

DOCUMENTO
ESPECÍFICO

4 Educación por la acción

Tierradel foga



Presentación

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

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

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

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

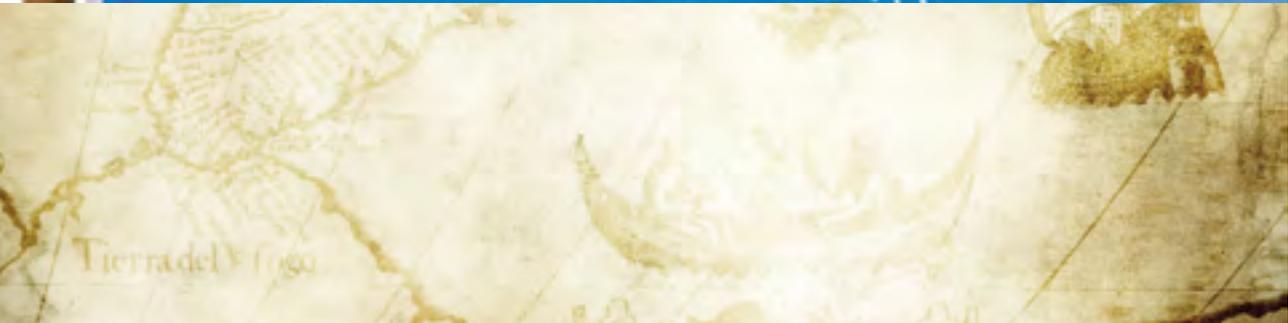
Agradecemos el trabajo desinteresado y con espíritu scout, de todos aquellos adultos que aportaron tiempo, paciencia y experiencia en la construcción de los presentes Documentos.

IM Gerardo M. Mattei
Director Ejecutivo

IM Marcelo E. Rivas
Jefe Scout Nacional

Índice

Prólogo	7
Introducción.	9
Actividades educativas.	10
Especialidades.	30
La Planificación.	34
El Valor de la experiencia.	51
Bibliografía.	55
Agradecimientos.	56



Prólogo

El Movimiento Scout es un movimiento internacional que propone un estilo de vida y educa en valores a través de su propuesta educativa.

En este Documento dedicado a la Rama Scouts dicha propuesta está adecuada a los jóvenes de 11 a 14 años. El presente nace del trabajo de un equipo de educadores que conformaron la Comisión de Redacción de Documentos de Rama Scouts.

Es el fruto del proceso de actualización del Programa de Jóvenes de Scouts de Argentina gestado desde las INDABAS de Rama hasta el ENEP. Este desarrollo resultó significativo para una asociación joven como la nuestra y permitió el aporte de experiencias de todos los educadores del país.

Como Educadores Scouts, sabemos que el propósito es contribuir al desarrollo integral y la educación de los jóvenes; así estaremos trabajando en formación de “buenos ciudadanos”, siempre y cuando nuestra propuesta para niños, niñas y jóvenes sea atractiva y actualizada.

¡Siempre Listos!
Comisión de Redacción de Documentos Rama Scouts.



Introducción

En este Documento encontrarás:

- Una propuesta para realizar una planificación participativa como el Ciclo de Programa.
- Cómo incluir las Especialidades en las actividades propuestas
- Cómo aprender a valorizar cada una de las experiencias logradas.
- Cómo planificar las actividades

Actividades educativas



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

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

Antes de comenzar a detallar diferentes tipos de actividades o detalles sobre estas; no debemos perder de vista que para una actividad produzca un hecho significativo y resulte realmente educativa, nunca debe dejar de ser:

D Desafiantes

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

U Útiles

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

R Recompensantes

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

A Atractivas

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

S Seguras

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

Clasificación de actividades educativas

Según su relación con el Programa de Jóvenes

Actividades internas

Son aquellas que se realizan por iniciativa del programa de actividades de la Patrulla o de la Unidad Scout, ya sea dentro o fuera de ella.

Actividades externas

Son aquellas actividades que los jóvenes realizan fuera del ambiente de la Patrulla o la Unidad Scout y sin una vinculación directa con su programa de actividades.

Según los contenidos a presentar

Actividades Fijas

Son aquellas que para crear el ambiente previsto por el Método Scout, necesitan realizarse continuamente y de modo similar. Son actividades fijas de la Unidad Scout, por ejemplo, los campamentos, la fogata, las reuniones habituales, las ceremonias.

Actividades variables

Actividades referidas a diversos contenidos que responden al diagnóstico elaborado por la Patrulla y contribuyen al desarrollo de objetivos de manera específica y que no se repiten frecuentemente, salvo que los jóvenes así lo decidan.



Actividades de refuerzo

Tareas específicas dentro o fuera de la Unidad Scout, que se sugieren al joven o la joven por parte de la Patrulla o del Dirigente encargado de su seguimiento y evaluación, con el propósito de que adquiera experiencias que le permitan reforzar una determinada conducta que le ha sido difícil de lograr.

Actividades instantáneas (también llamadas espontáneas)

También llamadas "actividades sorpresa", son aquellas actividades espontáneas, no planificadas en el calendario de actividades de la Unidad, que pretenden atraer la atención de los jóvenes, generar un momento de diversión u ocupar un tiempo libre imprevisto.

IMPORTANTE:

No hay que abusar de este tipo de actividades, si realizamos actividades instantáneas normalmente quiere decir que no estamos aplicando de forma correcta el Programa de Jóvenes.

Según sus características especiales



Las actividades

MOMENTOS

En las Patrullas y en la Unidad Scout todo se realiza mediante actividades que enfatizan el descubrimiento, de acuerdo al principio de aprendizaje por la acción (Aprender Haciendo). Cuando se plantea una actividad se deben tener en cuenta momentos que facilitan los aprendizajes propuestos:

1º Observación: ocurre cuando el muchacho se acerca, empieza a conocer y a “estudiar” ese nuevo objeto. Puede tratarse tanto de un concepto desconocido o de la ampliación de alguno más básico, de nuevos o superadores procedimientos como también del abordaje de conductas y actitudes, a través de la observación directa y/o de la lectura e investigación.

2º Experimentación: aquí se pasa a la acción, se ponen manos a la obra casi como en un ensayo, intentando, errando, mejorando. Se plantean tareas para que, en función de lo ocurrido en la etapa anterior, el muchacho/a tenga de primera mano y vivencie sus propias posibilidades y limitaciones en relación al nuevo objeto. Se deben tomar y reconocer como mediadores para el aprendizaje las ideas y razonamientos, así como los haceres y sentires.

3º Puesta en práctica: este momento está marcado por la aplicación de los resultados a nuevos hechos específicos. Todo lo construido en los momentos anteriores (conocimientos, habilidades y actitudes) se ponen en juego y que mejor en cada Scout que usarlo y plantearlo como servicio hacia uno mismo, hacia los demás y hacia Dios.

ETAPAS

Motivación/Inicio: es la etapa previa y a la que se le debe asignar un tiempo y una importancia acorde. En esta, dependiendo del tipo de actividad de que se trate, se podrán compartir los objetivos o expectativas, las generalidades de la actividad (tiempo, precauciones, tareas a realizar), la explicación previa (o reglas en caso de que sean juegos) y cualquier otro aspecto que sea importante detallar antes de comenzar. Un elemento esencial de esta etapa es que en ella se haga presente el Marco Simbólico a través del ambiente de referencia que servirá de fondo motivador para la actividad (cuento, historia, película, etc.).

Desarrollo/Acción: es el tiempo de la acción propiamente dicha. Para lograr el éxito en esta etapa es imprescindible el trabajo previo en la planificación y organización de la actividad, ya que contar con los diferentes elementos (tiempos, responsables, recursos materiales, etc.) marcará la diferencia y aportará a los participantes la posibilidad de vivir las experiencias previstas.

Recupero de la experiencia/ Evaluación/ Reflexión/Iluminación: una vez finalizada la etapa anterior todos los participantes tendrán un momento para poder “VER” todo lo que se hizo, para qué se hizo y que sintió/vivió cada uno durante el desarrollo. Es este el momento para revisar no solo los conocimientos y habilidades que se emplearon o adquirieron, sino que también las actitudes y valores puestos en juego en relación a los Principios Scouts (Ley y Promesa). En cuanto a la reflexión y la iluminación es propicio que se pueda concluir viendo todo lo que se hizo, todo lo que se aprendió, todo lo que se compartió y vivió a la luz de las enseñanzas de la confesión religiosa de los participantes.



Actividades de Patrulla

Hay cientos de actividades que las Patrullas pueden realizar, pero le corresponde al Consejo de Patrulla elegir las que mejor se adapten a las necesidades, intereses y posibilidades de cada una, con un acompañamiento estimulante, acorde y responsable de un adulto que permita progresivamente la adquisición de mayor autonomía, según aumente la experiencia y pericia de la Patrulla.

Es de vital importancia que el adulto comprenda que su función es principalmente de acompañamiento y resguardo de la seguridad¹ y no de participante de la actividad y mucho menos como "director" de la misma.

