

En la era moderna, la globalización disfrutó de un florecimiento temprano hacia finales del siglo XIX, pero el proceso se revirtió en la primera mitad del siglo XX, época de creciente proteccionismo en un contexto de amargas luchas nacionales y guerras mundiales, revoluciones, auge de ideologías autoritarias y gran inestabilidad económica y política. La actual globalización se diferencia de aquella en que, gracias a las redes de comunicación electrónica, funciona a escala mundial y en tiempo real, sucediéndose los acontecimientos al instante.

La globalización tiene puntos a favor y en contra. Según sus promotores internacionaliza los mercados, estrechando la interdependencia de empresas y naciones; permite que operaciones entre dos puntos lejanos del planeta ocurran en tiempo real, sin demoras y con efectos inmediatos; los dineros se mueven rápidamente y sin restricciones; y pequeñas economías y pueblos aislados tienen la oportunidad de relacionarse económica y culturalmente con los países desarrollados, ampliando sus posibilidades de crecimiento y elevando sus estándares de vida. Se trataría de un sistema en que todos, países ricos y pobres, desarrollados y en vías de desarrollo, salen ganando.

Sus detractores ven esas ventajas como defectos. La inmediatez de los eventos económicos puede llevar a que la onda expansiva de cualquier crisis financiera internacional sea más amplia y perjudique a mucha más gente; el sistema aumentaría la brecha económica entre los pueblos al acentuar aún más las diferencias entre los países productores de materias primas y las naciones desarrolladas dueñas de la riqueza; supondría igualmente una destrucción de la ecología mundial al dejar a naciones subdesarrolladas como fuentes de recursos naturales baratos para países con alta demanda. O sea, la globalización aumentaría la pobreza, el desempleo y la desigualdad, menoscabando las normas ambientales y permitiendo que una pequeña elite se enriquezca a costa del resto del mundo. Probablemente esto ocurra porque la dinámica del proceso está determinada en gran medida por el carácter desigual de los actores participantes. En su evolución ejercen una influencia preponderante los gobiernos de los países desarrollados y las empresas transnacionales, y en una medida mucho menor los gobiernos de los países en desarrollo y las organizaciones de la sociedad civil.

Desde el punto de vista cultural, que es el que nos interesa en relación los objetivos de esta línea, se responsabiliza a la globalización de crear una tendencia hacia la homogeneidad. Se teme que las culturas locales vayan progresivamente desapareciendo y perdiendo su identidad para dar lugar a patrones de conducta extranjeros, como ocurriría por ejemplo con la difusión del idioma inglés o la adopción en algunos países de la fiesta de Halloween.

La discusión está instalada a escala mundial. Mientras tanto, la globalización aumenta cada vez más y sus efectos en la identidad cultural son innegables. El método scout, que siempre ha procurado el aprecio de los jóvenes por su cultura como un componente de su identidad, tiene ahora por delante una tarea a reforzar, ya que los adolescentes, fuertemente conectados a través del ciberespacio, por lo menos los que pueden hacerlo, son uno de los sectores más vulnerables. Contribuyen a esta vulnerabilidad la reacción tardía ante el fenómeno de parte de las autoridades y de la escuela, la inestabilidad de la estructura familiar y la ausencia de modelos. En “tierra de nadie”, sin vínculos con la historia de propósito de su pueblo, pueden emerger a la vida adulta sin vinculaciones con las raíces de su cultura. De ahí la importancia que tiene el logro de los objetivos de esta línea para los jóvenes entre 15 y 18 años.

6. Cooperación internacional y compromiso con la paz

14/15 a 17/18 años	Objetivo Terminal
Conozco de un modo general el Movimiento Scout en América. Participo, en la medida de lo posible, en eventos internacionales o nacionales en que puedo conocer a scouts de otros países. Participo en actividades y proyectos que ayudan a la comprensión entre los países de América. Valoro las distintas formas en que se expresa la cultura.	Promueve la cooperación internacional, la hermandad mundial y el encuentro de los pueblos, luchando por la comprensión y la paz.

El Movimiento Scout siempre ha procurado en la aplicación de su método que exista un equilibrio entre el aprecio por la propia identidad cultural y el reconocimiento de los valores de otros pueblos y sus culturas, promoviendo la comprensión internacional como fundamento de la cooperación y de la paz. En ese sentido apuntan los objetivos de esta línea, lo que es una inclinación clásica en el Movimiento, marcada por el fundador en él desde su creación. Pero de la misma forma en que este propósito se vio afectado durante las dos guerras mundiales y tal como ha ocurrido en la mayoría de las convulsiones nacionales de carácter bélico o durante regímenes autoritarios, en muchos de los cuales el Movimiento ha sido incluso proscrito y perseguido, el cuadro global que hoy presenta el mundo también influye en la comprensión internacional, la cooperación y la paz propuestas por los scouts.

Como lo señalamos en el capítulo primero, el término de la guerra fría y la caída del muro de Berlín parecían terminar con las tensiones creadas después de la segunda guerra mundial, marcando los años noventa de un ambiente de optimismo. Sin embargo, surgieron nuevas diferencias, conflictos y enfrentamientos. Uno de los principales problemas está en la distribución de la riqueza a nivel nacional y en las relaciones de equidad a nivel global. Los países desarrollados cada vez lo son más, pero en la periferia permanecen altos grados de subdesarrollo y atraso. Mientras las súper potencias disputan los mercados en un proceso creciente de globalización, grandes sectores de la población mundial no consumen diariamente las calorías necesarias para subsistir o permanecen en situaciones de marginación y pobreza. En este contexto los conceptos de comprensión intercultural, cooperación internacional y paz tienen una valoración diferente. Para unos se hacen utópicos y para otros cada vez más urgentes, no faltando quienes permanecen indiferentes.

La globalización antes analizada no es ajena a este cuadro. Para los países más pobres y menos desarrollados el problema no radica en analizar si la globalización les causa problemas culturales o si es buena o mala. Su amenaza es ser excluidos de ella, ya que la tasa de crecimiento de estos países está muy por debajo de las que disfrutaban los países en desarrollo más globalizados, por lo que su propósito es simplemente integrarse a la economía mundial.

Paralelamente, al aproximar las relaciones entre tradiciones culturales y modos de vida distintos, la globalización ataca la diversidad cultural y provoca reacciones políticas antes desconocidas. Segmentos enteros de la humanidad sienten amenazadas sus historias irrepetibles, sus convicciones religiosas y los valores que rigen sus comunidades.

Este paralelismo genera una doble tensión: por una parte, aunque con incertidumbres y riesgos aún no dimensionados, es indiscutible que se ha abierto una realidad que es cada vez más transnacional y global; por otra, resurgen nacionalismos, etnicismos y fundamentalismos que amenazan la paz.

El inusitado desarrollo de los medios de comunicación también contribuye en la formación de este escenario:

- Se agiganta día a día la brecha entre los cánones culturales privilegiados por las cadenas globales y las bases culturales y artísticas de los países y regiones, especialmente de los más pobres y distantes.
- El control de los medios a nivel nacional e internacional se concentra en pocas manos, lo que atenta contra el ideal de diversidad cultural, ya que el manejo del intercambio simbólico incide en la construcción de la identidad, de las opiniones y de las convicciones.
- El desarrollo de los medios audiovisuales se ha traducido en un notable aumento de las expectativas personales no satisfechas, ya que el acceso a la información y a la publicidad no siempre guarda relación con las posibilidades de trabajo, ingreso y consumo de las grandes masas. Más aún cuando el “efecto demostración” trasciende hoy más que nunca las fronteras nacionales.
- La integración o marginación con relación al intercambio informático se ha transformado en un elemento crucial para el ejercicio de la ciudadanía, lo que plantea un problema fundamental: cómo evitar la brecha entre los informatizados y los que sufren de “invisibilidad electrónica”.

En este escenario imposible de ignorar, el respeto a la diversidad, la atención a las necesidades de los más pobres y marginados y la búsqueda de la comprensión y de la cooperación internacionales, permanecen como valores esenciales para lograr la paz entre las naciones y las culturas. Para la hermandad mundial de los scouts representa un llamado de fidelidad con sus valores y un desafío a su coherencia. También lo es para nuestros Caminantes, especialmente en esta etapa en que forman su conciencia moral y buscan su identidad personal, es decir, como diría Baden-Powell, se preparan para dejar el mundo “mejor de cómo lo encontraron”.

7. Integridad del mundo natural

14/15 a 17/18 años	Objetivo Terminal
Puedo fundamentar mis opiniones sobre los problemas que considero más urgentes en la conservación del medio ambiente de mi comunidad local. Aplico en campamentos o proyectos específicos tecnologías que preservan o mejoran el medio ambiente. Desarrollo proyectos de conservación en conjunto con jóvenes que nos son scouts.	Contribuye a preservar la vida a través de la conservación de la integridad del mundo natural.

Hablando de “dejar el mundo mejor de cómo lo encontramos”, hablemos ahora de los objetivos que se refieren en especial a la integridad del mundo natural, el que está bastante más enfermo de cómo lo recibimos. Y no es divertido, porque el asunto se está poniendo grave.

No es el caso de abundar aquí sobre el daño ecológico que la industrialización acelerada, el consumo desenfrenado, los intereses económicos, la ausencia de políticas globales y nuestros hábitos descuidados están causando en todos los puntos del planeta sobre el clima, el agua, el aire, la tierra y los recursos naturales. La probabilidad de un colapso ecológico a corto plazo se ha convertido en uno de los temas más inquietantes de nuestros días. La imagen de la Tierra aniquilada por la acción descontrolada de los seres humanos ha dejado de ser una fantasía literaria, para transformarse en una posibilidad que amenaza por igual a los países industrializados que a los pueblos subdesarrollados. Basta mencionar los fenómenos catastróficos que ya se han producido en los últimos años como consecuencia del calentamiento global.

Es urgente la formación de una *conciencia ecológica* a nivel planetario y el establecimiento de *políticas globales* consensuadas y efectivas, visionarias y responsables, correlacionadas con *acciones nacionales y locales* en todo el mundo.

La vida al aire libre y el apego al mundo natural son algo así como la tarjeta de presentación de los scouts, probablemente el primer rasgo que nombraría una persona que pasa a nuestro lado si averiguáramos por su imagen de los scouts. Sin desconocer que los jóvenes son hoy más sensibles que antes al tema y que históricamente los scouts han hecho aportes significativos, es probable que aún podamos hacer algo más para ser coherentes con esa imagen. Es poco factible que la Comunidad de Caminantes influya directamente en lo global, pero si muchos actuamos desde lo local, ayudaremos a inducir las conductas provinciales, regionales y nacionales. ¿Qué podríamos hacer?

- Intensificar en los Caminantes su conciencia ecológica: que sean agentes de cambio y que cuestionen constantemente, en ellos y en los demás, hábitos y conductas que pueden dañar el medio ambiente.
- Promover una mayor frecuencia de proyectos de conservación locales, que con participación de la comunidad atiendan necesidades reales. No sólo testimonios, sino también solución de problemas.
- Captar el interés y la confianza de las redes ecológicas existentes, actuando con ellas, lo que multiplicará los resultados y permitirá contar con expertos, aprender y tener oportunidades de formación y posibilidades de acción.
- Generar noticia y darle visibilidad a los proyectos desarrollados para sumar voluntades, especialmente de la autoridad.
- Movilizar al Distrito y a la Asociación, ampliando nuestro campo de acción y sus efectos.



1. Búsqueda de Dios

14/15 a 17/18 años	Objetivo Terminal
Respeto y cuido la naturaleza porque me siento responsable de la obra creadora de Dios. Organizo actividades en las que se da a conocer el testimonio de otras personas.	Busca siempre a Dios en forma personal y comunitaria, aprendiendo a reconocerlo en los hombres y en la Creación.

Desde que el niño comienza a discernir pregunta y vuelve a preguntar sobre el sentido de su existencia. A momentos pareciera quedar satisfecho con las respuestas que recibe, pero en la adolescencia, con una nueva mirada sobre sí mismo y el mundo, sus preguntas aumentan y es frecuente que sobrepasen las respuestas. En nuestra vida adulta seguimos proponiendo las mismas preguntas. ¿Quién soy yo? ¿Quiénes somos los seres humanos? ¿De dónde venimos? ¿Para dónde vamos? Nuestra familia, nuestro trabajo, nuestra realización personal, nuestra salud, lo grato y lo penoso, se confunden con estas preguntas. Todo lo que hacemos es un requerimiento poderoso a la existencia para que nos de felicidad y nos descubra su sentido.

