

## Programa de

---

### Jóvenes.

## ***Elige tu propia aventura. Taller de acompañamiento en el diseño de Bitácoras para la rama Scouts***

- ✓ ***Semana 1: Repasemos algunas ideas sobre la progresión.***
- ✓ ***Semana 2: Desde los Objetivos del Movimiento Scout a la progresión personal.***
- ✓ ***Semana 3: La bitácora es una herramienta para acompañar la progresión personal.***
- ✓ ***Semana 4: ¿Tenemos un plan?***
- ✓ ***Semana 5: El primer contacto con las Bitácoras***
- ✓ ***Semana 6: Estructura de la bitácora “modelo”***
- ✓ ***Semana 7: ¿Cómo diseñamos la bitácora?***
- ✓ ***Bibliografía útil***

### Programa de Jóvenes

---

**“Elige tu propia aventura. Taller de acompañamiento en el diseño de Bitácoras para la rama Scouts”**

Es una publicación de:  
Scouts de Argentina

Realizado por:  
Dirección de Programa de Jóvenes

© 2006 Scouts de Argentina

Libertad 1282

C1012AAZ Capital Federal

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

[programa@scouts.org.ar](mailto:programa@scouts.org.ar)



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



# Elige tu propia aventura, un taller de acompañamiento en el diseño de Bitácoras para la rama Scouts

## INTRODUCCIÓN

### • Objetivos

- Conocer los elementos básicos y conceptos centrales del sistema de progresión.
- Conocer los distintos momentos en que se aplica el sistema de progresión y las bitácoras como herramientas de acompañamiento de la progresión personal.

### • Bibliografía que tomaremos como punto de partida del taller

Para arrancar tomamos como base:

- Objetivos Educativos del Movimiento Scout, OSI, 1995.
- Guía para dirigentes de rama Scouts, OSI, 1999.
- Cuaderno de progresión – Etapa Pista y Senda - Rama Scouts, OSI, 2002.
- Cuaderno de progresión – Etapa Rumbo y Travesía - Rama Scouts, OSI, 2002.

Luego iremos incorporando material, folletos y producciones personales que sugieran los participantes del taller.

### • Estructura del taller

Compartiremos los saberes y experiencias de todos los participantes e iremos construyendo pautas básicas comunes sobre el diseño de Bitácoras, para que luego cada uno las adapte a la realidad de los jóvenes de su Grupo Scout.

Pensamos el taller en siete semanas y media. Cada semana propondremos un tema como punto de partida. Luego los animadores del taller propondrán actividades con base en dichos temas:

- Semana 1: Repasemos algunas ideas sobre la progresión.
- Semana 2: Desde los Objetivos del Movimiento Scout a la progresión personal.
- Semana 3: La bitácora es una herramienta para acompañar la progresión personal.
- Semana 4: ¿Tenemos un plan?
- Semana 5: El primer contacto con las Bitácoras
- Semana 6: Estructura de la bitácora "modelo"
- Semana 7: ¿Cómo diseñamos la bitácora?

Haremos el esfuerzo por enfocarnos en el tema de la semana sin distraernos en discusiones institucionales que no hacen a nuestra tarea educativa. Si bien los animadores del taller propondrán actividades, es importante que todos los participantes asumamos una postura activa y demos vida al intercambio. Todos tenemos algo para decir, porque todos hemos trabajado con los jóvenes en la Unidad Scout su progresión personal.

# SEMANA 1

- Repasemos algunas ideas sobre la progresión



***Antes de meter mano en el diseño de las bitácoras, esta primer semana te invitamos a repasar juntos algunos conceptos sobre la progresión y cómo la trabajamos en la rama Scouts.***

## **1.- ¿Para qué sirve la Progresión?**

- Los objetivos educativos tienen tres funciones principales:
  - a) desarrollar el propósito del Movimiento Scout (el desarrollo integral de la persona);
  - b) proponer un camino para desarrollar ese propósito; y
  - c) servir como referencia para la evaluación del logro de ese propósito.
- Los objetivos educativos de la rama Scouts apuntan al logro de los objetivos finales del Movimiento Scout expresados en el Proyecto Educativo, por lo que tienen unidad y secuencia con ellos.

Tienen unidad porque los objetivos de las distintas áreas son complementarios, así como lo son al interior de cada área, abarcando en variadas ocasiones distintos aspectos de una misma conducta. Tienen secuencia porque mantienen una relación de progreso de unos con respecto a otros, siempre referida al desafío o refuerzo que plantean como conducta en cada etapa de desarrollo y, a su vez, al desafío planteado en el objetivo final.

Además, cuando nos referimos a la unidad y a la secuencia de los objetivos educativos, estamos hablando de que el conjunto de objetivos de las seis áreas de desarrollo se entrelazan formando un todo; la división en áreas es una forma teórica de ordenar el trabajo educativo, mientras que en la vida diaria las fronteras entre las distintas dimensiones de la personalidad son difíciles o imposibles de distinguir.

Por esta misma integración y relación entre los objetivos educativos no es bueno descartar objetivos, postergarlos o realizar elecciones parciales de los que podrían o no podrían cumplirse durante un año. Hacer esto recortaría alguna parte esencial del desarrollo de los niños y, por otra parte, ¿cómo podemos impedir que los niños vivan experiencias?

## **2.- ¿Cómo se aplica la progresión en la rama Scouts?**

- El ingreso del niño o niña a la Unidad Scout: es una incorporación rápida, plena y alegre al juego scout. No debe ser traumática. No debe cobrarse "derecho de piso". Si viene desde la Manada, se deben valorar los conocimientos adquiridos en la rama previa.
- El período introductorio: es un tiempo breve donde el joven establece una relación personal con el dirigente y la primera valuación general de su estado de avance.
- La personalización de los objetivos: la presentación de los objetivos educativos al joven se hace de manera atractiva (en lo posible a través de una bitácora diseñada por el Grupo Scout o el equipo distrital de rama). A través del diálogo con el dirigente, el joven convierte esos objetivos generales de la rama en objetivos personales.
- Relación entre actividades y logro de objetivos: cada uno logra sus objetivos personales a través de actividades.
- Evaluación del crecimiento personal: la observación es constante y forma parte de la vida de la Unidad.

### **3.- Las etapas de progresión**

- Las etapas de progresión y su insignia son una motivación permanente al avance en el logro de los objetivos personales.
- El nombre de las etapas tiene relación con el Marco Simbólico de la rama.
- Hay criterios sugeridos para el paso de una etapa a otra y la entrega de la insignia de progresión.

### **4.- Los objetivos son para personalizar**

Los objetivos solamente son una propuesta y no pretenden formar modelos "ideales" de personas en serie.

Los objetivos educativos se logran a través de las actividades que los niños hacen dentro y fuera del Grupo Scout.

Los objetivos no se "controlan" como si fueran pruebas o exámenes.

Los objetivos están agrupados en áreas de crecimiento, pero su propuesta se entrelaza como un todo, ya que en ocasiones una misma conducta está considerada, desde distintos puntos de vista, en diferentes áreas.

Se propone un conjunto de objetivos para el rango de edad de aproximadamente 11 a 12/13 años, y otro, que sugiere un grado de esfuerzo y profundidad mayor, para el rango de edad que va de los 12/13 a los 14/15 años aproximadamente.

Los objetivos educativos se presentan en la Guía para el dirigente de la rama Scouts a los dirigentes.

Para los jóvenes deben presentarse en un lenguaje apropiado para niños y niñas.

Los objetivos se deben presentar con naturalidad desde que los scouts ingresan a la Unidad.

El diálogo con el niño en torno a los objetivos permite, durante el período introductorio, formarse una idea de la etapa de progresión en que le corresponde comenzar.

La observación de las conductas del niño y el diálogo con él acerca de las experiencias que ha obtenido de las actividades, permite llegar a un consenso entre el niño y el dirigente acerca de los objetivos que se pueden considerar logrados.

Las etapas de progresión son cuatro, las dos primeras, "Pista" y "Senda" corresponden al conjunto de objetivos propuesto para el rango de 11 a 12 años; las dos últimas, "Rumbo" y "Travesía" se refieren a la columna de objetivos propuesta para el rango de 13 a 14 años (las edades son orientativas y no son rígidas, se refieren a la madurez antes que a la edad cronológica).

Cada etapa tiene una insignia que se entrega al comienzo de la misma como estímulo a la progresión.

### **5.- Los objetivos son una propuesta -y no una imposición- que debe ser dialogada con cada niño.**

El diálogo permanente entre el niño y el dirigente, junto con crear el espacio de confianza necesario, debe estimular a cada niño o niña a asumir personalmente los objetivos que se plantea, ya sea aceptando los propuestos en su Bitácora o adaptándolos a su realidad y posibilidades, sin por ello modificar el fondo que los inspira.

Naturalmente, dada la edad de los niños y niñas que integran la Unidad Scout, la adaptación crece a medida que crece el nivel de autonomía y responsabilidad que los niños adquieren en su vida. No obstante, el diálogo no sólo debe permitir que los niños adapten los objetivos que se les presentan, sino que debe progresivamente favorecer este proceso, y en consecuencia el análisis que ellos hacen de sus metas.

**6.- El logro de los objetivos se evalúa durante el diálogo permanente que el niño y el adulto establecen, y no como un acto de control.**

Los objetivos se logran a través de lo que los jóvenes hacen: **actividades educativas.**

El logro de los objetivos se evalúa principalmente por observación, y en períodos largos de tiempo.

El logro de los objetivos se evalúa a través del diálogo permanente que el niño y el adulto establecen, y no como un acto de control o una prueba a rendir.

Este es el mismo diálogo que permite evaluar, al final de cada ciclo de programa, el logro de los objetivos educativos en cada niño o niña. No como un control que el adulto hace sobre el niño respecto de las conductas que éste debiera lograr, sino como una construcción entre ambos -en que se ponen en común las observaciones del adulto y las experiencias del niño- para llegar a un consenso que establece los objetivos logrados y aquellos en los que todavía se debe trabajar.

## 7.- ¿Cómo presentamos la progresión en las Bitácoras?

Para ayuda de los dirigentes a cada objetivo terminal – y el grupo de objetivos educativos propios de la edad que le corresponde- le agregamos un párrafo que recuerda su fundamento y aplicación en esta edad. Ese párrafo introductorio ayuda también al dirigente para que pueda explicar la razón de ese grupo de objetivos, usando palabras simples y ejemplos comprensibles, apropiados al joven o a la joven con quien dialoga.

Con este mismo propósito, los objetivos educativos propios de la edad han sido redactados en primera persona y empleando un lenguaje adecuado al nivel de desarrollo del joven.

Los objetivos educativos se agrupan por áreas de crecimiento y los propios de la edad se han ubicado en columnas separadas según los rangos de edad. Naturalmente, no se muestran las columnas de los objetivos que corresponden a las otras Ramas, agregándose sólo la columna que contiene los objetivos terminales, como se observa a continuación.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
Objetivos educativos que se proponen a los jóvenes de esta edad. Se aplican a las dos primeras etapas de progresión y figuran en las Bitácoras de las etapas Pista y Senda	Objetivos educativos que se proponen a los jóvenes de esta edad. Se aplican a las dos últimas etapas de la progresión y figuran en las Bitácoras de las etapas Rumbo y Travesía	Conducta final, esperable al momento del egreso de un joven del Movimiento, redactado en lenguaje adulto

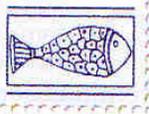
# SEMANA 2

- Desde los Objetivos del Movimiento Scout a la progresión personal

 **La semana pasada repasamos juntos algunos conceptos sobre la progresión y cómo la trabajamos en la rama Scouts. Ya casi estamos listos para "entrarle" a las Bitácoras, pero antes: ¿cómo personalizamos la progresión? ¿Cómo llegamos de Objetivos generales a objetivos para cada scout?**

**1.- Te presentamos una redacción simple de los Objetivos para que puedas incluirlos en la Bitácora que diseñes en tu Grupo o Equipo distrital de rama**

## ÁREA CORPORABILIDAD



 **"Desarrollar el cuerpo" es asumir la parte de responsabilidad que corresponde a cada joven en su desarrollo físico:**  
**+ proteger la vida**  
**+ desarrollar el cuerpo**  
**+ cuidar la salud.**  
**El interés educativo de esta edad es el esquema corporal y la afirmación del rol sexual.**

La pubertad es una metamorfosis. El crecimiento se acelera, aparecen los factores sexuales secundarios y en muy poco tiempo el niño y la niña nos parecen adultos. Las personas que los rodean tienen la dificultad en reconocerlos y ellos mismos se desconocen. Asumir este nuevo cuerpo, aceptar sus características y aprender a gobernarlo, son asuntos esenciales de la adolescencia.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
Participo en actividades que me ayudan a mantener mi cuerpo fuerte y sano	Respeto mi cuerpo y el de los demás	Asume la parte de responsabilidad que le corresponde en el desarrollo armónico del su cuerpo

Los cambios físicos rápidos provocan a menudo fatiga y ansiedad. El joven y la joven sienten surgir en ellos nuevos impulsos y potencialidades que necesitan identificar, probar y dominar. Torpes y desgarbados, con frecuencia temen "no ser normales". El desconocimiento de sus posibilidades físicas y procesos orgánicos, sumado a su inestabilidad emocional, pueden llevarlos a comportamientos imprudentes o a actos de violencia contra ellos mismos o los demás. Es muy importante que el adolescente comprenda la normalidad de esos cambios, forma en que los cambios influyen en su manera de ser.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL

<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Me doy cuenta de los cambios que se están produciendo en mi cuerpo.</li> <li>☞ Trato de evitar situaciones que puedan dañar mi salud y la de mis compañeros.</li> <li>☞ Sé lo que puedo y no puedo hacer con mi cuerpo.</li> <li>☞ Trato de no ser agresivo en juegos y actividades</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Comprendo que los cambios que se están produciendo en mi cuerpo influyen en mi manera de ser.</li> <li>☞ Sé qué hacer frente a una enfermedad o accidente.</li> <li>☞ Trato de superar las dificultades físicas propias de mi crecimiento.</li> <li>☞ Converso con mis compañeros para resolver los problemas que se producen entre nosotros</li> </ul>	Conoce los procesos biológicos que se regulan en su organismo, protege su salud, acepta sus posibilidades físicas y orienta sus impulsos y fuerzas
---	--	--

La adolescencia es la edad de la "sexualización". El adolescente toma conciencia que los cambios físicos le han dado una nueva forma a su cuerpo y, hombre o mujer, construye una nueva imagen de sí mismo. Descubre su cuerpo como medio de relación y seducción, pero también se confronta a las normas culturales y teme "el juicio" de los demás. Algunos adolescentes se juzgan con severidad y rechazan la imagen de sí mismos que descubren: se sienten muy flacos o muy gordos, o demasiado grandes o demasiado chicos, o los deprime tal o cual aspecto de su cuerpo. Pueden reaccionar por un interés excesivo en su apariencia o, al contrario, por un desinterés aparente y un rechazo de las reglas de higiene y limpieza.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Me preocupo por mi aspecto personal y porque mi cuerpo este limpio.</li> <li>☞ Ayudo a ordenar y limpiar mi casa y los lugares en que estudio y juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Me preocupo por mi aspecto personal y siempre trato de estar limpio y ordenado.</li> <li>☞ Mantengo limpios y ordenados mi dormitorio y mis cosas.</li> <li>☞ Cuido, limpio y ordeno los lugares en que acampo.</li> </ul>	Valora su aspecto y cuida su higiene personal y la de su entorno

Tomar conciencia del propio cuerpo incluye ejercer la cuota de responsabilidad que nos corresponde en su desarrollo equilibrado. Durante la adolescencia, en pleno crecimiento, la alimentación adquiere una importancia relevante. Cada día sabemos más sobre los alimentos y las distintas sustancias que contienen, lo que ha permitido determinar sus alcances e identificar los excesos que deben evitarse. Es necesario utilizar este conocimiento para ayudar al adolescente a alimentarse de manera completa y sana, ya que en esta edad los riesgos por problemas de comida y bebida pueden ser considerables.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Como los alimentos que me ayudan a crecer y lo hago en horas adecuadas.</li> <li>☞ Sé por qué es importante la limpieza la preparar y comer los alimentos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Sé qué alimentos me ayudan a crecer y cuáles no.</li> <li>☞ Sé preparar comidas sencillas y lo hago con orden y limpieza.</li> </ul>	Mantiene una alimentación sencilla y adecuada

Durante la primera adolescencia, especialmente entre los 13 y 15 años, producto de las nuevas inquietudes y actividades de esta etapa, los jóvenes alteran el uso ordenado del tiempo que caracterizaba su infancia. Ahora necesitan interiorizar y aceptar por sí mismos las reglas de vida equilibrantes que antes habían sido impuestas por los padres: tiempo de sueño y tiempo de vigilia, horas de estudio y trabajo, alternancia entre esfuerzo y reposo, actividades recreativas, de descanso y otras.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Le dedico al estudio el tiempo necesario.</li> <li>↳ Me gusta participar en distintas actividades recreativas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Organizo bien mi tiempo para estudiar, compartir con mi familia y estar con mis amigos.</li> <li>↳ Sé elegir entre las diferentes actividades recreativas.</li> </ul>	Administra su tiempo equilibradamente entre sus diversas obligaciones, practicando formas apropiadas de descanso.

Enfrentado a la tarea de reconstruir las referencias corporales que la aceleración del crecimiento físico le han hecho perder, el adolescente necesita identificar el alcance de sus nuevas posibilidades físicas, y aprender a manejarlas. La vida al aire libre, la práctica regular armoniosa. La adquisición de destrezas y la superación de su rendimiento en estas actividades, le ayudarán también a mejorar su imagen de sí mismo y a favorecer la adquisición de una identidad propia.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Participo de los juegos, excursiones y campamentos que organiza mi patrulla.</li> <li>↳ Practico regularmente un deporte.</li> <li>↳ Conozco y practico diferentes juegos y respeto sus reglas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Ayudo a preparar los juegos, excursiones y campamentos de mi patrulla y mi Unidad.</li> <li>↳ Me esfuerzo por mejorar mi rendimiento en el deporte que practico y sé ganar y perder.</li> <li>↳ Preparo juegos para distintas ocasiones.</li> </ul>	Convive constantemente en la naturaleza y participa en actividades deportivas y recreativas

#### ÁREA CREATIVIDAD



**"Estimular la creatividad" es desarrollar la capacidad para usar el conocimiento de manera original y relevante.**

**El interés educativo de esta edad es desarrollar nuevas formas de pensar, juicio crítico y comprensión más amplia del mundo.**

Entre 12 y 15 años, el adolescente accede a un nuevo estado de desarrollo intelectual: mediante hipótesis y deducciones ha llegado a ser capaz de razonar sobre ideas abstractas, Se vuelve curioso y busca acrecentar sus conocimientos. Es preciso fortalecer y apoyar esta tendencia. La

búsqueda de nuevas informaciones, en particular por medio de la lectura, y la capacidad de analizar por sí mismo, deben ser facilitadas y promovidas. Algunos jóvenes con problemas de rendimiento escolar, se creen "poco inteligentes" y reprimen en ellos el deseo natural de extender sus conocimientos y experimentar nuevas soluciones. El cuadro no formal de actividades scouts puede darles la oportunidad de reconstruir la confianza en sus capacidades y retomar su progresión.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Aprendo cosas nuevas además de las que me enseñan en la escuela.</li> <li>☞ Me intereso por conocer más sobre lo que pasa a mi alrededor.</li> <li>☞ Busco mis propias lecturas y puedo relacionarlas con las cosas que me pasan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Me preocupo por saber cada vez más sobre los temas que me interesan.</li> <li>☞ Saco mis propias conclusiones de los hechos que pasan a mi alrededor.</li> <li>☞ Me intereso en leer sobre diferentes temas.</li> </ul>	Incrementa continuamente sus conocimientos mediante la autoformación y el aprendizaje sistemático.