Podemos clasificar las actividades de Patrulla según donde se desarrollen:

ACTIVIDADES DE CAMPO:

Como toda actividad scout las actividades de Patrulla, cuando sea posible, deben realizarse en pleno contacto con la Naturaleza, permitiendo

el pleno disfrute y conocimiento de ella así como el reconocimiento de la obra creadora de Dios.

• Excursiones:

Se realizan en un solo día, en un lugar que al menos un miembro de la Patrulla ya conoce, el programa dependerá de las características físicas del sitio.

Algunas de sus variantes son:

Exploraciones:

Cuando la Patrulla ha adquirido mayor experiencia puede aventurarse por sitios poco o nada conocidos.

Rastreo:

Se pueden seguir las huellas de animales salvajes o de algún Scout que las va dejando.

Excursiones nocturnas:

A las características mencionadas arriba se le suman las particularidades de la noche, sus encantos y misterios.

Algunas excursiones especiales pueden llegar a ser de observaciones de la Naturaleza, culturales, deportivas, de Buenas Acciones, etc.

• Campamentos:

Generalmente se le llama así cuando se duerme en carpa, en caso de dormir bajo techo se denomina Acantonamiento.

ACTIVIDADES DE CIUDAD:

Son importantes también las actividades que se desarrollen en el ámbito urbano, pues permitirán acercarse a la comunidad, conocerla y a la vez hacer conocer las bondades de nuestro Movimiento a través de las acciones de las Patrullas Scouts.

• Reunión de Patrulla:

En ella la Patrulla se prepara para el resto de las actividades, trabaja sobre la Progresión Personal de cada miembro y se vive fuertemente el espíritu de Patrulla.

• Actividades de servicio:

Genéricamente se le llama Buenas Acciones, pero vale diferenciar entre acciones espontáneas que responden a situaciones poco o nada planeadas y las organizadas que son planeadas con anticipación y detalles.

• Actividades sociales:

Este tipo de actividades permite a la Patrulla conocer e integrarse a otros círculos sociales (ONGs, instituciones intermedias, grupos de niños y adolescentes, etc.) y tomar contacto

con la comunidad (cercana o lejana) para su conocimiento e interés por la realidad que vive. Ej.: festejos por aniversarios de fundación, intercambio con otros Grupos o Patrullas, etc.

• Actividades culturales:

Le permite a la Patrulla en general y a sus miembros en particular ampliar sus conocimientos y contactarse con elementos de su cultura. Visita a museos, salida a teatro o cine, participación en charlas y/o talleres, etc.

• Actividades religiosas:

Siempre que sea posible por su conformación homogénea en relación al credo de cada miembro de la Patrulla o previendo un encuentro interreligioso / ecuménico organizado, la vida en la Fe y la relación con Dios debe estar presente en la propuesta de actividades de toda Patrulla Scout. Ej.: Fiestas y celebraciones propias de cada fe, actividades scouts de cada confesión religiosa, etc.

• Actividades técnicas:

Preparación de la Patrulla en relación a técnicas scouts y otras de su interés para ser utilizadas en otras actividades. Ej.: primeros auxilios, carpintería, uso de PC, orientación, supervivencia, etc.

1. Compendio de Seguridad 1 y 2



Actividades de Unidad

Las actividades de Unidad son las comunes a toda la Unidad, ya sea porque todas las Patrullas han decidido realizar la misma actividad en paralelo o porque asumen tareas específicas dentro de una actividad que las involucra a todas. Las actividades de Unidad o comunes deben tener una frecuencia que no interfiera con las actividades de Patrulla, que son prioritarias.

También, son aquellas que respondiendo al énfasis del Ciclo de Programa, forman parte de la propuesta de las Patrullas en el Juego Democrático y son elegidas en Asamblea de Unidad.



Las actividades fijas

En la práctica, las actividades fijas tienden a ser realizadas de una manera bastante estandarizada. Sin embargo, ellas admiten variaciones en su aplicación, por lo que es conveniente revisar continuamente la forma en que la hacemos, preguntarnos si no podríamos mejorarlas, introducirles variantes y así evitar que se conviertan en rutina, pierdan su atractivo para los jóvenes o disminuyan su valor educativo.

ALGUNAS DE LAS PRINCIPALES ACTIVIDADES FIJAS.

• LA REUNIÓN DE PATRULLA

La reunión de Patrulla es el momento donde todos sus miembros se preparan para el resto de las actividades en un clima de hermandad y espíritu scout.

Lo ideal es que cada Patrulla se reúna semanalmente.

Pueden adoptarse algunas de las siguientes variantes:

- Alternar semanalmente las Reuniones de Patrulla con las de Unidad.

- Celebrar las Reuniones de Patrulla, durante las Reuniones de Unidad, con una duración mínima de media hora.

- Hoy podemos hacer uso de las nuevas formas de comunicación a través de internet y la telefonía celular (mails, chat, redes sociales, msm, etc.) para realizar reuniones virtuales, intercambio de información y opiniones, cuando los encuentros no puedan ser cara a cara que sería lo deseable.

Normalmente las reuniones de Patrulla duran de una hora y media a dos horas, o sea el tiempo que el Guía puede mantener a sus muchachos trabajando y jugando, por otra parte, las reuniones prolongadas conducen a la pérdida de interés.

Las reuniones de Patrulla varían mucho de contenido entre una y otra. Pueden tener por objetivo preseleccionar, seleccionar, preparar o evaluar actividades; ejecutar una actividad o una parte de ella, trabajar en la etapa de un proyecto, celebrar un Consejo de Patrulla, evaluar la progresión, arreglar el rincón, mantener el Libro de Patrulla, arreglar dificultades internas o simplemente estar juntos por el placer de compartir, hablando de todo un poco sin la formalidad de una agenda, como ocurre en cualquier grupo informal.



En el caso que la reunión de Patrulla tenga como objetivo la realización de una actividad determinada, la reunión debe:

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

Preparación de la reunión de Patrulla:

Es tarea del Consejo de Patrulla la preparación de las reuniones.

Un papel importante, pero no como único protagonista, es el del Guía de Patrulla quién hará las veces de coordinador, facilitador para que todos los miembros puedan aportar lo suyo.

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

- ¿Qué hacer?
- ¿Cuándo hacerlo?
- ¿Dónde hacerlo?
- ¿Cómo hacerlo?
- ¿Quién lo dirigirá?

• LA REUNIÓN DE UNIDAD

En la reunión se alternan actividades de Patrulla y actividades de Unidad, dándose habitualmente más tiempo a las actividades o reuniones de Patrulla, según lo establezcan el calendario. En el tiempo destinado a reuniones o actividades de Patrulla, los Dirigentes deben estar disponibles para el apoyo y acompañamiento personal y colectivo de los jóvenes.

Los Dirigentes deben resistir la tentación de uniformar o estructurar excesivamente estos encuentros, para lo cual es preciso recordar que la Unidad es esencialmente una organización de respaldo del sistema de Patrullas. El estilo de animación apropiado para una Unidad Scout dista mucho de ser un encuentro en que los pequeños grupos operan todos al unísono, bajo la mirada escrutadora de un Dirigente y mucho menos siguiendo el ritmo de un silbato.

Esto no significa que en estas reuniones cada cual hace lo que quiere, ni que los Dirigentes se eximen de supervisar, dar su apoyo estimulante o velar por la seguridad¹. Lo que tratamos de explicar es que su estructura es flexible y se adapta al calendario de actividades aprobado por la Asamblea de Unidad para el respectivo Ciclo de Programa.

Las reuniones, como todas las actividades scouts, nunca deben perder la emoción. Ellas necesitan producir en el ánimo de los jóvenes una “resonancia” que pueda prolongarse hasta la próxima reunión o encuentro.

1. Compendio de Seguridad 1 y 2

• ACTIVIDADES DE LA PATRULLA DE GUÍAS

El énfasis en las actividades de la Patrulla de Guías está puesto en la formación y capacitación de sus miembros para que luego puedan compartir esos aprendizajes para el bien de sus respectivas Patrullas.²

• EL CAMPAMENTO Y LAS EXCURSIONES

El campamento es la actividad fija más importante del Programa Scout de actividades, ya que el Método Scout no es comprensible sin la vida al aire libre.

Los Scouts suelen acampar entre 3 y 6 veces al año, tratando de lograr un total de no menos de 15 días de campamento. Dependiendo de la temporada, la duración de los campamentos varía entre 2 y 5 días, con excepción del campamento final de un año de actividades, que puede durar alrededor de 10 días o más.

El campamento es una actividad que comprende otras actividades. Durante su transcurso se realizan actividades variables y fijas que hayan sido previstas en el calendario del respectivo Ciclo de Programa, tales como grandes juegos, veladas, fogatas, celebraciones, acciones de servicio, actividades de exploración y muchas otras.

Un campamento nos debe dar oportunidades para el silencio y para el contacto con la Naturaleza; con tiempo suficiente para observar, descansar. Es una oportunidad para vivir realmente.

2. Se introduce concepto de la Indaba de Rama Scouts

Las excursiones, por su parte, son salidas de corta duración –1 ó 2 días- por lo que en el lenguaje scout no llega a ser consideradas como campamento. Se realizan generalmente por Patrulla y en cualquier momento del año, según lo acordado en el calendario del respectivo Ciclo de Programa.

