Empresa X y al terminar seguimos con la Y.

¿Por qué? Porque es muy probable que al terminar la Empresa, los intereses, ganas, ánimos de los Caminantes hayan cambiado. Porque muy probablemente, tendremos nuevos integrantes en la Comunidad Caminante, los cuales no habrán tenido la posibilidad de participar de todo el proceso.



► 2. ORGANIZACIÓN

Una vez elegida la Empresa, comenzamos a organizarnos para llevarla adelante.



ASAMBLEA

EL CONSEJO DE
EQUIPO ANALIZA LA
EMPRESA ELEGIDA
EN LA ASAMBLEA



EQUIPO



CONSEJO
DE MARCHA

EL CONSEJO DE
MARCHA ORGANIZA,
Y ASIGNA MISIONES

CONSEJO DE EQUIPO:

El Equipo se reúne, y:

- ▲ ANALIZA a fondo la Empresa elegida
- ▲ PROPONE mejoras para ser analizadas en el Consejo de Marcha
- ▲ DETERMINA cuales son las áreas de mayor y menor interés para el Equipo
- ▲ PROPONE cuales son las Misiones que al Equipo le gustaría particularmente llevar a cabo

CONSEJO DE MARCHA:

Cada Guía de Equipo junto con el equipo de Dirigentes (estos ayudarán a profundizar en el contenido de las actividades planificadas incorporando aspectos educativos), se reúne a planificar la Empresa. El éxito de la Empresa depende en gran parte de este Consejo. Dicha planificación se plasma en el cronograma general de la Empresa y de toda la Comunidad, en el Panel de Actualidad para que todos sepan en que anda cada Equipo, y para facilitar la tarea del equipo de Dirigentes. Así, propios y extraños sabrán dónde y qué están haciendo los Caminantes.

Aquí debemos, en primer lugar, armar un bosquejo de qué cosas hay que hacer, para lograr llegar al fin de la Empresa en buenos términos. Es decir, qué tenemos que aprender, fabricar o comprar, cuánto tiempo nos va a llevar, cuándo financiaremos, etc. Una vez hecho esto, tendremos acciones que pueden estar superpuestas con otras, pero otras que seguramente necesitarán de acciones previas. Una vez definido todo esto, podemos empezar a jerarquizar o priorizar, definiendo qué cosas deben estar hechas primero para poder luego hacer las otras.

Una vez elegida la Empresa ya es de todos, y deben **planificarse los pasos que se darán** y quiénes serán sus responsables, esto lo hacemos en el Consejo de Marcha, donde calendarizamos las actividades de la comunidad

y de cada Equipo. Allí estableceremos el paso a paso, y surgirán distintas actividades para la concreción de la Empresa las cuales denominaremos **Misiones**. Estas Misiones pueden ser desarrolladas por el Equipo o por un grupo de Caminantes de diferentes Equipos, **Misiones de Equipo o inter-Equipo** respectivamente. Las Misiones surgirán al organizar la Empresa, determinando en cada una la cantidad de Caminantes que se necesitan para cumplir cada una de ellas posibilitando así que cada uno se “anote” en la Misión que le interese.

Cada Misión es organizada y llevada a cabo por el Equipo o comisión Inter-Equipo que se haya hecho cargo, y en ellos está la libertad de hacer y la posibilidad de aprender.

PARA TENER EN CUENTA:

Los Guías de Equipo deberán ir acompañados de su cuaderno de “Consejo de Equipo” como medio que garantiza que el/la Guía no viene a transmitir sus ideas, sino que lo hace en representación del sentir del Equipo.

Se puede invitar a los sinodales o expertos a fin de que nos orienten en todo el proceso, con un poco de práctica nos daremos cuenta que gran parte del éxito de una Empresa depende del grado de participación de estas personas.

Se puede aprovechar un fin de semana completo para la actividad, donde no sólo se trabaje en la planificación sino que también sea un espacio de capacitación general para los Guías y un momento agradable y entretenido.

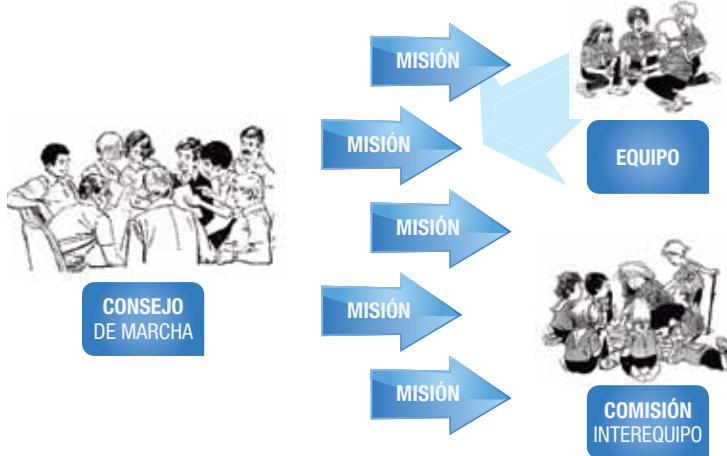
Conviene dividir la duración de la Empresa en períodos cortos. De esta manera, tendremos períodos acotados que nos permitirán evaluar y replantear el avance de la Empresa y ajustar el rumbo de ser necesario.