El razonamiento lógico experimental –formulación de una hipótesis, experimentación para verificar esa hipótesis y elección de una solución- es una forma de pensar que el adolescente adquiere progresivamente. Esta operación intelectual se realiza primero en relación a objetos concretos y luego sobre conceptos abstractos. Practicando este "método experimental", la inteligencia y la creatividad se desarrollan y el conocimiento se amplía. La planificación y organización de actividades ofrecen un campo particularmente fecundo para el desarrollo de la capacidad de proyectarse en el tiempo. El trabajo en equipo facilita recoger y compartir la información y analizar las ideas.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Doy mi opinión sobre las cosas que me pasan.</li> <li>☞ Ayudo a la preparación de los temas que discutimos en mi patrulla.</li> <li>☞ Participo en la organización de las excursiones de mi patrulla.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Puedo analizar una situación desde distintos puntos de vista.</li> <li>☞ Propongo temas para discutir en mi patrulla.</li> <li>☞ Organizo actividades novedosas para realizar con mi patrulla.</li> </ul>	Actúa con agilidad mental ante las situaciones más diversas, desarrollando su capacidad de pensar, innovar y aventurar.

La creatividad práctica, pasando por la actividad manual y apelando a la investigación y a la puesta en marcha de soluciones técnicas, es una necesidad de los jóvenes y una característica del "estilo scout" que no debiese ser descuidada. Ella desarrolla la capacidad de estudiar los problemas y buscarles soluciones, refuerza el sentido práctico y genera el gusto por la tecnología. El razonamiento lógico abstracto se refuerza y se incrementa a partir del razonamiento sobre ideas prácticas y concretas.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
--------------	--------------	-------------------

<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Perfecciono mis habilidades manuales</li> <li>↳ Conozco y uso algunas técnicas de campismo y pionerismo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Coopero en la manutención y renovación del local y materiales de mi patrulla.</li> <li>↳ Participo en el diseño e instalaciones de las construcciones de campamento</li> </ul>	Une los conocimientos teórico y práctico mediante la aplicación de sus habilidades técnicas y manuales
---	---	--

Durante la adolescencia la personalidad del joven y sus intereses se estructuran. El adolescente descubre en él potencialidades que anteriormente no sospechaba. Es preciso ayudarlo a ser consciente de ellas y desarrollarlas para que descubra progresivamente la contribución personal que puede hacer a su patrulla y, posteriormente, a la sociedad más amplia que la rodea. El descubrimiento de estas aptitudes e intereses, confrontado posteriormente con las posibilidades sociales, le ayudará a optar por su futura vocación, comprendiendo y respetando las opciones de los demás.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Elijo y completo una especialidad.</li> <li>↳ Uso las especialidades que he adquirido para resolver problemas cotidianos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Perfecciono mis conocimientos en las especialidades que he elegido.</li> <li>↳ Aplico mis especialidades en las actividades de servicio.</li> </ul>	Elige su vocación considerando conjuntamente sus aptitudes, posibilidades e intereses; y valora sin prejuicios las opciones de los demás

El desarrollo del conocimiento es también el desarrollo del conocimiento de sí mismo y de la capacidad de expresarse. La creatividad no se aplica sólo a la técnica sino también al arte. El dominio progresivo de diversas técnicas de expresión permitirá al adolescente descubrirse a sí mismo y comunicar con cierta belleza sus ideas y sentimientos.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Participo con entusiasmo en las actividades artísticas de mi unidad.</li> <li>↳ Expreso mis pensamientos y experiencias en el Libro de Patrulla.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Expreso por distintos medios mis intereses y aptitudes artísticas.</li> <li>↳ Me gusta cantar y conozco muchas canciones.</li> <li>↳ Ayudo a preparar materiales para las representaciones artísticas.</li> </ul>	Expresa lo que piensa y siente a través de distintos medios, creando en los ambientes en que actúa espacios gratos que faciliten el encuentro entre las personas

Desde su infancia los jóvenes han estado inmersos en un mundo de tecnologías. El peligro consiste en que sólo se sitúen frente a ese mundo como futuros usuarios o consumidores: apretar un botón para obtener un resultado, sin ir más lejos en materia de conocimiento y dominio, permaneciendo ignorantes a los procesos técnicos que produce ese resultado. Nuestra tarea de educadores es ayudar al adolescente a adentrarse en el conocimiento de las tecnologías que permiten funcionar al mundo moderno, a fin de que no sólo actúe como un consumidor pasivo sino también como un protagonista capaz de crítica y espíritu de innovación. También hay que ayudarlo a descubrir el sentido de la tecnología: instrumento al servicio de una sociedad más humana y de un mundo mejor.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Puedo identificar las principales partes de un problema.</li> <li>☞ Conozco diferentes técnicas de comunicación y sé utilizar alguna de ellas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Conozco cómo funcionan los servicios que uso habitualmente, como el teléfono, la electricidad, la radio, la televisión y otros.</li> <li>☞ He participado en un proyecto que presenta una solución novedosa a un problema técnico habitual.</li> </ul>	Valora la ciencia y la técnica como medios para comprender y servir al hombre, la sociedad y el mundo

#### ÁREA CARÁCTER



**"Formar el carácter" es aprender a organizar fuerzas e impulsos de acuerdo a los valores que se consideran correctos.**

**El interés educativo de esta edad es afianzar la autoestima, la opción por valores, la formación de la conciencia moral y la búsqueda de la identidad.**

El adolescente es arrancado del mundo de la infancia por los múltiples cambios físicos, intelectuales y sociales que le sobreviven. Como niño, disfrutó de estabilidad y reconocimiento. En muy poco tiempo eso se ha puesto en duda y el joven y la joven son proyectados en un mundo de confusión, donde asaltados por nuevas pulsiones e intereses casi no se reconocen. Este paso puede ser doloroso, pero es necesario para construir la futura identidad. Junto con ayudar a entender lo que pasa, la misión del responsable adulto es motivar el autoconocimiento, entregar confianza y estimular la capacidad de criticarse y aceptar críticas. Con este apoyo el joven podrá reedificar por sí mismo esa nueva identidad.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Me gusta participar en actividades que me ayudan a conocerme.</li> <li>☞ Escucho las críticas que me hacen los demás y reflexiono sobre ellas.</li> <li>☞ Sé que puedo ser cada día mejor.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Pienso sobre mi manera de ser y trato cada día de mejorar.</li> <li>☞ Soy capaz de criticarme.</li> <li>☞ Sé que soy capaz de hacer cosas y hacerlas bien.</li> </ul>	Conoce sus posibilidades y limitaciones aceptándose con capacidad de autocrítica y manteniendo a la vez una buena imagen de sí

		mismo
--	--	-------

Al principio, el adolescente tiene una actitud pasiva frente a los cambios que lo asaltan. Pudiera incluso ocurrir que añore el "paraíso perdido" de la infancia y trate de recontrarlo para recuperar una cierta seguridad. Es preciso ayudar a evitar esa tendencia regresiva y animarlo a explorar el mundo nuevo que se le ofrece. ¡Que abra sus brazos al futuro y aprenda a ser responsable de su propio desarrollo! El sistema de progresión personal, los roles asumidos en la patrulla, el reconocimiento de los progresos logrados, son muchas de las herramientas que el método scout pone a nuestra disposición para promover y apoyar esta toma de responsabilidades.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Me pongo metas para ser mejor.</li> <li>↳ Hago cosas que me ayudan a cumplir mis metas.</li> <li>↳ Me ofrezco para ayudar en mi patrulla y en mi casa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Me esfuerzo cada vez más en superar mis defectos.</li> <li>↳ Soy constante en mis propósitos.</li> <li>↳ Cumplo las responsabilidades que asumo.</li> </ul>	Es el principal responsable de su desarrollo y se esfuerza por superarse constantemente.

En un primer momento, el adolescente entra en una fase de indisciplina, de cuestionamiento de la autoridad y de las reglas de los padres y de los adultos. Es una etapa necesaria y decisiva para acceder a la autonomía moral. Si fracasa en la construcción de sus valores morales personales, las consecuencias pueden ser dramáticas para su equilibrio futuro. Los educadores no deben contrarrestar estos cuestionamientos sino al contrario promoverlo y apoyarlo. Para lograr éxito, el método scout propone una herramienta enteramente original: la Ley Scout, un código de valores con el cual el joven es invitado a comprometerse voluntariamente. No se trata de un conjunto de prohibiciones, sino de una referencia expresada en términos positivos, que permitirá al joven evaluar y determinar "con otros" la vida de grupo y las reglas comunes.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Conozco y comprendo la Ley y la Promesa Scout.</li> <li>↳ He prometido esforzarme por vivir la Ley y la Promesa Scout.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Comprendo que lo que me piden la Ley y la Promesa Scout es importante para mi vida.</li> <li>↳ Me esfuerzo por vivir la Ley y la Promesa Scout.</li> </ul>	Construye su proyecto de vida en base de la Ley y la Promesa Scout.

A medida que el joven accede al razonamiento lógico y logra autonomía moral, adquiere también capacidad de evaluar a las personas a partir de sus actos, reconocer sus rasgos de carácter íntimo y percibir sus defectos, debilidades e incosecuencias. A partir de los 12 años los principios morales comienzan a ser aceptados personalmente, como una manera de compartir derechos y deberes en el grupo al cual pertenecen teniendo como base la lealtad recíproca. A partir de esa lealtad se comienza a juzgar los actos de los demás. La tarea educativa consiste en que el joven también aprenda a juzgar los propios actos, exigiéndose coherencia y dando testimonio personal respecto de las reglas que ha aceptado y de los valores con los cuales se ha comprometido.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Sé lo que significa ser leal.</li> <li>↳ Trato de ser leal con lo que creo, conmigo mismo y con los demás.</li> <li>↳ Participo en actividades que muestran la importancia de actuar con lealtad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Entiendo que es importante actuar de acuerdo a lo que pienso.</li> <li>↳ Me esfuerzo por hacer las cosas según lo que pienso.</li> <li>↳ Contribuyo para que en mi patrulla nos comprometamos con lo que creemos.</li> </ul>	Actúa en forma consecuente con los valores que lo inspiran

La construcción de su propia identidad, la conquista de la autonomía moral, la coherencia con los valores aceptados, van conformando poco a poco una cierta actitud frente a la vida. Una actitud hecha de autoobjetivación y confianza en sí mismo, de espíritu de aventura y de descubrimiento, de responsabilidad ante la palabra empeñada y de sentido del humor para superar las dificultades y fracasos. Los adolescentes poseen espontáneamente esta actitud. Ellos aman la novedad, lo imprevisto, la aventura y "muerden la vida con todos sus dientes". Es preciso ayudarlos a consolidar y desarrollar la alegría de vivir.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Enfrento y resuelvo mis dificultades con alegría.</li> <li>↳ Contribuyo al ambiente de alegría de mi Unidad.</li> <li>↳ Expreso mi alegría sin burlarme de los demás,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Soy alegre.</li> <li>↳ Comparto mi alegría con mis amigos y mi familia.</li> <li>↳ Ayudo para que en mi Unidad seamos alegres sin ofender a los demás.</li> </ul>	Enfrenta la vida con alegría y sentido del humor.

El sistema de "autogobierno" propuesto por el Método Scout –la pertenencia a pequeños grupos como la patrulla (para el desarrollo de la autoestima, la autonomía y el sentido de cooperación y liderazgo), el Consejo de Unidad (el gobierno de la sociedad de jóvenes) y la Asamblea de Unidad (el poder "legislativo") donde la vida de grupo será evaluada para definir y revisar las reglas de la vida común a la luz de la Ley Scout – es el principal instrumento de educación para la autonomía y la responsabilidad. Pero también es un aprendizaje que hace tomar conciencia de la importancia de ser parte de un equipo y contribuir al funcionamiento de un grupo democrático.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Aprecio los consejos que me dan en la patrulla.</li> <li>↳ Respeto las decisiones tomadas en mi patrulla, aun cuando piense distinto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Ayudo a mis compañeros de patrulla a superarse.</li> <li>↳ Opino y asumo responsabilidades en el Consejo de Patrulla.</li> </ul>	Reconoce en su grupo de pertenencia un apoyo para su crecimiento personal y para la realización de su proyecto de vida.

## ÁREA AFECTIVIDAD



**"Orientar los afectos" es aprender que las experiencias afectivas, al igual que el cuerpo, la inteligencia y la voluntad, forman parte de la vida y contribuyen a definir nuestra personalidad.**

**El interés educativo de esta edad es el manejo y orientación de los afectos y la vivencia de la amistad.**

La primera adolescencia es una época de gran confusión de sentimientos. Junto con cuestionar la autoridad de los adultos y rebelarse contra las reglas impuestas, los jóvenes echan de menos la seguridad de la infancia. Mientras por una parte desean afirmarse y ser tratados "como grandes", por otra dudan de sí mismos y necesitan ser acogidos con afecto familiar. Fácilmente pasan de la actividad más febril a la inactividad total, de la ira al llanto, de la rebelión a la búsqueda de la seguridad afectiva. La progresión hacia una estabilidad mayor necesita que los jóvenes aprendan a reconocer y aceptar sus sentimientos y a compartir sus emociones, logrando progresivamente un estado de equilibrio emocional.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Me doy cuenta y puedo hablar de las cosas que me atemorizan.</li> <li>☞ Me doy cuenta por qué reacciono de la manera en que a veces lo hago.</li> <li>☞ Busco apoyo en mi patrulla cuando estoy triste o algo me confunde.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Trato de dominar mis reacciones, aún en situaciones difíciles o inesperados.</li> <li>☞ Sé que es normal que a veces prefiera la soledad, o no me atreva a hacer algo, o sienta inseguridad o rabia; trato de manejar estos sentimientos.</li> <li>☞ Comparto mis sentimientos y emociones con mi patrulla.</li> </ul>	Logra y mantiene un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional.

El avance hacia una identidad personal mejor reconocida y hacia una estabilidad emocional mayor, pasa por la capacidad de los jóvenes de afirmar sus opiniones y sus sentimientos, sin inhibiciones ni agresividad. La vida de grupo en la patrulla y en la Unidad Scout debe motivarlos a expresarse abiertamente, sin herir a otros, permitiendo que los otros también se expresen y aceptando sus opiniones y sentimientos. La adolescencia es también la edad de la amistad. Los jóvenes se escogen mutuamente en el seno de los pequeños grupos, primero a partir de los centros de interés comunes y luego de sus afinidades. Estas afinidades a menudo son exclusivas y están marcadas por una gran emotividad. Es necesario ayudarlos a descubrir que la amistad con algunos no implica necesariamente cerrarse a las relaciones con otros.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Escucho las opiniones de los demás y si no estoy de acuerdo lo digo con respeto.</li> <li>☞ Soy capaz de decir que no cuando creo que algo es incorrecto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Digo lo que pienso con respeto hacia los demás.</li> <li>☞ Mantengo mi opinión cuando estoy convencido que es correcta.</li> </ul>	Practica una conducta asertiva y una actitud afectuosa hacia las demás personas, sin

<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Soy leal con mis amigos sin dejar de lado o tratar mal a quienes no lo son.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Aprecio a mis amigos y amigas y no me enojo con ellos por cualquier cosa.</li> </ul>	inhibiciones ni agresividad
---	---	-----------------------------

La necesidad de afecto y la emotividad propias de esta edad, constituyen una ocasión para redescubrir, valorar e interiorizar el sentimiento del amor. El amor como entrega de sí mismo y en sus múltiples manifestaciones: en la familia, con los amigos y amigas, en las relaciones de pareja, en la solidaridad con los que sufren. La identificación de este sentimiento le permitirá superar el egocentrismo, le ayudará a reconocer a los demás y a valorarlos por lo que son y no por lo que tienen. Apreciará la generosidad, aprendiendo a dar más de lo que en justicia debiera dar; descubrirá la gratitud, que no espera nada a cambio.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Me gusta querer y que me quieran.</li> <li>☞ Me intereso por los demás y soy generoso.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Entiendo la importancia del amor en mi vida.</li> <li>☞ Estoy dispuesto a ayudar a mis compañeros de patrulla.</li> <li>☞ Aprecio a las personas por lo que son</li> </ul>	Construye su felicidad en el amor, sirviendo a los otros

El descubrimiento de la sexualidad está acompañado de un reconocimiento de las diferencias entre sexos. Esto implica dos tareas educativas. Primero, el joven necesita entender que la sexualidad humana es mucho más que un conjunto de impulsos y procesos biológicos o una oportunidad de placer físico, por lo que su comprensión no es sólo un asunto de educación genital o experimentación segura. Es también el aprendizaje del propio ser – ser hombre o ser mujer – y el descubrimiento del sexo complementario, con todas las similitudes y diferencias que enriquecen la relación entre ambos. Segundo, no se debe confundir con la toma de conciencia personal del hombre o ser mujer, con los roles sexuales inducidos por la sociedad, a menudo fundados sobre estereotipos y prejuicios. Hay que ayudar a cada joven a reconocer al otro en su dignidad de persona humana, a la vez igual y diferente.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Me informo adecuadamente sobre lo que significa ser hombre y ser mujer.</li> <li>☞ Entiendo que la sexualidad humana está unida al amor.</li> <li>☞ Comparto por igual con mis hermanas y hermanos las tareas que me piden en casa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Comparto con los demás, sin vergüenzas ni burla, lo que sé sobre sexualidad del hombre y de la mujer.</li> <li>☞ Me preparo para vivir mi sexualidad unida al amor.</li> <li>☞ Considero con igual dignidad a hombres y mujeres.</li> </ul>	Conoce, acepta y respeta su sexualidad y la del sexo complementario como expresión del amor

El cuestionamiento de la autoridad de los padres es un paso necesario para alcanzar la autonomía moral y la identidad personal. Los padres, inquietos y desesperados por las nuevas actitudes que observan en sus hijos, pueden verse tentados de reaccionar con un incremento de la autoridad, sin comprender lo que está siendo cuestionado y el por qué. El responsable scout puede ayudar a los padres a entender mejor las reacciones de su hijo o de su hija y a los jóvenes a interrogarse sobre sus propias reacciones. Puede facultar la puesta en marcha de una mejor comunicación, de una mutua comprensión y de una renovada relación. El bienestar emocional que

experimente en sus relaciones de familia y la forma en que hoy sea apoyado, se proyectará más tarde sobre el tipo de familia que el adolescente construirá.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Le cuento a mi familia lo que hacemos en los scouts y trato que ellos participen en las actividades a las que son invitados.</li> <li>↳ Me gusta hacer cosas con mi familia y ayudo en lo que me piden para organizarlas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Soy cariñoso con mi familia y acepto las decisiones que se toman en mi casa.</li> <li>↳ Converso con mis padres sobre lo que consideran bueno para mí y mis hermanos y hermanas.</li> <li>↳ Estoy siempre dispuesto a ayudar a mis hermanos.</li> </ul>	Reconoce el matrimonio y la familia como la base e la sociedad, convirtiendo la suya en una comunidad de amor conyugal, filial y fraterno.