En el mundo no vivimos aislados unos de otros, sino juntos. Una vida sin los demás es imposible. Solos no podríamos hablar, ni pensar, ni amar, ni siquiera haber nacido. Nos necesitamos y nos amamos unos a otros. Toda la sociedad humana es una trama de amistad, de confianza y de amor. Esa convivencia puede ser una primera respuesta importante a la pregunta sobre el sentido de nuestra existencia. El amor y la solidaridad pueden darle plenitud a una vida. Todo un largo día de trabajo, aunque éste no llene todas sus expectativas, puede no tener para el sentimiento de una persona otro propósito que estar por la noche en casa, conviviendo con su familia, con las personas que ama.

Siendo los seres humanos parte del mundo, ese sentido que buscamos también lo puede proporcionar el trabajo. Por el trabajo tomamos contacto con nuestra tierra, construyendo, calculando, pensando, admirando. Verdaderamente llenamos gran parte de nuestra existencia modificando el mundo. Persona a persona, pueblo a pueblo y hasta como humanidad entera tratamos de hacer el mundo más humano y habitable, de “someterlo” por nuestro trabajo. Desarrollamos el mundo material y de ese modo nosotros mismos crecemos, haciéndonos más humanos.

Está también la libertad. El ser humano es más que un cuerpo. Un animal, por su olfato y vista, tiene noticias de las cosas y seres que lo rodean, pero no es capaz de reflexionar sobre sí mismo en relación a esas cosas y seres, por lo que tampoco puede darse cuenta de que existe. Sus reacciones están determinadas por estímulos y señales, sin libertad.

También nosotros estamos determinados por percepciones, impresiones y estímulos, pero en nosotros hay una claridad que concientemente se hace cargo de todo, hasta de nuestro mismo pensamiento, y lo hace objeto de reflexión. Este hecho de que somos un fragmento del mundo capaz de pensar y conmovirse, que somos seres dotados de libertad creciente que pueden decidirse por el bien, es algo que también podría colmar nuestra demanda por el sentido de la existencia.

Es así como la convivencia, el amor, el trabajo, la realización personal, la conciencia y la libertad humanas, componentes esenciales de nuestra existencia, aun cuando estén penetrados por nuestra miseria y también puedan defraudar nuestra confianza y causarnos dolor y opresión, son capaces sin embargo de develarnos algo sobre el sentido de la vida y satisfacer en parte nuestra búsqueda de felicidad.

Pero en el momento en que todos esos componentes parecen coincidir para dar un sentido a la existencia, se produce una desazón más profunda. Justo cuando la vida nos contesta con un sí, justo cuando el trabajo nos humaniza y el amor es perfecto y bueno, deseamos que eso no tenga término y pedimos permanencia. Pero en el mundo nada dura y cuando algo único y soñado se hace realidad, sabemos que eso también ha de pasar.

Entonces toda la dicha vivida, las obras inmortales que puede haber dejado nuestro trabajo, la certeza de que nuestro amor pervive en una venturosa descendencia, por mucho que respondan a nuestros requerimientos de felicidad no colman enteramente la búsqueda de un sentido para la existencia. ¿Podrá toda esa dicha darle al hombre que muere la esperanza de que su vida haya tenido un sentido y que tiene un destino a partir de ese paso? ¿De qué le ha servido toda su conciencia y su libertad si su suerte es la misma que la de los animales?

¿Será entonces que mi vida, la historia de la humanidad, la evolución del universo, el presente, el pasado y el futuro, son una pura broma sin sentido? ¿Se trata de un proyecto absurdo, que empecé un día y deberá acabarse otro, o que se repite infinitamente en los movimientos de dilatación y contracción de un cosmos sin origen ni término? Ahora bien, y si la existencia es así, ¿Por qué no nos adaptamos a esa realidad en vez de andar por la vida formulando una pregunta que sobrepasa todo lo que hallamos? ¿Por qué rechazamos por insuficiente toda respuesta?

Porque presentimos en distintas señales o indicios que nuestras preguntas tienen una resonancia afirmativa, sospechamos que más allá de nuestros límites terrenales hay para nosotros algo infinito, algo más grande que lo más grande, más amable que lo más querido sobre la tierra. Todo lo que hacemos, lo hacemos impulsados por el anhelo de un más allá de todo límite, por el presentimiento de que una infinitud que conoce todas las cosas reales y posibles, soberanamente bondadosa y buena, sostiene nuestra finitud en sus manos.

En los comienzos del Movimiento Scout alguien preguntó al fundador “¿Dónde entra Dios en los scouts?”, a lo que éste respondió “no entra, está ahí desde un principio”, reafirmando sin vacilar esta búsqueda de lo trascendente e integrándola dentro de su propuesta educativa. Así como no se puede separar a la persona en componentes emocionales, mentales, físicos o sociales, Baden Powell tampoco arranca de la vida humana el presentimiento y la vocación hacia lo infinito, la admiración ante el misterio, la búsqueda de Dios.

¿Cómo se desarrolla educativamente esta tarea en el Movimiento Scout? Utilizando los mismos componentes de que hemos hablado antes: los demás, el mundo y la libertad. Usando su libertad los jóvenes viven experiencias espirituales que pueden ayudarles a descubrir y reconocer a Dios a través de aquellas señales e indicios escritos en la naturaleza o manifestados en la convivencia con los otros seres humanos.

La experiencia de los elementos naturales -el árbol, el agua viva, el fuego, las aves, las estrellas, el frío, el calor, la noche, el día- y la experiencia de la vida comunitaria -las noches bajo carpa, el pan compartido, la ruta seguida juntos, los desafíos enfrentados, el descubrimiento de los otros- tienen para el método scout un fuerte componente espiritual que pone en evidencia todo aquello que apunta a lo infinito y que nos conecta con esa voluntad buena y bondadosa que nos sostiene en sus manos.

2. Conocimiento y vivencia de la propia fe

14/15 a 17/18 años	Objetivo Terminal
Profundizo cada vez más el conocimiento de mi religión y mi compromiso con ella. Confirmo mi opción de fe en la forma establecida por mi religión. Colaboro en las actividades de mi comunidad religiosa. Ayudo en la educación religiosa de mis compañeros y compañeras de Comunidad que participan de mi fe.	Adhiere a principios espirituales, es fiel a la religión que los expresa y acepta los deberes que de ello se desprenden.

¿Creer o no creer? De la contestación a esta pregunta depende la fe, que es la respuesta afirmativa a la revelación de Dios. Esta respuesta no es puro sentimiento, porque gracias a nuestra libertad siempre tratamos de encontrar respuestas en el campo del entendimiento y sus razones. Pero tampoco es mera racionalidad, ya que entonces se trataría de una constatación y no de fe.

La fe supone un asentimiento subjetivo, pero éste resultaría incomprensible si no se funda en la realidad del testimonio que da cuenta de la revelación, y precisamente de un testimonio que tenga la autoridad suficiente para testimoniar. El testimonio nos pone ante una opción que nos impulsa a reflexionar, por lo que no hay fe sin reflexión. El testimonio del acontecimiento, de la palabra revelada, nos hacen vislumbrar algo de Dios, de manera velada y nunca directamente, pero como algo que determina nuestra vida entera y nos envuelve más profundamente que cualquiera otra realidad. Esa reflexión no siempre conduce al asentimiento, ya que el ambiente, la educación, la estructura psíquica hacen a menudo casi imposible rendirse a la evidencia de todo aquello que apunta a lo infinito. De ahí que la fe es un salto que implica un acto de confianza en el mensaje de aquel que es mayor que nosotros.

En la infancia el tema es menos conmovedor, ya que la fe está incluida en una aceptación tácita y no crítica de los valores religiosos que han sido enseñados por los adultos, particularmente los padres, con una focalización en las nociones del bien y del mal, especialmente en las relaciones interpersonales. Es la etapa que los psicólogos denominan el estado de la *fe sintética-convencional*, en que el componente afectivo es el más determinante. A fines de la adolescencia, el joven accederá normalmente al estado de la *fe personal y reflexiva*. La fe estará fundada ahora sobre una reflexión y sobre las experiencias personales, a menudo ligadas a las transiciones más o menos críticas de esta etapa.

El paso de un estado al otro puede ocasionar que el adolescente o el joven adulto cuestionen sus convicciones anteriores y reconstruyan una creencia nueva y diferente que los conduzca a compromisos más significativos en el plano personal, más individualizados y menos dependientes de la influencia de sus mayores. Sin embargo, también es verdad que la opción de los padres está muy presente en los hijos. Ello es inevitable, porque la fe se da comunitariamente y porque los padres transmiten a sus hijos su más rica humanidad y muchos hogares consideran a su fe como su mayor riqueza. Es así como la adolescencia puede también acercar al joven a un cierto período de conversión, donde deberá decidir si hace suya la herencia espiritual de sus padres. Pero ahora su convicción no tendrá como único fundamento el hecho de que los padres tuvieron esa misma convicción. El joven y la joven deberán franquear personalmente los umbrales y es bueno que así sea, ya que nadie se hace creyente adulto automáticamente, sin consultar, por así decirlo, con su libertad.

Los objetivos intermedios de esta línea impulsan al joven a traspasar este proceso, ya sea que lo conduzca a una realidad espiritual enteramente nueva o culmine en una reconversión en el sentido de la fe de sus padres o de su comunidad creyente. El animador adulto responsable del seguimiento acompañará a cada joven en este trance. No tendrá por cierto todas las respuestas a sus preguntas. Será suficiente que escuche, que comparta su propia experiencia y que guíe al joven hacia otras personas capaces de aportar mayor información o dar un apoyo más individualizado. Sin apurar el paso o presionar, evitando el riesgo de que el joven o la joven regrese a un estado anterior más convencional, pero menos maduro.

3. Reflexión y oración

14/15 a 17/18 años	Objetivo Terminal
Mantengo diariamente momentos de silencio, reflexión y oración personal. Integro la oración en las decisiones más importantes de mi vida. Preparo oraciones para diferentes momentos de la vida de mi equipo, mi Comunidad, mi Grupo Scout y mi familia.	Practica la oración personal y comunitaria, como expresión del amor a Dios y como un medio de relacionarse con Él.

El ser humano es el único sobre la tierra que puede comparecer con la mente y el corazón y dirigirse a aquel que es su origen y su última razón de ser.

Orar es ante todo escuchar a Dios. Dios es el primero que habla. Habla a través del universo, la tierra, las plantas, los seres vivos; y habla a través de los seres humanos, el padre, la madre, los amigos. Todos ellos son gestos, una palabra de Dios en medio de nosotros. Incluso nuestra propia existencia es la primera palabra que nos dirige. Así que orar significa primeramente advertir y reconocer con agradecimiento lo que Dios hace en el mundo, en los demás y en nosotros. Escuchar es una manera de orar en silencio.

Sólo en segundo lugar la oración tiene por objeto darle una respuesta con la mayor sinceridad de nuestro corazón. ¿Cómo podemos elevar una oración que sea una respuesta efectiva a la primera palabra de Dios? Nuestra primera y mejor respuesta es nuestra vida tal como se desenvuelve: la preocupación por nuestra familia, nuestro trabajo, nuestro estudio, nuestro entrega a los demás, nuestra constancia y, sobre todo, nuestra disposición a ponernos en sus manos. Tratar de vivir bien y ofrecer eso a Dios podría ser una oración que basta, porque brota de nuestra vida real y forma un todo con nuestra existencia.

Orar es también dirigir unas palabras a Dios. Las palabras de una oración, sean dichas en nuestro interior o expresadas de viva voz en una celebración común, renuevan el vínculo que existe entre la experiencia vivida y la necesidad de alabar, pedir o dar gracias.

Los adolescentes necesitan tener ocasiones frecuentes de expresar esa oración con sus palabras. Rezar con las propias palabras es la clase de oración más característica de los scouts y da intimidad a la oración. Palabras frescas, directas, sencillas, que se dirijan a Dios con la más absoluta espontaneidad. Un tiempo de oración o de comunión espiritual, aunque breve y mal hecho, pero que haya dado a los jóvenes la ocasión de expresar con sus palabras el sentido de una experiencia vivida en común, tendrá ciertamente más impacto para su desarrollo espiritual que la participación pasiva en una celebración religiosa que responda a las reglas litúrgicas más estrictas. Esta práctica también les hará sentirse escuchados, y así plantear libremente las preguntas que tienen sobre la religión y la fe.