Campamentos y excursiones

• Se realizan en un ambiente natural que renueva la vivencia del Marco Simbólico: “explorar nuevos territorios con un grupo de amigos”. Los jóvenes viven aventuras que los ponen en contacto con dimensiones antes desconocidas para ellos.

• Contribuyen a que los jóvenes desarrollan su autonomía personal, ejerciendo responsabilidades y superando dificultades en un ambiente diferente al de su familia o de su entorno habitual.

• Fortalecen la cohesión interna de las Patrullas.

• Crean un ambiente especial que facilita el desarrollo de los objetivos personales de cada joven en todas las Áreas de Crecimiento.

.....
Los campamentos permiten practicar la vida al aire libre, un elemento fundamental del Método Scout.
.....



La vida al aire libre tiene tal impacto educativo en los jóvenes que los campamentos no pueden ser reemplazados por ningún otro medio

A través de ellos, los Scouts:

- Se rencuentran con los ritmos naturales.
- Ponen en juego sus sentidos y desarrollan su imaginación.
- Pierden el temor a lo desconocido.
- Descubren la importancia de ser solidarios y trabajar en equipo en un medio de pocos recursos.
- Experimentan la vida en condiciones simples y rudimentarias.
- Tienen experiencias que están muy lejanas de quien vive en las ciudades, especialmente de aquellas excesivamente urbanizadas.
- Se encuentran con ellos mismos.
- Se maravillan con la Creación y renuevan sus preguntas o certezas sobre Dios.

El campamento de Unidad se organiza de manera que favorezca la autonomía de las Patrullas

- Las Patrullas acampan en un mismo lugar, pero en condiciones de distancia y espacio que les permiten desarrollar sus actividades con independencia. Siempre bajo la mirada de un adulto.¹

- Las Patrullas habilitan, ambientan y mantienen sus sectores de campamento, preparan su alimentación, si esto es posible, y realizan sus actividades particulares en los tiempos asignados para ellas.

Sobre la ubicación de las Patrullas en un campamento de Unidad. B.P. aconsejó enfáticamente que las Patrullas deben estar en *“carpas separadas y en sitios distintos, de modo que los Scouts no se sientan como parte de un gran rebaño, sino como miembros de pequeños grupos responsables e independientes. Las Patrullas deben permanecer intactas bajo cualquier circunstancia”*. (Gaceta de la Oficina Nacional. Junio de 1910).

La elección del lugar de campamento es una de las condiciones de su éxito. Debe ser un lugar que ofrezca espacios independientes y **seguros**, que invite a descubrir, que haga posible jugar a la aventura, en medio de una Naturaleza rica y variada que estimule la exploración.

- El equipo de Dirigentes acampa en un sector propio, idealmente equidistante de los sectores en que acampan las Patrullas. De modo que **permita visualizar en todo momento**,¹ sin interferir el desenvolvimiento de las mismas.

En la actividad scout, en campamentos y excursiones bajo ningún concepto se realizan juegos o actividades que, con pretexto de incentivar destrezas o el dominio de sí mismo, pueda poner en riesgo la salud o la seguridad de los jóvenes o generar en ellos inhibiciones o temores.¹

• LOS JUEGOS

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

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

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

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



1. Compendio de Seguridad 1 y 2

Para que los juegos tengan éxito, es necesario:

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

- No repetir el juego con frecuencia.

- Evaluar el juego, el desempeño de sus participantes y el cumplimiento de las tareas asignadas a quienes lo condujeron.

• HISTORIAS, ANÉCDOTAS, CUENTOS Y RELATOS

El deseo de aventurar, la curiosidad, el placer de adentrarse en lo desconocido y misterioso está presente con intensidad en los jóvenes de 11 a 14 años. Siempre apreciarán un relato histórico, una anécdota sabrosa, una leyenda impactante, sobre todo si refuerza elementos del Marco Simbólico.

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

No se trata de que sea sólo el Dirigente el contador de cuentos, sino que estimule en los jóvenes, el deseo de conocer historias, anécdotas, cuentos, a través de la lectura y de compartirlos a través del relato. Animación en veladas y fogones de relatos breves o de cuadros teatrales, estimulan en los niños y niñas de esta edad no sólo la creatividad y la imaginación, sino el deseo de investigar y compartir lo conocido con otros. Desarrollando habilidades en el buen decir y en el darse a entender.

• EL CANTO, LA DANZA Y EL BAILE

El canto, la danza y el baile contribuyen de manera importante al desarrollo de las aptitudes artísticas de los jóvenes, al manejo de su cuerpo y al aprendizaje de compartir en grupo. Cantar y bailar son actividades que unen, que ayudan a superar inhibiciones y que despiertan la alegría. Además, en esta edad es habitual encontrar quien interprete un instrumento musical y acompañe la canción de todos.

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

La edad adolescente es una época particularmente favorable a "festivales" y "concursos", por lo cual siempre será posible promover

actividades con Unidades cercanas o a nivel distrital, donde distintas Unidades se presenten y compitan en la ejecución de canciones y danzas.

• EL FOGÓN

El fogón o fogata de Unidad consiste básicamente en un encuentro artístico en torno al fuego, con una duración que oscila entre una hora y noventa minutos de "diversión planificada", en el que se mezclan canciones, pequeñas representaciones, breves historias, bailes y otras actividades artísticas presentadas por los jóvenes.

Habitualmente se organiza un fogón con motivo de un aniversario importante para todos, al final de un Ciclo de Programa, con ocasión de la última noche de un campamento – en campamento de larga duración puede realizarse más de una- o en otras ocasiones similares.





Sobre el contenido del fogón recomendamos lo siguiente:

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

Como se dijo, el fogón se realiza en una ocasión especial y tiene cierto ritual. De ahí que cuando sólo se desea pasar un buen rato juntos, basta con organizar una velada, que al igual que la fogata, puede ser por Patrulla o Unidad. La velada no tiene exigencias de ritmo, no necesita la presencia del fuego y hasta puede servir de actividad preparatoria de un fogón.





Las actividades variables

Hay actividades que pueden referirse a los contenidos más diversos, dependiendo fundamentalmente de los intereses de los jóvenes y de las necesidades de la comunidad en que actúa la Unidad Scout.

Algunos de los temas, o grupos de temas, que con más frecuencia surgen entre éstas son:

- Técnica y habilidades manuales
- Reflexión, conocimiento de sí mismo y de los demás
- Deportes
- Expresión artística en sus distintas formas
- Servicio a la comunidad
- Vida familiar
- Comprensión intercultural
- Derechos Humanos y Democracia
- Educación para la Paz y el desarrollo

Que las actividades variables se desarrollen con mayor frecuencia en torno a estos temas, no descarta que se consideren otros que pueden surgir de los intereses de los jóvenes o de la

realidad social en que viven. Sin perjuicio de lo anterior, de acuerdo a su método el Movimiento Scout privilegia las que se relacionan con **el Juego, el Servicio y la Naturaleza.**

La única exigencia consiste en que las actividades propuestas sean **desafiantes, útiles, recompensantes, atractivas y seguras. (D.U.R.A.S.)**

LOS PROYECTOS EN LA RAMA SCOUTS

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

La planificación de un proyecto

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

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

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



Especialidades

CADA PERSONA, UN SER ÚNICO E IRREPETIBLE

Es importante, que cada uno de nuestros niños, niñas y jóvenes, tengan la oportunidad y el aliento, para reconocer el mundo de posibilidades, que aguardan el momento de ser desarrolladas en cada uno. Las Especialidades nos permiten dar a cada niño, niña y joven esa oportunidad

TODOS PODEMOS SER ESPECIALISTAS

El Programa de Jóvenes de Scouts de Argentina presenta una amplia Propuesta de objetivos para el desarrollo integral de cada niño, niña y de cada joven.

La tarea de superación, de descubrir y descubrirse no culmina allí. Paralelamente, a su Progresión Personal, de acuerdo a la Rama y a la etapa en que esté transitando, podrá ampliar aún más su crecimiento personal mediante la elección y adquisición de Especialidades, que se diversifican en gustos e intereses, se concretan en acciones que permiten la autoafirmación y se expresan por medio del servicio al prójimo.



Independientemente de su edad y a partir de: habilidades, virtudes, destrezas, talentos, capacidades especiales; o de sus torpezas, impericias, incapacidades, miedos o defectos; cada uno, desde un primer momento de descubrirlas, seleccionará y concretará la Especialidad tanto para perfeccionar las primeras, como para mejorar y superar las segundas.

UNA ESPECIALIDAD DIFERENTE PARA CADA UNO

Una Especialidad alcanzada, por tres personas distintas a partir de motivaciones diferentes, supone aprendizajes diferentes para cada una de ellas y por ende, resultados personalizados, totalmente coherentes con la "necesidad e interés" de cada uno.

LA ESPECIALIDAD, UN ATREVERSE

Cuando hablamos de Especialidad, hablamos de un proceso y como tal comienza en: conocerse, atreverse, esforzarse, disfrutar y por último poder dar. De esta forma la Especialidad es posibilidad de superación, es un enriquecimiento de todas las áreas de la conducta a través de:

- Una elección (toma de decisión)
- Un trabajo (invierto vida en aprender)
- Una donación (lo ofrezco a otros)

¿QUÉ ES UNA ESPECIALIDAD?