#### ÁREA SOCIABILIDAD



***"Encontrar a los demás" es trabajar la integración social. El desarrollo integral de la persona supone el desarrollo de su dimensión social. El interés educativo de esta edad es el aprendizaje del respeto por la opinión ajena, la construcción de normas consensuadas y la integración a la sociedad cercana..***

Cuando se le pregunta a un niño su opinión sobre una persona, él se conforma con dar algunas características exteriores. El adolescente, en cambio, poco a poco es capaz de juzgar la personalidad, ya que ha comenzado a descubrir a los seres en su singularidad y en su profundidad. Empieza a ponerse en el lugar del otro y a percibir las cosas desde el punto de vista del otro. Progresivamente accede al concepto de valores morales que se ligan a una idea social. Esta evolución, que camina de la libertad a la solidaridad y que puede ser bloqueada por experiencias negativas, supone aprender que el ejercicio de los derechos es correlativo al cumplimiento de las obligaciones y que todas las personas tienen iguales derechos, cualquiera sea su condición económica, social, cultural, étnica o religiosa.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Procuro que respetemos a nuestros compañeros, cualquiera sea su manera de ser.</li> <li>↳ Cumpló con los compromisos que asumo.</li> <li>↳ Converso con mi patrulla sobre los derechos humanos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Respeto a todas las personas, independientemente de sus ideas, su clase social y su forma de vida.</li> <li>↳ Ayudo a mi patrulla en los compromisos que tomamos.</li> <li>↳ No me gusta cuando no se respetan los derechos humanos y lo digo.</li> <li>↳ Participo en actividades relacionadas con los derechos de las personas.</li> </ul>	Vive su libertad de un modo solidario, ejerciendo sus derechos, cumpliendo sus obligaciones y defendiendo igual derecho para los demás.

El "contrato social" que funda toda sociedad democrática estipula que toda autoridad viene del pueblo y se ejerce al servicio del pueblo. Nuestro objetivo es ayudar al joven a descubrir esta

noción de autoridad de servicio y facilitar que la experimente en el seno de su patrulla y de su Unidad a través del Sistema de "autogobierno" propuesto por el Método Scout. Este aprendizaje de la autoridad como servidora del bien común, incluye la participación crítica y constructiva, la toma de decisiones responsables, la posibilidad de disentir, el ejercicio de la propia autoridad, la cooperación con la autoridad y también el respeto por la autoridad válidamente establecida.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Entiendo cuáles son mis responsabilidades cuando tengo un cargo.</li> <li>↳ Participo en las elecciones con mi patrulla y coopero con los que son elegidos.</li> <li>↳ Trabajo con los demás para lograr las metas que nos hemos propuesto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Sé cómo se toman las decisiones en mi país y quiénes intervienen en ellas.</li> <li>↳ Opino con respeto sobre las personas que ejercen la autoridad.</li> <li>↳ Considero las opiniones de los demás cuando tengo que tomar decisiones que los afecten,</li> </ul>	Reconoce y respeta la autoridad válidamente establecida y la ejerce al servicio de los demás

Progresivamente el adolescente comprende que si todas las personas ejercieran su libertad para hacer lo que les de gana, casi nadie podría usar la suya. Algunas personas, generalmente los más fuertes, amparados en el uso de su propia libertad, no dejarían usar la libertad de los demás. De ahí que empieza a aceptar la regla como una suerte de contrato tácito entre las personas, que regula, ordena y hace posible la integración de las libertades individuales. Este razonamiento le permite aprender que las leyes no son inmutables y pueden ser cambiadas por consentimiento mutuo. Esta comprensión de la regla – que es la base de la vida común en una sociedad democrática- no cae por su propio peso y es necesario estimularla a través de la vida de grupo. Los tiempos de evaluación en patrulla y en la Unidad permitirá discutir la vida común y determinar las reglas necesarias para regular las tensiones y resolver los problemas.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Conozco y respeto las principales normas de convivencia.</li> <li>↳ Digo mi opinión cuando establecemos normas en mi patrulla, entre mis amigos o en mi escuela.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Respeto las normas de convivencia de los distintos ambientes en que actúo, aunque no siempre esté de acuerdo con ellas.</li> <li>↳ Opino sobre lo que me gusta o no de las normas de los distintos ambientes en que actúo.</li> </ul>	Cumple las normas que la sociedad se ha dado, evaluándolas con responsabilidad sin renunciar a cambiarlas.

La vida en sociedad no es sólo un asunto de comprensión conceptual de la solidaridad, los derechos de las personas, el papel de la autoridad y el sentido de las normas. En esta etapa de la adolescencia esos conceptos se materializan en el ámbito más reducido de la vida personal, el vecindario, la escuela o en la localidad. Es ahí donde le joven manifiesta en acciones concretas su integración social y su compromiso con los demás. Primero se necesita conocer cómo funciona la comunidad local, tener una actitud de servicio y participar en los proyectos sociales de su patrulla. Al final de esta etapa se pasará a la comprensión de los fenómenos más universales y a la

interpretación política de esos fenómenos. Pero desde un principio el joven aprende a “pensar en global y actuar en local”.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Sé qué hacen los bomberos, la policía, los hospitales, el municipio y otros servicios públicos de mi comunidad.</li> <li>☞ Trato de realizar una buena acción todos los días.</li> <li>☞ Participo en las actividades de servicio que organiza mi patrulla.</li> <li>☞ Conozco las distintas realidades sociales del lugar en que vivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Mantengo una agenda de direcciones útiles.</li> <li>☞ Realizo una buena acción cada día.</li> <li>☞ Propongo actividades de servicio de mi patrulla y Unidad y colaboro en su organización.</li> <li>☞ Me gusta participar en actividades que ayudan a superar las diferencias sociales.</li> <li>☞ Conozco las diferentes posiciones políticas que hay en mi país.</li> </ul>	<p>Sirve activamente en su comunidad local, contribuyendo a crear una sociedad justa, participativa y fraterna.</p>

Debido a la comunicación electrónica, la cultura de los adolescentes – expresada en la música, el vestuario, el lenguaje, los estilos – es cada vez más una cultura mundial y uniforme. La estandarización universal plantea, entre otros, el riesgo de la pérdida de la propia cultura. Adoptando los patrones estándar se pierde la estabilidad que proporcionan las raíces y se es más vulnerable y manipulable. En una edad crucial para la socialización, es importante ayudar al joven a tomar conciencia de su herencia cultural sin cerrarse al encuentro intercultural. La sociedad justa y buena que todos deseamos puede ser a la vez moderna y fiel a sus raíces, siempre que las personas reconozcan esas raíces y las aprecien, con orgullo y sin discriminaciones ante las raíces de otros pueblos.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Conozco los principales productos propios de la cultura de mi país.</li> <li>☞ Me gusta sentirme parte de la cultura de mi país.</li> <li>☞ Participo en las actividades de mi patrulla que muestran la cultura de mi país.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Conozco la geografía de mi país y su influencia en nuestra cultura.</li> <li>☞ Aprecio la cultura de mi país y me identifico con ella.</li> <li>☞ Propongo en mi patrulla y Unidad actividades que muestre los valores propios de la cultura de nuestro país.</li> </ul>	<p>Hace suyos los valores de su país, su pueblo y su cultura.</p>

El hecho de pertenecer a un movimiento mundial es una oportunidad privilegiada para un joven adolescente. La red mundial del Movimiento Scout debe ser utilizada como una herramienta educativa que permite abrirse a las realidades internacionales, valorar la diversidad y superar los prejuicios racistas y nacionalistas. Es el momento en que el joven tome conciencia de los valores universales fundados sobre los derechos del hombre. El Movimiento Scout, a la vez mundial y con innumerables raíces locales, permite a los jóvenes adolescentes tomar conciencia de las

desigualdades y de las injusticias y comprometerse positivamente por el desarrollo y en defensa de la paz.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Conozco los principales símbolos del Movimiento Scout.</li> <li>☞ Participo en actividades organizadas por mi Asociación.</li> <li>☞ Conozco las principales culturas originarias de América.</li> <li>☞ Participo en actividades y talleres en que aprendo la importancia de la comprensión internacional y la paz.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Conozco el Movimiento Scout de mi país.</li> <li>☞ Participo en los contactos que mantiene mi Grupo con scouts de otros país.</li> <li>☞ Me intereso en conocer en detalle una cultura originaria de América.</li> <li>☞ Me gusta saber cómo viven las personas en otros países.</li> </ul>	<p>Promueve la cooperación internacional, la hermandad mundial y el encuentro de los pueblos, luchando por la comprensión y la paz.</p>

El ser humano y la sociedad, mientras más evolucionados, autónomos y complejos, más dependen, a través de mil redes, de las relaciones mutuas entre un número muy grande de especies vegetales y animales e un entorno determinado. Estas relaciones, conocidas como sistema ecológico, están severamente afectadas por el crecimiento industrial, que ha contaminado gravemente el agua, el aire y la tierra. Nuestra vida futura y nuestra supervivencia dependen de la solución a este problema, en la que todos podemos y debemos contribuir.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Conozco los diferentes ecosistemas de mi país.</li> <li>☞ Ayudo en la limpieza y el mejoramiento de los lugares en que paseo y acampo.</li> <li>☞ He participado con mi patrulla en la manutención de un huerto productivo u otro proyecto similar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Sé cuáles son los principales problemas ambientales de mi país.</li> <li>☞ Aplico técnicas que me permiten mejorar el medio ambiente y no dañar los lugares en que acampo.</li> <li>☞ He participado con mi patrulla en proyectos de conservación.</li> </ul>	<p>Contribuye a preservar la vida a través de la conservación de la integridad del mundo natural.</p>

#### ÁREA ESPIRITUALIDAD



**"Buscar a Dios" es trabajar el sentido de la existencia. El desarrollo integral comprende también la vocación hacia lo trascendente, la admiración ante el misterio, la búsqueda de Dios.**

**El interés educativo de esta edad es el desarrollo de una opción personal de fe construida desde dentro.**

En el joven se produce una distorsión entre su imagen de Dios, generalmente ligada a la fantasía y a las prohibiciones de la infancia, y a sus aspiraciones de autonomía. Puede que se aleje

de Dios, o al menos de la imagen que tiene de Él. Frente a esta distorsión, la tarea del educador scout no consiste en hacer un adoctrinamiento religioso ni sobrecargar con prácticas religiosas las actividades scouts. Basta con valorizar las pistas de desarrollo espiritual que la vida de grupo, especialmente las actividades que permiten descubrir y admirar la naturaleza y la vida; y aquellas que apuntan a la expresión de actitudes propiamente humanas: acoger, reflexionar, escuchar, compartir, cooperar entre todos, solidarizar con los más débiles y desprovistos. Así el joven podrá descubrir a Dios de una manera diferente, presente en las personas y en el mundo, metido en el corazón de sus nuevas aspiraciones.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Reflexiono con mi patrulla cuando hacemos excursiones o campamentos.</li> <li>↳ Escucho a los demás y aprendo de ellos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Preparo y conduzco algunas de las actividades que nos ayudan a descubrir a Dios en la Naturaleza.</li> <li>↳ Procuero que en mi patrulla nos escuchemos y aprendamos unos de otros.</li> </ul>	Busca siempre a Dios en forma personal y comunitaria, aprendiendo a reconocerlo en los hombres y en la creación

Una segunda preocupación esencial será ayudar a establecer vínculos entre la experiencia de descubrimiento de Dios tenida en el Movimiento Scout y la herencia espiritual que le ha sido transmitida por su familia y por la comunidad a la cual pertenece. Luego del proceso normal de cuestionar, dudar y hacerse preguntas, sobreviene un período de apropiación personal de esa herencia espiritual, que depende de cada joven o de lo que Dios desea. Eso nadie lo sabe muy bien. En medio de la búsqueda, más tarde o más temprano, con un llamado a la fe o como una profunda certeza que da sentido a la vida, Dios se hace presente en la existencia cotidiana. Es el momento en que el joven puede pasar a una fe más adulta, estableciendo vínculos personales con Dios, asumiendo su anuncio e integrándolo en lo que hace.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Conozco los fundamentos de mi fe.</li> <li>↳ Soy constante en los compromisos que he asumido con mi religión.</li> <li>↳ Asumo tareas en las celebraciones religiosas que hace mi Unidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Leo los libros sagrados de mi fe y converso con adultos que me ayudan a conocerla mejor.</li> <li>↳ Participo en las celebraciones y actividades de mi religión.</li> <li>↳ Comparto con mi patrulla reflexiones de los textos sagrados de mi fe.</li> </ul>	Adhiere a principios espirituales, es fiel a la religión que los expresa y acepta los deberes que de ellos se desprenden.

Una tercer preocupación del responsable scout en el plano espiritual, será proponer momentos de evaluación y de celebración, es decir, actividades que conduzcan a los jóvenes a analizar su experiencia de manera de descubrir y destacar su sentido y su valor. A través de este tipo de actividades, que comprenden momentos de silencio, de meditación y de expresión, los jóvenes pueden experimentar la necesidad de orar y celebrar. Paulatinamente, el joven aprende a salir de

sí mismo y presentarse ante Dios con la mente y el corazón, para alabarlo, darle gracias, escucharlo, ofrecerle y pedirle en distintos momentos y formas; alegres o tristes, triunfantes o enfermos, por la calle o en un lugar especial, solos o junto con otros, recitando una oración conocida o con palabras sueltas, en silencio o cantando, al salir el sol o cuando se apaga el día. De esa diversidad brota espontáneo el trato con Dios.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Me gusta rezar y trato de hacerlo todos los días.</li> <li>☞ Siempre encuentro en lo que hago razones para pedir y dar gracias a Dios.</li> <li>☞ Rezo habitualmente con mi patrulla.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Entiendo la oración como una manera de conversar con Dios.</li> <li>☞ Rezo para conversar con Dios y alabarlo, darle gracias, ofrecerle lo que hago y pedirle por las cosas que me pasan.</li> <li>☞ Organizo y comparto momentos de oración con mi patrulla y mi familia.</li> </ul>	Practica la oración personal y comunitaria como expresión del amor a Dios y como un medio de relacionarse con Él.

El desarrollo espiritual no tiene sentido sino como parte de un proceso de interiorización y compromiso personal. Es por eso que uno de los criterios esenciales de la progresión será la puesta en práctica en la vida cotidiana de los valores espirituales y religiosos descubiertos o profundizados. Integrar la fe en la vida es más que recurrir a Dios en momentos de necesidad, recogimiento o celebración. Es hacerse cargo de las respuestas que la propia fe da a los interrogantes de la existencia. Es más que una religión culturalmente heredada, ideológicamente inventada, socialmente bien vista o psíquicamente tranquilizadora. Pasar de una fe infantil y recibida a una fe adulta y personal es tener una fe viva, que da testimonio de lo que se cree en los actos de todos los días.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Trato de vivir las enseñanzas de mi fe en todo lo que hago.</li> <li>☞ Entiendo por qué mi fe me pide que ayude a los demás.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Me siento feliz cuando los demás ven en mí una persona que vive su fe.</li> <li>☞ Invito a mi patrulla a cooperar en las acciones de mi comunidad religiosa.</li> </ul>	Integra sus ppcios. Religiosos a su conducta cotidiana

Una de las convicciones esenciales del movimiento scout es que el desarrollo espiritual debe acotar distancias entre los hombres, ponerlos en comunión y no separarlos u oponerlos. Las sociedades modernas son sociedades de comunicación y de intercambio, sociedades multiculturales y multiconfesionales, por lo que es esencial que los jóvenes estén preparados para esta diversidad, se liberen de prejuicios y desarrollen una actitud de apertura y de respeto frente a las confesiones que no son las de ellos. Por otra parte, la alegre certeza de Dios es causa de profunda tranquilidad. A la persona que cree que nada la turba, por lo que su fe se expresa en amor a Dios y en apertura hacia os que no creen, tolerancia con los que tienen opciones religiosas diferentes e interés en el diálogo con otras confesiones.

11 A 13 AÑOS	13 A 15 AÑOS	OBJETIVO TERMINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Comparto con todas las personas, sean o no de mi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Trato que en mi patrulla se respeten las opciones religiosas de las</li> </ul>	Dialogan con todas las

<p>religión</p> <p>↳ Sé cuáles son las principales religiones que hay en mi país.</p>	<p>personas.</p> <p>↳ Me interesa conocer otras religiones.</p> <p>↳ Actúo con respeto frente a las ideas, celebraciones y actividades de otras religiones.</p>	<p>personas cualquiera sea su opción religiosa, buscando establecer vínculos de comunión entre los hombres</p>
---	---	--

---

# SEMANA 3

- La bitácora es una herramienta para acompañar la progresión personal



***¡Por fin llegamos al tema del diseño de las bitácoras!!! Era necesario repasar juntos los conceptos sobre la progresión y cómo personalizamos los objetivos del movimiento con los Scouts, pero ahora vamos a dilucidar cómo es una bitácora.***

## **1.- Al diseñar la Bitácora, recordar que el logro de los objetivos se reconoce mediante "estampillas" o sellos que se agregan en ella**

Cuando al final de un ciclo de programa se sacan conclusiones sobre la evaluación de la progresión de los jóvenes y determinados objetivos se consideran logrados, se procede a reconocer dicho logro pegando una estampilla en la parte de la Bitácora de cada joven relacionada con cada objetivo logrado.

El sentido del sello de reconocimiento es que cada scout pueda visualizar sus avances en la exploración de nuevos territorios, conectado de manera gráfica el crecimiento personal con el marco simbólico.

Al igual que en un Pasaporte con el cual se recorren territorios nuevos, hemos visto que muchas Unidades Scouts suelen estampar un sello de tinta de la Unidad o del Grupo Scout sobre la estampilla, dando con eso a la Bitácora el aspecto de un pasaporte personal, muy propio de quienes cruzan las fronteras para explorar nuevos territorios.

El diseño de los sellos varía según el área de crecimiento:

### ***CORPORABILIDAD***

Habitantes de las aguas, origen de las formas primarias de existencia, el pez es símbolo de la vida y representa la naturaleza física, que sustenta nuestra personalidad. La imagen escogida proviene de un pergamino del siglo XI, originario de Novgord, Rusia.



### ***CREATIVIDAD***

El ave, que se eleva y extiende por nuevos territorios, simboliza el deseo de alcanzar horizontes más amplios, la aspiración al conocimiento y a la fuerza de la reflexión creativa. Esta antigua representación fue tallada en una pieza de marfil de Benin, África.



### ***CARÁCTER***

La tortuga evoca la determinación, la fuerza tranquila y la estabilidad. En algunas culturas aparece como símbolo que soporta al mundo y representa la entereza en los valores, propia del carácter. La imagen elegida es un emblema japonés de larga vida.



### ***AFECTIVIDAD***

La flor, signo de belleza, armonía y buen gusto, desde tiempos remotos ha sido considerada como expresión de los afectos. Las flores elegidas provienen de la alfarería del antiguo Egipto, una de las primeras civilizaciones conocidas.



### ***SOCIABILIDAD***

Por naturaleza constructora de organizaciones, la abeja evoca el trabajo infatigable en beneficio de la comunidad. El diseño se ha tomado de una antigua moneda de Éfeso, en Grecia.



**ESPIRITUALIDAD**

El árbol es un ser de dos mundos. Profundamente arraigado en la tierra, sus brazos tratan de alcanzar el cielo y la eternidad, uniendo lo terrenal con lo celestial. Símbolo de la aspiración a Dios, la imagen representa el árbol de la vida, según una pintura huichol, originaria de México



**2.- Una imagen de cada insignia de progresión incluirse como motivación en cada Bitácora**

Las etapas de progresión tienen por objeto motivar por reconocimiento el avance de los jóvenes en el logro de sus objetivos personales y se identifican por una insignia que lucen en su Vestimenta scout.