El Consejo de Marcha debe reunirse con cierta frecuencia a fin de ir evaluando las distintas Misiones y proponer ajustes al calendario si fuera necesario.

Es conveniente, separar como una etapa más, a la REALIZACIÓN propiamente dicha. Aunque esta dure algunas horas o un fin de semana, es un momento lo suficientemente importante como para planificarlo y prepararlo particularmente. Es decir, en una Empresa que dura más o menos 3 meses, tendríamos 4 etapas, de las cuales 3 duran aproximadamente un mes y la última quizás algunas horas. A cada una de esas etapas se les pondrá fecha de comienzo y de finalización.

Deberemos ser exhaustivos a la hora de dividir tareas, asignar las distintas Misiones de Equipo y de Comisiones Ínter Equipos, las actividades de entrenamiento, equipamiento o financiación que se llevarán a cabo y sus responsables. Aquí, tendremos en cuenta otros compromisos asumidos por la Comunidad, como ser fiestas de Grupo o encuentros distritales, inclusive el calendario escolar y los feriados, etc. Luego, cada Equipo vuelve a reunirse para preparar su cronograma de tareas.

► 3. PREPARACIÓN



La acción empieza a transcurrir, dejamos de lado los momentos de planificación. Lo que antes dividimos en etapas en un papel, ahora lo vivenciamos.

Este es el momento donde cada Equipo realiza las Misiones que se le han encomendado en el Consejo de Marcha.

PARA TENER EN CUENTA:

No necesariamente todos los Equipos se entrenarán en todos los aspectos de la Empresa.

Deberá ser así cuando se requiera que todos los Caminantes realicen determinada actividad durante alguna parte de la Empresa.

Aunque todos los Caminantes deban realizar alguna Misión, ésta deberá llevarse a cabo por Equipo.

Lo rico de las Misiones es que el Equipo las hace y planifica a su gusto, les da sus tiempos, sus particularidades.

El fin de cada etapa debe ser como un mojón que le permita a la Comunidad Caminante, sentirse más cerca del objetivo final.

Al final de cada etapa, deberíamos realizar:

Consejo de Equipo: Donde el Equipo se autoevalúa en cuanto a su compromiso y al cumplimiento de sus Misiones.

Consejo de Marcha: Donde se re-plantea el futuro de la Empresa a la luz de la evaluación. Se planifica la próxima etapa.

Actualización de la Cartelera/Panel de Actualidad:

Para que todos sepan en dónde estamos parados. Vale la pena recordar acá, que los jóvenes vienen a participar del Grupo Scout buscando acción, con lo cual las reuniones deben ser las necesarias, correctamente moderadas y lo suficientemente organizadas como para ser productivas y no recargar la agenda de "reuniones de planificación". ¡¡OJO!! Tampoco es buena la ausencia de reuniones o la falta de planificación.

La improvisación es mala compañera para el éxito de las Empresas. Como en todo, debemos buscar el equilibrio.

Culminadas todas las etapas de preparación llegamos a lo que llamamos la...

► 4. EJECUCIÓN/REALIZACIÓN



Es el momento de ejecución, pero en realidad se trata de una suma de tareas y momentos anteriores. Es la concreción de los sueños, de la idea primitiva que entre todos, con el aporte de cada Caminante y de cada uno de los Equipos, se hizo realidad.

PARA TENER EN CUENTA:

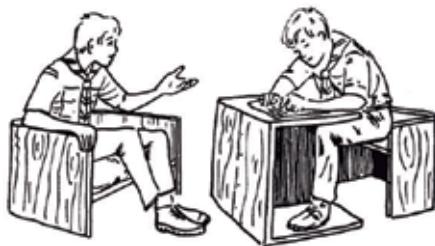
Hay Empresas que terminan con un evento concreto como la emisión de una película filmada por los Caminantes, otras que pueden terminar en un período de tiempo, por ejemplo en la emisión de 4 programas semanales de radio y otras en que el momento final puede ser por ejemplo la reinauguración de la Salita Sanitaria del barrio.

En la ejecución final pueden acompañarlos los expertos de la Empresa, aquellos nuevos amigos que les enseñaron desinteresadamente sus conocimientos y habilidades, y que ven también, de alguna manera, el fruto de sus esfuerzos.



Luego que hemos concluido la realización de la Empresa viene la...

► 5. EVALUACIÓN



Con esta fase se cierra la Empresa. Es el momento clave donde, a la luz de La Promesa y La Ley y la Carta de Marcha de nuestra Comunidad, cada uno en el Consejo de Equipo analiza su desempeño, el de su Equipo y el de toda la Comunidad. En lo que se refiere a cada Caminante, no sólo reflexionará acerca de la Empresa en sí, sino que pondrá atención al avance de su Hoja de Marcha, reformulándola si fuera necesario.

Luego, toda la Comunidad en Asamblea, pondrá en común cuáles fueron los aciertos (para fortificálos) y los errores (para no repetirlos). De esta manera, la experiencia que termina nos servirá para que nuestra próxima Empresa sea mejor. Además es importante rescatar siempre el saldo positivo de los valores conseguidos, así como evitar las críticas personales desajustadas.