También puede recitarse una oración conocida, no hay que desestimar este modo de orar. En una vida acelerada las palabras preexistentes, por breves que sean, establecen una comunicación inmediata. En cualquier circunstancia, una plegaria siempre viene bien, ya que recuerda la meta de nuestras ocupaciones. La reflexión, el silencio y la oración nos brindan un tiempo quieto que nos permite observar el quehacer diario, la rutina, la vida social. No son una evasión de la vida, sino una parte de ella que nos permite recuperar el sentido de lo que hacemos.

Por eso el ritmo de las actividades scouts, sobre todo en campamento, debe privilegiar los momentos de silencio y de reflexión personal. La mañana es un tiempo privilegiado: un breve saludo a Dios dando gracias por el nuevo día y ofreciendo lo que va a ocurrir durante la jornada. No hay que olvidar la bendición de la mesa. Antes de comer pedimos la bendición de la comida y después damos gracias. Es un modo de distinguir la comida humana de la alimentación de los animales. No dejemos que esta costumbre se pierda en nuestros campamentos. La llegada de la noche es también momento propicio para meditar, dar gracias, reconocer los actos egoístas o leer un buen texto. Parte en palabras fijas y parte en palabras propias.

4. Coherencia entre fe y vida

14/15 a 17/18 años	Objetivo Terminal
Trato que mi vida refleje aquello en que creo. Comparto con otros jóvenes la experiencia de vivir de acuerdo a mi fe. Promuevo en mi equipo y en mi Comunidad la realización de proyectos sociales en que se manifiesten nuestras opciones religiosas.	Integra sus principios religiosos a su conducta cotidiana, estableciendo coherencia entre su fe, su vida personal y su participación social.

Para superar la religiosidad convencional, el joven debe tener oportunidades de descubrir y experimentar un vínculo significativo entre la acción y su fe. De nuevo surge el tema de la coherencia entre lo que se piensa y lo que se hace, tema central de la madurez, de la cual hablamos en el área carácter. Si no hay coherencia entre fe y vida, el corazón y la cabeza no se reflejan en la mano, con lo cual no hay salud, es decir, equilibrio psicológico y moral (Sprinthall).

En primer lugar esto depende, por cierto, de la fe de cada joven, de la intensidad con la cual la experimenta y del estado en que se encuentra su proceso de búsqueda y de conversión hacia una fe personal, libremente aceptada.

Desde el punto de vista de la Comunidad de Caminantes, es decir, mirado el tema desde la creación de las condiciones educativas que permiten a un joven valorar la coherencia y lograrla, lo que aquí está en juego es la calidad de las actividades propuestas. Si las reuniones transcurren jugando fútbol en el patio del local o repitiendo sin cesar las mismas rutinas, no habrá experiencia ni progresos espirituales.

Como hemos visto, hay dos vías posibles para vivir una experiencia espiritual y buscar a Dios:

- *La experiencia de los elementos naturales:* el árbol, el agua viva, el fuego, las aves, las estrellas, el frío, el calor, la noche, el día.

Esta experiencia se hace posible en la Comunidad mediante actividades de vida al aire libre tales como caminatas de distinta intensidad, ascensiones, campamentos de diferente duración, excursiones de todo tipo, proyectos destinados a preservar el medio ambiente y la vida silvestre, observación de la fauna y la flora, y muchas otras.

- *La experiencia de la vida comunitaria:* las noches bajo carpa, el pan compartido, la ruta seguida juntos, los desafíos enfrentados, el descubrimiento de los otros.

Para lograr estas experiencias se necesita una gran variedad de actividades que permitan relaciones humanas profundas en el seno de una comunidad: trabajar en equipo, compartir responsabilidades, encontrar y servir a los más desposeídos, dar testimonio del rechazo a los prejuicios y al odio, experimentar la compasión, desarrollar esfuerzos por mejorar las condiciones de vida y mucho más.

Estas actividades, bien conducidas y realizadas, no sólo apuntan a lo infinito y nos conectan con esa voluntad buena y bondadosa que nos sostiene en sus manos, sino que también nos impulsan a ser coherentes con esa voluntad. De la forma en que estas experiencias acercan a Dios, es poco probable que ellas concluyan en una pura convicción intelectual separada de la vida.

Reconocer a Dios por estos medios y ser coherentes son dos fases casi simultáneas de una misma conversión, que va de la fe sintética convencional a la fe reflexiva personal.

Tal vez lo único que se necesita para que esa unidad se manifieste es que durante el tiempo de reflexión y de evaluación que sigue a este tipo de actividades, el dirigente invite a los jóvenes a expresar el significado que tiene para ellos lo vivido.

Entonces podrá surgir, sin necesidad de la confrontación con un texto religioso, una palabra viva expresada por los propios jóvenes y que contendrá el testimonio de la relación profunda que ellos han descubierto entre su experiencia y una realidad espiritual presente en su corazón y en su vida.

Los jóvenes que viven este tipo de experiencias serán naturalmente conducidos desde la fe descubierta o reencontrada a un compromiso más personal.

5. Diálogo interreligioso

14/15 a 17/18 años	Objetivo Terminal
Me intereso por conocer el pensamiento religioso diferente de las personas con quienes comparto. Conozco los postulados básicos de las principales religiones. Participo en actividades que me permiten dialogar con jóvenes de otras religiones. Desarrollo una actitud crítica frente a manifestaciones espirituales contrarias a los valores del Movimiento Scout.	Dialoga con todas las personas cualquiera sea su opción religiosa, buscando establecer vínculos de comunión entre los hombres.

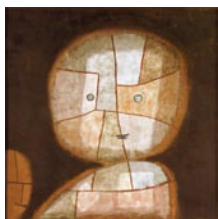
Los objetivos de esta línea son una derivación de la apertura del pensamiento scout en todas sus convicciones y especialmente ante la experiencia de la fe. Desde luego que la forma en que cada joven vivirá esta apertura no estará sólo determinada por su participación en el Movimiento, sino también por las convicciones de su propia comunidad creyente.

El Movimiento Scout pide al joven que no se encierre en la defensa de su fe y se abra a la tolerancia, el interés, la comprensión y el diálogo interreligioso, lo que no impide que con alegría sepa dar razón y testimonio de su propia fe o de su comunidad eclesial.

Confiando en el espíritu de Dios, que a nadie deja de lado, podemos dirigir nuestra atención a la verdad y bondad que todas las religiones procuran a los seres humanos. El reflejo de verdad que hay en otras concepciones puede hacer que una persona perciba con más profundidad y realismo su propia doctrina.

Como lo expresan los objetivos, no se trata sólo de diálogo, sino también de un sincero interés por conocer el pensamiento religioso diferente.

El único límite está dado por aquellas manifestaciones espirituales o seudoespirituales que por cualquier motivo son contrarias a los valores scouts. Cuando se trata de valores fundamentales o trascendentes, como la vida, la salud, la libertad o la dignidad de la persona, la condescendencia o el diálogo convierten a la apertura en complicidad.



Las etapas de progresión



El logro de objetivos se reconoce mediante sellos que se pegan en la Agenda



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 un sello en la parte de la Agenda del joven en que se alude a dicho objetivo. El sentido del sello es el reconocimiento de que se han logrado avances en la búsqueda de la identidad personal.

Se puede estampar sobre el sello el timbre de la Comunidad o del Grupo Scout respectivo, dando con eso a la Agenda el aspecto de un *pasaporte* personal, muy propio de quienes cruzan las fronteras *viviendo su propia aventura*.

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

Corporalidad

Habitante de las aguas, origen de las formas primarias de existencia, el pez es símbolo de vida y representa la naturaleza física, que sustenta nuestra personalidad. La imagen escogida proviene de una vasija peruana precolombina.



Creatividad

El ave, que se eleva y extiende por nuevos territorios, simboliza el deseo de alcanzar horizontes más amplios, la aspiración al conocimiento y la fuerza de la reflexión creativa. Esta antigua representación de un ave decoraba una vasija de los indios pueblo, en Norteamérica.

Carácter

Libertad, nobleza, vigor, coraje, porte, son palabras frecuentes para definir al caballo, las mismas que podríamos emplear para distinguir a una persona que funda su carácter en valores. La imagen elegida tiene su origen en la República de Georgia, Transcaucasia.



Afectividad

La flor, signo de belleza, armonía y buen gusto, desde tiempos remotos ha sido considerada como expresión de los afectos. La composición de flores seleccionada proviene de las islas Almirantazgo, en Papúa Nueva Guinea.

Sociabilidad

Por naturaleza constructora de organizaciones, la abeja evoca el trabajo infatigable en beneficio de la comunidad. El diseño se ha tomado de la orfebrería del antiguo Egipto.



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 procede de Dahomey, África.

Las insignias de etapa son un estímulo y se entregan al comienzo de una etapa



Cuando un joven ha logrado el reconocimiento de un determinado número de objetivos, se considera que está en condiciones de iniciar una nueva etapa de progresión.

Las *etapas de progresión* tienen por objeto reconocer y motivar el avance de los jóvenes en el logro de sus objetivos personales y se identifican por una insignia que éstos lucen en su uniforme. Como se apreciará por los criterios que se expresan a continuación, las insignias se entregan al comienzo de una etapa y no al final, ya que constituyen un estímulo y no un premio.

Las etapas de progresión son tres y sus insignias se entregan por el Comité de Comunidad a proposición del dirigente encargado del seguimiento, con bastante flexibilidad según las realidades personales, de acuerdo a los siguientes criterios generales:



Etapa Búsqueda

Exploro caminos diversos

Cuando un joven o una joven comienza a trabajar con los objetivos intermedios de esta Rama, generalmente alrededor de los 15 años y dependiendo del número de objetivos que se consideren logrados con anterioridad, como se desprende de lo que se señala para la etapa siguiente.

Etapa Encuentro

Elijo mi camino

Cuando un joven o una joven ha alcanzado aproximadamente un tercio de los objetivos intermedios de esta Rama. Esto puede lograrse después de un tiempo de permanencia en la etapa anterior; pero también puede haber ocurrido antes de su ingreso a la Comunidad, especialmente cuando tiene entre 16 y 17 años, en cuyo caso inicia la progresión en esta etapa.





Etapa Desafío

Sigo mi camino

Desde que un joven o una joven ha alcanzado con éxito aproximadamente dos tercios de los objetivos intermedios de esta Rama. Aunque es poco frecuente que 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 la joven ha logrado la fracción de objetivos antes mencionada.

Para los efectos generales de evaluación, en los cuadros anteriores se habla de “los objetivos intermedios de esta Rama”, lo que es aplicable mientras un joven o una joven no han “personalizado” aún la trama de objetivos propuesta, pero una vez que ellos la han intervenido y la han hecho suya formulado sus propios objetivos personales, en torno a esos objetivos se hará la evaluación.

Se reitera que cuando un joven ingresa después de los 14 ó 15 años, no ingresa necesariamente a la etapa Búsqueda, sino a aquella que le corresponde de acuerdo a su madurez, según se determinará en el período de introducción siguiendo los criterios generales anteriores.

Recordemos 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 más de 16 años, por el solo hecho de ser “nuevo” en la Comunidad, fuera obligado a iniciar su progresión en la etapa Búsqueda, tal como se le pediría a un scout que viene llegando de la Unidad Scout. De ahí la ventaja del período de introducción.

El contenido del período introductorio y un mayor desarrollo de los criterios generales, se podrá encontrar en el capítulo que se refiere a la evaluación de la progresión personal.

Como se sabe, para todas las etapas se utiliza una misma Agenda, en la cual los jóvenes, al estilo de un Diario Personal, registran la historia de su progresión y de su transitar hacia el camino propio.

La *motivación por reconocimiento* que pretenden las etapas de progresión procura que los jóvenes traten de ir cada vez más lejos en su crecimiento personal, pero las insignias y su obtención no constituyen un fin en sí mismas.