**Las etapas de progresión son cuatro, sus nombres tienen un sentido simbólico y sus insignias se entregan por el Consejo de Unidad a proposición del dirigente encargado del seguimiento, con bastante flexibilidad según las realidades personales, de acuerdo a los siguientes criterios generales.**

<b>ETAPA PISTAS</b>		
<p><i>La primera fase de toda exploración es seguir las huellas, rastros, indicios y señales que dejan las personas, los animales y los hechos; y que más o menos ocultos en las cosas de todos los días nos desafían para que sigamos y partamos hacia la aventura de descubrir nuevos territorios. Es sólo cosa de aprender a ver y observar.</i></p>		<p>Se entrega cuando un joven o una joven comienza a trabajar con los objetivos personales correspondientes a las edades 11 a 13 años, según la edad de ingreso y dependiendo del número de objetivos que se consideren logrados con anterioridad, como se desprende de los que se señala para la etapa siguiente</p>
<b>ETAPA SENDA</b>		
<p><i>Las pistas nos llevan a descubrir caminos nuevos o que probablemente otros han transitado, pero que para nosotros son desconocidos. Son caminos estrechos, escarpados, sinuosos, que suben y bajan, pero que encierran las esperanzas de que cualquiera de sus curvas se abrirán de pronto sobre campos extensos y abiertos que os mostrarán con más claridad dónde estamos y para dónde vamos.</i></p>		<p>Se entrega cuando un joven o una joven ha alcanzado aproximadamente la mitad de los objetivos para las edades de 11 a 13 años. Esto puede ocurrir antes de su ingreso- en cuyo caso inicia la progresión en esta etapa – o después de un tiempo de permanencia en la Unidad y en la etapa anterior</p>
<b>ETAPA RUMBO</b>		

<p><i>Cuando las sendas se abren sobre el valle y vemos más clara nuestra ruta, recurrimos a nuestra brújula, observamos la rosa de los vientos y trazamos en el plano del horizonte la dirección que seguiremos. Es ahora cuando nuestro camino se ensancha y sabemos claramente por dónde iremos para obtener propósitos que nos hemos fijado</i></p>		<p>Se entrega desde que un joven o una joven ha alcanzado la totalidad o poco menos de los objetivos personales para las edades 11 a 13 años. Al igual que en el caso anterior, esto puede haber ocurrido antes de su ingreso, con lo cual, terminado el período introductorio, iniciará su progresión en esta etapa.</p>
<b>ETAPA TRAVESÍA</b>		
<p><i>Para el hombre y la mujer que siente el llamado por seguir continuamente en la exploración de nuevas tierras, la búsqueda nunca termina y su misión jamás concluye, aunque deban enfrentar las montañas más altas, atravesar los desiertos más inhóspitos o cruzar los mares detrás de nuevas experiencias y aprendizajes, tratando siempre de ser más.</i></p>		<p>En el momento en que el joven o la joven ha logrado desarrollar con éxito aproximadamente la mitad de los objetivos personales para las edades de 13 a 15 años. Aunque es menos frecuente que al momento de su ingreso los jóvenes comiencen en esta etapa, ello podría ocurrir si en el período introductorio, atendiendo también a su edad, se considera que el joven o al joven ha logrado el número de objetivos antes mencionados.</p>

**Se reitera que cuando un joven ingresa después de los 11 años, no ingresa necesariamente a la etapa Pistas, sino a aquella que le corresponde de acuerdo a su madurez, según se determinará en el período de introducción siguiendo los anteriores criterios generales.**

**Recordamos que el conjunto de objetivos es un programa para la vida y no para la actividad propiamente scout. Por lo tanto es natural que un joven avance en su vida en el logro de los objetivos educativos sin pertenecer al Movimiento Scout. Por ejemplo, sería un contrasentido que un nuevo integrante de 13 años, por el solo hecho de ser "nuevo" en la Unidad, fuera obligado a iniciar su progresión en la etapa Pistas, tal como se le pediría a un lobato que viene desde la Manada. DE ahí la ventaja del período de introducción.**

Recuerden que las Bitácoras que corresponden a las etapas Pistas y Senda se refieren a los objetivos de 11 a 13 años, mientras que las de Rumbo y Travesía lo hacen respecto de los objetivos de 13 a 15 años.

### **3.- Seguimiento de la Progresión Personal en la Rama Scouts**

- **En pocas páginas intentamos reunir ideas y sugerencias para acompañar la progresión personal de los jóvenes de tu Unidad Scout a través de las Bitácoras.**





---

# SEMANA 4

- ¿Tenemos un plan?



***Ya vimos las primeras ideas sobre diseño de las bitácoras. Pero antes de ponernos a armarlas, ¿tenemos un plan de sección? ¿Hemos fijado un rumbo hacia el cual avanzar con la Unidad Scout este año?***

## **1.- La Programación anual de la sección**

Al diseñar la Bitácora, presentamos a los scouts actividades que complementan las acciones que realizamos cada semana con la Unidad Scout. Estas actividades no se agregan por capricho, tienen un sentido, un rumbo. Ese rumbo surge de un plan que acordamos con el Consejo de Grupo.

## **2.- ¿Qué tareas comprende el diseño de la Programación anual de la Unidad Scout?**

Es imposible hacer una enumeración que agote todas las opciones porque la realidad presenta desafíos que cambian constantemente.

Solamente podemos sugerirte algunos ejemplos que te ayuden a comprender esta tarea del equipo de dirigentes:

- ✓ ¿La Unidad es nueva? En una Unidad pequeña recién creada no es prioritario invertir demasiado tiempo en que funcionen sus componentes, porque se irán consolidando a medida que la Unidad crece; pero sí es importante que desde un principio funcione bien el sistema de patrullas, creando una "cultura" que respete la autonomía de los pequeños grupos.
- ✓ ¿La Unidad es antigua y numerosa? Tenemos que ser autocríticos. En las Unidades grandes es fácil caer en la tentación de funcionar como una "gran patrulla". Si es así, el sistema de patrullas deberá ser instalado progresivamente, porque de no hacerlo así puede crearse un "shock" que amenace su estabilidad. Esto no lo prevé un reglamento, sino dirigentes con visión.
- ✓ Diseñar la Programación anual de la Unidad es adaptar las expectativas a las condiciones reales y concretas (sociales, económicas y culturales) en que actúa el Grupo Scout. No es posible para una Unidad que funciona en una escuela pública de una población marginal de una ciudad pobre, pretender disponer de locales de patrulla al poco tiempo de instalada, no obstante que el local de patrulla sea un elemento esencial de la identidad de la patrulla. Habrá que "diseñar" la forma en que se conquista ese espacio, construir confianzas con la comunidad y, mientras tanto, idear alternativas.
- ✓ Al diseñar la Programación Anual de la Unidad debemos percibir las situaciones sutiles que vinculan unas cosas con otras. Por ejemplo, los dirigentes de una Unidad Scout de una parroquia católica reclamaban por la falta de apoyo que recibían del párroco, pero nunca repararon en que muchas de sus excursiones habían sido programadas justamente los días en que esa comunidad celebraba festividades religiosas importantes (como por ejemplo: la pascua o las fiestas patronales).
- ✓ Al diseñar debemos tener en cuenta las necesidades y poner en marcha estrategias adecuadas (no irnos por las ramas). Sería difícil implementar el sistema de patrullas en un colegio de clase media alta, si los Guías de Patrullas, demasiado influidos por un ambiente social competitivo, están ansiosos de resultados y no se toman el tiempo necesario para que su patrulla pueda convertirse en una comunidad de aprendizaje.

- ✓ Al diseñar la Programación anual de la sección también debemos definir procesos de aprendizaje de los Guías de Patrulla adaptados a su realidad que les permitan enfrentar y resolver situaciones críticas por ellos mismos. De lo contrario, los dirigentes crearán desde un principio una relación dependiente, en que los adultos hacen las tareas de los jóvenes. Manuales y cursos no sustituyen este diseño, solamente apoyan con contenidos generales necesarios, pero dichos manuales y cursos no conocen las necesidades particulares de los Guías de Patrulla de una Unidad determinada.

El diseño de la Programación Anual de la Unidad Scout es una función de los dirigentes que éstos generalmente descuidan. Las funciones de diseño están detrás de la escena y son poco visibles. Así como la forma en que hoy funciona una Unidad es resultado de decisiones y tareas que se aportaron o ejecutaron en el pasado, el diseño que hoy se haga demostrará sus beneficios en el mediano plazo.

En consecuencia, la primera función del equipo de responsables es diseñar la Programación anual de la sección y ésta es una tarea permanente. Para diseñar bien:

- ✓ Hay que comprender el Método Scout en su totalidad;
- ✓ Hay que saber leer la realidad del entorno para adaptar con eficiencia;
- ✓ Y hay que conocer a quienes forman parte de la Unidad para integrar bien los componentes del método.

### 3.- ¿Qué objetivos se proponen a la Unidad Scout?

Acordar objetivos para la Unidad Scout no es difícil. Tan solo un ejemplo de los objetivos de la Programación anual de una Unidad Scout puede ser:

Como resultado de los aprendizajes experimentados por los/las Scouts, al finalizar sus vivencias en la Unidad Scout y de cara a integrarse adecuadamente en la Comunidad de Caminantes, éstos/as serán capaces de:

1. **Enriquecer** los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridos en la Manada (dominio motor, identificación sexual, aceptación de normas grupales, etc.) para poder **actuar** conforme a sus características personales con creatividad.
2. **Reconocer** las características personales y desarrollarlas en su patrulla, **aceptando** la diferencia y semejanzas con los demás, **manifestando** una actitud de armonía y apertura, y **respetando** las normas comúnmente aceptadas por todos.
3. **Interesarse** por el bienestar físico y mental, **conociendo** los factores que influyen en el, **apreciando** los beneficios y perjuicios que estos conllevan, **fomentando** la actividad física y **evitando** aquellas conductas perjudiciales para la salud.
4. **Reflexionar** sobre los modos y hábitos de consumo y **desarrollar** frente a éstos una capacidad crítica basada en los valores del Movimiento Scout.
5. **Disfrutar** del medio ambiente y **distinguir** las situaciones de peligro para el mismo, **valorando** la importancia de llevar a cabo acciones para su protección, conservación y enriquecimiento.
6. **Interesarse** por las relaciones con los demás **mostrando** una actitud de colaboración con los iguales, **descubriendo** los principales valores de la familia y el papel de cada individuo dentro de la sociedad, **teniendo** en cuenta sus elementos culturales.
7. **Descubrir** los sentimientos, actitudes religiosas y/o creencias basados en los diferentes hechos e instituciones presentes en su entorno familiar y sociocultural.
8. **Analizar** las actitudes y costumbres de la convivencia en una sociedad pluralista sabiéndose **comportar** conforme a ellos y a los valores del Movimiento Scout.

9. **Valorar** personalmente lo que el Movimiento Scout contribuye al propio desarrollo en cuanto a factores físicos, intelectuales, afectivos, interpersonales y de inserción y actuación en el medio sociocultural, y **darlo a conocer**.
10. **Desarrollar** las capacidades necesarias para desenvolverse con autonomía en su entorno habitual **adquiriendo** para ello las técnicas, habilidades y conocimientos adecuados.

- **Coloca aquí los objetivos educativos a conseguir por los miembros de la Unidad Scout y que deben aparecer en el Plan para este año.**
- **Si tu grupo no posee aún Plan: la "Guía para dirigentes de la Rama Scouts" te ofrece los objetivos agrupados por las 6 áreas de crecimiento (En los apuntes de la semana 2 los encontrarás desarrollados por áreas en un lenguaje simple para ser presentado a los jóvenes).**
- **Estos objetivos, al igual que muchos de los contenidos que selecciones, aparecerán luego en la Programación Anual de la Sección (documento diseñado principalmente para la realización de las actividades).**
- **Como yapa, la semana próxima te ofreceremos algunos contenidos e indicadores de evaluación válidos y coherentes entre sí que permiten arrimarnos a los Objetivos del Movimiento Scout.**

# SEMANA 5

- El primer contacto con las bitácoras



***¡Las bitácoras! Ahora ya tenemos un plan y sabemos que objetivos deseamos lograr en el año. Las bitácoras son la puerta para comprender cómo funciona el sistema progresivo en la Unidad Scout.***

## 1.- De los objetivos a las actividades

Para lograr los objetivos realizamos actividades. Los jóvenes son los protagonistas de las actividades. Las proponen y eligen por sí mismos; y las preparan, desarrollan y evalúan con el apoyo de los dirigentes.

Los jóvenes aprenden a través de las experiencias que obtienen en las actividades.

Las experiencias son personales. 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 favorezcan experiencias conducentes a la obtención de las conductas previstas en los objetivos.***

Al diseñar la bitácora debemos tener presente que la realización de una actividad no produce automáticamente el logro de un determinado objetivo. Las actividades contribuyen al logro de los objetivos educativos de manera paulatina, secuencial y acumulativa.

## 2.- Actividades fijas

Llamamos actividades fijas a aquellas que para crear el ambiente previsto por el método scout, necesitan realizarse continuamente y de modo similar.

Utilizan una misma forma y generalmente tienen relación con un mismo contenido.

Contribuyen de manera genérica al logro de los objetivos educativos.

Fortalecen el método, asegurando la participación juvenil, la toma de decisiones colectivas y la vigencia de los valores.

Contribuyen a crear la atmósfera de la Unidad y producen vivencias propiamente scouts.

Son actividades fijas de la Unidad Scout, por ejemplo, los campamentos, las excursiones, las fogatas, veladas y fogones, las canciones, las danzas, las reuniones habituales de patrulla y de Unidad, los juegos, las ceremonias, narraciones de historias, anécdotas, cuentos y relatos.

## 3.- El período introductorio

El acompañamiento de la progresión personal comienza el primer día que el joven ingresa a la Unidad Scout. El período introductorio es un tiempo personal que cada uno vive individualmente.

La responsabilidad del período introductorio se comparte entre la patrulla, la Unidad Scout y el dirigente que lo va a acompañar en su progresión personal.

El período introductorio tiene como objetivos:

✓ Integrar al joven a la patrulla

✓ Determinar el nivel inicial y decidir la etapa de progresión en la cual va a comenzar.

La Patrulla le va a presentar a su nuevo integrante los objetivos.

Luego en el diálogo con el dirigente que lo acompaña en su progresión acordará los objetivos que se consideran logrados.

Finalmente el Consejo de Unidad decidirá en qué etapa de progresión comenzará cada uno.

#### **4.- La opinión del joven es la evaluación más importante:**

Los jóvenes de 11 a 14 años continuamente reflexionan sobre sí mismos, muchas veces en forma no consciente, y examinan sus actos, su vida, sus sueños, la actitud de sus amigos, etc. A veces esta mirada es un poco exigente consigo mismos y aquí los dirigentes jugamos un rol valioso para reforzar su autoestima, pero el papel más importante lo juega el "sistema de patrullas", elemento del Método Scout que busca el descubrimiento y la aceptación progresiva de responsabilidad y el entrenamiento hacia el auto-gobierno tendiente al desarrollo del carácter y la adquisición de competencias, auto-confianza, confiabilidad y capacidad para cooperar y liderar.

El Método Scout se apoya en esta tendencia del joven y cada cierto tiempo, con motivo de una actividad o en encuentros más individuales, el dirigente que realiza el seguimiento de la progresión personal invita al scout a darle una mirada a los objetivos que se ha propuesto y a confrontarlos con la opinión que tiene de sí mismo. Al joven puede serle útil volcar las conclusiones que saque en su Bitácora, lo que le permitirá observar avances cuando repita estos pasos más adelante.

#### **5.- El primer contacto con las Bitácoras**

Cuando un nuevo integrante ingresa a la patrulla:

- ✓ Se hace amigo de los demás patrulleros,
- ✓ Se informa de la estructura, roles y cultura interna de la patrulla y de la Unidad Scout,
- ✓ Va ganando su espacio en relación a los demás,
- ✓ Se informa sobre cómo funciona el sistema progresivo en la Unidad,
- ✓ Se va formando una opinión sobre su propio avance respecto de los objetivos propuestos para su edad,
- ✓ Se familiariza con las Bitácoras del resto de la patrulla,
- ✓ Observa la evaluación mutua,
- ✓ Descubre los sellos y estampillas que tienen los demás integrantes en sus bitácoras,
- ✓ Ve las insignias de progresión cosidas en la vestimenta scout de sus compañeros,
- ✓ Consulta cuando y cómo recibirá sus reconocimientos,
- ✓ Se integra a las actividades y comienza a participar del Consejo de patrulla,
- ✓ Va conociendo los nombres, símbolos y tradiciones de la Unidad Scout y de su patrulla y,
- ✓ Establece una relación de amistad con el dirigente encargado del seguimiento de su progresión personal.

***La Bitácora es una herramienta que ayuda en la progresión personal. Las bitácoras le sirven a los jóvenes para llevar un registro de sus objetivos cumplidos y a cumplir en las etapas en las cuales se encuentran, sirviendo de acompañamiento cordial al sistema progresivo en la rama scouts.***

***La Bitácora no es el "manual del Scout" ni tampoco es un cuaderno de ejercicios o de actividades para días de lluvias.***

El contacto con las bitácoras y con los objetivos que ellas proponen se realiza en la patrulla. El dirigente apoya al Guía de patrulla aclarando aspectos que no se comprendan o evitando desajustes.

#### **6.- El reconocimiento de la progresión personal**

El logro de los objetivos personales se reconoce con la entrega de "estampillas" o "sellos postales" que se pegan en la Bitácora. Generalmente esto se realiza al final de un Ciclo de Programa al sacar las conclusiones sobre la evaluación de la progresión.

Generalmente las Unidades Scouts suelen poner el "matasellos" del Grupo o de la Unidad sobre la estampilla pegada en la Bitácora, al estilo de un pasaporte, como quien ha cruzado una frontera para continuar explorando nuevos territorios.

# SEMANA 6

- Estructura de la bitácora "modelo"



***iVamos a darle "relleno" a las bitácoras!!! Con la Programación anual en la mano sabemos que objetivos deseamos lograr en el año. A través de actividades a desarrollar incorporaremos algunos contenidos a la Programación Anual de la sección.***

## **1.- ¿Hay una estructura "modelo" para las Bitácoras?**

No, no hay una estructura única para todos. Hay que animarse a armarlas según las necesidades, intereses y posibilidades de los jóvenes de cada Grupo.

Muchos dirigentes de la rama han realizado diseños de Bitácoras para su Unidad Scout.

Un ejemplo de ello es Carlo FORNASARI del Grupo Scout "E. Angelelli" de la zona 22 (Ciudad de Córdoba).

Durante dos años recolectó información para confeccionar una bitácora Scout. Buscó en el "Manual para el dirigente de la Rama Scouts", en una bitácora que trajo de Costa Rica, en material de USCA y de ASA y, finalmente realizó unas Bitácoras para cada etapa.

Dividió las Bitácoras en 3 partes:

- ✓ La primera, la de identidad Scout, contenía información útil para el período introductorio.
- ✓ La segunda, enfocada en la progresión personal, incluye un listado de puntos a trabajar, con tres opciones de cumplimiento y su respectivo instructivo.
- ✓ La tercera parte, de iniciativa propia, son temas conocer referidos a técnicas scouts.

Estas Bitácoras, se confeccionaron en formato 1/2 hoja horizontal A4, con imágenes y un marco de cordón con nudo llano. Si a alguien le interesa conocerlas puede contactarlo a [gscout\\_eangelelli@hotmail.com](mailto:gscout_eangelelli@hotmail.com)

## **2.- No existe educación sin contenidos**

No existe educación sin contenidos. Siempre que realizamos una actividad educativa transmitimos contenidos.

Cuando diseñamos un programa de actividades para la Unidad Scout decidimos respecto de todo el "universo" de contenidos de la cultura cuales nos interesa que los jóvenes de nuestra sección aprendan y cuales dejamos afuera.

Eso mismo se hizo cuando se diseñó el programa educativo para la rama Scouts. Se definió qué contenidos incorporaría. Veamos un ejemplo:

- ✓ Objetivo área corporalidad 13 a 15 años: Sé preparar comidas sencillas y lo hago con orden y limpieza.