No debemos olvidar que lo importante de la Empresa no son solamente los resultados, sino el proceso de aprendizaje que se rescata a través de la evaluación.

PARA TENER EN CUENTA:

Poner en el panel de actualidad y en el Libro de Oro de la Comunidad Caminante, fotos, textos, recuerdos, etc. de las distintas fases de la Empresa.

Que los Dirigentes proporcionen su devolución sobre la marcha de la Empresa, no sólo en la evaluación sino a lo largo de todo el proceso, entendiendo que la evaluación es un proceso que se da a lo largo del tiempo, debemos repasar todos esos momentos para compartirlos con el próximo y poder realizar críticas constructivas.

Esta fase puede servir de puntapié para disparar los nuevos sueños de cada Caminante y de cada Equipo.

Y siempre debe haber un...

► 6. FESTEJO



PARA TENER EN CUENTA:

A esta fiesta podemos invitar a todos los que queramos. No deben faltar todos los que fueron parte de la Empresa, es decir, la Comunidad Caminante completa, los expertos, aquellos que nos dieron una mano y, también, todos aquellos con los que tengamos ganas de compartirlo: amigos, Caminantes de otra Comunidad, chicos y Dirigentes de otras unidades del Grupo, padres, etc.

Este momento es tan importante como cualquier otro, y puede coincidir con la fiesta de cierre de nuestro Ciclo de Programa. Es el momento en que la Comunidad Caminante festeja que ha llegado al final de aquello que se había propuesto, en este momento lo importante es que ¡LO HICIMOS!

Celebramos que aquello que hace un tiempo no era más que un sueño, entre todos pudimos moldearlo, desarrollarlo y convertirlo en realidad.

RECOMENDACIONES Y CONDICIONES PARA EL ÉXITO DE UNA EMPRESA

Todos los miembros de la Comunidad Caminante deben participar de los espacios de gestión correspondientes, desde la generación de la idea hasta la ejecución y planificación. El objetivo propuesto para la Empresa debe ser compartido por todos, aunque cada uno tenga tareas y funciones diferentes. Todos deben sentir “suya” a la Empresa, estar involucrados y comprometidos.

En las Empresas de Servicios, la Empresa debe buscar entender el tema o problema que abarca para poder formular alternativas de solución a ese planteo. Es decir, no es hacer por el hacer mismo, sino que es una de las formas de vivir el servicio a los demás. También asegurarse la forma en que se generarán y administrarán los recursos necesarios para llevar adelante la Empresa.

Tiene tanto valor pedagógico el proceso de generación de la idea como la ejecución y evaluación, por lo cual es importante que no se descuide ninguna etapa, y también es fundamental que no se interrumpa la Empresa hasta que haya terminado.

Al finalizar la Empresa todos deben haber aprendido algo nuevo.

Dar importancia a las actividades extra Empresa para balancear y enriquecer las actividades y la vida de la Comunidad Caminante. Además, éstas deben servir para mejorar el clima dentro de la Comunidad y mantenernos entretenidos, sobre todo en las partes más tediosas de la Empresa.

¿CÓMO PODER SACAR PROVECHO A LA EMPRESA?

Una Empresa para cumplir su objetivo procurará:

- ▲ tener una duración razonable, ni corta ni larga.
- ▲ dar trabajo a todos.
- ▲ estar bien organizada.
- ▲ implicar un aprendizaje para todos los miembros de la Comunidad.
- ▲ contar con la participación de Expertos.

MISIONES DE EQUIPO

Una Misión de Equipo es una actividad relacionada con la Empresa Caminante que llevan adelante todos los integrantes de un mismo Equipo. En las Misiones de Equipo, los Caminantes adquieren conocimientos, habilidades y recursos necesarios para la ejecución final de la Empresa Caminante. Tienen siempre un carácter eminentemente educativo y por eso los Dirigentes deben estar atentos al proceso que se desarrolla a través de la misma.

Una Misión de Equipo es una serie de acciones que el Consejo de Marcha encomienda a un Equipo para que las cumpla durante un período de tiempo. El Equipo tiene autonomía suficiente para organizarse, definiendo los lugares, tiempos y responsabilidades que cada miembro asumirá para llevarla a cabo. De esta forma, cumplidas todas las Misiones de los Equipos, podrá asegurarse que la Empresa se llevará a cabo en el tiempo y las condiciones planificadas.

Por ello, cuando un Guía de Equipo se retira del Consejo de Marcha con la o las Misiones que debe llevar a cabo su Equipo en esa etapa, éstas deberán estar enunciadas:

- ▲ Con precisión en sus alcances y fecha de vencimiento. De forma que sea medible en sus logros.
- ▲ Para ser organizada por el Equipo con autonomía.
- ▲ Ajustándose a las especificaciones técnicas que surjan del Informe de Factibilidad.

En resumen, para que una actividad sea una Misión de Equipo debe reunir algunas características:

- ▲ La lleva adelante todo un Equipo.
- ▲ El Equipo debe planificarla, concretarla y evaluarla en forma autónoma, de acuerdo a lo encomendado por el Consejo de Marcha (objetivos y fechas).
- ▲ El Equipo trabaja junto adquiriendo conocimientos, investigando, fabricando o construyendo elementos, necesarios para la Empresa.