"Una Especialidad, es el conocimiento o habilidad particular, que se posee sobre una determinada materia."

La Especialidad en la Rama Scouts, se origina y se desarrolla, según los intereses de cada uno de los niños, niñas y/o jóvenes.

Para llegar a dominarla, hace falta investigación, constancia y esfuerzo personal, pero siempre se comienza de manera sencilla.

La Especialidad permite el crecimiento en varias áreas paralelas, ya que ellas cruzan transversalmente las Áreas de Crecimiento.

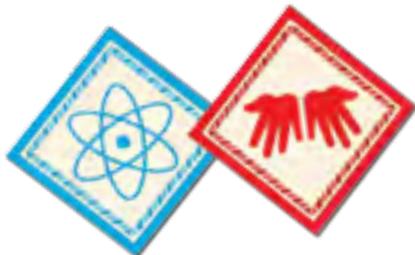
Culmina luego de haber transitado por todo un proceso de conocimiento o habilidad en particular, que variará en gradualidad según el grupo etario.

¿QUÉ OBJETIVOS SE LOGRAN?

- Reconocer las cualidades personales.
- Profundizar temas de interés.
- Favorecer la diferenciación personal, como enriquecimiento grupal.
- Buscar la propia vocación.
- Brindar servicios eficaces.

¿QUÉ CARACTERÍSTICAS TIENEN LAS ESPECIALIDADES?

- La elección de cada Especialidad es de acuerdo al interés de cada niño, niña o joven.
- El camino para lograrla será diseñado por el Dirigente, o el Dirigente y el sinodal, siempre con él o la interesada.
- Cada niño, niña ó joven será guiado y apoyado en su trayecto por un adulto.
- El desarrollo del aprendizaje tendrá una duración aproximada de dos a seis meses dependiendo de la edad y la envergadura de la propuesta.
- Posibilita que el interesado/a explore, investigue e indague sobre distintos temas y aspectos (ya sea de ciencia, artes, recreación, etc.)
- Ofrece el conocimiento teórico - práctico de una disciplina concreta y acotada.
- Favorece el aprender haciendo.
- Reconoce saberes y habilidades previas.
- Se celebra a través de un servicio concreto a las personas, grupo o comunidad más próxima.
- El uso de la insignia indica la disposición de quien la porta para servir al prójimo en esa Especialidad.



¿QUIÉNES PUEDEN REALIZAR LA ESPECIALIDAD?

Cualquier niño, niña o joven, una vez hecho su ingreso a la Unidad puede solicitar iniciarse en alguna Especialidad. No necesita haber formulado su Promesa, ni haber adquirido insignia de etapa alguna. Único requisito: **Querer realizarla.**

¿CÓMO INCENTIVO A LOS CHICOS/AS Y O JÓVENES A LA OBTENCIÓN DE ESPECIALIDADES?

- Observando sus intereses y/o habilidades y orientándolos de acuerdo a ellos.
- Promoviendo una feria de Especialidades.
- Realizando actividades variables, que permitan un acercamiento a diferentes expertos.

¿CUÁNTOS MOMENTOS TIENE UNA ESPECIALIDAD?

Todas las Especialidades, en cualquier Rama, transitan para su obtención **por tres momentos bien definidos: Exploración, Taller y Desafío.**

Exploración:

Es donde el niño, niña y/o joven se pregunta ¿Qué es esta Especialidad? Comienza a buscar información para poder

desarrollarla. En breves palabras diría: es el momento donde se investiga.

Esta investigación, estará orientada a:

- qué técnicas o habilidades deberán adquirirse.
- qué elementos o utensilios son propios de la actividad.

Se pretende que reconozca los elementos, técnicas, métodos, destrezas y acciones concretas de la Especialidad.

Taller:

En este momento, el niño, niña o joven, aplica todo lo investigado mediante acciones concretas. Es el momento de la actividad misma, de la concreción.

Desafío:

Es la última etapa de la Especialidad, donde comparte sus conocimientos y/o habilidades, poniéndolo al servicio de sus pares, familia, escuela, Grupo, etc.

Es de gran satisfacción, pues el niño, niña y/o joven, disfruta compartiendo lo logrado.

Este momento puede ser posterior (en un tiempo más o menos corto) al de la celebración de entrega de la insignia.

Si bien la insignia puede ser entregada antes de culminar la totalidad del proceso, la obtención de la Especialidad, culmina cuando se han cumplimentado los momentos antes

expresados. Lo importante de este último paso, es que el niño/a, y/o joven descubra la alegría de compartir con el otro esto que sabe y que es bueno para él o ella, que le ha permitido crecer. Lo ofrece generosamente a otros, reconociendo así, el verdadero valor del servicio.

¿CÓMO SE AGRUPAN?

La división por campos es de orden meramente práctico, teniendo en cuenta las Áreas de Crecimiento. Cada campo se divide en un máximo de cinco aéreas o sub campos de agrupamiento para que resulte más atrayente para niños, niñas y jóvenes.³

Bien sabe el Dirigente que, cuando el Beneficiario lleva a cabo el proceso de obtención de una Especialidad, todas las Áreas de Crecimiento están en juego. Agrupamos las Especialidades en campos, nucleándolas según sus contenidos, temas afines u objetivos e intereses.

Dentro de cada campo, el listado de Especialidades es infinito. Esto quiere decir, que la cantidad de Especialidades es ilimitada, como la imaginación y el interés mismo de los chicos.



3. Se introduce concepto ENEP



La planificación

Planificación educativa

PLANIFICAR SUPONE DOS INSTANCIAS:

PENSAR Y ESCRIBIR

EL PRODUCTO DE NUESTRA ELABORACIÓN MENTAL

El planeamiento forma parte de nuestras vidas, todas las actividades que realizamos diariamente requieren de él. Por supuesto que al tener muchas de estas actividades incorporadas a nuestra vida cotidiana, planificamos sin ponerlo de manifiesto como tal. De ahí que, muchas veces hemos escuchado Dirigentes que dicen “yo no planifico”. Pero en realidad siempre planificamos. Seguramente lo que esos Dirigentes no hacen es escribir lo que piensan hacer en el patio del Grupo.

Al momento de planificar podemos utilizar distintas técnicas, siendo la más adecuada aquella con la que el Equipo de Educadores Scouts se sienta más cómodo. Por supuesto que no debemos ir a los extremos: una planificación rígida que nos asfixia ni tampoco una post planificación, que se plasma en el papel luego de realizada la experiencia educativa.

El Movimiento Scout, tiene desde su propia esencia y forma de llevarse a cabo, “El Método Scout”, un sistema de autoeducación progresiva que prevé la intervención del niño, niña o joven en todo el proceso educativo del cual es protagonista.

El Movimiento Scout dispone de dos maneras de abordar el planeamiento, la misma herramienta pero utilizada de distinta forma. Asegurando así la participación de todos los actores del proceso.

Para planificar es necesario consultar a los niños, niñas o jóvenes. Preguntar qué es lo que quieren hacer, así se manifiestan sus intereses, que serán satisfechos a través de las actividades variables. Este proceso se lo llama **planificación participativa o Ciclo de Programa**. Es una forma donde adultos y jóvenes interactúan para definir una planificación de trabajo y una programación para llevar adelante sábado tras sábado. La técnica de planificación es la misma, son diferentes los actores en las distintas etapas y su forma se adecua a las características de la Rama.

Con la misma técnica de planeamiento, pero cambiando los actores, está nuestra tarea, asegurar la intervención educativa. En el diagnóstico, el equipo de Dirigentes ha detectado puntos a trabajar con los niños, niñas y jóvenes. Para que estos cambios se produzcan, el equipo planificará a largo plazo, poniéndose sus propios objetivos. Como los pondrá en práctica, por medio de las actividades fijas o instantáneas. El planeamiento en este caso responde a las necesidades de cambio que el equipo de Dirigentes detecta en el grupo. Con su plan de trabajo, interviene educativamente, promueve los cambios que los niños, niñas o jóvenes no detectaron como necesarios e introducen los aspectos fundamentales que caracterizan al Movimiento Scout. La extensión de esta **planificación** debiera ser **anual** con un ajuste semestral.

LA PLANIFICACIÓN ANUAL

El planeamiento a largo plazo es necesario para que los Dirigentes anticipen las intervenciones educativas, necesarias para promover los cambios en los niños y niñas desde el trabajo en la Unidad; especialmente a través de las actividades fijas que introducen los aspectos fundamentales que caracterizan al Movimiento Scout.

La Planificación Anual consistirá en plantear: los propios objetivos, las líneas directrices del trabajo que llevaremos a lo largo del año, plasmar y organizar por anticipado nuestra labor.

De ahí que bastará que el equipo de Dirigentes se reúna para definirla, teniendo en cuenta las actividades Zonales, Distritales y propias del Grupo. Para tenerla presente recomendamos se realice una calendarización anual.