¿Qué comidas deberá preparar ese scout para alcanzar el objetivo?

Bueno eso dependerá de cada uno, de cada lugar, de cada situación social. La exigencia para un joven que no sabe encender una cocina es muy diferente que para otro que cocina desde chico.

Otro aspecto a considerar es que es muy diferente cocinar en una casa y otra hacerlo en campamento, las exigencias de limpieza y orden son muy diferentes, el cocinar sobre fuego a leña o sobre fuego a gas, etc.

Esta forma de presentar el contenido cocina, da la oportunidad tanto al dirigente, como al joven de adaptarlo a las necesidades personales de cada uno, su contexto social, de sus experiencias previas.

La medida de la exigencia está en cada scout, en cada adulto y en cada situación también.

Otro ejemplo:

✓ Objetivo área creatividad 13 a 15 años: Participo en el diseño e instalación de las construcciones de campamento.

Quienes acampamos sabemos que los jóvenes necesitarán aprender básicamente la estructura del caballete, el nudo ballestrinque, el llano, tres amarres, proporciones, algunos anclajes...

Ya sea que hagan una cocina-comedor de "librito", una mesa simple de campamento o un puente.

Un tercer ejemplo:

✓ Objetivo área carácter 11 a 13 años: Conozco y comprendo la Ley Scout y la Promesa.

Con la Ley y la Promesa pasa algo similar, porque no solamente se le pide al joven que conozca los textos, sino también que los comprenda, saber qué implica el compromiso que formulará al realizar su Promesa Scout, qué significa ser leal, etc.

Los valores como la confianza, la lealtad, la solidaridad, la protección y el respeto a la vida y a la naturaleza o la alegría son contenidos actitudinales.

Una vez más vemos como los contenidos están ahí.

Como ven los objetivos son una forma de organizar los contenidos, pero los contenidos están, existen, no podrían no estar.

### **3.- Los objetivos son una forma de organizar los contenidos.**

El Movimiento Scout eligió organizar los contenidos en objetivos y dosificar los objetivos de la rama Scouts en dos grandes grupos: de 11 a 13 y 13 a 15 años distribuyéndolos en 6 áreas de desarrollo.

A los jóvenes les presentamos una redacción simple de esos objetivos en 4 etapas: Pistas, Senda, Rumbo y Travesía.

¿Se pueden organizar los contenidos de otra forma? Si, existen otras opciones.

Lo que queremos dejar aclarado es que la opción objetivos versus contenidos, es una opción falsa.

### **4.- ¿Hay una lista de contenidos divididos en las áreas de crecimiento y /o por las etapas de progresión.**

¿Para qué nos sirve una lista de contenidos Standard similar para todo el país?

Podemos identificar los contenidos que surgen de cada objetivo, pero esto tiene su límite.

Veamos como ejemplo una conversación que se da en un módulo 6 "Programa en acción" entre un formador y una participante:

María: ¿Qué contenidos implica en Objetivo del área creatividad para 11 a 13 años "*Conozco y uso algunas técnicas de campismo y pionerismo*"?

Juan: - Pensemos juntos, ¿qué quiere decir esto?

María: - Que acampa.

Juan: - Si, claro. ¿Y qué se necesita para acampar adecuadamente en TU zona?

María: - Saber armar, desarmar y empacar adecuadamente una carpa.

Juan: - ¿Saber elegir un terreno en donde plantarla y orientarla adecuadamente?

María: - También.

Juan: - ¿Saber armar un refugio?

María: - Puede ser.

Juan: - Saber qué elementos llevar a un campamento de fin de semana de invierno, o a otro más largo de verano. Como ordenar las cosas en la mochila, como cargarla.

María: - Sí.

Juan: - ¿Saber montar algunas astucias de campamento?

María: - Si, también.

Juan: - ¿Como cuáles? Una mesa, una portada quizá. En resumen, ¿qué necesita un scout en la zona XX para montar construcciones de campamento?

Aprender el nudo llano y el ballestrinque, los amarres cuadrado, redondo, diagonal, aprender armar un caballete. Aprender algo de proporciones para que sus piernas no queden colgando del asiento del comedor que haga, tomar medidas y usar el hacha. En la medida que las construcciones se lo exijan, o desee hacer cosas más complejas aprenderá a hacer anclajes, uso de poleas, etc.

¿De donde definimos que se necesitan estos contenidos?

De la experiencia personal como dirigentes, de un poco de lógica y de la realidad local de adonde funciona cada Grupo. Porque si en el Grupo Scout no tienen carpas, debo aprender a acampar improvisando refugios o enseñando a hacer bolsas de dormir con frazadas.

¿Alcanza con definir un listado de nudos y de amarres?

No, puede saber todo eso y no ir campamento. Los contenidos no son para rendir pruebas en el patio del grupo, sino para aplicar en actividades educativas.

Esto nos lleva a otras preguntas: ¿Y dónde aprende a hacer todo esto? ¿Leyendo la bitácora? ¿Completando un cuaderno de ejercicios?

NO, lo aprende acampando. Lo aprende haciendo como propone el Método Scout.

El Scout no aprende a hacer leyendo, el texto es solo una ayuda. Y si los dirigentes no saben acampar, tener un listado de contenidos no los va a ayudar en nada. Pero si creo que sería una ayuda realizar una buena excursión junto a un equipo de dirigentes experimentados, con su auxiliar, acampar con otra unidad experimentada.

## **5.- Algunos contenidos educativos que puedes trabajar**

¿Qué tal si hacemos un ejercicio?

Elegí una de las siguientes tres opciones y elaborá:

1. Una lista de distribución de contenidos técnicos de aire libre para las cuatro etapas.
2. Una lista de distribución de contenidos de Método Scout, movimiento y comunidad.
3. Una lista de distribución de contenidos de primeros auxilios.

# SEMANA 7

## • ¿Cómo diseñamos la bitácora?



***¿Empezamos con el contenido de la Bitácora? Veamos como podemos presentarle un objetivo, un personaje, una historia a los jóvenes en su bitácora.***

### **1.- Elegir un objetivo educativo y desarrollarlo**

Hagamos entre todos un ejercicio: busquemos un objetivo y veamos como nos sale esto de tomar objetivos, desarrollarlos y transformarlos en actividades desafiantes, atractivas y movilizadoras.

Los pasos que seguiremos son:

- Presentar el objetivo redactado de forma simple para los jóvenes.
- Presentar un relato de un explorador relacionado con el objetivo.
- Relacionar el testimonio del explorador con el contenido técnico elegido.
- Presentar el contenido técnico relacionado con el objetivo.
- Proponer una actividad.

Como ejemplo vamos a tomar un objetivo para la

-----  
**BITÁCORA PISTA Y SENDA  
CORPORALIDAD**

Presentación del objetivo:

**“Trato de evitar situaciones que puedan dañar mi salud y la de mis compañeros”**

Presentación del explorador elegido como motivación (incluir un breve relato de una exploración. Se trata de un pasaje, un fragmento de lo que le sucedió a algún explorador. Debe estar relacionado con el objetivo):

***El 21 de marzo de 1999, los pilotos Bertrand Piccard y Brian Jones lograron dar la vuelta al mundo a bordo de un globo impulsado por el viento. Cuando le preguntaron a Piccard si había tenido miedo, respondió que durante la construcción del globo había atormentado al constructor a causa de su miedo. Deseaba que su globo fuera lo más seguro posible. Por ejemplo, le pidió que cada aparato que calienta el aire para mantener el globo elevado funcionase de manera independiente, de manera que si uno fallaba los otros pudieran seguir funcionando. Además, en caso de un problema grave, tenían la opción de saltar pues estaban equipados con paracaídas. También llevaban botes y chalecos salvavidas. Piccard afirma que esta preocupación por la seguridad contribuyó a que la suya haya sido una exploración exitosa.***

Texto que enlaza el testimonio con el contenido técnico:

***La exploración y la aventura no son sinónimos de tomar riesgos que puedan dañarnos a nosotros o a nuestros compañeros y compañeras. Por el contrario, en una exploración organizada por los que saben, la seguridad es un tema fundamental.***

**Los espeleólogos, es decir, las personas que exploran los mundos terrestres subterráneos como grutas y cavernas, lo hacen siempre en grupo, jamás solos. Cada uno debe responsabilizarse hasta de los más mínimos detalles para no poner en peligro su vida y la de sus compañeros. Norbert Casteret, considerado el padre de la espeleología, dice que en esos mundos subterráneos "el más simple accidente o descuido, como mojar las cerillas (fósforos) o perderlas, puede tener un desenlace fatal..."**

(Por ejemplo, se puede incluir una fotografía de exploración de cavernas y grutas)

(Este texto enlaza el testimonio con el contenido técnico. Es un texto que vincula dos cosas diferentes para que no queden descolgadas).

Contenido técnico:

**En campamento, la cocina es uno de los lugares donde cualquier descuido puede ser causa de heridas, intoxicaciones, quemaduras e incendios. Por ser un lugar "potencialmente riesgoso" es que debes tener muy presentes algunas medidas de seguridad que compartimos contigo:**

**+ Lugar donde instalar la cocina**

- **Espacio protegido del viento.**
- **Bajo árboles de ramas altas.**
- **Lejos de las letrinas.**
- **Con agua cerca (si debe ser traída desde una distancia mayor, mantener siempre un bidón lleno al alcance de la mano).**

**+ Al momento de cocinar**

- **Distribuirse las tareas entre los cocineros para desplazarse con facilidad y evitar andar a los encontronazos.**
- **No cocinar descalzo ni con los cordones del calzado desatados.**
- **Manipular cuchillos y objetos cortantes y punzantes con precaución.**
- **Tener a mano paños secos para tomar las ollas y sartenes calientes.**
- **Impedir que las personas que no estén cocinando jueguen o corran cerca del lugar de cocina.**

**¡Y ya que hablamos de cocina...!**

(Incluir un dibujo o foto mostrando una cocina de patrulla en campamento con los mayores detalles posibles)

(Este es el contenido técnico. Debe estar de alguna manera vinculado al objetivo y al testimonio que se eligió, porque sino queda como un contenido descolgado. Se presenta un tema pero no hace falta agotarlo, o describirlo en su totalidad, recuerden que no es un manual de técnica sino una bitácora personal)

Propuesta de actividad:

**La exploración y la aventura tienen sus riesgos, por eso, en muchas partes de esta bitácora se insiste sobre el tema, pero lo importante es que seas tú mismo quien esté atento a situaciones que puedan ser riesgosas para tu salud o la de tus compañeros. En algunas Unidades, una vez por año y como parte de las actividades de un ciclo de programa, una patrulla por vez se convierte durante una o dos semanas en agentes de seguridad.**

**Los "agentes de seguridad" tienen la responsabilidad de inspeccionar el lugar de reunión habitual de la Unidad Scout, e inclusive la seguridad en excursiones y campamentos con el objeto de detectar problemas de seguridad. Estos problemas se informan al Consejo de Unidad con el objeto de que sean corregidos lo antes posible.**

(Propuesta de actividad o juego. La propuesta de actividad o juego debe estar pensada para realizarla con la patrulla, la Unidad Scout u otros amigos. También está vinculada al tema que se venía tratando).

## 2.- Personalizar la bitácora

En las primeras hojas de la bitácora debes incluir un espacio para que cada scout pueda personalizar su bitácora. Algunos de los datos a incluir por ejemplo pueden ser:

NOMBRE Y APELLIDO: _____
DIRECCION: _____
NOMBRE DE MI PATRULLA ES: _____
NOMBRE DE MI UNIDAD SCOUT ES: _____
NOMBRE DE MI GRUPO SCOUT ES: _____
FECHA DE INGRESO AL GRUPO SCOUT: ____/____/____
FECHA DE INGRESO A LA UNIDAD SCOUT: ____/____/____
COMPAÑERO/AS DE PATRULLA:
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
EL DIRIGENTE QUE ME ACOMPAÑAN EN MI ETAPA ES:
_____
Y TAMBIEN ESTAN CONMIGO EN LA RAMA:
_____
_____
_____

También puedes incluir los textos de la Ley y la Promesa Scout o una explicación de la insignia de los Scouts de Argentina y de la Insignia Scout Mundial.

## 3.- Otros ejemplos de desarrollo de objetivos para la bitácora

-----  
**BITÁCORA RUMBO Y TRAVESIA**  
**CARÁCTER – OBJETIVO 16**

Presentación del objetivo:

**Opino y asumo responsabilidades en el Consejo de Patrulla**

Estas son algunas recomendaciones que te ayudarán a mejorar los Consejos de tu Patrulla.

### **1. Preparar el Consejo con anticipación.**

Preparar y distribuir un listado de los temas a discutir en el Consejo - a este listado de temas se lo denomina orden del día – realizar una convocatoria especificando la hora y el lugar del Consejo. Todo los miembros de la patrulla deben saber con anticipación dónde y cuando se reunirán y qué temas tratará el próximo Consejo.

### **2. Crear un ambiente agradable.**

Realizar el Consejo en un lugar tranquilo, lejos de ruidos y del paso de las personas. Elegir un sitio donde los factores climáticos no causen problemas (demasiado frío o caluroso, muy soleado o expuesto a fuerte viento o a la lluvia).

Utilizar una disposición en círculo, ya que facilita la comunicación y la interacción entre todos los participantes.

### **3. Dar la palabra a cada uno.**

Todos tienen que tener la oportunidad de poder hablar y expresarse. El guía de patrulla será el responsable de dar la palabra, entregando el banderín a quien le toque hablar.

### **4. Anotar las ideas de cada uno.**

Siempre que sea posible, es recomendable contar con un pizarrón o trozo de papel grande donde anotar las ideas y decisiones, recordar el tema que se está tratando, etc.

### **5. Crear formas variadas de expresión y de inspiración.**

Utilizar distintas técnicas como: mimo, comics, fotos, tormenta de ideas... las que nos servirán para expresar mejor lo que queremos decir, o inspirarse para proponer nuevas ideas de actividades.

### **6. No hacer una reunión extensa**

Consejos cortos, ágiles y eficientes antes que largos, pesados e inútiles. Un buen consejo no debiera durar más que media hora, como máximo cuarenta minutos

7. Darle tiempo al tiempo.

En ocasiones el debate se traba, las ideas no surgen, no se logran los acuerdos... siempre que puedan hay que darle tiempo al tiempo, hay que dejar “reposar” el debate, interrumpir el consejo y que cada uno reflexione y aclare las ideas.

### **8. Verificar las decisiones tomadas.**

Antes de finalizar el Consejo es conveniente repasar las decisiones tomadas, de modo que todo el mundo las tenga en claro.

### **9. Registrar las decisiones tomadas**

El Secretario deberá registrar de manera clara y concisa las decisiones tomadas en el libro de patrulla.

Todas estas ideas tienen como propósito ayudarte a mejorar la calidad de tu Consejo de Patrulla, porque en la medida que éste sea más participativo y democrático tomará decisiones en las que todos los scouts se sientan representados y comprometidos.

## **Como hacer fracasar un Consejo de Patrulla!**

Hacer fracasar un Consejo de Patrulla es muy fácil...

- Llega tarde, y vete un poco antes de terminar.
- No traigas ninguna idea al Consejo (en el momento algo se te ocurrirá).
- Usa un discman durante el consejo, el tiempo pasará más rápido.
- Impone tus ideas a todos y a cualquier precio.
- No tomes ningún compromiso.
- Oponete a todos los que los demás dicen.
- Descalifica las ideas de los demás con gritos o ataques personales.
- Interrumpe constantemente a quien tiene el uso de la palabra.
- Cuestiona todas las decisiones tomadas en el Consejo anterior y propone volver a tratarlas.
- Evalúa todo desde un punto de vista negativo.
- Di que estás de acuerdo pero haz todo al revés de lo que resolvieron.
- Resérvate el trabajo más interesante, el más pesado es para los otros.
- No tomes nota de ninguna idea.
- Mantén el mal humor durante todo el Consejo.

---

## **BITÁCORA PISTAS Y SENDA CORPORALIDAD OBJETIVO 5**

Presentación del objetivo:

### **Trato de no ser agresivo en juegos y actividades**

Minutos antes de cada partido los All Blacks -el seleccionado de rugby de Nueva Zelandia- realizan el "haka", un ritual que los identifica y los prepara para afrontar la competencia con más fuerza y vigor.

**Ka mate, ka mate! Ka ora, ka ora!  
(Es muerte! Es vida!)  
Ka mate, ka mate! Ka ora, ka ora!**

**(Es muerte! Es vida!)**

Tenei te tangata puhuruhuru

**(Este es el hombre por encima mío)**

**Nana i tiki mai whakawhiti te ra!**

**(Que me permitió vivir)**

**A hupane, kaupane**

**(Mientras subo escalón por escalón)**

**A hupane, kaupane whiti te ra!**

**(ihacia la luz del sol!)**

**Hi!!**

**(foto de maories haciendo un haka de fondo esfumado)**

¿Sabes de qué cultura originaria proviene este haka neozelandés?

A pesar de que el rugby es un deporte duro, y los All Blacks son uno de los mejores equipos del mundo, este canto no habla de lastimar al rival, ni siquiera de vencerlo, sino que pide fuerzas para jugar mejor. Esto es porque ellos consideran que el rival no es un enemigo, sino aquel sin el cual no podrían jugar el juego que aman. Su secreto no es jugar contra los rivales, sino con ellos.

Puede suceder que en medio de un juego o una actividad nos entusiasmamos tanto que discutamos violentamente los fallos de quien dirige o arbitra, o maltratemos a una compañera de patrulla que se equivocó en alguna acción o agredamos a un scout de otra patrulla para impedir que gane. A todos alguna vez nos ha pasado, pero luego, habiendo ganado o perdido, nos queda una sensación amarga. Son las ocasiones en que estamos más preocupados por ganar que por jugar. **(texto rodea imagen muy fuerte de juego apasionado)**

**Para mí, jugar bien es...**

**(espacio de 1/4 de página para que escriban)**

DANZA DE LUPILÚ

**Bailemos al lupilú, bailemos al lupilá,  
Bailemos al lupilú y una vuelta te darás.**

Arriba la mano derecha, abajo la mano derecha,  
Unas cuantas sacudidas y una vuelta te darás.

Bailemos el lupilú...

*Se continúa sucesivamente con: mano izquierda, pierna derecha, pierna izquierda, oreja derecha, oreja izquierda, ceja derecha, ceja izquierda, etc.*

Las posturas de guitarra las podrás encontrar en la página ... de esta bitácora.

Al igual que los maoríes, ¿qué te parece si inventas con tu patrulla una danza propia para cantar y bailar en ocasiones especiales? **(¿espacio para escribir la danza?)**

Así como los All Blacks, todos los equipos deportivos tienen un uniforme que los caracteriza. Esos colores, diseños y emblemas cuentan una historia y tienen un significado.

Al verlos entrar al campo de juego, prolijamente vestidos con los colores que nos identifican, todos nosotros, hinchas o jugadores, nos sentimos orgullosos y emocionados. ¿Te preguntaste alguna vez qué significan y cuál es el origen de los colores de tu equipo favorito?

Los Scouts también tenemos una Vestimenta scout, colores y símbolos que nos identifican y que usamos cada vez que "salimos al campo de juego". **(foto trucada de un equipo deportivo formado junto a una patrulla)**

Lo mismo que las casacas deportivas en las cuales puedes encontrar la insignia de la institución deportiva o de la federación, el número y nombre del deportista, así también la camisa de nuestra Vestimenta scout sirve para representar los símbolos que nos son propios como la flor de lis, la pañoleta o pañuelo, las insignias de tu grupo scout, asociación, progresión, especialidades y eventos.