La Promesa es independiente de las etapas de progresión



La Promesa o la Renovación de la Promesa no está vinculada al avance en el logro de los objetivos, por lo que no existe un período determinado de la progresión personal durante el cual los jóvenes puedan o deban hacerla.

Como se ha dicho y se reitera en esta Guía, la Promesa puede ser asumida o renovada por un joven en cualquier momento a partir del final del período introductorio. La única condición para realizarla es que el joven o la joven deseen hacerlo y pidan al Consejo de Equipo que la acepte. El hecho de que un joven esté ubicado en las etapas de progresión iniciales o de que haya ingresado recientemente a la Comunidad, no son motivos para posponer una Promesa o una Renovación que ha sido propuesta por el Consejo de Equipo.



La entrega de la insignia de etapa da motivo a una celebración

La entrega de la insignia debe hacerse tan pronto como un joven se ha incorporado en la etapa respectiva. Esto dará origen a una pequeña ceremonia en que el tema central consiste en dejar testimonio de la superación lograda. Se trata de una celebración sencilla, breve, personal y privativa de la Comunidad, realizada al término de una reunión o durante una excursión o campamento.

Habitualmente la entrega de insignias de etapa tendrá lugar al final de un ciclo de programa, cuando concluye el proceso de evaluación de la progresión personal correspondiente a ese ciclo. En la ceremonia pueden entregarse insignias a diferentes jóvenes, pero cada uno de ellos o ellas dispondrá de un momento individual para recibir su reconocimiento. No estarán de más algunas palabras de estímulo, pronunciadas en cada caso por el dirigente encargado del respectivo seguimiento. Como corresponde, al final habrá una pequeña fiesta.



Caminantes

Las **actividades**
educativas

capítulo 7





Paul Klee (1879-1940), a quien ya nos hemos referido antes, es un hito fundamental en el desarrollo de la pintura abstracta. Deseoso de pintar “la verdad que reside, invisible al principio, en la raíz de todas las cosas”, trató de expresar su significado esencial en un lenguaje pictórico figurativo, original y depurado.

Su obra **Leyenda del Nilo** (1937), expresa una clara afirmación de la vida: ubicados en un campo de color azul, signos dorados semejantes a jeroglíficos forman una trama. Pueden interpretarse como botes, peces y plantas. Por si fuera poco, el Nilo está “poblado” por letras, ojos y notas musicales incompletas. Es un cuadro moderadamente abstracto que nos permite figurar la amplia variedad, forma y riqueza de las actividades y proyectos educativos ideados por los jóvenes Caminantes.



Capítulo 7

Las actividades educativas

Contenido

Objetivos, actividades y experiencias

página 295

Las actividades variables

página 314

El proyecto

página 319

Las competencias

página 330



Objetivos, actividades y experiencias



Para lograr los objetivos realizamos actividades

En el Movimiento Scout los jóvenes *aprenden haciendo*, ya que todo se realiza bajo la forma de *actividades* y *proyectos*. En los equipos, grupos de trabajo y Comunidad los jóvenes son los protagonistas de las actividades. Las proponen, las eligen por sí mismos, las preparan, desarrollan y evalúan con el apoyo de los dirigentes.

Las actividades permiten que los jóvenes tengan experiencias personales que contribuyen a incorporar en su comportamiento las conductas deseables propuestas por los objetivos. Participar en la construcción de una vivienda es una buena forma de entender ciertas leyes físicas; plantar un árbol y ayudarlo a crecer es la mejor manera de valorar la naturaleza; compartir lo que se tiene enseña a vivir la solidaridad; cocinar los propios alimentos y limpiar las ollas incorpora en la personalidad habilidades elementales de uso cotidiano.

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

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



Si las actividades suscitan en los jóvenes experiencias personales, debemos distinguir la *actividad* que se realiza entre todos y la *experiencia* que cada joven adquiere durante la actividad.

ACTIVIDAD

- Es lo que ocurre externamente, la acción que se desarrolla entre todos.
- Es un instrumento que genera diferentes situaciones.

EXPERIENCIA

- Es lo interno, lo que pasa en cada persona, lo que cada uno obtiene de la acción desarrollada.
- Es el resultado que se produce en el joven al enfrentar esa diversidad de situaciones.



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



Las experiencias son personales

Dependiendo de una variedad de circunstancias, que en general dicen relación 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 en algunos jóvenes podría no producir los resultados previstos. A la inversa, puede que una actividad no sea evaluada como exitosa y sin embargo haya producido, en algunos o varios participantes, experiencias que contribuyen a la adquisición de conductas deseables.

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

¿Cómo influye esto en el programa de actividades y proyectos que se realiza en nuestra Comunidad?

- El programa debe comprender una gran variedad de actividades y proyectos.
- Actividades y proyectos no pueden improvisarse. Ambos deben ser seleccionados, preparados, desarrollados y evaluados adecuadamente.
- No basta realizar actividades ni que éstas sean exitosas. Es necesario además estar atentos a las experiencias personales que obtiene cada joven, lo que se realiza a través del seguimiento de su progresión personal.

Las actividades contribuyen al logro de los objetivos educativos de manera paulatina, secuencial y acumulativa



Entre las actividades y los objetivos educativos no existe una relación directa e inmediata, esto es, la realización de una actividad no produce automáticamente el logro de un determinado objetivo. Las actividades que se realizan, a través de las sucesivas y variadas experiencias que generan en los jóvenes, contribuyen progresivamente a que logren sus objetivos personales.

Esto significa que al término de una actividad lo único que podemos evaluar es la actividad misma. La evaluación del desarrollo personal de los jóvenes, es decir, de su progresión, sólo será posible cada cierto tiempo, generalmente al final de un ciclo de programa. Al evaluar objetivos de crecimiento se está midiendo madurez y la madurez de la persona es un estado de plenitud al que se llega por medio de un proceso de desarrollo paulatino, secuencial y acumulativo.



Las actividades pueden ser internas y externas

Hemos señalado que los objetivos personales consideran la totalidad de la vida de los jóvenes, la que comprende una gran variedad de actividades, gran parte de las cuales no están directamente conectadas con la Comunidad, lo que permite distinguir entre actividades internas y externas. Se entiende por *internas* aquellas que se realizan en la Comunidad o fuera de ella por iniciativa de su programa de actividades. *Externas* son todas las que los jóvenes efectúan fuera de su Comunidad y sin vinculación directa con ella misma, sus equipos o grupos de trabajo.

La tarea educativa de los dirigentes se refiere principalmente a las actividades internas, pero éstos no pueden desentenderse de las externas, ya que los jóvenes, además de participar en el Movimiento Scout, son alumnos de una escuela, hijos de una familia, miembros de una Iglesia, practican un deporte, interpretan algún instrumento, tienen amigos no scouts y se vinculan a diferentes grupos sociales.

Como se trata de motivar el avance, orientar el desarrollo y evaluar todos los objetivos educativos asumidos por los jóvenes, su equipo y los dirigentes deben tener en cuenta la variedad de actividades que ellos realizan en los distintos ambientes en que actúan, ya que todo lo que hacen está influyendo en su personalidad. Por supuesto que no se trata de evaluar cada una de las actividades que los jóvenes desarrollan fuera del Movimiento, ni mucho menos de intervenir o interferir en ellas; pero los efectos que producen en los jóvenes deben ser considerados de un modo general en la evaluación de su progresión.



La principal distinción es entre actividades fijas y variables



Según su forma, su frecuencia y la manera en que contribuyen a la aplicación del método y al logro de los objetivos, las actividades pueden clasificarse en *fijas* y *variables*.

Las actividades fijas

- Utilizan una misma forma y generalmente dicen relación con un mismo contenido.
- Se necesita realizarlas continuamente para crear el ambiente deseado por el método scout.
- Contribuyen de manera genérica al logro de los objetivos educativos.

Las actividades variables

- Utilizan formas variadas y se refieren a contenidos muy diversos, según las inquietudes expresadas por los jóvenes.
- No se repiten continuamente, salvo que los jóvenes deseen hacerlo y después de transcurrido cierto tiempo.
- Contribuyen a la obtención de determinados objetivos educativos claramente individualizados.

Ejemplos de *actividades fijas* son las distintas celebraciones que se realizan en la Comunidad. Según el motivo que celebran, su contenido siempre es similar; su realización frecuente contribuye a crear la atmósfera propia de la vida de grupo en la Comunidad; y no están dirigidas al logro específico de un objetivo o grupo de objetivos educativos de los jóvenes. Sin embargo, como dicen relación con varios aspectos de su personalidad, contribuyen de un modo general al logro de los objetivos en las distintas áreas de crecimiento.

Lo dicho sobre las celebraciones es igualmente válido para todas las otras actividades fijas que se realizan en los equipos, grupos de trabajo y en la Comunidad, como es el caso de las reuniones, las excursiones y campamentos, el mantenimiento de los locales, los juegos, los cantos y tantas otras.

Actividades variables, por ejemplo, podrían ser la edición de un boletín informativo local, la restauración de un centro comunitario, la mantención de un cultivo hidropónico, la forestación de un terreno baldío, la preparación de un audiovisual para crear conciencia de un problema comunitario, un reportaje fotográfico a viviendas de emergencia o una excursión itinerante en sectores rurales de atractivo cultural.

Para que una actividad variable pueda incorporarse al programa de los equipos o de la Comunidad o dar origen a un proyecto, debe ser desafiante, útil, atractiva y recompensante. Toda posibilidad de acción que represente un desafío a las capacidades y posibilidades de los jóvenes, sea útil para su crecimiento personal, les atraiga y tenga para ellos el sentido de obtención de un logro, es una actividad educativa y por lo tanto entra en el campo de interés de la Comunidad.

El programa debe equilibrar actividades fijas y variables



Una de las claves para enriquecer la *vida de grupo* en la Comunidad es construir, con la participación activa y responsable de los jóvenes, un programa de actividades que mantenga un adecuado equilibrio entre estos dos tipos de actividades, ya que ambas ofrecen contribuciones educativas diferentes.

Las actividades fijas

- 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 Comunidad y producen vivencias propiamente scouts.

Las actividades variables

- Aseguran que el programa responda a las inquietudes e intereses de los jóvenes y los proyecte sobre la diversidad del entorno.
- Se relacionan directamente con las necesidades de la comunidad local.

El equilibrio entre estas actividades se planifica, primero al preseleccionar y luego al organizar las actividades, como veremos al hablar del ciclo de programa.

De hecho, las actividades fijas y las variables no son antagónicas ni separadas. Se conectan entre sí, pudiendo una misma actividad reunir características de ambos tipos. Es el caso de un campamento, que siendo básicamente una actividad fija, comprende habitualmente la realización de varias actividades variables.

Un programa concentrado en actividades fijas, en perjuicio de las variables

Puede conducir a una Comunidad “cerrada”, centrada sobre sí misma, aislada de los acontecimientos de su entorno, que no prepara a los jóvenes para la vida sino para el propio Movimiento Scout. Un “programa scout para scouts” y no un “programa scout para jóvenes”.

Podría afectar el desarrollo armónico de los jóvenes, impidiendo evaluar su avance en relación a las distintas áreas de crecimiento de su personalidad, lo que se obtiene muy concretamente a través de las experiencias generadas por las actividades variables.

Puede producir un programa aburrido y con tendencia a la obsolescencia.

Un programa recargado de actividades variables, con escasas actividades fijas

Corre el riesgo de desperfilar la Comunidad, convirtiéndola probablemente en un “grupo juvenil” atractivo y servicial, pero con escaso “estilo scout”, lo que afectará su cohesión y el sentido de pertenencia de los jóvenes.

Disminuirá el efecto educativo global producido por la aplicación de todos los elementos del método en su conjunto, ya que le faltará la atmósfera sustentadora creada por la continuidad de las actividades fijas.

Puede convertir al programa en activismo sin sentido, impidiendo que los jóvenes reflexionen y el grupo logre estabilidad.

Las actividades variables pueden ser de equipo, por grupo de trabajo, de Comunidad, y proyectos



Las *actividades de equipo* son las realizadas por un equipo sin tener necesariamente relación con los demás.

Las *actividades por grupo de trabajo* son aquellas que para su realización requieren reunir jóvenes con intereses y competencias específicas, provenientes de distintos equipos o de fuera de la Comunidad. Realizada la actividad el grupo de trabajo se disuelve.