En definitiva una Misión de Equipo es ACCIÓN.

COMISIÓN INTER EQUIPO

Una Comisión Inter Equipo es un grupo de trabajo conformado por Caminantes de distintos Equipos. Estas Comisiones permiten que Caminantes con los mismos intereses ó inclinaciones puedan juntarse a desarrollar la misma tarea a pesar de ser de distintos Equipos. Normalmente estas tareas no requieren de una gran cantidad de integrantes tanto como un Equipo, como puede ser el Inter Equipo de tesorería por ejemplo.

EXPERTOS EN LA EMPRESA

Los expertos, son adultos fuera de la Comunidad Caminante, que nos van a ayudar a lograr los objetivos de las Empresas. Se trata de profesionales, o aficionados de las distintas áreas que la Empresa necesita.

Nos pueden a ayudar...

- ▲ ...a planear y realizar la Empresa.
- ▲ ...a ponernos en contacto con la comunidad en la que estamos insertos (otras instituciones, ONG's, vecinos, amigos, etc.)
- ▲ ...para abrir puertas del mundo adulto que oriente a los Caminantes hacia el descubrimiento de su profesión, de una afición o simplemente de algo nuevo que merece ser vivenciado.

Es una oportunidad de mostrarle qué hacemos los Scouts a esos adultos que pueden no ser parte del Movimiento.

Es de destacar que el rol de los Dirigentes en el trato de la Comunidad con los expertos implica una gran responsabilidad, desde el comienzo hasta el final de

En ciertas ocasiones puede darse que la Comisión sí sea numerosa como por ejemplo: el Inter Equipo de actores que actuará en la función de títeres en una Empresa de festejo del día del niño, en estos casos debemos cuidar que las tareas de estos no se superpongan ni en tiempo ni en forma con las Misiones de los Equipos.

Comisión puede ser un espacio en el que los integrantes de distintos Equipos puedan llevar adelante sus inquietudes personales por ejemplo el desarrollo de una Especialidad.

la Empresa. Por un lado, deben orientar a los Caminantes para que se comprometan con los tiempos y acciones convenidos con los expertos, que les avisen en caso que la Empresa no haya sido elegida en la Asamblea y por lo tanto no se lleve a cabo, que se entreguen los reconocimientos, etc. Pero además, deben cuidar que el experto no se apodere de la Empresa sino que cumpla un rol de colaborador, que la relación con los Caminantes sea respetuosa, que el experto no se extralimite en sus funciones, velando por la seguridad de los Caminantes.

La responsabilidad pedagógica y la seguridad en las actividades es de los Dirigentes aunque recurramos a la ayuda de otros adultos¹⁶.

Debemos destacar que el contacto con el experto no debe recaer solamente en los Caminantes, los Dirigentes debemos anticiparnos a estos contactos tratando de orientar al experto sobre la realidad de la Comunidad y saber realmente quién es la persona que estamos acercando y poniendo en contacto con nuestros adolescentes, en esto debemos siempre ser previsores en evitar posibles conflictos.

¹⁶ Compendio de Seguridad 1 y 2

PARA TENER EN CUENTA:

En el Informe de Factibilidad, se debe nombrar a cada experto: nombre, qué lo acredita como experto, teléfono, dirección, disponibilidad horaria, etc., también es bueno consignar si existe alguna prestación que ofreceremos a cambio a dicho experto (un aviso en la revista del Grupo, mantenimiento del césped de su parque mientras dure la Empresa, etc.).

Con todos los datos de los expertos, se puede confeccionar una ficha para archivar y guardar como base de datos para el futuro.

Un detalle, debemos ser amables: Cuando un proyecto de Empresa no es elegido, avisar al experto no es sólo un gesto de amabilidad, sino también la posibilidad de poder seguir contando con él en otra oportunidad. Al terminar la Empresa, siempre es bueno entregarle a cada experto un reconocimiento, un presente de agradecimiento por su trabajo.

RECUPERO DE UNA EXPERIENCIA

El aprendizaje se logra a través de las experiencias que obtienen en las actividades.

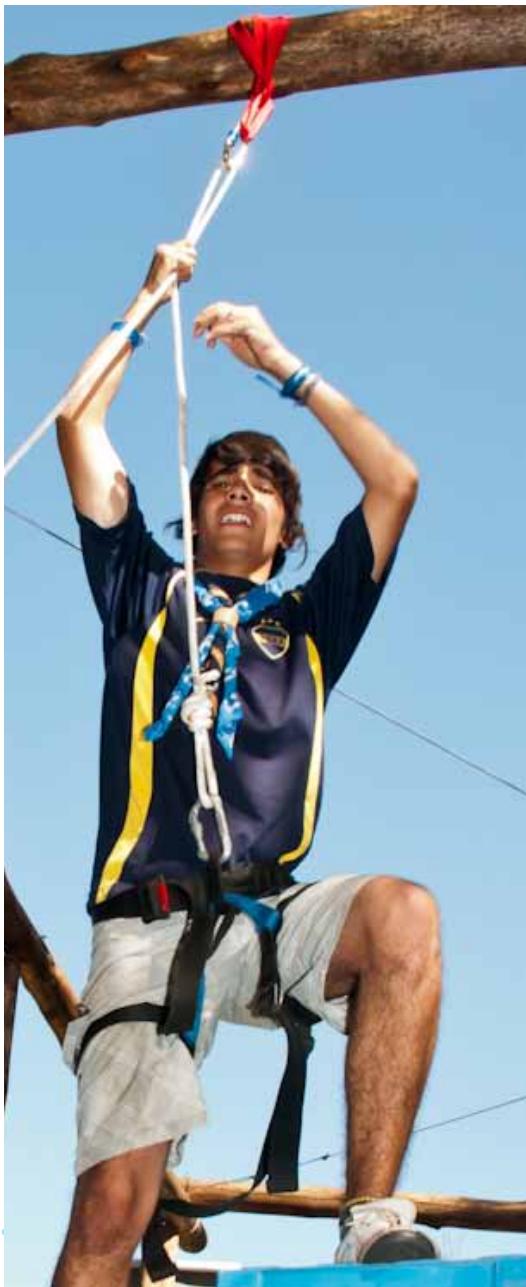
Como se mencionó, las actividades suscitan experiencias personales. Entonces, un aspecto es la **actividad** que se realiza entre todos y otro es la **experiencia** que cada joven adquiere durante la actividad.