**Así es mi Vestimenta Scout**

**Píntalo, dibuja las insignias que tiene y cuéntanos qué significa cada una de ellas. (espacio para dibujar o pegar foto de su camisa y espacios para contar qué representan los colores y las diferentes insignias)**

¿Sabías que?... Baden-Powell creó un uniforme para los scouts pensando principalmente en que fuera cómodo para realizar actividades y evitara que la ropa fuera motivo de diferencias entre nosotros.

### **El pañuelo Scout**

Baden-Powell, fundador del Movimiento Scout, explicaba en su libro *Movimiento Scout para Jóvenes*, que el pañuelo scout es el símbolo de identificación del Grupo Scout. Cada Grupo diseña su pañuelo otorgándole a su modelo un significado. Seguramente tú ya conoces qué significado tienen los colores de tu pañuelo scout.

**Esta es la pañoleta de mi grupo...**

**(espacio para pintar, dibujar o poner foto)**

**Sus diseño y sus colores significan...**

**(espacio para que escriba)**

Como también explicaba Baden-Powell, el pañuelo scout es a la vez un elemento útil para la vida al aire libre: protege el cuello de los rayos del sol y, en caso de urgencia, puede ser usado en primeros auxilios para hacer vendajes. Aquí te mostramos cómo hacer algunos de ellos...

**(Aquí hay que agregar vendajes triangulares)**

**Sabías que la mayoría de los vendajes triangulares se amarran utilizando un nudo llano, pues se aprovecha las características planas del nudo (foto del nudo llano hecho con una sogá y con un pañuelo)**

**Otro uso frecuente del nudo llano es unir cuerdas de un mismo grosor. Claro que si necesitas unir dos cuerdas de diferente grosor te recomendamos usar otro nudo llamado vuelta de escota. (imagen del vuelta del escota)**

---

## BITÁCORA RUMBO Y TRAVESÍA CORPORALIDAD – OBJETIVO 13

---

Presentación del objetivo:

**Ayudo a preparar los juegos, excursiones y campamentos de mi patrulla y unidad**

Mucho tiempo antes que la Atlantis, una primitiva embarcación hecha con nueve troncos de madera balsa y seis traviesas ligadas todas con fibra vegetal, partiera del puerto de Santa Cruz de Tenerife, Islas Canarias, una mañana del 22 de mayo de 1984, sus tripulantes habían soñado y planificado minuciosamente su aventura.

Troncos, fibra vegetal y caña de bambú -elementos que hace más de 3.000 años podrían haber utilizado los habitantes de África-, junto con alimentos deshidratados, agua mineral, 2 balones de 45 kilos de gas cada uno, raciones de supervivencia, destiladores de agua, una radio VHF, brújulas, sextantes y cartas marinas. Además, toda la expedición quedaría grabada y fotografiada.

**La excursión de patrulla comienza a ser vivida cuando nos imaginamos como será ese lugar del que tanto nos hablaron o cuando soñamos las actividades que deseamos realizar, pero también cuando planificamos paso a paso cada detalle ... Salir en patrulla no es un simple paseo con amigos, la exploración y la aventura no se improvisan, se planifican con cuidado y pasión.**

### Guía para organizar una excursión de patrulla

Este es un recordatorio de algunas cosas a tener en cuenta cuando participas en la organización de una excursión con tu patrulla.

#### ITINERARIO

Día, lugar y hora de salida  
Día, lugar y hora de regreso  
Nombre de los participantes  
Destino  
Objetivo de la excursión  
Recorrido a realizar  
Medios de locomoción que emplearemos

#### COCINA

Responsable

Menú  
Alimentos a llevar  
Alimentos frescos a comprar en el lugar

### **INTENDENCIA**

Responsable  
Revisar el estado de la carpa  
Listado de materiales a comprar o conseguir  
Materiales que requieren arreglo  
Listado de materiales que llevaremos

### **ADMINISTRACIÓN**

Responsable  
Fotocopiar permisos de salida  
Hacer y distribuir listado de equipo personal

### **TESORERÍA (¿Cuánto dinero nos va a costar la salida?)**

Responsable  
Costos de traslado  
Costos de alimentación  
Otros (fotocopias, materiales, etc.)  
Cuánto va a costar la excursión por persona

### **SEGURIDAD Y PRIMEROS AUXILIOS**

Responsable  
Revisar que el botiquín tenga todos los elementos  
Hacer listado de elementos faltantes  
Comprar los elementos faltantes  
Armar una agenda con teléfonos de emergencia  
Poner al día las fichas de salud

### **ACTIVIDADES (¿Cuál es el objetivo de la excursión?)**

Responsable  
Qué cosas deseamos hacer  
Cuándo las vamos a hacer  
Qué dirigente nos va a acompañar

(Cada "minilistado" se puede poner como papeles pegados o pinchados en un corcho o en un pizarrón de madera. El listado que aparece a continuación también puede ser parte de esos papeles, claro que deben tener título y estar en blanco para que puedan escribir sobre ellos)

Excursión a...	Fecha	Yo me hice responsable de..


---

## BITÁCORA RUMBO Y TRAVESÍA CORPORALIDAD – OBJETIVO 14

---

Presentación del objetivo:

**Me esfuerzo por mejorar mi rendimiento en el deporte que practico y sé ganar y perder**

Durante la ceremonia inaugural de los Juegos Olímpicos, todos los deportistas y jueces presentes realizan un juramento en el que se comprometen a cumplir y hacer cumplir las reglas que rigen la competencia.

Este juramento fue introducido por primera vez en los juegos de Amberes en 1920 y pronunciado por el waterpolista y esgrimista de nacionalidad belga Victor Boin. Actualmente, el juramento es pronunciado por un atleta en nombre de los demás:

**"En nombre de todos los competidores, prometo que participaremos en estos Juegos Olímpicos respetando y cumpliendo sus reglamentos con auténtico espíritu deportivo, para mayor gloria del deporte y honor de nuestros equipos".  
(Fondo de bandera con los aros olímpicos)**

Todas las personas que practican un deporte ya sean aficionados o profesionales saben que ganar y perder son parte de las posibilidades del juego.

**Saber perder es poder canalizar toda la bronca o la tristeza que te produce la derrota y usar toda esa energía en seguir mejorando.**

**La pena por la derrota no nos debe desmoronar, por el contrario es una excelente oportunidad para reflexionar sobre donde estuvieron los errores y corregirlos.**

Pero ¿qué es para ti saber ganar y perder?

¿Cómo vives la alegrías y las penas deportivas?

Después de una derrota o de un triunfo es necesario tomarnos un tiempo a solas para reflexionar y aprender de ambas situaciones, y luego seguir entrenando con más ganas y energía para mejorar nuestro rendimiento deportivo.

¿Te has propuesto metas para mejorar tu rendimiento deportivo? ¿Cuáles son?

## ¿Llevas un registro de tus logros deportivos?

Habrás observado que en los últimos campeonatos mundiales de fútbol aparece este logo: (logo fair play)

Lo llevaban en un bandera amarilla los jóvenes que acompañaban la entrada de ambos equipos al campo de juego, lo lucen en su ropa los árbitros, hay carteles en los estadios... pero, ¿qué es el fair play?

**Fair play** quiere decir **juego limpio**, su idea central es reconocer a aquellos deportistas y equipos que respetan las reglas, a sus adversarios y mantienen la dignidad bajo todas las circunstancias, especialmente en la derrota.

¿Qué deportista que conoces se caracteriza por su "juego limpio"? (espacio para la foto)

### **El fair play se manifiesta por:**

-La aceptación sin discusión de las decisiones del árbitro, salvo en los deportes en los que el reglamento autoriza un recurso.

-La voluntad de jugar para ganar, objetivo primero y esencial, y el rechazo firme a conseguir la victoria a cualquier precio.

El fair play es una "forma de ser" basada en el respeto a sí mismo y que implica:

-Honestidad, lealtad y actitud firme y digna ante un comportamiento desleal.

-Respeto al compañerismo.

-Respeto al adversario, victorioso o vencido, sabiendo que no jugamos contra sino con el adversario deportivo.

-Respeto al árbitro, expresado por un constante esfuerzo de colaboración con él.

El fair play implica modestia en la victoria, serenidad en la derrota y una generosidad suficiente como para crear relaciones humanas entrañables y duraderas.

---

## BITÁCORA RUMBO Y TRAVESÍA CORPORALIDAD – OBJETIVO 15

Presentación del objetivo:

### Preparo juego para distintas ocasiones

Muchos juegos de los que jugamos en la patrulla y la unidad son conocidos y jugados con igual o distinto nombre en varios países del mundo. Otros en cambio son

invenciones de las jóvenes o dirigentes de una Unidad, este es el caso del cribol, el juego que deseamos compartir contigo.

Es un juego creado por jóvenes para sus actividades de patrulla. Sus reglas son un mezcla del béisbol y del críquet.

## EL "CRIBOL"

- El objetivo del juego es batear una pelota lo suficientemente lejos para que le permita al bateador correr ida y vuelta entre su puerta y la meta, lo cual representa un punto para ese jugador. Gana el jugador que llega primero a la cantidad de puntos pactados antes de comenzar el juego.
- Quien está al bateo tiene como objetivos: A) impedir que caiga la vara de su casa. B) Pegarle a la pelota y arrojarla lo suficientemente lejos del resto de los jugadores de manera que tenga tiempo y espacio para correr y hacer puntos.
- El bateador se ubica a un costado de la puerta de forma que con su cuerpo no cubra ninguna parte de la misma, la cual debe defender sólo usando su bate.
- Quien lanza la pelota tiene como objetivo voltear el palo y así ocupar el lugar de quien batea.
- El resto de los jugadores se distribuyen en el campo, de manera de tomar la pelota bateada y tocar con ella la meta, la puerta o al jugador en carrera y así sacarlo del bateo y ocupar su lugar.
- Se denomina *puerta* al lugar que defiende el bateador y que consiste en una varilla de madera de 40 centímetros apoyada en otras dos varas de 60 centímetros de altura y clavadas en el suelo.
- Se denomina *meta* a una vara de madera de 60 centímetros de alto clavada en el suelo a una distancia de 10 ó 12 metros en línea recta de la *puerta*.
- A mitad de camino entre la puerta y la meta, se encuentra el *plato* del lanzador, indicado con una raya en el piso que señala el sitio desde el cual quien lanza la pelota debe ubicarse para hacerlo. El lanzador no debe sobrepasar esta marca en sus lanzamientos.
- Se considera *muerto* al bateador cuando: A) el lanzador hace caer la varilla de la puerta mediante uno de sus lanzamientos; B) cuando es tocado por una pelota sostenida (no arrojada) por cualquier otro jugador mientras realiza su corrida; C) cuando habiendo bateado la pelota cualquier otro jugador la toma en el aire sin que esta toque el suelo; D) cuando cualquier otro jugador toca con la pelota la puerta o la meta durante la corrida del bateador.
- El jugador que logra matar al bateador ocupa su puesto en el bateo.

- El bateador puede optar por correr o no cuando le haya pegado a la pelota.
- Cada lanzador tiene un máximo de cinco lanzamientos, luego de los cuales, si no mató al bateador deja el puesto a quien sigue en orden. El bateador, en cambio, permanece en su sitio hasta que resulte muerto.
- El número mínimo de jugadores es cuatro. Cuanto más jugadores participan del juego, más amplio debe ser el espacio para que el bateador tenga chances de lograr una corrida.
- Los elementos mínimos para jugar son: un palo de madera liviana y resistente para usar de bate y una pelota rellena de tela u otro material blando.
- Antes de comenzar el juego se sortean los turnos de bateo y de lanzamiento de pelota, y se pacta el número de corridas necesarias para ganar.

### **(Dibujo de la cancha, mejor aun, de la patrulla jugándolo)**

La patrulla creadora de este juego organiza para el campamento de verano de la Unidad Scout el torneo anual más importante; con un premio que consiste en un plato en el cual se graba el nombre del ganador de cada año.

Estos son algunos de los juegos más entretenidos que conozco...

Nombre	cantidad de jugadores	lugar y momento ideal para jugarlo
--------	-----------------------	------------------------------------

### **Por qué no...**

Un interesante proyecto de patrulla podría ser la elaboración del Cuaderno de Juegos, recopilando los que tú conoces, más los que conocen los miembros de tu patrulla y de tu Unidad Scout y de tu Grupo y otras personas...

Inventar un juego o un deporte, ponerle un nombre, escribir sus reglas, construir los elementos necesarios para jugarlo y organizar un campeonato.

Instaurar un premio denominado Patrulla Fair Play o Patrulla Juego Limpio para aquella que se haya destacado en el respeto por las reglas, por los demás jugadores y por el árbitro.

## **BITÁCORA PISTAS Y SENDA CREATIVIDAD – OBJETIVO 7**

Presentación del objetivo:

**Perfecciono mis habilidades manuales**

Jean Mermoz fue uno de los pioneros de la aviación comercial y nos dejó un enorme aporte al explorar y abrir rutas aéreas en África y América.

Ya tenía mucha experiencia como piloto militar cuando solicitó trabajo como piloto comercial de la compañía Latécoere; incluso había sido condecorado. De todos modos, al llegar a las oficinas de la línea aérea para su entrevista de trabajo, fue recibido por su jefe el señor Daurat quien, hundido en su butaca, dio un vistazo a los papeles de Mermoz y le dijo:

- Veo que aún no ha hecho nada.
- ¡Tengo más de 600 horas de vuelo! –respondió Mermoz.
- Eso no es nada, nada en absoluto. Lo estoy contratando como mecánico –le dijo su futuro jefe.
- Pero yo pedí un puesto como piloto –insistió Jean Mermoz.
- Lo sé, pero aquí ser piloto significa ser, ante todo, obrero. Tendrá que pasar por todas las tareas.

Así es como Mermoz, a pesar de su excelente historial de 600 horas de vuelo, pasó semanas limpiando cilindros y desmontando motores. Pero fue también gracias a estos conocimientos y habilidades que varias veces logró salvar su vida, reparando él mismo su aeronave cuando sufría desperfectos y debía aterrizar de emergencia.

**(Incluir aquí la elaboración de los dos modelos de aviones de papel)**

**(Diseño: los siguientes consejos pueden ir en cuadros de diferentes colores y tamaños para darle mayor movimiento gráfico y que no quede tan como listado)**

### ¿Qué papel usar?

Papel común tamaño A4 (21x30 cm) o tamaño Carta (22 x 28 cm).

#### **Consejos para un buen plegado**

- Los pliegues deben ser precisos y bien marcados. Para lograrlo, márcalos con la uña o el borde de un lápiz.
- Cuando sigas las instrucciones para armar un avión, mira el dibujo del paso en el cual estás y el dibujo del paso siguiente, esto te dará una idea de cómo tiene que quedar el papel.
- Ten en cuenta que un pequeño error en los primeros pliegues, suele afectar el resultado final.

#### **Nociones elementales de vuelo**

- Un buen vuelo necesita de un buen lanzamiento: toma el avión por la parte delantera y lánzalo como si estuvieras tirando un dardo. (figura)
- Cuando hagas lanzamientos al aire libre, la técnica apropiada consiste en lanzar el avión hacia arriba para que alcance la mayor altura posible. De esta forma, prolongas la duración del vuelo pues le das tiempo al avión para su descenso.

#### **Ajustes antes y entre vuelos**

Para lograr que tu avión vuele como quieres, debes hacer algunos ajustes. El mejor lugar para estabilizar el avión es uno en que no haya corrientes de aire. No pruebes

los aviones lanzándolos desde una ventana ya que las turbulencias junto a una pared son tan fuertes que no te permitirán evaluar qué correcciones son necesarias.

### **Simetría**

El avión debe volar recto. Esto se consigue con una absoluta simetría y, para comprobarlo, sostén el avión a la altura de tus ojos y míralo de frente. Todo lo que ves de un lado debe verse exactamente igual del otro. (Figura)

### **Forma de "Y"**

Las alas y el cuerpo del avión tiene que formar una letra "y" (figura). Si no le das este ángulo, el avión girará en el aire y volará boca abajo. Cuando lances el avión, las alas tenderán a achatarse levemente, así que una buena idea es darle un poco más de ángulo al ajustarlas.

### **Alerones**

Los alerones están ubicados en la parte posterior de las alas y del cuerpo, (figura) y sirven para corregir los movimientos hacia arriba, hacia abajo y hacia los lados.

Recuerda siempre hacer correcciones pequeñas, ya que pequeños ajustes producen grandes cambios en el vuelo.

## **Algunos problemas en el vuelo y sus soluciones**

**El avión se estrella de morro** (figura)

Este es el problema más común y se debe a que el avión tiene demasiado lastre en la parte delantera. Dobra hacia arriba los alerones de las alas.

**El avión cae en espiral**

Es muy probable que esté mal equilibrado, es decir, asimétrico. Pliégalo nuevamente y ahora hazlo con más cuidado.

**El avión sube y baja, vuela en ondas** (figura)

Tiene mucho peso en la cola, dobla ligeramente hacia arriba los alerones.

**Vuela bien pero gira hacia la derecha o hacia la izquierda**

Si dobla hacia la derecha, ajusta la parte de atrás del cuerpo hacia la izquierda; si lo hace hacia la izquierda, ajusta la parte posterior hacia la derecha.

*(lo que sigue como crónica de un diario o destacado de un libro de patrulla, etc. Pueden también ser "fotos" de algunas de las situaciones contadas, las que se acompañan con textos. Las fotos pueden ser dibujadas, generarse o hacer una mezcla de dibujo y foto)*

*Las Alas de Dumont. Crónica de una hazaña aérea*

"Las alas de Dumont es el nombre de una insignia que lleva por un año en su banderín la patrulla que gana la competencia de aeromodelismo que hacemos en la Unidad. Pero no siempre este premio se llamó así." (Flavio, Responsable de la Unidad Scout "Endurance")

"La pasión por los aviones la transmitió Juan Carlos, de los Zorros. Primero contagió a sus amigos de la patrulla y después al resto de la Unidad. Cada vez que traía sus modelos de aeroplano, todos se peleaban por probarlos. De eso a armar una competencia de aeromodelismo, sólo hubo un paso." (Beatriz, Asistente de la Unidad Scout "Endurance")

"El año pasado las Golondrinas nos sorprendieron a todos... y no sólo por su modelo de planeador. El asunto es que participaron en la actividad con gorras y bufandas de vuelo, ¡fue genial!. Este año los demás las imitamos y cada patrulla usó algo que tuviera que ver con la aviación. Marcos y Diego, de mi patrulla, se paseaban con unos overoles enormes que les daban el aspecto de lo que eran: los mecánicos de la patrulla..." (Carolina, patrulla Lagartos)

"En los primeros ensayos se desalentaron bastante. Es que no tenían mucha práctica y los primeros modelos se les iban a pique al primer lanzamiento. ¿Y si para el día de la competencia no dieran con esos modelos que surcaran el cielo orgullosos ante las miradas de los demás?" (Ricardo, Jefe de Grupo)

"Quizás fue por eso que nos contaron la historia de Santos Dumont, para que viéramos que cuando uno cree en algo no importa lo que digan los demás o cuántas veces haya que intentarlo." (Susana, patrulla Golondrinas)

"Sin decirnos nada nos llevaron a la plaza y nos encontramos colgando de un árbol uno de los carros que habíamos construido para una actividad del ciclo anterior. Sentados, escuchamos lo que hizo Santos Dumont en París: colgó un automóvil del árbol de una plaza para averiguar si su motor vibraba al estar suspendido. Cuando vio que no pasaba nada malo, instaló motores de gasolina en globos aerostáticos y hasta fabricó un avión, "el 14 bis", que recorrió 120 metros volando a una altura de 6 metros. En ese tiempo debe haber sido toda una revolución y si no lo hubiera hecho tal vez ahora no tendríamos ni aviones supersónicos ni transbordadores espaciales. Flavio estaba súper entusiasmado contando la historia, es que además es súper bueno para contar y uno siente que las cosas están pasando en ese momento. Nos dijo que gracias al esfuerzo de personas como Santos Dumont, a su empeño e imaginación para hacer realidad sus sueños, se había logrado tender un puente entre los pájaros y las personas." (Antonio, Guía de la patrulla Jaguar)

"En el Consejo de Unidad que hicimos al final de esa tarde decidimos llamar al trofeo "las alas de Dumont" y lo representamos con una insignia que muestra un viejo y extraño carro alado, como los que hacían los primeros que intentaron construir máquinas para volar." (Javier, Subguía de la patrulla Zorros)

"Se ganan puntos por distintas pruebas: originalidad de los modelos, calidad de la confección, distancia de vuelo, tiempo en el aire, acrobacia aérea, aterrizaje, trabajo en equipo, disfraces... Cada año ponemos y quitamos algunas pruebas. Me gusta que tengamos alternativas porque así todos tenemos la oportunidad de trabajar. Yo, por ejemplo, como no soy muy buena para la construcción de los modelos, soy parte del equipo de diseño...¡y eso me fascina!" (Wilma, patrulla Jaguar)

---

## BITÁCORA RUMBO Y TRAVESIA CREATIVIDAD – OBJETIVO 15

---

Presentación del objetivo:

**He participado en un proyecto que presenta una solución a un problema técnico habitual.**

Todos los inventos de Alexander Graham Bell respondieron a una necesidad humana. Ante el accidente de una niña que se había tragado un alfiler, y mucho antes que Roentgen inventara los rayos x, Bell perfeccionó un aparato para localizar metales en el cuerpo humano. A Bell se le deben muchos aparatos eléctricos que se utilizan en la medicina y odontología y por los cuales jamás cobró un centavo, él decía que lo hacía para aliviar el sufrimiento de la humanidad.