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

Los *proyectos*, son un conjunto de actividades que conforman una iniciativa de mayor envergadura, generalmente de larga duración, y pueden ser realizados por la Comunidad o por un grupo de trabajo, asumiendo los equipos, o sus integrantes individualmente, actividades y competencias que se complementan entre sí para el logro de un objetivo común.

Esta distinción es importante para el equilibrio interno del programa de la Comunidad entre las actividades y proyectos realizados por los pequeños grupos y los realizados por la Comunidad.



También es relevante para los efectos de selección y evaluación de las actividades. Las actividades de equipo y grupos de trabajo son seleccionadas y evaluadas por el respectivo equipo o grupo de trabajo. Las actividades de Comunidad surgen de los equipos, son *preseleccionadas* por el Comité de Comunidad, luego son *seleccionadas* por el Congreso de Comunidad y finalmente se evalúan entre todos. Este último procedimiento se aplica también a los proyectos, cualquiera sea el nivel en que se realicen.



Las actividades fijas

Las actividades fijas tienden a realizarse de una misma manera



Las actividades fijas tienden a realizarse de una manera estandarizada. Sin embargo, admiten variaciones en su aplicación, por lo que se debe revisar continuamente la forma en que las hacemos, preguntarnos si podríamos mejorarlas, introducirles variantes y así evitar que se conviertan en rutina, pierdan su atractivo para los jóvenes o disminuyan su valor educativo.

A continuación nos referiremos a las principales actividades fijas.

Las reuniones de equipo son frecuentes



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

Las reuniones pueden realizarse en el local propio o en el de la institución que patrocina, en el sitio en que se desarrolla una actividad, en campamento o en otro lugar que los jóvenes escojan o que las circunstancias hagan apropiado. No es necesario que se junte todo el equipo. También pueden encontrarse dos o tres jóvenes para tareas específicas. Es lo que normalmente los jóvenes hacen con sus amigos y amigas.

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

La reunión de Comunidad tiene una estructura flexible



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

Se inicia puntualmente con un “saludo” o algunos gestos simbólicos breves: izar banderas, elevar una oración, entonar una canción. A continuación se dan a conocer las principales novedades y se recuerda el programa de actividades a las cuales se dedicará la reunión.

Durante la mayor parte del tiempo disponible se preparan, realizan o evalúan algunas de las actividades fijas o variables previstas en el calendario del respectivo ciclo de programa. En la reunión se alternan actividades de equipo, de grupo de trabajo y de Comunidad, dándose habitualmente más tiempo a las actividades o reuniones de los pequeños grupos, según lo establezca el calendario. En el tiempo destinado a estas últimas reuniones o actividades, los dirigentes y demás expertos externos que apoyan una actividad o proyecto, deben estar disponibles para prestar asistencia técnica o acompañar a los jóvenes. En algunos casos participan en las actividades junto a ellos.

Como los equipos son diferentes en experiencia, desarrollo, número de integrantes, edades y probablemente sexo, sus actividades pueden ser muy diversas y tener distintos tiempos y ritmos. De ahí que es posible, por ejemplo, que en alguna ocasión un equipo, o los integrantes de un grupo de trabajo, no asistan a la reunión de Comunidad porque ese fin de semana está realizando una excursión o dedicados a un proyecto. También puede ocurrir que iniciada la reunión los pequeños grupos se retiren a completar una actividad que están desarrollando en otro lugar de la comunidad local.



Los dirigentes deben resistir la tentación de uniformar o estructurar excesivamente estos encuentros, para lo cual es preciso recordar que la Comunidad es esencialmente una organización de respaldo del sistema de equipos. El estilo de animación apropiado para una Comunidad de Caminantes dista mucho de ser un encuentro en que los pequeños grupos operan todos al unísono, bajo la mirada escrutadora de un dirigente.

Esto no significa que en estas reuniones cada cual hace lo que quiere, ni que los dirigentes se eximen de supervisar, dar su apoyo estimulante o velar por la seguridad. Lo que decimos es que la reunión tiene una estructura flexible, que se adapta al calendario de actividades aprobado por el Congreso de Comunidad para el respectivo ciclo de programa.

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

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

- Las reuniones de Comunidad deben ser activas, evitando intervalos que hagan perder el interés de los participantes.
- La reunión de Comunidad no siempre dura de 3 a 4 horas. Cada cierto tiempo se puede desarrollar durante todo un día, coincidiendo con una actividad variable de larga duración o una fase de un proyecto. Más que una reunión será un día de trabajo.
- También por exigencias derivadas de las actividades variables de que se trate, a veces las reuniones no se desarrollarán en el local sino en un sector de naturaleza cercano, o en otra parte del vecindario o de la ciudad, actuando los equipos de manera autónoma o toda la Comunidad en conjunto, según sean las necesidades del calendario de actividades.
- Durante las reuniones habituales de Comunidad es conveniente combinar actividades y tareas administrativas, evitando separarlas en dos bloques, lo que dividiría la reunión en dos partes: una interesante y otra aburrida.



- La Comunidad no sólo se reúne los fines de semana, también puede programar una actividad en días feriados. Tampoco podría reunirse todos los fines de semana, sino quincenalmente. Las Comunidades patrocinadas por escuelas deben evitar reunirse exclusivamente en el colegio, al término de las clases e incluso en horas de clase, dando la falsa impresión de que el Movimiento es un deber escolar o una asignatura más.

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.

Campamentos y excursiones mantienen su relevancia

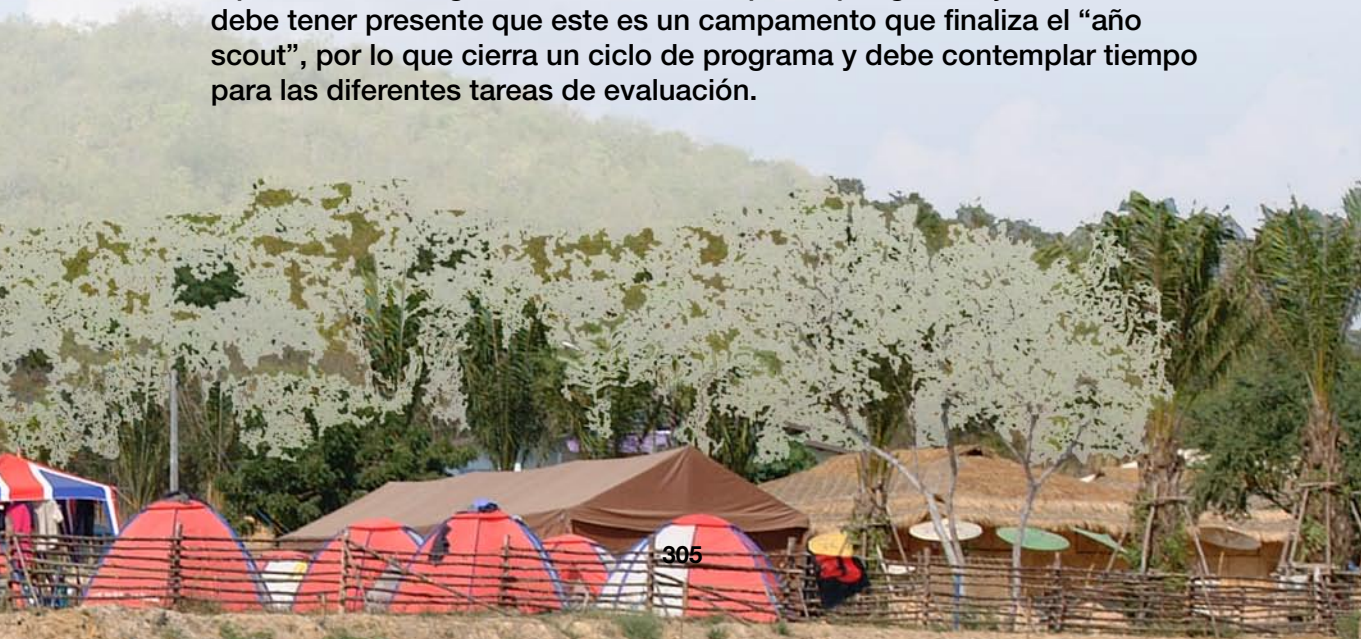


Campamentos y excursiones son las actividades fijas más importantes del programa, ya que el método no es comprensible sin la vida al aire libre.

Los caminantes suelen acampar entre 3 y 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 entre 7 y 12 días.

A manera de ejemplo, una distribución de los campamentos durante un año podría ser la siguiente:

- Un campamento o excursión de dos días de duración, en cada ciclo de programa.
- Un campamento de tres a cinco días de duración, que puede ser en alguno de los períodos intermedios de vacaciones que los jóvenes tengan en el año. Puede coincidir con un cambio de ciclo de programa.
- Un campamento de alrededor de diez días de duración, durante el verano o período más largo de vacaciones de que dispongan los jóvenes. Se debe tener presente que este es un campamento que finaliza el “año scout”, por lo que cierra un ciclo de programa y debe contemplar tiempo para las diferentes tareas de evaluación.



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

Un campamento no es una reunión de ciudad ampliada. Tampoco debe ser recargado con un apretado programa de actividades. Debe dar oportunidad para el silencio y para el contacto con la naturaleza; con tiempo suficiente para observar, descansar y hasta flojear. Es una oportunidad para vivir realmente.

Las *excursiones*, por su parte, son salidas de corta duración, de uno o dos días, por lo que en el lenguaje scout no llegan a ser consideradas como “campamento” propiamente tal. Se realizan generalmente por equipo y en cualquier momento del año, según lo acordado en el calendario del respectivo ciclo de programa.

Recordemos que campamentos y excursiones:

- Se realizan en un ambiente natural que renueva la vivencia del marco simbólico: *vivir mi propia aventura*. Los jóvenes viven aventuras en común que los ponen en contacto con dimensiones antes desconocidas para ellos, pero también deben disponer de un tiempo apreciable para estar solos, tener silencio, reflexionar y sacar conclusiones personales de las aventuras vividas.



- Contribuyen a que los jóvenes desarrollen su autonomía personal, ejerciendo responsabilidades y superando dificultades en un ambiente diferente al de su familia o de su entorno habitual.
- Fortalecen la interacción entre los equipos a través de los grupos de trabajo o de las actividades comunes.
- Crean un ambiente especial que facilita el logro de los objetivos personales de cada joven en todas las áreas de crecimiento.
- Muy especialmente permiten practicar la vida al aire libre, la que tiene tal impacto educativo en los jóvenes que hace que campamentos y excursiones no pueden ser reemplazados por ningún otro medio.

Como se ha explicado al hablar del método scout, ambas actividades permiten que los jóvenes se reencuentren con los ritmos naturales; pongan en juego sus sentidos y desarrollan su imaginación; pierdan el temor a lo desconocido; descubran la importancia de ser solidarios y trabajar en equipo en un medio con pocos recursos; experimentan la vida en condiciones simples y rudimentarias; tengan experiencias que están muy lejanas de quien vive en las ciudades, especialmente de aquellas excesivamente urbanizadas; se encuentren con ellos mismos, se maravillen ante la Creación y renueven sus preguntas o certezas sobre Dios.

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

El campamento debe favorecer la autonomía de los pequeños grupos



En la Rama Caminantes los campamentos de equipo son más frecuentes que en la Rama Scout, por lo que al realizar un campamento de Comunidad los equipos deben instalarse en condiciones que les permitan desarrollar sus actividades con independencia. Los equipos habilitan, ambientan y mantienen sus sectores de campamento, preparan su alimentación y realizan sus actividades particulares en los tiempos asignados para ellas. Como señaló el propio Baden-Powell, los equipos deben acampar de tal manera que los jóvenes “no se sientan como parte de un gran rebaño, sino como miembros de pequeños grupos responsables e independientes” (*Gaceta de la Oficina Nacional*, junio de 1910). El campamento en común debe mantener intacta la identidad de los equipos bajo cualquier circunstancia.

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

El Equipo de dirigentes acampa en un sector propio, idealmente equidistante de los sectores en que acampan los equipos. Para su alimentación, sus integrantes se alternan aceptando las invitaciones de los equipos o la preparan ellos mismos. En los campamentos de larga duración, el Equipo de dirigentes también atiende aspectos relativos al suministro de mercadería para la preparación de la alimentación en los equipos.