ACTIVIDADES	EXPERIENCIA
Es lo que ocurre externamente, la acción que se desarrolla entre todos.	Es lo interno, lo que pasa en cada persona, lo que cada uno obtiene de la acción desarrollada.
Es un instrumento que genera diferentes situaciones.	Es el resultado que se produce en cada persona al enfrentar esa diversidad de situaciones.

De esta distinción resultan varias consideraciones importantes:

- Dependiendo de una amplia variedad de circunstancias, que en general tienen que ver con el modo de ser de cada uno, una misma actividad puede generar diferentes experiencias en los jóvenes que participan en ella.

- Una actividad puede ejecutarse de manera impecable y ser colectivamente muy exitosa, pero puede que no produzca los resultados previstos en los jóvenes.
- Por otra parte, puede que una actividad no sea evaluada como exitosa y sin embargo haya producido experiencias significativas.



Como la experiencia es una relación personal con la realidad, los Dirigentes no podemos intervenirla, manipularla, ni predecirla con certeza; pero sí podemos actuar sobre las actividades, para que éstas susciten o permitan experiencias conducentes a la obtención de las conductas previstas en los objetivos educativos.

El Método Scout nos propone una pedagogía basada en el aprender haciendo. La actividad entonces, es un medio para el aprendizaje de competencias y habilidades útiles para la vida.

MÉTODO SCOUT

APRENDER
HACIENDO

ACCIÓN REFLEXIÓN

Es la acción, precisamente, la que nos otorga posibilidades ricas para la reflexión. Reflexionar junto a los compañeros del pequeño grupo (Patrulla, Equipo) en los Consejos y Asambleas, en la Unidad, es un momento que debiera ocupar parte importante en nuestras actividades.

ACCIÓN
+
REFLEXIÓN
=

HECHO EDUCATIVO

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

Pero la actividad se convierte en “activismo” cuando no ofrece oportunidades de reflexión. “Activismo” es usar la actividad por la actividad misma, es también creer que acción es “correr de aquí para allá”, es ignorar que pensar, reflexionar, criticar, evaluar, adorar y orar, también son formas de la acción como medio educativo.

ACCIÓN

SIN

REFLEXIÓN

RECREACIÓN DEPORTE

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

REFLEXIÓN

Recupero	Iluminación
Sentimientos, vivencias, pensamientos	Libros Sagrados

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

¿CÓMO SE HACE?

Recupero	Iluminación
<p>Lo que me pasó: ¿Qué aprendí? ¿Qué significa para mí lo vivido? ¿Qué tengo ahora en mi experiencia, que antes de esto no poseía? ¿Qué fue lo bueno y lo malo que experimenté?</p>	<p>Valores y disvalores a la luz de la Ley y la Promesa</p> <p>Con la lectura de Los Libros Sagrados ¿Qué dice Dios al respecto? ¿Qué me dice a mí?</p>

Toda Actividad Scout se compone de dos momentos: la acción y la reflexión

¿CUÁNDΟ SE HACE?

Recupero	Iluminación
Al término de: Acantonamiento, Salida, Ciclo de Programa, Raid, Excursión o Campamento, Experiencia significativa	Luego de haber recuperado la experiencia vivida.

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

EN POCAS PALABRAS

LOS RAIDS

RAID DE DESCUBRIMIENTO

- ✓ **Reconocer** algunos aspectos de su personalidad.
- ✓ **Profundizar** su identificación con los valores del Movimiento Scout.
- ✓ **Aplicar** los conocimientos adquiridos.
- ✓ **Reconocerse** como parte de su Equipo comprometiéndose con su rol.
- ✓ **Valorizar** el Gesto Solidario como camino de crecimiento.

RAID DE DESAFÍO

- ✓ **Reconocer** aspectos de su ideal de persona.
- ✓ **Identificar y Comprometerse** con el Estilo de Vida Scout
- ✓ **Reafirmar su Fe**, a través del Servicio, la Oración y la Reflexión, para ello el /la joven recorrerá y descubrirá los caminos interiores que le permitan conocerse a sí mismo, valorarse y ayudar a los demás.
- ✓ **Descubrirse** como animador y co-responsable de la marcha de su Comunidad.