Por el calor sofocante que el mismo sufrió a bordo de un submarino, creo los principios fundamentales que hoy se usan para funcionamiento del aire acondicionado.

Ante una tormenta en la costa que derribó los hilos del teléfono y dejó incomunicada a una población Bell inventó el teléfono inalámbrico.

Impresionado por la noticia de dos naufragos que habían muerto de sed, dijo  
- ¡Nada puede ser más espantoso que morir de sed en medio del agua!...  
A raíz de este hecho inventó un aparato que destilaba el agua de mar para hacerla apta para el consumo humano.

Frente al problema de lugares seguros para que atraquen las embarcaciones , ideo un sistema de puertos y bahías artificiales, utilizando unos enormes bloques de concreto que se sumergen en el mar, uno sobre otros.

### **¿Podrá el Sol darnos una fuente de energía para nuestros campamentos?**

Conociendo los principios básicos de la energía solar y contando con algunos materiales simples como cartón, cristal y papel de aluminio, se puede construir una cocina solar en la cual cocinar nuestra comida y calentar agua, sin usar electricidad, leña, gas u otros combustibles.

La cocina solar es básicamente una caja que al recibir la energía del sol se calienta, cocinando los alimentos que ponemos en su interior. ¿Así de fácil? bueno, casi, casi, así de fácil.

### **(Agregar aquí el procedimiento para construir una cocina solar)**

Ten en cuenta que la cocina solar toma más tiempo en cocer los alimentos que la cocina en las que usas otros combustibles.

Algunas de las ventajas de usar una cocina solar...

- El combustible que usas es completamente gratis.
- La comida no se quema y la persona que cocina puede hacer otras cosas mientras los alimentos se están cocinando.
- El sabor de los alimentos es distinto pues no se pierde nada de sus sustancias naturales en el proceso.
- No contaminas la atmósfera ni generas bióxido de carbono, el que se produce en cualquier combustión.
- Reduces la destrucción del paisaje y del entorno.
- Utilizas una fuente 100% renovable.

### Algunas recomendaciones para utilizarla...

- Comienza temprano a cocinar (recuerda que la cocción es más lenta).
- Utiliza ollas y recipientes de color negro y con tapas.
- No añadas agua a las verduras ni a la carne.
- Ubica la cocina solar en un lugar seco y orientala hacia la luz solar.
- Ajusta periódicamente su posición para aprovechar al máximo la luz del sol.
- Troza los alimentos para facilitar una cocción rápida.

<b>Entre 1 y 2 horas de cocción</b>	<b>De 3 a 4 horas de cocción</b>	<b>De 5 a 8 horas de cocción</b>
Huevo	Batata (camote)	Sopas y cazuelas
Arroz	Raíces	Asados grandes
Hortalizas	Algunas legumbres	Casi todas las legumbres secas
Fruta	Carnes	
Pescado	Pan	

Las familias gastan hasta el 30% de sus ingresos en combustible para cocinar. Por qué no enseñar esta técnica de cocción a pobladores rurales de lugares con problemas de deforestación o con combustibles muy caros...

### BITÁCORA PISTAS Y SENDA AFECTIVIDAD – OBJETIVO 7

Presentación del objetivo:

**Me gusta querer y que me quieran**

Cuando hagas un regalo piensa en la persona a quien se lo darás, en lo que le gusta, en lo que necesita, en lo que tú quieres expresarle. Así escogerás "algo

especial". Recuerda que los mejores regalos no son ni los más caros ni los puramente materiales.

**(Cuadro, a mano alzada, con 3 columnas y 8 filas)**

Cumpleaños de amigos de mi patrulla

Fecha	Cumpleañero	Regalo que le haré
-------	-------------	--------------------

Pero uno no solo quiere a los amigos y también puede expresar afecto por las demás personas haciendo cosas que les ayuden a ser más felices y mejorar su calidad de vida. ¿Tú o tu patrulla realizan actividades de servicio? El servicio es una forma de expresar afecto hacia los demás.

El 14 de abril de 1902, cuando cumplía 22 años de edad y se encontraba en un refugio de la Antártida que lo albergó durante dos años, el joven oficial José María Sobral, observador meteorólogo y geodesta integrante de la expedición de Otto Nordenskjöld, escribió en su bitácora:

"Son las 2h 30m, estoy de guardia, una taza de té por delante. Pienso en mi casa, en mis queridos viejos y hermanos. A esta hora estarán durmiendo, tal vez mi madre esté despierta pensando en mí. Con gusto estaría a su lado para abrazarlos. Hoy es mi cumpleaños. Cumpló 22. Por esta misma razón pienso que mi madre está despierta pensando en mí. ¡Cuánto deseo verlos!"

**BITÁCORAS PISTAS Y SENDA –  
SOCIABILIDAD – OBJETIVO 20**

Presentación del objetivo:

**Conozco las principales culturas originarias de América**

**El Imperio Inca en cifras:**

Al llegar los españoles a América, en 1532, los Incas eran un reducido grupo étnico establecido en El Cuzco que:

- \* gobernaba a más de 12 millones de personas;
- \* de 100 culturas diferentes;
- \* que hablaban por lo menos 20 idiomas distintos;
- \* y cubrían un territorio de 4.000 kilómetros.

**(acompañar con mapa del Imperio en National Geographic nov.'98)**

Averigua y anota datos tan interesantes como éstos sobre otros pueblos originarios de América. ¿Qué conoces acerca de los Patagones, los Chibchas, los Mapuche, los Calimas, los Maya, los Sioux...?

¿Qué pueblos originarios habitaban o habitan en el territorio en que vives?

## (Espacio para que escriban)

¿Sabías que antes de la llegada de Colón los antiguos pobladores de estas tierras ya practicaban un juego de pelota al que asistía público?

El **tlaxtli** o **tlachtli** era un juego practicado por los Mayas y otras naciones y pueblos originarios que habitaban lo que hoy es México.

El objetivo del juego era meter una pelota de hule por un agujero hecho en la piedra, impulsándola solo con las nalgas, los muslos o las rodillas. Los españoles que los veían jugar cuentan que eran muy hábiles, ya que la pelota no podía tocarse con la mano y, por ser de hule, rebotaba de aquí para allá como si estuviese viva.

El equipo que ganaba el juego podía llevarse como premio la capa de todos los espectadores. Cuentan los cronistas de la época que para salvar sus capas los espectadores salían corriendo en medio de risas.

¿Qué te parece organizar un torneo de **tlaxtli** entre patrullas?... quizás podrías adaptar las reglas, al hacerlo considera que lo esencial es:

- debes impulsar la pelota sólo con el área de las nalgas y los muslos (hasta las rodillas) y con los hombros.
  - el objetivo del juego es hacer pasar la pelota por una circunferencia.
- Las demás reglas corren por cuenta tuya y de tus amigos de la patrulla.

Otro juego para que sigas divirtiéndote...

### **El Kálaka - Araku**

El sacerdote alemán Martín Gusinde observó a comienzos del siglo XX un juego que practicaban los yámanas (yáganes), habitantes de las islas australes del sur de América.

Una persona cualquiera llamaba a la gente de las chozas para que se acercara a una pradera donde se ordenaban formando un amplio círculo. La pelota, "kálaka", era del tamaño de un puño y se confeccionaba con la membrana interdigital de un ave llamado albatros.

El juego consistía en impulsar la pelota hacia arriba golpeándola con la palma de la mano y, cuando comenzaba a caer, otro jugador la volvía a impulsar cuidando que fuese lo más vertical posible y no se saliese del círculo.

Te propongo jugar al Kálaka – Araku. Puedes utilizar una pelota blanda y liviana (puede ser una de tenis). Los jugadores de los dos equipos se ordenan en una circunferencia de un diámetro de 10 m, intercalando jugadores de uno y otro equipo.

El jugador del equipo que comienza impulsa la pelota hacia arriba con la palma de la mano y cuando ésta viene cayendo, un jugador del otro equipo vuelve a golpearla impidiendo que la pelota toque el suelo.

Cada vez que la pelota toca el suelo o sale del círculo, cayendo tras las espaldas de los participantes, se otorga un punto a favor del equipo que no la arrojó.

Gana el equipo que obtenga más puntos.

**(Dibujo: círculo de scouts y aborígenes mezclados y pelota en el aire, vistos de arriba)**

## BITÁCORAS PISTAS Y SENDA – ESPIRITUALIDAD – OBJETIVO 1

---

Presentación del objetivo:

**Reflexiono con mi patrulla cuando hacemos excursiones o campamentos**

El famoso investigador Luis Pasteur estaba cierta mañana con sus manos puestas sobre su mesa de estudio, sus dedos estaban juntos en forma de pantalla y su cabeza inclinada a pocos centímetros de la mesa; cuando por fin levantó su cabeza y separó las manos, apareció bajo ellas un pequeño microscopio.

Un estudiante que había estado observándole tan quieto durante largo rato, le dijo:  
-Pensaba, doctor Pasteur, que estaba usted orando.  
-Así es- replicó el científico, señalando su microscopio. –Estaba diciéndole a Dios cosas muy lindas, aunque no tanto como las que Él estaba diciéndome a mí por medio de sus obras.

Las excursiones y campamentos de patrulla también nos dan la oportunidad de escuchar aquellas cosas que Dios nos dice a través de Su Creación. Basta con agudizar nuestros sentidos, abrir nuestro corazón y darnos la oportunidad de escuchar a Dios, por ejemplo, por medio de las estrellas...

Te proponemos que en campamento, después de cenar, busques con tu patrulla un lugar tranquilo, con amplia visibilidad y poco iluminado, desde el cual observar el cielo.

Tiéndanse de espalda en el suelo y, en silencio, observen detenidamente el firmamento durante 10 ó 15 minutos. Observen la distribución de los astros en el firmamento y traten de establecer grupos de estrellas, imaginen figuras y formas...

Cuando los pueblos de la antigüedad, venciendo sus temores, tuvieron la necesidad de viajar de noche, debieron encontrar un medio que los ayudara a orientarse, y hallaron en las estrellas sus principales aliadas. Para que les fuera posible reconocer el cielo nocturno, agruparon estrellas formando figuras a las que, en la actualidad, llamamos constelaciones.

Fueron los griegos quienes le dieron nombre a las constelaciones más conocidas del hemisferio norte. Cuando los marinos portugueses comenzaron sus grandes

exploraciones, navegando paralelo a la costa del continente africano, descubrieron que el cielo del sur era diferente al que conocían en Europa. Es por esto que los nombres de las constelaciones del hemisferio sur llevan, en su gran mayoría, nombres de instrumentos de navegación.

### Orientación por las estrellas

Si aprendes a reconocer las constelaciones, tu también, como los antiguos navegantes, puedes utilizar las estrellas como medio de orientación. Si vives en el hemisferio norte puedes orientarte utilizando las constelaciones denominadas: Osa Mayor y Osa Menor.

La Osa Mayor está formada por siete estrellas. Cuatro estrellas forman la base de la "cacerola" y tres trazan un brazo curvo que señalan a la estrella Arturo. **(gráfica)**

Traza una recta entre las estrellas Merack y Dubhe, y prolongala hasta topar con la primera estrella brillante... **(gráfica)**

...esta es la estrella Polar, que forma parte de la punta de la cola de la Osa Menor, llamada así porque su forma es muy similar a la de la Osa Mayor, pero de menor tamaño. **(gráfica)** La estrella Polar indica el Polo Norte Celeste.

Desde el Polo Norte Celeste traza una recta vertical al horizonte, determinando de esta forma la dirección norte. **(gráfica)**

Si, en cambio, vives en el hemisferio sur, puedes utilizar como referencia un grupo de estrellas dispuestas en forma de cruz, llamada Cruz del Sur. Para asegurarte que realmente estés viendo la Cruz del Sur, debes buscar dos estrellas denominadas Alfa y Beta de la constelación del Centauro, que son las más brillantes y cercanas a la cruz. **(gráfica)**

Prolongando imaginariamente el eje mayor de la cruz tres veces, obtendrás el Polo Sur Celeste. Luego, si trazas una recta vertical hasta el horizonte, determinarás aproximadamente la dirección sur. **(gráfica)**.

**Para asegurarte de que tu rumbo sea el correcto, puedes proceder de la siguiente forma:**

Traza una recta entre Alfa y Beta del Centauro y estima un punto medio. **(gráfica)**

Desde el punto medio traza una perpendicular y prolongala hasta interceptar la prolongación del eje mayor de la Cruz del Sur. **(gráfica)**

**En la intersección de ambas rectas se localiza aproximadamente el polo sur celeste, desde este punto traza una recta imaginaria hacia la tierra. Esa es la dirección sur.** (gráfica)

Pero las estrellas no sólo nos sirven para encontrar nuestro rumbo geográfico, también están allí para maravillarnos y hacernos pensar sobre nuestro lugar en la Creación... hazme caso y, en campamento, tiéndete de espaldas a admirar el cielo nocturno.

Haz silencio y piensa, por ejemplo, que cuando estés mirando a Aldebarán estarás viendo una luz que salió hace 68 años, pues esa es la distancia en años luz que la separa de la tierra; o que para llegar a Andrómeda, la galaxia más cercana a la nuestra y visible al ojo humano, se necesitaría viajar 2.400.000 años a bordo de una nave que viajara a la velocidad de la luz (algo menos de 300.000 kilómetros por segundo).

El Universo se abre ante nuestros ojos como una inmensa y misteriosa ventana azul... es un magnífico testimonio de la obra de Dios, ¿no crees?

---

## BITÁCORA RUMBO Y TRAVESÍA ESPIRITUALIDAD – OBJETIVO1

---

Presentación del objetivo:

Preparo y conduzco algunas de las actividades que nos ayudan a descubrir a Dios en la naturaleza.

**Resuelto a buscar ayuda para sus compañeros que quedaron en la isla Elefante, Ernest Shackleton, junto a otros cinco integrantes de la expedición, partieron en busca de socorro. Navegaron en una rústica barcaza durante 17 días, en medio de terribles tormentas y empapados por las heladas aguas del sur. A llegar a la Isla San Pedro, Shackleton, Worsley y Crean continuaron el viaje a pie hasta una base de pescadores de ballenas donde, finalmente, le brindaron la ayuda necesaria para rescatar sanos y salvos a todos los integrantes de su expedición:**

“Cuando miro hacia atrás esos días, no me cabe duda de que la Providencia nos ha guiado, no sólo a través de los campos de nieve sino a través del mar picado y blanco que separaba isla Elefante del punto de desembarco en San Pedro. Sé que durante esa larga y extenuante marcha de treinta y seis horas por las montañas sin nombre y los glaciares de San Pedro, a menudo me pareció que éramos no tres sino cuatro. No dije nada a mis compañeros en aquel momento, pero después Worsley me dijo: ‘Jefe, tuve la curiosa sensación de que había otra persona con nosotros’. Crean me confesó haber tenido la misma impresión.”

(De la bitácora de Ernest Shackleton)

**(este texto puede ir escrito a mano, sobre un papel que simule hoja de bitácora)**

En tus excursiones y campamentos de patrulla, ¿has sentido alguna vez esa presencia de la que habla Shackleton?

**Marcha en silencio**

Para los scouts la naturaleza no es solo el sitio donde realizar nuestras actividades y divertirnos, es también el lugar en dónde, si afinamos nuestros sentidos, podemos descubrir la presencia de Dios.

Pero a veces sucede que llevamos al campamento los apuros, los sonidos y las preocupaciones de la ciudad, corremos de aquí para allá intentando hacer todas las actividades que nos propusimos, inundamos el sitio de campamento con nuestros gritos y en ese vértigo nos perdemos de ver y escuchar como Dios nos habla a través de la naturaleza que nos rodea.

Te proponemos que organicen una excursión de patrulla en la que intenten hacer todo el recorrido en el mayor silencio que puedan. Traten de moverse en el terreno tan silenciosamente como si no estuviesen allí. Al mismo tiempo, afinen los sentidos intentando captar los olores, los sonidos, los movimientos, los colores y las formas que encontremos a nuestro paso.

Prueben hacer una parte del recorrido lo más lento que puedan, como en cámara lenta, como si todo a su alrededor también se moviese en cámara lenta, como si el tiempo no existiese.

Esto les servirá para captar cosas que muchas veces nos pasan desapercibidas por la velocidad y el ruido con que hacemos nuestras actividades.

Luego de la actividad los invitamos a reflexionar sobre aspectos como:

¿Qué cosas sintieron? ¿qué cosas percibieron? ¿les dio mucho trabajo guardar silencio y moverse lentamente? ¿qué han aprendido? ¿han descubierto algo que crean es la huella de Dios en la naturaleza?

Francisco de Asís se maravillaba viendo en la naturaleza la huella de Dios y le dedicaba al Señor una bellísima oración que deseamos compartir contigo. He aquí un fragmento del "Cántico de las Criaturas".

"Lado seas, mi Señor, con todas tus criaturas,  
especialmente el señor hermano Sol,  
el cual es día y por el cual nos alumbras.  
Y él es bello y radiante con gran esplendor:  
de ti, Altísimo, lleva significación.

Lado seas, mi Señor, por la hermana luna y las estrellas:  
en el cielo las ha formado luminosas, preciosas y bellas.

Lado seas, mi Señor, por el hermano viento,  
y por el aire, y el nublado, y el sereno, y todo tiempo,  
por el cual a tus criaturas das sustento.

Lado seas, mi Señor, por la hermana agua,  
la cual es muy útil, y humilde, y preciosa, y casta.

Loado seas, mi Señor, por el hermano fuego,  
por el cual alumbras la noche:  
y él es bello, y alegre, y robusto, y fuerte.

Loado seas, mi Señor, por nuestra hermana la madre tierra,  
la cual nos sustenta y gobierna  
y produce diversos frutos con coloridas flores y hierbas.”