Durante el desarrollo de un campamento de larga duración, cada equipo realiza con frecuencia excursiones fuera del lugar en que acampa toda la Comunidad. Estas salidas pueden durar uno o dos días. No son paseos, por lo que debe tener un fuerte contenido de exploración de la naturaleza y observación del medio ambiente, conocimiento de la región y de sus habitantes y, evidentemente, una cuota de esfuerzo físico.

Este desafío implica preparación por parte de cada miembro del equipo y aplicación de conocimientos y técnicas. La planificación y realización de la excursión deben ser supervisadas cuidadosamente por los dirigentes, quienes minimizan el riesgo y acompañan su desarrollo, especialmente en equipos con poca experiencia o formado por jóvenes de menor edad.

Ni en campamentos ni en excursiones se realiza ninguna actividad o juego que, bajo el pretexto de incentivar destrezas o el dominio de sí mismo, pueda poner en riesgo la salud o la seguridad de los jóvenes o generar en ellos inhibiciones o temores.



Los juegos

El juego puede ser visto desde dos perspectivas.

La primera considera al juego como una actitud. Desde este ángulo el juego es una disposición de la voluntad, un estilo de ser, un punto de vista desde el cual observar y juzgar los hechos sin demasiada gravedad, con optimismo y humor, dejándose sorprender por la vida.

Comprendiendo que esta actitud es natural en los jóvenes, el método scout está concebido como un gran juego y éste es su mayor atractivo para ellos, quienes lo asumen como propio. Esta “actitud de juego” hace que el joven y la joven se muestren sin temores, permitiendo a los dirigentes conocerlos mejor e identificar la forma de apoyarlos.

En segundo lugar, el juego puede ser visto como una actividad, como un medio espontáneo de exploración de sí mismo, de los demás y del mundo. Jugar implica experimentar, probar hasta dónde se puede llegar, aventurar, esforzarse, celebrar. Jugar con otros incluye compartir, ayudarse, organizarse, saber ganar y saber perder. Desde este ángulo el juego es un factor de introducción a la vida social, ya que al igual que en la vida cotidiana existen reglas que todos deben respetar.

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

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

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

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



Para que los juegos tengan éxito, es necesario:

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

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



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.

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

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

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



La fogata



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



Habitualmente se organiza una fogata con motivo de un aniversario importante para todos, al final de un ciclo de programa, varias veces en un campamento o en otras ocasiones similares. También puede hacerse en conjunto con Comunidades de Caminantes de otros Grupos Scouts u otras unidades del mismo Grupo, o con la participación de todo el Grupo. Es necesario saber que habiendo pocos participantes se logra más intimidad, pero menos espectacularidad y diversión. Una fogata con muchos participantes es muy atractiva pero menos íntima, ya que no da tiempo para diálogos tranquilos junto al fuego.

Sobre el contenido de la fogata recomendamos lo siguiente:

- El programa debe ser preparado previamente con la participación de todos los interesados, siguiendo las orientaciones acordadas en el Comité de Comunidad.
- En el desarrollo de la fogata cada joven tiene un rol que cumplir, ya sea en los detalles organizativos, en el mantenimiento del ambiente general o en los números artísticos presentados por su equipo.
- Los números artísticos de los equipos deben ser cortos, variados y de buen gusto.
- Para convocar a los participantes, encender el fuego y dar inicio al fogón, cada Grupo Scout suele adoptar un ritual propio, lo que añade sabor, tradición y sentido de pertenencia a la celebración. En algunos Grupos 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 de la fogata va de la alegría expansiva al recogimiento. De ahí que las actividades más festivas se ubican al comienzo y las más reposadas al final, hasta concluir en un momento de reflexión y de oración.
- En campamento, el término de la fogata coincide con el momento en que los jóvenes se retiran a sus sectores a dormir, salvo que se introduzca un breve intervalo en que se comparte junto a las brasas mientras se disfruta una bebida caliente o un refresco.

- Cuando se realiza en la ciudad, puede invitarse a padres y familiares, aunque no es posible hacerlo siempre, ya que la Comunidad también necesita celebrar privadamente esta fiesta.
- La fogata 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, la fogata se realiza en una ocasión especial y tiene un 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 de equipo o de Comunidad. La velada no tiene exigencias de ritmo, no necesita la presencia del fuego y hasta puede servir de actividad preparatoria de una fogata.



Los relatos

No hay un momento particular para dedicarse a “narrar” con adolescentes. Pero el deseo de aventurar, la curiosidad, el placer de adentrarse en lo desconocido y misterioso están presentes con intensidad en los jóvenes de 15 a 18 años. Siempre apreciarán un relato histórico, una anécdota sabrosa, una leyenda impactante, sobre todo si dicen referencia con el momento que se vive o se refieren al ambiente natural en que se acampa o refuerzan elementos que rondan en sus mentes con motivo de *vivir su propia aventura*.

Los relatos son como los condimentos en un buen guiso, se nota tanto su ausencia como su exceso. Por eso lo mejor es prestar atención a las oportunidades que ofrece 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 bus o en tren.

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

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

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

Las actividades variables



Las actividades variables deben ser desafiantes, útiles, recompensantes y atractivas

Hemos dicho que las actividades variables pueden referirse a los contenidos más diversos, dependiendo de los intereses de los jóvenes y de las necesidades de la comunidad en que actúan. Los temas, o grupos de temas, que con más frecuencia surgen entre las actividades variables de las Comunidades Scouts son:

- Técnicas y habilidades manuales
- Reflexión, conocimiento de sí mismo y de los demás
- Deportes
- Expresión artística en sus distintas formas
- Conocimiento y protección de la naturaleza
- 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, recompensantes, útiles y atractivas**. Estas cuatro condiciones de las actividades variables deben ser evaluadas al momento de preseleccionar y seleccionar las actividades, como veremos al hablar del ciclo de programa.

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

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

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

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

Las publicaciones sobre actividades educativas ayudan a encontrar y a imaginar actividades

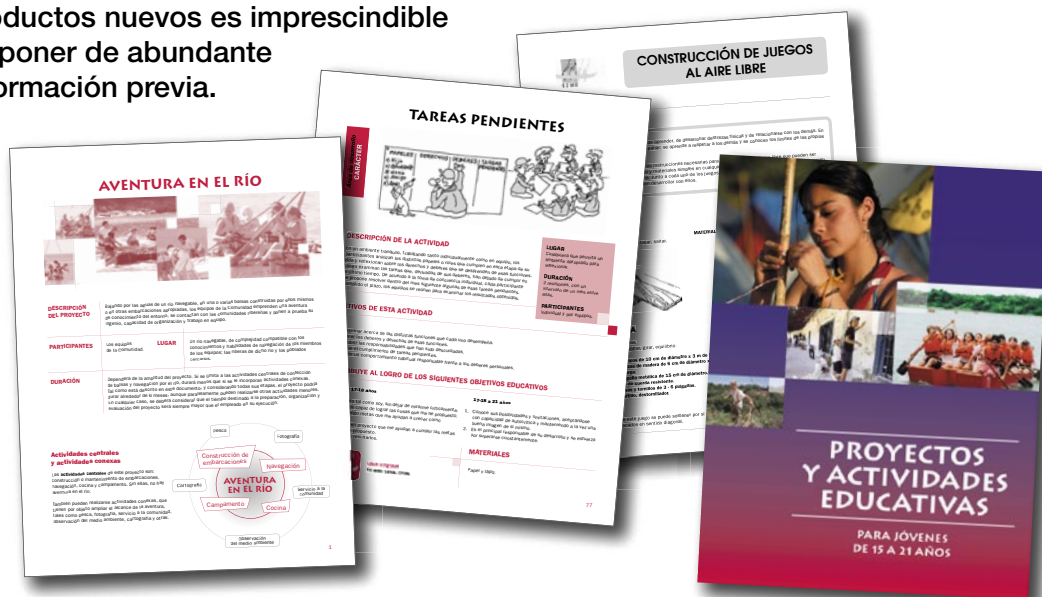


Con el propósito de apoyar a dirigentes y Coordinadores de Equipo a encontrar ideas de actividades variables que reúnan los requisitos anteriores, se ofrece por la Asociación un amplio repertorio de *fichas de actividades y anexos técnicos*. Se dispone además de una publicación de la Oficina Scout Mundial, Región Interamericana, denominada *Proyectos y actividades educativas para jóvenes de 15 a 21 años*.

Estas fichas mencionan el lugar donde es más adecuado desarrollar la actividad o el proyecto, su duración, el número de participantes, la forma de participación y los materiales que se necesitan para realizarla. Indican también los objetivos que persigue la actividad y los principales objetivos educativos a cuyo logro pudiera contribuir. Concluyen describiendo el desarrollo de la actividad y dando recomendaciones para su mejor aplicación.

Cuando la actividad requiere de un cierto conocimiento técnico que normalmente no está a disposición de los dirigentes, la actividad se acompaña de uno o varios anexos técnicos en que esa información se resume y se hace asequible a los dirigentes, evitando que éstos pierdan tiempo consultando bibliografía o investigando en diferentes partes.

Estos materiales estimulan la imaginación y muestran distintas alternativas posibles. No anulan la creatividad de jóvenes y dirigentes, los que siempre producen actividades a partir de su propia realidad. Sin embargo, las personas que son más creativas saben que para producir productos nuevos es imprescindible disponer de abundante información previa.



Las actividades variables tienen distinta duración



La duración de las actividades variables es muy relativa:

- Hay actividades *espontáneas* o *instantáneas*, casi siempre “actividades sorpresa”, que pretenden atraer la atención de los jóvenes, generar un momento de diversión u ocupar un tiempo muerto imprevisto. Todos los Coordinadores de equipo y los dirigentes manejan una reserva de actividades de este tipo, ya que la experiencia les ha enseñado que siempre son necesarias. Algunas se presentan en forma de juego o van acompañadas de música.
- Las actividades de *corta duración* generalmente se desarrollan durante una reunión de equipo o de Comunidad; y las de *mediana duración* pueden durar de dos a tres semanas.

- También hay actividades de *larga duración*, que pueden extenderse más allá de un mes e incluso durante todo un ciclo de programa o que pueden abarcar varios días durante un campamento. En este caso, todos los equipos realizan la misma actividad por separado.
- Los *proyectos* son un tipo de actividad de mediana o larga duración que comprende un conjunto de actividades complementarias, como se explicará más adelante.

La duración de una actividad es importante en relación con su planificación y con la participación de jóvenes y dirigentes en su propuesta, selección y planificación.

- Las *espontáneas* no requieren ser planificadas ni consideradas en el calendario de actividades. Normalmente surgen propuestas por el Coordinador de equipo o por el dirigente que conduce la reunión.
- Las de *corta duración* deberían ser consideradas en la planificación del ciclo de programa, pero también puede ocurrir que una actividad de este tipo deba montarse en reemplazo de otra que no se pudo realizar por circunstancias imprevistas. En el primer caso la participación de los jóvenes en su propuesta y selección será mayor que en el segundo, en que el Coordinador de equipo o el dirigente a cargo habrán aportado la actividad de su “reserva” para estas situaciones.
- Las de *mediana y larga duración* son las más frecuentes en la Comunidad, se originan de las propuestas de los jóvenes a través de sus equipos y requieren de apoyo de los dirigentes en su planificación, la que debe ser muy cuidadosa.
- Las actividades de mediana y larga duración son las que pueden convertirse en *proyectos*, al exigir la combinación de diversas actividades complementarias.



Las actividades variables pueden ser sucesivas y simultáneas

Es posible que las actividades variables sean *sucesivas*, esto es, que no se inicie una actividad mientras no se haya concluido la anterior. Pero dada la naturaleza de algunas actividades de mediana o larga duración, lo más frecuente será que se realicen dos o más actividades variables al mismo tiempo.

Esto podría ocurrir si el equipo está desarrollando una actividad que requiere acciones previas o paralelas que deben ser realizadas por otros equipos o por terceros. También cuando la actividad requiere de un cierto tiempo entre una y otra fase.

La coexistencia de actividades variables *simultáneas* durante un ciclo de programa, otorga diversidad y continuidad al trabajo y es parte del atractivo de la vida de grupo en la Comunidad, donde siempre “están pasando cosas”. Esto reduce la posibilidad de que los jóvenes se hastíen y no tengan en qué emplear su tiempo y energía.