CICLO DE PROGRAMA EN LA RAMA SCOUTS

El Ciclo de Programa es un método desarrollado por la Oficina Scout Interamericana, podría decirse que es:

- Un contexto para las actividades,
- Una herramienta para planificar y organizar la participación de los jóvenes en todas las decisiones de su Patrulla y de la vida de la Unidad Scout.
- Un medio de enfocar y evaluar la Progresión Personal y colectiva

Podemos decir que el Ciclo de Programa es una gran actividad y que como tal tiene un carácter educativo mediante el cual se realizan consultas a los especialistas: los jóvenes.

Como adultos acompañamos, sugerimos, propiciamos, aconsejamos y sobre todo respetamos las decisiones de los jóvenes, porque forma parte del rol que nos atribuye el Método Scout.

CONCEPTOS GENERALES

El Ciclo de Programa es la forma en que se articulan las actividades

El Ciclo de Programa es un período en que a través de fases sucesivas se prepara, desarrolla y evalúa un conjunto de actividades, al mismo tiempo que se analiza la forma en que se aplica el Método Scout, se observa y reconoce el crecimiento personal de los jóvenes.

Entre Vida de Grupo y Ciclo de Programa existe una estrecha relación: mientras la Vida de Grupo es el resultado de todo lo que pasa en la Unidad, el Ciclo de Programa es la manera en que se organiza todo lo que pasa.

Es un instrumento de planificación, ya que por su intermedio se diagnostica el estado actual de la Unidad, se programan cambios y ajustes para el futuro, se ejecuta ese programa y se evalúa sus resultados.

*Es un instrumento de **planificación participativa**, ya que todo eso se hace con la participación activa de los jóvenes y sus Patrullas.*

UN CICLO DE PROGRAMA TIENE 4 FASES SUCESIVAS

El Ciclo de Programa consta de cuatro fases articuladas unas con otras, de manera tal que el final de un Ciclo es, prácticamente, el inicio del siguiente ya que el diagnóstico del Ciclo que está por iniciarse se corresponderá con la evaluación del Ciclo anterior.



Si bien las fases 1, 2 y 3 pueden tomarse como una actividad más en el desarrollo de las actividades, también es posible desarrollar las fases 1 y 2 en la misma jornada, siempre que se hayan previsto las condiciones, las personas y los materiales necesarios.

Se aconsejan alrededor de 3 Ciclos de Programa al año que pueden durar de 3 a 4 meses, siempre dependiendo de lo expuesto anteriormente. Tampoco es rígido su duración puede ser alterada durante su transcurso. Hay que tener en cuenta que si el Ciclo es corto se complicará la acreditación de los objetivos apropiados.

También en un Ciclo corto de tiempo, seguramente, no habrá actividades de media y larga duración. Por el contrario, si es excesivamente largo, los jóvenes pueden llegar a perder el interés y entonces habrá que hacer un replanteo de actividades y tiempos.



LA VISIÓN DE LA UNIDAD

Cada Ciclo tiene relación con la visión de la Unidad

Definir la visión de la Unidad, es responder: ¿hacia dónde vamos?, ¿qué queremos que pase? es la visión que tiene la Unidad de su propio futuro. La visión se redacta en uno o varios objetivos anuales que a proposición de la Asamblea de Unidad se consignan en el Plan de Unidad.

La visión de la Unidad servirá de guía en cada Ciclo de Programa al Consejo de Unidad, para orientar los énfasis al logro de los objetivos anuales de la Unidad.

Para que una visión sea eficaz debe ser compartida por quienes integran la Unidad, adultos y jóvenes deben estar convencidos que para lograrla es necesario el trabajo mancomunado. Tener una visión permitirá a los jóvenes el sentido de pertenencia a la Unidad, y por más dispares que sean las actividades de Patrullas, brindará coherencia a todo lo que se hace.

DESARROLLO DE UN CICLO DE PROGRAMA

ESQUEMA

		QUÉ SE HACE	QUIENES LO HACEN	RESULTADO
FASE 1	1º paso	Evaluaciones	Consejo de Patrulla	Diagnóstico de Patrulla y Unidad
	2º paso	Diagnóstico de Patrulla y Unidad	Consejo de Unidad	Énfasis y propuesta
FASE 2	1º paso	Análisis de la propuesta del Consejo de Unidad	Consejo de Patrulla	Actividades variables
	2º paso	Juego democrático, elección de actividades	Asamblea de Unidad	Actividades del Ciclo de Programa
FASE 3	1º paso	Actividades elegidas	Consejo de Unidad	Calendario
	2º paso	Diseño y preparación de actividades de Patrulla y Unidad	Consejo de Patrulla y Consejo de Unidad	Actividad a desarrollar
FASE 4	1º paso	Aprender jugando	Patrullas y Unidad	Aprendizaje a través de la acción
	2º paso	Consideración de los objetivos	Equipo de Dirigentes, Patrulla y Unidad	Evaluación de los objetivos planteados

1º Fase

Conclusiones de la evaluación personal, diagnóstico de la unidad y preselección de actividades.

Mientras culmina un Ciclo con las conclusiones de la evaluación personal, se entregan (si corresponde) reconocimientos, se da inicio a otro Ciclo mediante el diagnóstico de la Unidad que además comprende la fijación de un énfasis, la preselección de actividades y la preparación de la propuesta que hará la Patrulla.

DESARROLLO DE LA 1º FASE

Veamos ahora entonces cada una de estas instancias, analizándolas desde las tres grandes preguntas del cuadro.

¿QUÉ se hace?
¿QUIÉN/ES lo hace/n?
¿Qué información GENERA?

	QUÉ SE HACE	QUIENES LO HACEN	RESULTADO
1º paso	Evaluaciones	Consejo de Patrulla	Diagnóstico de Patrulla y Unidad
2º paso	Diagnóstico de Patrulla y Unidad	Consejo de Unidad	Énfasis y propuesta



1º Paso – Evaluaciones y Diagnósticos

Teniendo en cuenta los avances de cada joven, el Consejo de Patrulla hará dos diagnósticos:

1º El de la Patrulla:

Centrado en temas estrictamente que atañen a la Patrulla y sus integrantes (Ambiente existente, problemas que se arrastran, relaciones y roles internos, actividades futuras).

2º El de la Unidad:

Referido a la marcha de las Patrullas, las actividades realizadas por la Unidad, etc.

Estos diagnósticos serán disparadores de ideas sobre las actividades de Patrulla y de Unidad que a cada Patrulla le gustaría hacer. Es importante mencionar, que en esta fase son sólo “ideas” que tienen las Patrullas, no hay diseño de actividades, ni de calendarización, son sólo ideas.

2º Paso - Énfasis y Propuesta

Los Guías y los Sub Guías llevarán las conclusiones de todo el proceso anterior y junto al equipo de Dirigentes elaborarán el Diagnóstico General de la Unidad el que examinará a las Patrullas y a la Unidad como un conjunto, tratando de ver cuánto se avanzó en el Ciclo anterior y qué se debería hacer en el Ciclo que se inicia.

Este diagnóstico tiene carácter esencialmente educativo que se refiere a la aplicación del Método Scout por parte de los Dirigentes.

Concluido el diagnóstico se fija un **énfasis** para el nuevo Ciclo, redactado en una o varias frases que nos recuerdan hacia dónde apunta el nuevo Ciclo de Programa. Surge a partir de los objetivos que responden a las necesidades del diagnóstico de Unidad.

El **énfasis** debe aproximarse a la visión de la Unidad, ya que la misma recoge los objetivos anuales, entonces, los del Ciclo serán parte de estos. Puede expresarse a manera de LEMA para facilitar su mayor comprensión.⁴ Es aconsejable tenerlo a la vista, escrito claramente y presente en el local de Unidad, así podemos recordar hacia dónde intentamos marchar.

Establecido el **énfasis**, se **preseleccionan las actividades** que se propondrán a las Patrullas, tanto para ser realizadas por ellas mismas como para ser consideradas en la propuesta que llevaran a la Asamblea de Unidad.

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

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

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

Es recomendable preseleccionar alrededor del doble de la cantidad de actividades que se estima factible realizar durante el Ciclo. Esto incrementa la posibilidad de opción y promueve el surgimiento de otras ideas. El equipo de Dirigentes es responsable de aportar al Ciclo de Programa actividades que enriquezcan el desarrollo de las Áreas de Crecimiento.

El Consejo de Unidad es responsable por la propuesta que elabora ya que ésta constituye el timón de un gran barco que se llama Ciclo de Programa en el cual la tripulación es la Unidad Scout. Un énfasis mal fijado ó actividades que no se correspondan con el énfasis fijado pueden hacer que el Ciclo de Programa pierda efectividad en el proceso de educación de los jóvenes.

Para el equipo de Dirigentes es una responsabilidad muy grande velar por el correcto desarrollo del Ciclo, y para los Guías y Sub Guías una oportunidad de involucrarse cada vez más en el gobierno de la Unidad.

El siguiente cuadro nos muestra los contenidos de la propuesta:

VISIÓN		
PROPUESTA	ÉNFASIS	
	Actividades de Patrulla	Actividades de Unidad

4. Se introduce concepto INDABA Rama Scouts



2º Fase

Propuesta y selección de actividades.