# SEMANA 8

## • Algunos contenidos

### 1.- Selección de contenidos educativos

Luego de analizar la lista de Objetivos educativos del Movimiento Scout, ¿cuáles contenidos faltan? Tu tarea como dirigente es definir qué contenidos son necesarios en tu Unidad, en tu realidad, en tu contexto social.

Nuestro Proyecto Educativo define que el programa es flexible, regionalizado, personalizado, no es algo cerrado, no es un reglamento con artículos, incisos y apartados, sino una guía para la acción.

- **Scouts de Argentina recomienda no clasificar los contenidos por etapas de progresión.**
- **Respecto del listado de contenidos que se sugieren a continuación, se aclara que *no son los contenidos de la progresión, sino de las bitácoras.***
- **Esta publicación no busca redactar un nuevo "Manual del Scout" (que aún se consigue en la Tienda Scout) que intente abordar todos los contenidos.**
- **Nuestro propósito es ayudarte a diseñar una herramienta que acompañe la progresión de los jóvenes con textos motivadores, ideas de actividades y algunos contenidos para llevarlas a cabo.**

### Contenidos Educativos para el año actual



**Coloca en una lista los contenidos educativos que vas a trabajar. Recuerda que deben aparecer en la Programación anual de la sección. Si no poseen plan, pueden tomarlos de la propuesta de objetivos del Movimiento Scout que hemos incluido previamente.**

Solamente a modo de ejemplo, transcribimos una lista posible realizada para incluir contenidos en sus bitácoras, pero recuerda la selección es propia de cada Grupo:

### 2.- Algunos contenidos referidos al Método Scout

Pistas y Senda	Rumbo y Travesía
Pañuelo Scout y Vestimenta scout. El color de la Rama.	Pañuelo Scout y Vestimenta scout. El color de la rama
Saludo scout y apretón de mano izquierda	Saludo scout y apretón de mano izquierda
La insignia scout (flor de lis). Historia y significado.	Flor de lis y otras insignias.
Las especialidades: qué son y cómo obtenerlas.	Las especialidades scouts. qué son, cómo se obtienen, campos de las especialidades.
Los encuentros scouts distritales, zonales y nacionales.	Los encuentros scouts internacionales, Jamborees Panamericanos y Mundiales
La Ley Scout y la Promesa Scout	La Ley y la Promesa Scout.

<p>El lema y la buena acción</p> <p>La Oración Scout</p> <p>El Consejo de Patrulla. Funciones y características. Tomando decisiones en el CP. Propuesta de temas para el consejo agenda y orden del día.</p> <p>El libro de patrulla: qué es, para qué sirve e ideas de cómo usarlo.</p> <p>Los cargos dentro de la patrulla: elección, responsabilidades y evaluación.</p> <p>Elección de cargos en la patrulla.</p> <p>La Asamblea de Unidad. Funciones y características. Tomando decisiones en la Asamblea.</p> <p>El Consejo de Unidad. Funciones y características.</p>	<p>El lema y la buena acción. Organización de servicios con la patrulla.</p> <p>La Oración Scout</p> <p>El libro de patrulla: qué es, para qué sirve e ideas de cómo usarlo.</p> <p>Las tareas y responsabilidades de los G.P.</p> <p>Los roles y responsabilidades dentro de la patrulla y la unidad.</p> <p>Procedimientos democráticos en los consejos y asambleas.</p> <p>La Asamblea de Unidad. Funciones y características Procedimientos. Roles en la Asamblea.</p> <p>Elección de cargos en la patrulla.</p> <p>El Consejo de Unidad. Funciones y características.</p>
---	--

### 3.- Algunos contenidos referidos al Movimiento Scout

<b>Pistas y Senda</b>	<b>Rumbo y Travesía</b>
<p><b>Baden-Powell y la fundación del Movimiento.</b></p> <p>La patrulla y sus símbolos: nombre, tótem, colores, grito, canciones y tradiciones.</p> <p>Rincón de patrulla. Ideas para su confección, decoración y mantenimiento.</p> <p>La Unidad Scout, sus dirigentes.</p> <p>Las otras secciones de mi grupo scout.</p> <p>Mi grupo Scout. Su historia y tradiciones. Las otras unidades.</p> <p>Los grupos de mi distrito scout.</p>	<p>Baden-Powell y la fundación del Movimiento Scout Mundial.</p> <p>Características de mi patrulla y unidad: tradiciones y símbolos.</p> <p>Los datos básicos de mi grupo scout.</p> <p>Los scouts en mi país, desarrollo e historia.</p> <p>Contacto con scouts de otros países, la hermandad mundial. Jota y Joti.</p> <p>La Comunidad de Caminantes.</p> <p>Los scouts en el mundo: cuántos y dónde.</p> <p>La asociación de scouts: historia y características.</p>

	La OMMS.
--	----------

#### 4.- Algunos contenidos referidos a la Vida en Comunidad

<b>Pistas y Senda</b>	<b>Rumbo y Travesía</b>
<p>Conocimiento y respeto de la Declaración Universal de los Derechos del niño.</p> <p>Opina y ayuda a establecer las normas de convivencia de los lugares que actúa.</p> <p>Los servicios públicos en su comunidad local.</p> <p>Autoridades y forma de gobierno local.</p> <p>Las características básicas de la cultura local.</p> <p>Culturas originarias del lugar dónde vive.</p> <p>Principales productos de la cultura de mi país</p> <p>Participa de actividades de servicio con su patrulla.</p> <p>Principales ecosistemas del país.</p> <p>Conoce las realidades sociales del lugar donde vive.</p> <p>Comprensión internacional y paz</p> <p>Participa en la mantención de un huerto productivo.</p>	<p>Defensa y promoción de los Derechos humanos.</p> <p>Normas de convivencia de los lugares que actúa, respeta, opina y propone cambios.</p> <p>Agenda de direcciones útiles.</p> <p>El sistema de gobierno de mi país.</p> <p>Mi país en las organizaciones regionales y continentales.</p> <p>Las culturas originarias de mi país y de los países vecinos.</p> <p>Geografía de mi país e influencia en su cultura.</p> <p>Identificación y promoción de la cultura de mi país.</p> <p>Situación actual de los pueblos originarios.</p> <p>Los desafíos que enfrentan los jóvenes en mi país.</p> <p>Conocimiento de la forma de vida de las personas en otros países.</p> <p>Propone y organiza actividades de servicio con su patrulla y unidad.</p> <p>Conoce los principales problemas</p>

	<p>ecológicos del lugar en donde vive.</p> <p>Realiza actividades que ayudan a superar diferencias sociales.</p> <p>Conoce las diferentes posiciones políticas de mi país.</p> <p>Aplica técnicas que permiten mejorar las condiciones ambientales del lugar en donde vive.</p> <p>Participa de proyectos de conservación</p>
--	---

### 5.- Algunos contenidos referidos a la Vida al aire libre

<b>Pistas y Senda</b>	<b>Rumbo y Travesía</b>
<p>Nudos básicos: llano, ballestrinque, vuelta de escota, de leñador, de tirante, as de guía simple y doble.</p> <p>Amarres cuadrado, diagonal, redondo.</p> <p>Trípode y caballete.</p> <p>Construcciones de campamento: cocina de campamento, tocador de campamento, despensa, comedor de patrulla.</p> <p>Uso del hacha: cuidado, mantenimiento, medidas de seguridad.</p> <p>Carpa: partes, orientación, armado, mantenimiento.</p> <p>La marcha, técnica, descanso y alimentación</p> <p>Listado de elementos personales para campamento</p> <p>Saber elegir una mochila.</p> <p>5 pasos para organizar una excursión de patrulla.</p> <p>Elementos de cocina de patrulla.</p> <p>Seguridad e higiene en la cocina de</p>	<p>Nudos básicos: llano, ballestrinque, vuelta de escota, de leñador, de tirante, as de guía simple y doble, margarita, de trébol, otros.</p> <p>Amarres cuadrado, diagonal, redondo, japonés.</p> <p>Remates, eslingas y lingadas. Gazas y empalmes</p> <p>Diseño y emplazamiento de construcciones de campamento. Grandes construcciones: puentes, pasarelas, miradores y mangrullos, etc.</p> <p>Cuidado y mantenimiento de sogas.</p> <p>Uso de la cortaplumas y otras herramientas de pionerismo: cuidado, mantenimiento y normas de seguridad.</p> <p>Iluminación de campamento: lámparas y faroles. Usos, mantenimiento, normas de seguridad.</p> <p>Técnicas de conservación y tratamiento de alimentos.</p> <p>Hornos de campamento.</p> <p>Uso de cocinillas. Mantenimiento y normas de seguridad.</p>

campamento. Conservación de alimentos.	Recetas de cocina de mayor complejidad.
Tratamiento de la basura en campamento.	Campamento de bajo impacto.
Fuegos: encendido, cuidado, mantenimiento y normas de seguridad.	
Recetas elementales. Cocina rústica o sin elementos. Cocina con papel de aluminio.	

### 6.- Algunos contenidos referidos a Primeros Auxilios

<b>Pistas y Senda</b>	<b>Rumbo y Travesía</b>
Medidas generales	Medidas generales
Golpes – heridas - asepsia	Hemorragias y hemostasia.
Vendajes	Quemaduras. Clasificación y tratamiento
Insolación, golpes de calor, calambres	Perdidas de conocimiento: desvanecimiento, lipotimia, shock, coma.
Botiquín de personal y de patrulla.	Asfixias, paro respiratorio y cardiorespiratorio, Maniobras RCP (P)
Traslado de heridos (P)	Intoxicaciones – envenenamientos – picaduras y mordeduras.
Esguinces – fracturas e inmovilizaciones (P)	

## 7.- Algunos contenidos referidos a Seguridad e higiene

Pistas y Senda	Rumbo y travesía
Cocinando con papel de aluminio (pescado y postre)	Recetas de cocina rústica.
Una nueva receta para el próximo campamento	Diseña menús para distintos tipos de excursiones y campamentos.
El fuego en campamento: tipos de fuego, encendido y cuidado, normas de seguridad.	Anafes y Cocinas: uso, mantenimiento y normas de seguridad.
Recetario de comidas típicas para preparar en campamento  Muestra o concurso de comidas típicas	
Prepara comida típica de un país a elección e invita otra patrulla	
Higiene, conservación y tratamiento de alimentos.	Higiene, conservación y tratamiento de alimentos.

## 8.- Algunos contenidos referidos a orientación

<b>Pistas y Senda</b>	<b>Rumbo y Travesía</b>
Orientación por las estrellas (ambos hemisferios)	Brújulas: tipos y usos
Los mapas, signos topográficos y método para medir distancias en mapas.	GPS: principios de funcionamiento y usos.
	Orientación por indicios: distintos métodos.

## 9.- Algunos contenidos referidos a observación

Pistas y Senda	Rumbo y Travesía
Signos de pista: artificiales y naturales, trazando y siguiendo una pista.	Huellas: observación y levantamiento
	Estimación de distancias y alturas: distintos métodos.

---

## BIBLIOGRAFÍA ÚTIL

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

### SI SOS DIRIGENTE DE GRUPO:

- √ Aristeguieta Grancko, Adolfo (1998), **El Gran Juego – análisis de un método educativo** Editorial Scout Interamericana, San José Trejos
- √ Baden-Powell (1996), **Escultismo para muchachos – Un manual de instrucciones en buena ciudadanía haciendo vida de campaña**, México, D.F. Asociación de Scouts de México, A.C.
- √ Baden-Powell **Guía para el Jefe de Tropa**, Editorial Scout Interamericana, San José
- √ Baden-Powell, **Manual del Lobato**, México, D.F., Asociación de Scouts de México, A.C.
- √ Baden-Powell, **Notas para instructores**, México, D.F., Asociación de Scouts de México, A.C.
- √ Baden-Powell (1930). **Roverismo hacia el éxito**, un libro del deporte de la vida, para jóvenes. Editorial Scout Interamericana. San José, Costa Rica. 5ª edición: agosto de 1982.
- √ Benard, Dominique y otros (1975), **Baden-Powell hoy**, Barcelona, Edición del Movimiento Scout Católico, España
- √ Oficina Scout Mundial – Oficina Interamericana, Scouts de Argentina y otros (1997). **Guía para dirigentes de Manada - un método de educación no formal para niños y niñas de 7 a 11 años**. Santiago de Chile
- √ Oficina Scout Mundial – Oficina Interamericana, Scouts de Argentina y otros (2001). **Guía para Dirigentes de la Rama Scouts**, Santiago de Chile
- √ Organización Mundial del Movimiento Scout (1997), **El Movimiento Scout en la práctica: ideas para los dirigentes scouts** (título original Scouting in practice: ideas for scout leaders). Oficina Scout Mundial, Ginebra
- √ Scouts de Argentina – Comité de Constitución (1995). **Proyecto Educativo de Scouts de Argentina**, Buenos Aires

- √ Scouts de Argentina - Dirección de Programa de Jóvenes (1999), Renovación Pedagógica de Scouts de Argentina – **Documento Básico 1: Apuntes para el Juego Scout**, Buenos Aires.
- √ Scouts de Argentina - Dirección de Programa de Jóvenes (2000), Renovación Pedagógica de Scouts de Argentina – **Documento Básico 2: Apuntes para el Juego Scout 2**, Buenos Aires.
- √ Scouts de Argentina - Dirección de Programa de Jóvenes (2001). Renovación Pedagógica de Scouts de Argentina – **Documento Básico 3: Apuntes para el dirigente de la Rama Caminantes**, Buenos Aires.
- √ Scouts de Argentina - Dirección de Programa de Jóvenes (2001). Renovación Pedagógica de Scouts de Argentina – **Documento Básico 4: Apuntes para el dirigente de la Rama Rovers**, Buenos Aires.
- √ Scouts de Argentina - Dirección de Programa de Jóvenes (2002). Renovación Pedagógica de Scouts de Argentina – **Documento Básico 5: Progresión Personal en la Rama Rovers**, Buenos Aires.
- √ Scouts de Argentina - Dirección de Programa de Jóvenes (2003). Renovación Pedagógica de Scouts de Argentina – **Documento Básico 6: Herramientas para la aplicación del programa en la Rama Caminantes**, Buenos Aires.
- √ Scouts de Argentina - Dirección de Programa de Jóvenes (2002). Renovación Pedagógica de Scouts de Argentina – **Documento Básico 7: Fiestas, Ceremonias y Celebraciones en Scouts de Argentina**, Buenos Aires.
- √ Scouts de Argentina - Dirección de Programa de Jóvenes (2002). Renovación Pedagógica de Scouts de Argentina – **Documento Básico 8: Especialidades y competencias en Scouts de Argentina**, Buenos Aires.
- √ Scouts de Argentina - Dirección de Programa de Jóvenes (2005). Renovación Pedagógica de Scouts de Argentina – **Documento Básico 9: Rama Rovers: Scouts del Mundo**, Buenos Aires.

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

- √ Ander-Egg, Ezequiel y Aguilar Idañez, María José. **Como elaborar un proyecto – Guía para diseñar proyectos sociales y culturales**. Colección Política, Servicios y Trabajo Social. Editorial Lumen/Humanitas. Buenos Aires, 1998.
- √ Asociación Internacional por el Derecho del Niño a jugar. **el juego: necesidad, arte y derecho**. Editorial Bonum, Buenos Aires
- √ Barclay, Vera. **El lobatismo y la formación del carácter**.
- √ Benard, Dominique (1998). **Aventura, Territorio, y Pandilla**, Oficina Scout Europea, Bruselas
- √ Benard, Dominique (1996). **Patrullas y Consejos**, Ediciones de Scouts de France, París. (Scouts de France – Equipe Nationale des Scouts de France (1991), **Patrouilles et Conseils**. París, Agence de communication et d'Édition des Scouts de France).
- √ Castro Prellezo, José María y Ruiz, Ramón. **El Programa Scout**. Colección Praxis. Editorial Movimiento Scout Católico. Barcelona.
- √ Delors, Jacques y otros (1996) “**La Educación encierra un tesoro**”. , Ediciones UNESCO
- √ Gilcraft. **Lobatos**. Editorial Scout Interamericana. San José de Costa Rica.
- √ Gilcraft. **Scouts** (1982). Editorial Scout Interamericana. San José de Costa Rica. 5ª edición.
- √ Gilcraft. **Rovers** (1986). Editorial Scout Interamericana. San José de Costa Rica. 4ª edición.

- √ López Quintas, Alfonso (1986) **Creatividad y Educación – La juventud entre el vértigo y el éxtasis** – Editorial Docencia. Buenos Aires
- √ Martínez Criado, Gerardo (1998). **El juego y el desarrollo infantil**. Ediciones Octaedro. Barcelona.
- √ Oficina Scout Mundial – Oficina Interamericana (1994), **Método de Actualización y Creación Permanente del Programa de Jóvenes - Presentación**. Santiago de Chile
- √ Organización Mundial del Movimiento Scout (1998) **El sistema educativo del Movimiento Scout** (título original Scouting: An Educational System). Oficina Scout Mundial, Ginebra
- √ Organización Mundial del Movimiento Scout (1999), **Fundamentos – Las Características esenciales del Movimiento Scout**, Oficina Scout Mundial, Ginebra
- √ Organización Mundial del Movimiento Scout, International Award Association y otros, (1997) **“La educación de los Jóvenes, Declaración en los albores del Siglo XXI”**, Edición de la OMMS.
- √ Pavlovsky, E. Kesselman, H. (1990) **Espacios y Creatividad**. Colección Propuestas, Ediciones Ayllu, Buenos Aires
- √ Pavia, Víctor; Russo, Fernando; Santanera, Javier y Trpin, María. **Juegos que vienen de antes – incorporando el patio a la pedagogía**. Editorial Humanitas. Colección Cosmovisión. Buenos Aires
- √ Scheines, Graciela (1998) **Juegos inocentes, juegos terribles**. Eudeba, Buenos Aires
- √ Scouts de Argentina - Consejo Directivo (06). **Política de Programa de Jóvenes**.
- √ Scouts de Argentina - Dirección de Programa de Jóvenes (06). **Glosario de términos utilizados en Programa educativo**, Buenos Aires.
- √ Scouts de Argentina - Dirección de Programa de Jóvenes (06). **Participación en las indabas de rama**, Buenos Aires.
- √ Scouts de France. Demain. **Vivre le jeu scout**. Hors-Serie Nro. 3. Diciembre 1998.
- √ Vega, Francisco J. y Ventosa, Víctor J. **Programar, Acompañar, Evaluar. Plan de Formación de Animadores**. Bloque 4: El saber hacer del animador. Editorial CCS. Madrid
- √ Waichman, Pablo. (1993) **Tiempo Libre y Recreación** – un desafío pedagógico –Ediciones PW. Buenos Aires.

#### “TALLER DE ACOMPAÑAMIENTO EN EL DISEÑO DE BITÁCORAS PARA LA RAMA SCOUTS”

Es una publicación de **Scouts de Argentina – Comité Ejecutivo – Dirección de Programa de Jóvenes**

Documentos publicados en la serie “Herramientas concretas para la tarea cotidiana”:

- √ **“La vuelta al Método en 80 hojas”**. Taller sobre los elementos del Método Scout.
- √ **“Taller de acompañamiento en el diseño de Bitácoras para la rama Scouts”**.

Agradecemos especialmente la colaboración de quienes nos aportaron ideas, trabajos previos y desarrollos personales sin los cuales no hubiéramos podido armar este taller, especialmente deseamos mencionar a:

- √ Héctor Carrer, Oficina Scout Mundial – Región Interamericana, por sus aportes a la Lista de personajes, Desarrollo de objetivos y lista de contenidos para las bitácoras.

√ Marcelo Varela, Comisión de trabajo "Rama Scout" – Dirección de Programa de Jóvenes, por sus aportes de la lista de Exploradores del Campamento Nacional de Patrullas (CA.NA.PA.)

√

---