La única dificultad de este sistema reside en la mayor atención que los dirigentes y los Coordinadores de equipo deben dar al proceso de planificación. De ahí la importancia del *ciclo de programa*.



Las actividades son colectivas, pero también hay actividades individuales



Mientras la obtención de experiencias y el logro de los objetivos personales son individuales, las actividades fijas y variables son colectivas e incorporan a todo el equipo o a la Comunidad en su conjunto.

Sin embargo, hay ciertas *actividades fijas* que se realizan de manera individual, como el ingreso a la Comunidad, el desempeño de un cargo en el equipo, la Renovación de Promesa, la entrega de la insignia de una etapa de progresión, la buena acción personal, el mantenimiento de la agenda, el paso a la siguiente Rama y otras pocas de las cuales ya hemos hablado o hablaremos en las páginas siguientes.

Igualmente, hay ciertas *actividades variables* que se realizan de manera individual, como es el caso de las

actividades de refuerzo, las tareas personales que se desarrollan dentro de una actividad colectiva y las competencias.

- Las *actividades de refuerzo* son tareas específicas dentro o fuera del equipo, que se sugieren a un joven o a una joven por parte de su equipo o del dirigente encargado del seguimiento de la progresión personal, con el propósito de que adquiera experiencias que le permitan *reforzar* una determinada conducta que le ha sido difícil lograr.

Normalmente estas actividades son excepcionales y no se vinculan con el resto de las actividades del equipo o de la Comunidad, ni requieren ser planificadas ni efectuadas dentro de un determinado ciclo de programa. Ellas surgen del diálogo que los miembros del equipo, el Coordinador de equipo o el dirigente encargado del seguimiento, mantienen constantemente con la joven o el joven.

- Las *tareas personales dentro de una actividad colectiva*, son aquellos trabajos que cada joven asume como contribución al logro de un objetivo común y no requieren de mayor explicación.
- Las *competencias*, por su importancia, se analizan más adelante con mayor detención.



El proyecto



El proyecto es una actividad que comprende varias actividades

Como se mencionó anteriormente, un *proyecto* es un tipo de actividad de mediana o larga duración que comprende un conjunto de actividades complementarias entre sí. Según las circunstancias, el origen de un proyecto es variado y su estructura de participación es flexible.

Cuando el proyecto es del interés de todos los equipos de la Comunidad, o su duración es mediana, o las actividades complementarias que lo integran no contienen demasiadas exigencias técnicas, pudiera ser asumido por la Comunidad como un todo, incluso sin crear grupos de trabajo especiales.

En los casos en que el proyecto sea de larga duración, o las actividades que lo complementan exijan de competencias especiales o de la intervención de terceros, o interesen sólo a algunos equipos o Caminantes, se hace necesaria la creación de un grupo de trabajo cuya tarea específica es la organización y realización del proyecto. Como en todos los grupos de trabajo, pueden participar en él Caminantes de otras Comunidades, jóvenes no scouts que se interesen en la iniciativa y terceros que aportan su experticia.

La iniciativa de un proyecto también puede originarse fuera de la Comunidad, ya sea en el Distrito, en la Asociación o en otra Comunidad de Caminantes. En este caso sólo participan en él los equipos o Caminantes a quienes les interesa incorporarse al grupo de trabajo que se ha creado con ese objeto.

Los mecanismos de decisión en uno u otro sentido se analizan al hablar de la selección de actividades en el ciclo de programa.



En un proyecto hay actividades centrales y conexas

Además de incluir en su desarrollo actividades de mediana y larga duración, como también actividades fijas y variables, el proyecto introduce la distinción entre actividades centrales y conexas. Las *actividades centrales* son aquellas insustituibles para la realización de un proyecto, mientras que *actividades conexas* son las que amplían su alcance, sin afectar su realización en caso de faltar.



Si la Comunidad ha decidido descender por un río navegable en una o varias embarcaciones construidas por ellos mismos, con el propósito de conocer el entorno, acampar en las riberas y visitar las comunidades vecinas, las *actividades centrales* para que el proyecto cumpla su objetivo básico serán las siguientes: construcción de balsas u otras embarcaciones, destrezas de navegación, habilidades de cocina en ruta, natación y técnicas de campamento itinerante. Si se quiere dar al proyecto un alcance mayor, viviendo de la pesca, haciendo un reportaje fotográfico al entorno natural, confeccionando una carta del itinerario o prestando servicios a las comunidades ribereñas, habrá que incluir en el proyecto *actividades conexas* tales como pesca, fotografía, cartografía y servicio a la comunidad.



El proyecto ofrece oportunidades para adquirir competencias

Como se puede apreciar en el ejemplo puesto en el párrafo anterior, junto con ensamblar distintas actividades el proyecto exigirá disponer de una o varias competencias, las que pueden ser adquiridas por los jóvenes dependiendo de sus intereses personales.

El proceso de adquisición de competencias por esta vía ofrece dos ventajas importantes: a) el aprendizaje se aplica en el momento en que se necesita, facilitando su asimilación; y b) el joven se enfrenta al imperativo de tener que aplicar lo aprendido para el éxito del proyecto, lo que lo obliga a valorar el aprendizaje como una competencia efectiva y no como un pasatiempo. En el ejemplo mencionado, si los navegantes se han propuesto alimentarse de la pesca y nadie ha aprendido a pescar, lo más probable es que pasen hambre.

El proyecto pone en acción la red de contactos



Las competencias que requiere el proyecto exigirán recurrir a la colaboración de expertos, dando sentido a la red de contactos de la que ya hemos hablado. Es muy probable que el proyecto demande que los expertos participen en la ejecución del proyecto, lo que ofrece la ventaja adicional de unir aprendizaje, práctica y supervisión, enriqueciendo la experiencia.

Por este motivo el proyecto es el gran recurso de que dispone el método en esta edad, ya que al convocar todos estos requerimientos y producir los efectos señalados, aproxima las experiencias obtenidas por los jóvenes a la realidad del mundo adulto, donde todas las cosas ocurren en una relación causal múltiple.

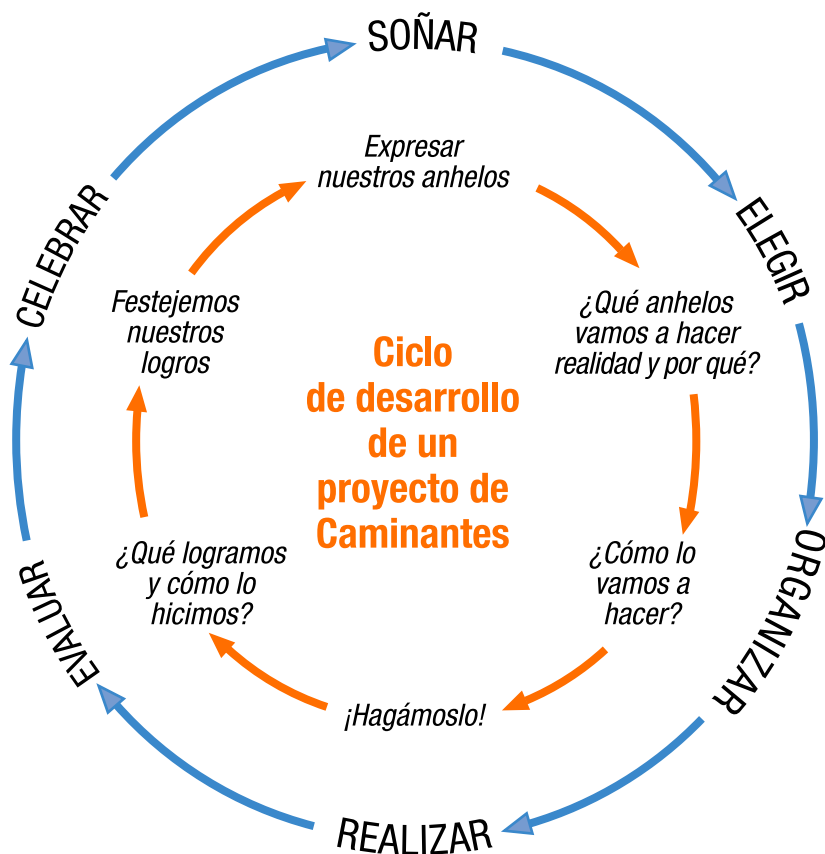
El ciclo de desarrollo de un proyecto se inicia desde los intereses de los jóvenes



El ciclo de desarrollo de un proyecto comienza proponiendo a los jóvenes que expresen sus necesidades y aspiraciones. “¿Qué les gustaría hacer?” De esa manera, el interés resultante será el factor que convertirá la reacción en actividad, ya que la actividad siempre está suscitada por una necesidad.

Aunque no siempre la pedagogía utiliza este camino, el concepto es muy antiguo y pertenece a Edouard Claparède (1873-1940), psicólogo y pedagogo suizo, defensor de la enseñanza personalizada y de la escuela activa, considerado uno de los iniciadores del concepto conocido como *educación funcional*. Claparède expresa estas ideas en la época en que Baden-Powell crea las bases del método scout y formula su conocida frase “ask the boy” (pregúntele al joven). Otro suizo famoso, Jean-Jacques Rousseau (1712-1778), había dicho mucho antes que “el interés presente es el gran móvil, el único que lleva con seguridad y lejos”. La mejor manera de conocer el “interés presente” de alguien es preguntarle qué quiere hacer.

La estructura del ciclo de planificación propuesto a continuación es simple, de pocas etapas, al alcance de los jóvenes y de cualquier dirigente. Aumentan sus fases cuando se trata de un proyecto de intervención social o ambiental, como explicaremos más adelante.



La expresión de los anhelos de los jóvenes

Soñar

Como ocurre con frecuencia en los encuentros con sus amigos, en un ambiente espontáneo y relajado los jóvenes ponen en común todas aquellas ideas que les gustaría hacer realidad. Aunque no sean factibles, es importante que los sueños se expresen, lo que puede hacerse en uno o varios encuentros con el objeto de que todos tengan la oportunidad de manifestarse. La expresión de los anhelos puede hacerse por equipos o en Comunidad, según el número de integrantes, ya que siempre debe existir el ambiente de intimidad apropiado para que las personas se sientan en la confianza de compartir sus sueños.

La elección de lo que harán y sus objetivos

Elegir

Como seguramente las ideas surgidas serán muchas, habrá que tomar una decisión, la que tiene varias partes. Uno de los elementos para decidirse por una alternativa es averiguar si ella es factible, ya sea desde el punto de vista de la oportunidad, de las capacidades con que se cuenta o se podría contar, y del financiamiento. Luego hay que fijar sus objetivos, procurando que sean pocos, claros y realistas. Habrá que decidir también si el proyecto será presentado para ser realizado por varios equipos, por un grupo de trabajo o por toda la Comunidad y, finalmente, preparar la forma atractiva en que la idea será presentada al Congreso de Comunidad.

Su preparación para hacerlo

Organizar

Una vez decidido el proyecto, su duración, responsables y estructura que lo llevará a cabo, llega el momento de prepararlo. Habrá que realizar diferentes tareas: a) identificar y ordenar todas las acciones necesarias; b) distribuir las responsabilidades entre los participantes de manera que todos tengan algo que hacer; c) determinar el equipamiento necesario; d) establecer un presupuesto detallado; e) asegurar los recursos financieros y materiales; f) obtener la colaboración de expertos; g) adquirir por los jóvenes individualmente las competencias que se necesitan; h) armonizar las distintas fases del proyecto con las demás actividades de la Comunidad; i) establecer un calendario; y j) controlar el estado de avance.

Para hacer el seguimiento de las tareas anteriores sugerimos examinar la *hoja de ruta* de la preparación de una actividad, que se presenta en el capítulo relativo al ciclo de programa. Hay que destacar que respecto de cada actividad que integra el proyecto, esta fase requiere la especial atención del responsable del proyecto, sobre todo considerando que las dificultades que se encuentren en el camino pueden disminuir la motivación de los participantes afectando el resultado. La evaluación que se haga en este período servirá para introducir modificaciones a la idea original, lo cual siempre es necesario. Hay que recordar también que la preparación del proyecto es parte de su encanto.

¡Entrar en acción!