En esta segunda fase las Patrullas comienzan a trabajar con la información que le traen los Guías y Sub Guías sobre el énfasis fijado por el Consejo de Unidad para luego seleccionar las actividades de Patrulla y de Unidad y preparar una propuesta sobre actividades de Unidad que apunten hacia dicho énfasis. Y es en el Juego Democrático donde se compartirán y elegirán las actividades de Unidad.

DESARROLLO DE LA 2º FASE

	QUÉ SE HACE	QUIENES LO HACEN	RESULTADO
1º paso	Análisis de la propuesta del Consejo de Unidad	Consejo de Patrulla	Actividades variables
2º paso	Juego democrático, elección de actividades	Asamblea de Unidad	Actividades del Ciclo de Programa

1º Paso - Selección de Actividades

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

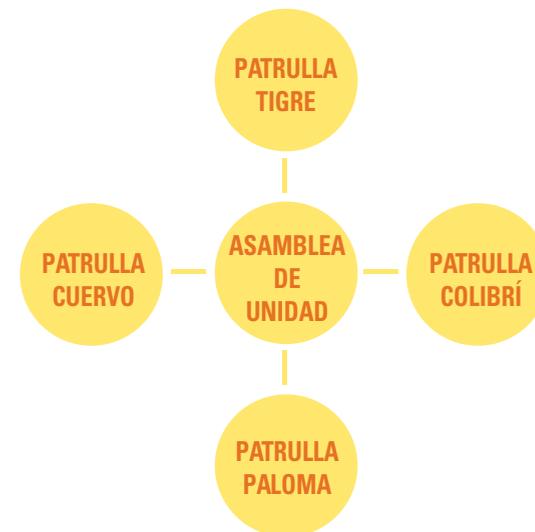
- Presenten el énfasis diseñado por el Consejo de Unidad.
- Den a conocer las actividades de Patrulla preseleccionadas orientadas al énfasis.
- Den a conocer las actividades propuestas por el Consejo de Unidad.
- Informen las ideas de actividades de las otras Patrullas.

Por último, preparará su propuesta de actividades de Unidad que presentará ante la Asamblea. Puede suceder que una Patrulla al conocer la idea de actividades propuesta por otra, decida hacerla propia o sumarse a la otra Patrulla.

2º Paso – Selección de Actividades de Unidad.

En una Asamblea de Unidad, cada Patrulla presenta las actividades que ha decidido realizar, la duración estimada de cada una y presentan su propuesta de actividades de Unidad. El Juego Democrático es una de las herramientas en que cada Patrulla presentará su idea de actividades para la Unidad. A través de un juego creativo, simularán una situación mediante la cual, tratarán que su propuesta sea elegida.

Luego de la presentación CADA SCOUT podrá elegir las actividades que más le atraigan entre las propuestas por cada Patrulla.



Algunas sugerencias de Juegos Democráticos son las siguientes:

- **Discurso político:** En donde la Patrulla juega a realizar un discurso político proponiendo distintas actividades.
- **Reportaje Periodístico:** En donde cada integrante de la Patrulla juega a ser un entrevistador ó entrevistado y pregunta sobre las actividades que han elegido.
- **Teatro de títeres:** Aquí las actividades son presentadas por títeres que han realizado los mismos Patrulleros.



3º Fase

Organización, diseño y preparación de las actividades

En esta fase el Consejo de Unidad organiza y aprueba el calendario de actividades de Patrulla y de Unidad, y luego diseña y prepara las actividades.

El Consejo de Unidad tiene el trabajo de armar el calendario con las actividades de Patrulla y de Unidad. El equipo de Dirigentes debe incluir actividades que considere necesarias para el enriquecimiento del Ciclo.

Será también El Consejo de Unidad quien tendrá la responsabilidad de aprobar el calendario. Luego se procederá al diseño y preparación de las actividades, tanto de Patrulla como de Unidad en los Consejos correspondientes.

DESARROLLO DE LA 3º FASE

	QUÉ SE HACE	QUIENES LO HACEN	RESULTADO
1º paso	Actividades elegidas	Consejo de Unidad	Calendario
2º paso	Diseño y preparación de actividades de Patrulla y Unidad	Consejo de Patrulla y Consejo de Unidad	Actividad a desarrollar

1º Paso – Organización de Calendario

Una vez elegidas las actividades de Patrulla y de Unidad, serán calendarizadas y aprobadas por el Consejo de Unidad.

Hacer un calendario supone cierta habilidad, un trabajo hecho “a la ligera”, puede crearnos un problema en el desarrollo del Ciclo, por eso recomendamos ser coherentes con los tiempos considerados para cada actividad. Que el

calendario no esté muy ajustado, ni demasiado vacío, para que no se creen baches que hagan perder el interés a los jóvenes.

La forma en que se organice el calendario, determinará la duración del Ciclo.

El calendario es flexible, se puede cambiar o sustituir actividades ante imprevistos que se nos presenten.

Para su organización sugerimos:

- Mantener el equilibrio entre actividades fijas y variables.
- Comenzar ubicando en el calendario las actividades fijas y luego las variables de larga duración y por último las de corta duración, ya que son más fáciles de ajustar al final del Ciclo.
- Prever el tiempo necesario para las evaluaciones de las actividades como las evaluaciones de la Progresión Personal.
- Considerar el tiempo de las actividades de refuerzo y Especialidades que hacen a lo individual del joven.

Concluido el calendario el Consejo de Unidad será el encargado de aprobarlo.⁵

2º Paso - Diseño y preparación de las actividades

Entendemos por diseño de una actividad a la consideración de todos los elementos y acciones necesarias para el desarrollo de la misma.

Las actividades tanto de Patrulla como de Unidad, se diseñarán y prepararán en el seno de los Organismos correspondientes.

En el caso de las actividades de Unidad, puede el Consejo crear un equipo especial para su diseño, con el apoyo de las Patrullas si fuera necesario.

Es conveniente que en el diseño de las actividades de Patrulla, todos participen y tengan una responsabilidad en la misma, esto creará un ambiente de pertenencia e intimidad que favorecerá a la integración de sus miembros.

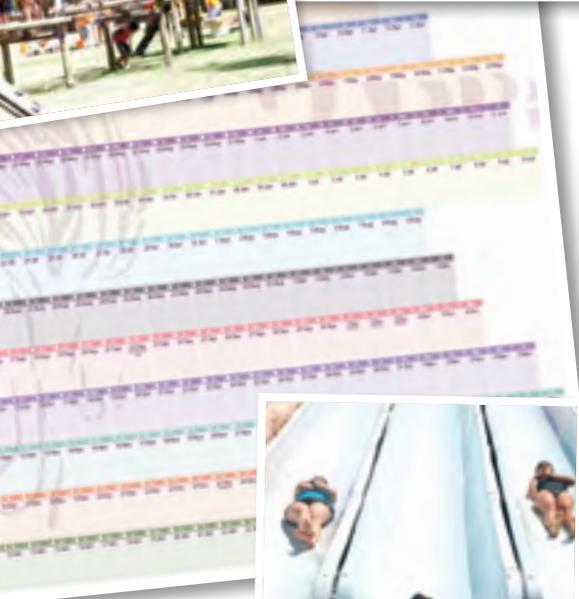
Hay que tener en cuenta, cuando la actividad ya ha sido realizada antes o tomada de fichas disponibles en la Asociación, que siempre habrá detalles para afinar adaptando o cambiando en función de las circunstancias y particularidades, tanto de los jóvenes como de las Patrullas o la Unidad.

Es facultad del equipo de Dirigentes diseñar la actividad que, a modo de enriquecerlo, incluyo en el calendario, pero es bueno inducir a los jóvenes a participar también de este diseño.

El primer paso y esencial, para el diseño de una actividad, es definir los objetivos.

Los objetivos son los resultados que esperamos lograr al final de dicha actividad. Podríamos decir que es la respuesta al “para que” realizar la misma.

5. Se introduce concepto INDABA Rama Scouts



Es absolutamente necesario que los objetivos propuestos, estén escritos para su mejor evaluación. Sin objetivos no hay evaluación posible, y algunos de ellos, sobre todo los que definan las actividades de Unidad deberán corresponderse con el Énfasis del Ciclo.

La Hoja de Ruta es la herramienta que nos sirve para registrar y desarrollar las actividades sin dejar aspectos de la misma no contemplados. Esto nos asegurará que todos los elementos y acciones estén considerados.

En una Hoja de Ruta deberán tenerse en cuenta:

- Objetivos
- Responsables
- Motivación
- Lugar
- Distintas fases
- Variantes
- Participación de los jóvenes
- Materiales y recursos humanos
- Costo
- Supervisión
- Criterios de evaluación

4º Fase

Desarrollo y evaluación de actividades

Esta es la última fase del Ciclo de Programa. Es, posiblemente, la más interesante, tanto para los Dirigentes como para los Scouts ya que en ella se pone en juego toda la emoción de ser actores principales (los jóvenes) y observadores (los Dirigentes) de las actividades que se calendarizaron para el Ciclo de Programa.

En esta fase se realizan dos instancias, el desarrollo de las actividades y la evaluación de las mismas.