ELEMENTOS A TENER EN CUENTA

- Marco Simbólico
- La marcha
- La experiencia de aprendizaje
- El Servicio
- La reflexión
- La oración
- El compromiso

PASOS A TENER EN CUENTA

- La Entrevista
- La Calendarización
- La Planificación

MOMENTOS A TENER EN CUENTA

- La preparación
- La salida
- La marcha propiamente dicha
- El regreso
- La evaluación
- El reconocimiento



BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- ▲ Aberastury, Arminda. *Adolescencia*. Editorial Kargieman.
- ▲ Aberastury, Arminda y KNOBEL, Mauricio. *Adolescencia Normal*. Editorial Paidós.
- ▲ Asociación de Scouts de Argentina. *Un lugar en el Mundo, una propuesta Educativa para la Rama Scout Mayor*. Buenos Aires.
- ▲ Aristeguieta Grancko Adolfo. *El Juego Scout – análisis de un método educativo*. San José: Trejos . Editorial Scout Interamericana.
- ▲ Baden Powell. *Escultismo para Muchachos* Ed. Scout Interamericana.
- ▲ Baden Powell Gaceta de la Of. Nacional, Mayo de 1914
- ▲ Baden Powell. *Guía para el Jefe de Tropa*, Editorial Scout Interamericana, San José
- ▲ Benard Dominique y otros. *Baden Powell hoy. Edición del Movimiento Scout Católico España*. Barcelona.
- ▲ Bernard, Dominique. *Patrullas y Consejos*. Ed. De Scout de France, París
- ▲ Cordeiro, Mariano. “*Raiders un desafío permanente*”, Ed. Alcar
- ▲ Correa –Pizarro – Morales. *Psicología evolutiva, Asociación de Guías y Scouts de Chile*.
- ▲ Doltó, Francoise , “*La causa de los adolescentes*”, Paidos 1993
- ▲ Erikson, Erik. *Infancia y soledad*. Editorial Paidós.
- ▲ Hernández Díaz , José M y Muñoz Micolau, Juan M. *El Raid, una técnica para la educación del tiempo libre*. Editorial Movimiento Scout Católico, 1991, Barcelona
- ▲ Loza Basaldúa, Carlos y Montero, Eduardo. *El Sistema de Patrullas y La Empresa en la Tropa Raiders* Editorial Alcar
- ▲ Mamone, Luis y Martínez, Marta “*El escondrijo de los espantacomepájaros*”
- ▲ Mandeb, Fabien G. *Diez relatos Malintencionados* Buenos Aires. 1999
- ▲ Moreno, Miguel Angel. *Sinceridad, Abnegación y Pureza*. Edición Scouts de Argentina. 1998.
- ▲ Movimiento Scout Católico. *Pioneros*. Barcelona 1990.
- ▲ Oficina Scout Interamericana. *Guia para Dirigentes de la Rama scout* , Editorial Scout Interamericana.
- ▲ Oficina Scout Interamericana. *Guia para Dirigentes de Manada* , Editorial Scout Interamericana
- ▲ Oficina Scout Interamericana. *Guia para Dirigentes de la Rama Caminates* , Editorial Scout Interamericana .
- ▲ Oficina Scout Interamericana. *Material de trabajo del Grupo de Trabajo de Ramas Mayores*
- ▲ Organización Mundial del Movimiento Scout. *Constitución de la Organización Mundial del Movimiento Scout*
- ▲ Organización Mundial del Movimiento Scout. *El Movimiento Scout en la Práctica: Ideas para los Dirigentes*

gentes Scouts. Oficina Scout Mundial. Ginebra 1997.

- ▲ Organización Mundial del Movimiento Scout. Fundamentos - Características Esenciales del Movimiento Scout. Oficina Scout Mundial. Ginebra 1999.
- ▲ Organización Mundial del Movimiento Scout. El Método Scout. Oficina Scout Mundial. Ginebra 1997.
- ▲ Organización Mundial del Movimiento Scout. Scouting an Educational System, Ginebra. Ed. Oficina Scout Mundial 1998
- ▲ Philipps, Roland E. El Sistema de patrullas
- ▲ Piaget, Jean. Seis estudios de Psicología. Editorial Seix Barral.
- ▲ Scouts de Argentina. Proyecto Educativo de Scouts de Argentina
- ▲ Scouts de Argentina. Dirección de Programa de Jóvenes . Documento Básico I Apuntes para el Juego Scout I, Buenos Aires . 1999
- ▲ Scouts de Argentina. Dirección de Programa de Jóvenes . Documento Básico 2 Apuntes para el Juego Scout II, Buenos Aires .
- ▲ Scouts de Argentina. Dirección de Programa de Jóvenes . Documento Básico 3 Apuntes para el Dirigente de Rama Caminantes Buenos Aires .
- ▲ Scouts de Argentina. Dirección de Programa de Jóvenes . Documento Básico 6 Herramientas para la aplicación del programa en la Rama Caminantes, Buenos Aires .
- ▲ Scouts de Argentina. Dirección de Programa de Jóvenes . Documento Básico 7 Ceremonias, Fiestas y Celebraciones, Buenos Aires .
- ▲ Scouts de Argentina. Dirección de Programa de Jóvenes . Documento Básico 8 Especialidades, Buenos Aires
- ▲ Scout de argentina. Guia para Dirigentes de la Rama Caminantes, Buenos Aires
- ▲ Scouts de Argentina Documento –Modelo de Desarrollo Grupal . Modulo 2 de Formación - Liderazgo.
- ▲ Scouts de France, Jalons pour les responsables d'un poste. Les pionniers aujourd 'hui. 1979
- ▲ Scouts de France, Pionniers. Suplement du nº 17 de la Revue Scouts, 1976.
- ▲ Unión Scout Católico Argentinos. Las Alas de la Aventura – Propuesta educativa para la sección Raiders. ENRAU. Buenos Aires.
- ▲ Unión Scouts Católicos Argentinos. Cartillas En Marcha. ENRAU- USCA. Buenos Aires.
- ▲ Unión Scouts Católicos Argentinos. Cartillas En Marcha 3 EL RAID. ENRAU- USCA. Buenos Aires.
- ▲ Unión Scouts Católicos Argentinos. Orientaciones para Guías de Patrulla Raider ENRAU- USCA. Buenos Aires.
- ▲ Unión Scouts Católicos Argentinos. Pre-curso Rama Raider ENAU USCA. Buenos Aires.
- ▲ Wild, Horacio. El Raid, sobre mística, psicología y otras yerbas.