En este momento del Ciclo es donde se pone en juego el "Aprender Haciendo" que nos propone el Método Scout y el efectivo valor educativo que consideramos en cada actividad.

Es esta una oportunidad que el Dirigente tiene para observar a los Scouts en cada una de las actividades que se realicen, tanto sean actividades de Unidad como actividades de Patrulla. El observar implica algo más que el simple "mirar". Observar es hacer uso intencionado de la vista y procesar la información que nos brinda este proceso.

DESARROLLO DE LA 4º FASE

Esta instancia del Ciclo es la de la acción, saber si lo que pensamos y diseñamos tendrá, en efecto, los resultados que esperamos.

	QUÉ SE HACE	QUIENES LO HACEN	RESULTADO
1º paso	Aprender jugando	Patrullas y Unidad	Aprendizaje a través de la acción
2º paso	Consideración de los objetivos	Equipo de Dirigentes, Patrulla y Unidad	Evaluación de los objetivos planteados



1º Paso - Desarrollo de Actividades

Como hablamos antes, dentro del calendario de actividades que se ha elaborado, existirán actividades de Unidad y actividades de Patrulla. Ambos tipos de actividades tienen su fundamento y encanto.

Las actividades de Unidad acercan a los Scouts a la vida social al interactuar con otros Scouts, se co-educan efectuando actividades juntos hombres y mujeres. Generalmente existe una diferencia muy marcada entre la evolución que tienen los hombres y las mujeres en esta edad. Esta diferencia es enriquecedora ya que les muestra a los jóvenes las distintas formas de ver una misma situación, en donde cada uno tiene su verdad de la situación. La vida de Unidad, en la cual se incluye el desarrollo de estas actividades, está fuertemente basada en esta capacidad integradora de los jóvenes a una vida social, en la cual todos los individuos que forman parte de dicha sociedad son parte fundamental de la misma.

Las actividades de Patrulla buscan reforzar el sentimiento de pertenencia al "pequeño grupo", pertenencia a costumbres únicas, a tradiciones guardadas, que al ser celebradas unen más en hermandad y amistad.

Miremos las distintas actividades (Patrulla y Unidad) como piezas de un rompecabezas. Mirando cada una de las actividades individualmente, pudiese parecer que no tienen ningún sentido, pero que todas juntas forman un gran rompecabezas que revelan al final de

Ciclo de Programa los objetivos previamente planteados. Es responsabilidad de los Dirigentes que exista este entrelazamiento.

Las actividades scouts no son aisladas, ó improvisaciones de momento. Deben tener un carácter educativo y desarrollarse según el Método Scout. El carácter de PROGRAMADO en crea en los jóvenes una conducta responsable: llegar a horario a las actividades, traer los materiales necesarios, seguir las reglas acordadas etc. Esta conducta, aunque parezca pequeña, deja una huella muy importante en los jóvenes y los guía hacia como asumir responsabilidades cada vez mayores. Los Dirigentes debemos velar por esto.

Para que una actividad tenga éxito, son necesarios cuatro ingredientes:

- **MOTIVACIÓN:** es el combustible que moviliza a los jóvenes a realizar determinada actividad. El momento personal en el que los Scouts pensaron en determinada actividad puede no ser el mismo al momento de realizarla, es por eso que los Dirigentes deben crear días previos a dicha actividad el escenario. Deben generar expectativa, intriga y sorpresa, para lograr así que los Scouts entreguen todo de su parte. Es necesario mantener la motivación también durante la actividad, ya que suele pasar que durante el desarrollo de la misma surgen inconvenientes que llevan a que los Scouts decaigan en su interés. Para un ejemplo claro de esto, pensemos en

un día de campamento en el que llueve todo el día. Este es el claro ejemplo en donde el Dirigente debe tener la suficiente capacidad para aún así aprovechar el momento de aprendizaje.

- **EMOCIÓN:** Mostrar o no entusiasmo dice mucho sobre la personalidad de un joven. La alegría con que experimente las distintas situaciones de una actividad será influyente para la contribución al desarrollo de sus objetivos personales. Lograr que los mismos Scouts sean capaces de resolver determinados "problemas" los habilita a buscar la mejor forma de salir de un aprieto, los habilita para comprender que son capaces de resolver por sí mismo diferentes situaciones, y esto es sencillamente emocionante por el simple hecho de que van descubriendo sus capacidades a cada instante.

- **RITMO:** Cuando hablamos de ritmo, nos referimos no sólo a la duración que debe tener una actividad sino también al momento en que se debe producir cada uno de los sucesos de la misma. Con respecto a tiempo, sabemos que el dinamismo que tienen los jóvenes en cuanto a la variación en sus gustos y elecciones parece acelerarse con el pasar del tiempo, es por eso, que aquellas actividades que duren demasiado provocarán aburrimiento, si no fueron bien diseñadas, Pero, por otra parte, si son demasiado cortas y poco pensadas,

se puede llegar a un punto tal en el que no se cumplan los objetivos planteados. En ambas situaciones y para que una determinada actividad cumpla con el objetivo específico para el que fue diseñada, es necesario que los Scouts hayan transitado un camino previo, en el cual han madurado y reflexionado sobre distintos temas. Esto está íntimamente ligado a la evolución natural por la que todos pasamos: No podemos aprender a correr si antes no aprendimos a caminar. Aquí sucede lo mismo, al momento de la calendarización el Dirigente deberá considerar, comprender, y velar por que las actividades se desarrollen en una secuencia lógica.

- **SEGURIDAD:** Por último y lo más importante, toda actividad debe ser realizada de forma tal, que se minimicen los riesgos asociados a las mismas. Las actividades scouts deben ser seguras, para los Scouts, para los Dirigentes y para cualquier otra persona que este interviniendo en la misma. Es necesario conocer previamente los lugares en los cuales se desarrollará cada actividad para poder así servirse de las instalaciones para asegurar la integridad de todos los presentes.⁶



2º Paso - Evaluación de las Actividades

Evaluar es el primer paso para considerar, si los resultados de una actividad son los que se esperaban. Tal como se indica aquí, lo que se evalúa son las actividades y no los desempeños de cada uno de los actores de la misma. Si bien ambas evaluaciones están relacionadas, lo que se busca es encontrar, en forma conjunta, Scout mas Dirigente, como mejorar la actividad si está en desarrollo, o cuál fue su resultado si finalizó.

Para que sea posible evaluar una actividad previamente tiene que existir un objetivo, ya que evaluar consiste en comparar el resultado obtenido con el esperado. Este **ejercicio continuo** de evaluación que nos propone el Ciclo de Programa, tanto en su comienzo como en su final cerrando el círculo, es lo que permitirá que las próximas actividades se acerquen cada vez más al objetivo planteado.

La evaluación de las actividades scouts se hace a través de la observación de la situación de juego. En donde cada uno de los participantes se muestra tal y como es, en donde afloran sus seguridades, sus miedos, sus capacidades etc.

Para observar con propiedad una determinada actividad debe conocerse el objetivo de la misma.

La observación de la actividad con vista a lograr una evaluación se desarrolla en dos instancias:

- Durante toda la actividad: En donde lo que se busca es ver si las pautas de la actividad se entendieron correctamente, si debe hacerse o no un refuerzo de pautas de trabajo, etc.

- Al final de la actividad: En esta instancia se evaluará si los objetivos educativos planteados fueron logrados, y si no fue así por qué ocurrió esto. Es aconsejable, si el objetivo no se cumplió, hacer un plan de acción tendiente a solucionar esas desviaciones.

Las actividades de Patrulla se evalúan dentro del Consejo de Patrulla, y es aquí donde los Guías y Sub Guías deben propiciar un ámbito de confianza y lealtad fomentando que todos los integrantes de la Patrulla expresen su opinión con respecto a la actividad. Los resultados de esta evaluación son llevados al Consejo de Unidad por los respectivos Guías y Sub Guías.

Es importante notar que las actividades de Patrulla no son evaluadas por el Consejo de Unidad, solo se comunican los resultados del Consejo de Patrulla. Esto se debe a que la intimidad de la actividad de Patrulla se limita a las vivencias que tienen los integrantes de dicha Patrulla, no existen argumentos para que personas que no han participado puedan hacer una evaluación de lo que fue la misma.

Las actividades de Unidad se evalúan primero en el Consejo de Patrulla y luego se evalúan en el Consejo de Unidad, y este resultado final es el compartir las vivencias y la visión que cada Patrulla tuvo de una misma actividad.



El valor de la experiencia

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

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

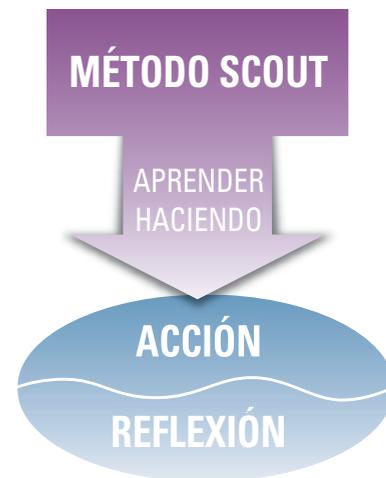


ACTIVIDAD	EXPERIENCIA
Es lo que ocurre externamente, la acción que se desarrolla entre todos.	Es lo interno, lo que pasa en cada persona, lo que cada uno obtiene de la acción desarrollada.
Es un instrumento que genera diferentes situaciones.	Es el resultado que se produce en cada persona al enfrentar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

De esta distinción resultan varias consideraciones importantes:

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

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



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

ACCIÓN + REFLEXIÓN = HECHO EDUCATIVO

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

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

ACCIÓN sin REFLEXIÓN = RECREACIÓN DEPORTE

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

REFLEXIÓN

Recupero	Iluminación
Sentimientos, vivencias, pensamientos	Libros Sagrados

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

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

¿CÓMO SE HACE?

Recupero		Iluminación
Personal	Grupal	
Lo que me pasó: ¿Qué aprendí? ¿Qué significado para mí lo vivido? ¿Qué tengo ahora en mi experiencia, que antes de esto no poseía? ¿Qué fue lo bueno y lo malo que experimenté?	Valores y disvalores a la luz de la Ley y la Promesa	Con la lectura de los libros sagrados ¿Qué dice Dios al respecto? ¿Qué me dice a mí?



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

¿CUÁNDO SE HACE?

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



Bibliografía

Scouts de Argentina, 2002 documento de Especialidades Versión 2

Guía para los Dirigentes de Rama Scout (OSI)

Método Scout – Oficina Scout Mundial

Escultismo para muchachos – Baden Powell

Guía para el Jefe de Tropa – Baden Powell

Documentos Básicos del Programa de Jóvenes - Scouts de Argentina – 1999

INDABA Rama Scouts 2008

ENEP 2009 Scouts de Argentina

Macazaga, César. Manual del guía de Patrulla. Public. Cosmos. México DF. 1971

Hazlewood, Rex. La Patrulla va de campamento. WFIS. México, 2006

Gracia Gasca, Marcelino. La Reunión de Patrulla. Dirección Nacional de publicaciones de la Asociación de Scouts de México AC. 1985

Instituto Asturiano de la Juventud. Consejería de Educación y Cultura. Cómo elaborar un proyecto. Servicio de Publicaciones del Principado de Asturias. Oviedo, 2002

OMMS.

ScoutxPAX. http://scout.org/es/about_scouting/the_youth_programme/peace_education/scoutpax

Philipps, Roland. El Sistema de Patrullas. Asociación de Scouts de México, A. C. 1964

OSI. Guía para Dirigentes de Rama Scout. Chile, 2005

Baden Powell, Robert. Guía para el jefe de tropa. Dirección Nacional de publicaciones de la Asociación de Scouts de México AC. 1982



Agradecimientos

Programa de Jóvenes

“Documento Específico 4 – Educación por la acción” es una publicación oficial de Scouts de Argentina – Comité Ejecutivo Nacional

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

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

Realizado por:

Equipo Nacional de Programa

Comisión de Redacción de Documentos de Rama Scouts:

I.M. Isabel Amor.

I.M. Marcelo Varela

I.M. Guillermo E. Luraschi.

I.M. Mario Ruffa.

I.M. Maria Cristina Rago.

I.M. Monica Maillet.

I.M. Pablo Silva.

I.M. Víctor Hugo Fitte

I.M. Fabián Chafir

I.M. Martín Mezzanotte

I.M. Edgardo Laria

Director de Programa de Jóvenes

Scouts de Argentina Asociación Civil

Plan de la obra

El material presentado consta de dos series:

Serie “Documentos Generales”

Documento General 1 “Método Scout”

Documento General 2 “ Promesa y Ley, educación en valores”

Documento General 3 “Animación de la dimensión espiritual en el Programa de Jóvenes”

Documento General 4 “Rol del adulto en el Programa de Jóvenes”

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

Serie “Documentos específicos”

Documento Específico 1 Rama Lobatos y Lobeznas: La Manada

Documento Específico 2 Rama Lobatos y Lobeznas: Fundamentos

Documento Específico 3 Rama Lobatos y Lobeznas: La propuesta educativa

Documento Específico 4 Rama Lobatos y Lobeznas: Educación por la acción

Documento Específico 1 Rama Scouts: La Unidad Scout

Documento Específico 2 Rama Scouts: Fundamentos

Documento Específico 3 Rama Scouts: La propuesta educativa

Documento Específico 4 Rama Scouts: Educación por la acción

Documento Específico 1 Rama Caminantes: La Comunidad Caminante

Documento Específico 2 Rama Caminantes: Fundamentos

Documento Específico 3 Rama Caminantes: La propuesta educativa

Documento Específico 4 Rama Caminantes: Educación por la acción

Documento Específico 1 Rama Rovers: La Comunidad Rover

Documento Específico 2 Rama Rovers: Fundamentos

Documento Específico 3 Rama Rovers: La propuesta educativa

Documento Específico 4 Rama Rovers: Educación por la acción

Material aprobado por el Consejo Directivo de Scouts de Argentina Asociación Civil



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

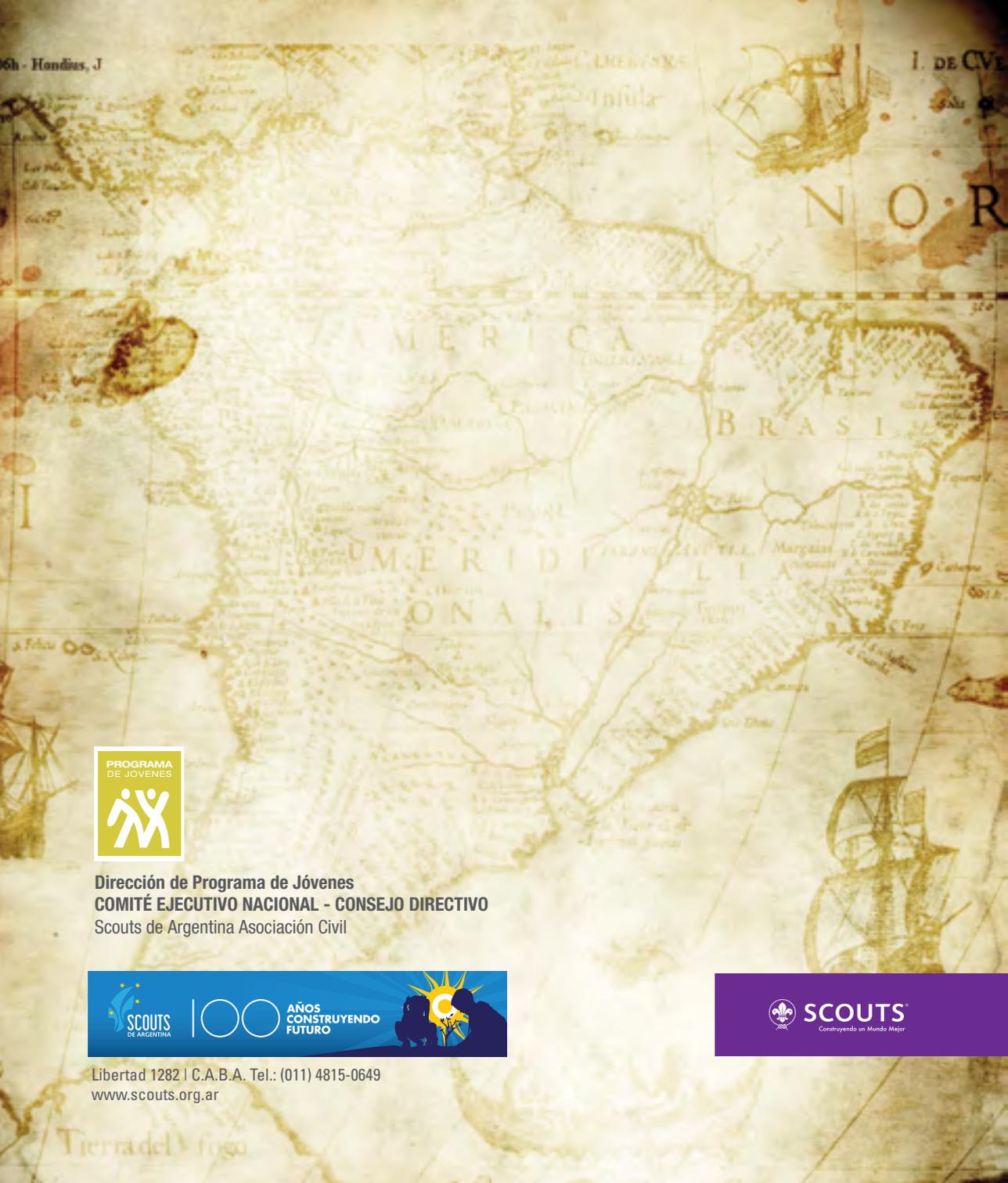
Departamento de diseño e imagen institucional
Dirección de Comunicaciones Institucionales.
COMITÉ EJECUTIVO NACIONAL
CONSEJO DIRECTIVO
Scouts De Argentina Asociación Civil

© Scouts de Argentina
Libertad 1282 C1012 AAZ
Capital Federal

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

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

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



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



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

Tierradelafuego