PROGRAMA DE JÓVENES

Documento Específico 4 Rama Caminantes: Educación por la acción es una publicación oficial de Scouts de Argentina – Comité Ejecutivo Nacional

Partiendo de la esencia de los planteos de Baden Powell, la propuesta educativa adoptada por la Asociación y el resultado de la experiencia de actualización del Programa de Jóvenes de Scouts de Argentina (Indabas, ENEP), se ha diseñado el presente Documento.

Es un trabajo que hemos de agradecer y utilizar como referencia en las prácticas educativas, con nuestras niñas, niños y jóvenes.

RECONOCIMIENTO A LOS QUE GENERARON LA GUÍA QUE DIO ORIGEN A ESTE DOCUMENTO

A modo de agradecimiento y de reconocimiento por el tiempo dedicado a forjar esta Guía es de destacar el trabajo de cada uno de los Dirigentes que participaron de este proceso como así también a los 40 distritos y 22 zonas diferentes que se involucraron en el proceso:

En Equipos de la Comisión Nacional de Trabajo Rama Caminantes de: Rodrigo Gonzalez Cao, Claudio Lanzillotti, Claudio Cerabona, Horacio Wild, Claudio Segretin, Antonio Augusto Farias Márquez, Alberto Lorenzo, Alejandro Noain, Alba Picardi, Sergio Romero, Fabián Baca, Matías Agustín Martorell Juárez, Carlos Rafael Gonzalez, Yamil Omar Ajras Salibe, Mariano Domínguez, Armando D'Almeida, Anabella Lasalandra, Sebastián Navarro, Pablo Bravo, Alejandro Otero, Gabriel Rojas, Marcelo Martínez, Eduardo Sloboda, Adrián Horton, Pablo Colom, Fabián Costa, Andrea Resina Lillo, Fernando Sanchez.

En la preparación y envío de Propuestas de trabajo: Azucena Da Costa Díaz, Alejandro Croci, Violeta Espeche, Néstor Esperoni, Rafael Guijarro, Karina Lizarraga, Oscar Ordieres, Alberto Pelandino,

Gustavo Pusino, Daniel Toledo, Claudia Verategua ,Sebastián Carava, Romina Tomás, Stella Maris Sichero , Javier M Gómez, Flavia Álvarez, María Victoria Quiroga ,Damián Novoa , Marcos Crisistelli, Mauro Tereszko, Carlos Farina, Leonardo Cermignani , Adrián Labate , Mariano Bernal, Leonardo Avigliano, Néstor Espinosa, Laura Arambel, Carolina Elicabe Urriol, Hernán Amato, Victor Vidal Valenzuela, Carlos Loza Basaldua , Alicia Gabriela Fuentes, Jerónimo Expósito, Lorena Suárez, Ivana Carboni, Andrea Lombardo, Elsa Suárez, Darío Delgado, Laura Rodríguez, Vanina Spontón, Mariel Negrín, Pablo Cerrato, Silvia Bruno , Natalia Montero, Juan Ignacio Carro, Daniel Arballo, Matias Varela , Damián García Ortiz , Bernardo Surace, Gustavo Miró, María Mónica Ronzano,Nestor Nievas, Fernando Gómez, Consejo de Grupo “Brig. Gral. M. de Pueyrredón”, Leonardo Orfano y Equipo de Dirigentes- Grupo 092 San Fco. de Asis y Grupo Scout Nuestra Señora de Pompeya

En la Indaba Nacional realizada el 13, 14 y 15 de Octubre de 2007 en la ciudad de Ezeiza participaron representando a sus respectivos Distritos:

Leonardo Zaragoza (D. 2 - Z. 1), Laura Arambel (D. 4 - Z. 1), María Verónica Ruggiero (D. 1 - Z. 2), Eduardo Muñoz (D. 3 - Z. 2), Juan Pablo Magri (D. 1 - Z. 3), Gabriel Vieytes (D. 1 - Z. 5), Ariel Oviedo (D. 1 - Z. 6), Gonzalo Bidart (D. 3 - Z. 6), Mario Schellemburg (D. 5 - Z. 6), Alejandro Tournour (D. 1 - Z. 7), Ana Belén Rimoldi (D. 4 - Z. 7), Bernardo Surace (D. 6 - Z. 7), Javier Goméz (D. 7 - Z. 7), Gabriel Agüero (D. 1 - Z. 9), Marcela Poretti (D. 4 - Z. 9), Natalia Montero (D. 6 - Z. 9), Pablo Freites (D. 3 - Z. 10), Héctor Corradi (D. 4 - Z. 11), Nahuel Glavich (D. 2 - Z. 12), Gustavo Bustillos (D. 1 - Z. 13), Lucia Aguirre (D. 3 - Z. 15), Celia Kette (D. 1 - Z. 16), Gastón Kilimik (D. 3 - Z. 17), Susana Alamo (D. 4 - Z. 18), Edgardo Savelli (D. 11 - Z. 22), Gastón Gatto (D. 3 - Z. 28), Alejandro Crocci (D. 2 - Z. 30) y Mario Flores (D. 2 - Z. 33).

Como miembros de la Comisión de Redacción y Estilo, fueron elegidos por la Indaba Nacional: Verónica Ruggiero, Natalia Montero, Gabriel Vieytes y Pablo Freites, y por la Comisión de Rama: Claudio Lanzillotti, Claudio Cerabona, Claudio Segretin y Horacio Wild.

El Comité Ejecutivo que a través de la Asesora Nacional de Métodos Educativos, Isabel Amor realizó correcciones y recomendaciones a la misma.

Y El Consejo Directivo cuyos miembros aprobaron esta Guía que tienen hoy en sus manos.

Mayo-2008

Equipo Nacional de Programa

Comisión de redacción de Documentos de Rama Caminantes:

- ▲ *Varela, Marcelo.*
- ▲ *Año Vera, Ricardo.*
- ▲ *Centurión, María Laura.*
- ▲ *Cerrato, Pablo.*
- ▲ *Cutrupi, Marcos.*
- ▲ *Gil, María Eugenia.*

*Edgardo Laria
Director de Programa de Jóvenes
Scouts de Argentina Asociación Civil*

PLAN DE OBRA

Serie “Documentos Generales”

- ▲ Documento General 1 “Método Scout”
- ▲ Documento General 2 “Promesa y Ley, educación en valores”
- ▲ Documento General 3 “Animación de la dimensión espiritual en el Programa de Jóvenes”
- ▲ Documento General 4 “Rol del adulto en el Programa de Jóvenes”
- ▲ Documento General 5 “De la Propuesta de objetivos a la Progresión Personal”

SERIE “DOCUMENTOS ESPECÍFICOS”

- ▲ Documento Específico 1 Rama Lobatos y Lobeznas: La Manada
- ▲ Documento Específico 2 Rama Lobatos y Lobeznas: Fundamentos
- ▲ Documento Específico 3 Rama Lobatos y Lobeznas: La propuesta educativa
- ▲ Documento Específico 4 Rama Lobatos y Lobeznas: Educación por la acción
- ▲ Documento Específico 1 Rama Scouts: La Unidad Scout
- ▲ Documento Específico 2 Rama Scouts: Fundamentos
- ▲ Documento Específico 3 Rama Scouts: La propuesta educativa
- ▲ Documento Específico 4 Rama Scouts: Educación por la acción
- ▲ Documento Específico 1 Rama Caminantes: La Comunidad Caminante
- ▲ Documento Específico 2 Rama Caminantes: Fundamentos
- ▲ Documento Específico 3 Rama Caminantes: La propuesta educativa
- ▲ **Documento Específico 4 Rama Caminantes: Educación por la acción**
- ▲ Documento Específico 1 Rama Rovers: La Comunidad Rover
- ▲ Documento Específico 2 Rama Rovers: Fundamentos
- ▲ Documento Específico 3 Rama Rovers: La propuesta educativa
- ▲ Documento Específico 4 Rama Rovers: Educación por la acción



Dirección de Programa de Jóvenes
COMITÉ EJECUTIVO NACIONAL
CONSEJO DIRECTIVO
Scouts De Argentina Asociación Civil

Departamento de diseño e imagen institucional
Dirección de Comunicaciones Institucionales
COMITÉ EJECUTIVO NACIONAL
CONSEJO DIRECTIVO
Scouts De Argentina Asociación Civil.

Scouts de Argentina
Libertad 1282 C1012 AAZ
Capital Federal

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

Agradecemos la colaboración de quienes
nos han brindado generosamente su material
fotográfico, en especial a Ignacio Nielsen,
Gustavo Farinato, Julian Grela y Colo Corvera.

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



Dirección de Programa de Jóvenes
COMITÉ EJECUTIVO NACIONAL - CONSEJO DIRECTIVO
Scouts de Argentina Asociación Civil



Libertad 1282 | C.A.B.A. Tel.: (011) 4815-0649
www.scouts.org.ar