Realizar

El proyecto se pone en marcha, toda preparación toma sentido, las competencias se ponen en práctica y los sueños se convierten en realidad. La ejecución del proyecto debe crear una resonancia emocional que justifique el esfuerzo desplegado y que estimule a los jóvenes para incorporarse al próximo proyecto con renovado entusiasmo. Al ejecutar el proyecto debe ponerse especial atención en el *ritmo* de la acción, en la *secuencia* entre las distintas actividades y en la prevención de los *riesgos*, procurándose que su desarrollo responda lo más cercanamente posible a las expectativas creadas. Contribuirá fuertemente al éxito el hecho de que el responsable del proyecto, y los de las diferentes actividades, mantengan la sonrisa y el entusiasmo, teniendo siempre una palabra amable para todos y manteniendo en todo momento la orientación de los objetivos, el control de sí mismo y la coordinación de las acciones. En el capítulo relativo al ciclo de programa se encontrarán numerosas orientaciones con este objeto, las que si bien han sido elaboradas para las actividades, son igualmente válidas para los proyectos.

La reflexión sobre lo logrado y la forma en que se hizo

Evaluar

Si bien durante la etapa de organización se mantuvo una evaluación constante que permitió introducir rectificaciones, la evaluación final del proyecto tiene lugar una vez que ha terminado su realización.

La evaluación del proyecto comprende tres aspectos: a) los logros alcanzados, los que se dimensionan confrontando el resultado obtenido con los objetivos que se fijaron; b) el proceso seguido, el que se evalúa examinando si el camino recorrido resultó ser el más apropiado; y c) la evaluación de los participantes, que también tiene dos fases: una de carácter objetivo, en relación a su participación en la iniciativa, la que se efectúa en el grupo que organizó y ejecutó el proyecto; y otra, más bien subjetiva, y que tiene lugar sólo en los proyectos que se extienden a lo menos durante un ciclo, que se realiza en relación con las experiencias ganadas por el joven o la joven con motivo del proyecto y los avances que esto significó en el logro de sus objetivos personales, la que sólo se realiza en el seno de su equipo.

La evaluación concluye con un *informe final* en el que constan los objetivos, el desarrollo de la actividad en su preparación y en su ejecución, los resultados de la evaluación realizada y el nombre de todos los participantes. Este informe tiene por objeto recoger la historia del proyecto y servir como antecedente para futuras generaciones de Caminantes. El proyecto termina cuando este informe escrito se entrega.

¡La fiesta!

Celebrar

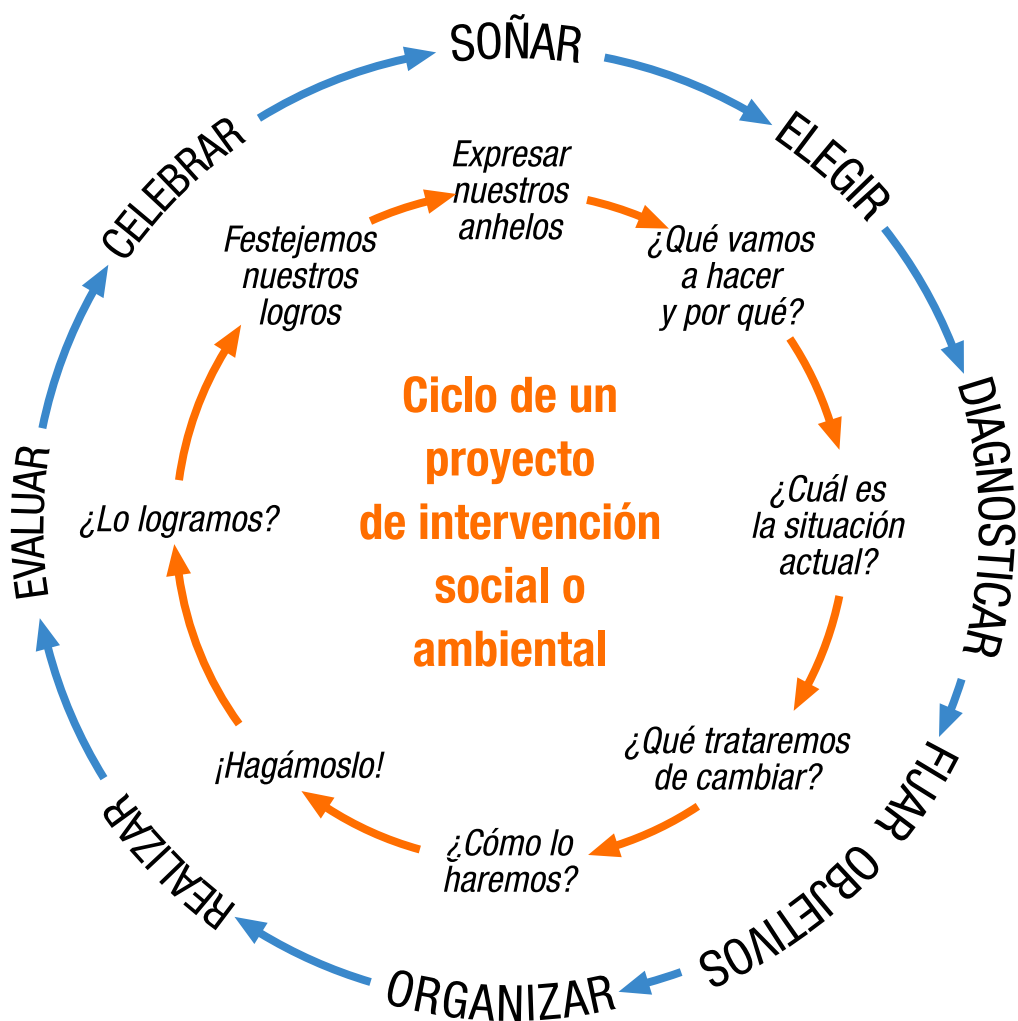
Todo tiene su tiempo y también hay un tiempo para festejar. La celebración del proyecto es además una oportunidad para reconocer, agradecer y mantener vivo el sentido de lo que se hace.

Los proyectos de intervención social o ambiental introducen cambios en la naturaleza de la iniciativa y en su ciclo de desarrollo



Los proyectos de intervención social o ambiental deben ser realizados en conjunto con la comunidad destinataria y adecuándose a ciertas exigencias que modifican la secuencia en que ha sido descrito el ciclo anterior y parte de su contenido, agregándose dos fases que dicen relación con el diagnóstico del problema y con la fijación de objetivos destinados a resolver o disminuir ese problema.

De ahí que la planificación del proyecto se desarrollaría en general de la siguiente forma:



Los proyectos de intervención requieren la participación de la comunidad local involucrada



Lo primero que se debe considerar es que no hay proyecto de intervención social o ambiental sin participación activa de los afectados en todas las fases del proyecto. Las razones son poderosas:



- Un proyecto de intervención es una acción en pro del desarrollo generada “desde dentro” de la comunidad local beneficiada y no una acción de beneficencia surgida del exterior. No son los Caminantes los que van a la comunidad a decirle lo que necesitan y luego se lo proporcionan. Quien mejor sabe dónde aprieta el zapato es quien lo calza. Por eso los Caminantes deben “soñar junto con la comunidad afectada” y realizar todo el proyecto con ella.
- La información “de terreno” que se necesita para diagnosticar, fijar objetivos y programar las distintas acciones del proyecto, sólo puede ser proporcionada por las personas que viven la situación problema.
- Para que el proyecto sea exitoso la comunidad destinataria debe sentir que se trata de “su proyecto” y la única condición para ello es que en verdad se trate de “su iniciativa”, realizada en conjunto y con el apoyo de los Caminantes.

- Una intervención social o ambiental no sólo debe resolver un problema, sino también crear las condiciones de sustentabilidad que hagan que esa solución perdure en el tiempo por la acción de los propios interesados. Si la acción viene de fuera, el proyecto se hace menos sustentable. ¡Cuántos arbolitos plantados por los scouts se terminaron secando porque nadie se preocupó de regarlos, abonarlos, desinfectarlos o protegerlos, o sea, de “sustentar” su crecimiento!
- Desde el punto de vista educativo que nos anima, los resultados serán más enriquecedores para los jóvenes si tienen la experiencia de actuar junto con los interesados. En su esencia, un proyecto de intervención es una oportunidad de “aprendizaje mutuo”, que beneficia tanto a la comunidad destinataria como a los propios jóvenes.



Los proyectos de intervención requieren un diagnóstico

Si del “sueño” de los jóvenes, compartido luego con la comunidad local, se desprende su interés por participar en un proyecto de servicio, contribuyendo a la solución de una situación problema que afecta a las personas o al ambiente (por ejemplo, inexistencia de un espacio recreativo para jóvenes de un sector marginal o contaminación con residuos orgánicos de una fuente de agua), antes de fijar los objetivos del proyecto es preciso hacer un diagnóstico de esa situación problema.

En todo diagnóstico hay una confrontación entre la situación actual del problema que se examina y el estado ideal que se ha tomado como modelo o paradigma. En consecuencia, hacer un diagnóstico significa recoger y analizar datos para realizar adecuadamente esa confrontación.

Diagnosticar significa: a) identificar el problema específico, o parte del problema, a cuya solución el proyecto se propone aportar; b) caracterizar y cuantificar la población directamente afectada por el problema; c) evaluar la relevancia que tiene dar solución al problema descrito; d) identificar las causas del problema; e) elaborar alternativas de solución; y f) analizar por qué la alternativa propuesta sería la más adecuada.

Sólo después de diagnosticar se pueden fijar objetivos



Un buen diagnóstico es parte esencial de una buena solución, permitiendo que los objetivos sean pertinentes. El *objetivo general* corresponde a aquello que finalmente la iniciativa se propone lograr con su ejecución, lo que debe contribuir a solucionar el problema identificado en el diagnóstico. También se pueden fijar *objetivos específicos*, que corresponden a resultados parciales o sectoriales que, considerados en conjunto, permiten el logro del objetivo general descrito.

Si se quiere que la fijación de objetivos sea más completa y que los resultados puedan ser medidos con precisión u observados con mayor facilidad, es recomendable fijar niveles de logro esperado mediante *indicadores* que señalen los resultados concretos y observables que se espera lograr con cada objetivo específico (con relación a los ejemplos puestos anteriormente, indicadores serían el número de jóvenes que recibirán el beneficio o el porcentaje tolerable al cual se reducirá la materia orgánica en el agua). La existencia de indicadores de este tipo ayuda adicionalmente a la pertinencia del proyecto, aumentando su consideración por parte de las fuentes que pueden suministrar recursos para su realización. Por cierto que aumenta el trabajo de proyección, pero para resolver ese problema tenemos nuestra *red de contactos*, que nos permitirá disponer de los expertos que nos pueden ayudar en su formulación y evaluación.



El resto del ciclo continúa con algunas variantes o complementos

A partir de la fijación de objetivos el ciclo de desarrollo del proyecto de servicio continúa de la manera antes descrita, con ciertas variantes, entre las cuales mencionamos algunas:

- Durante todo el desarrollo del proyecto se requerirá la colaboración de expertos. Es necesario que al presentar el proyecto a terceros se acompañen antecedentes de esos expertos y otros ejecutores, incluida la experiencia de los Caminantes o del Grupo Scout o de la Asociación en iniciativas similares, lo que permitirá verificar la capacidad técnica y experiencia que se ha logrado reunir en las materias propias del proyecto. Por supuesto que es conveniente indicar el nivel de participación de la comunidad involucrada.
- Por el mismo motivo, el proyecto requiere poner atención especial en las capacidades con que se cuenta y así evitar emprender una iniciativa irrealizable con los recursos humanos y materiales de que se dispone, lo que sólo produciría frustración, en los Caminantes y en la comunidad.
- Como parte de los procesos y mecanismos que se prevean para la permanencia de los logros y cambios que el proyecto generará en la población objetivo y en sus condiciones de vida, debe comprometerse, y en lo posible acreditarse, la participación de la comunidad destinataria o de otras organizaciones de apoyo. Esto contribuirá a asegurar la sustentabilidad del proyecto.
- Como en un proyecto de intervención social concurren muchos actores, es probable que la etapa de ejecución requiera de un cronograma o carta Gantt, que ordene con precisión los tiempos de las actividades que se desarrollan tanto en forma secuencial como paralela.

- Si es posible, sería conveniente analizar y describir aquellos factores externos (condiciones, acontecimientos, decisiones) que están fuera del control de los organizadores del proyecto, identificando acciones a realizar para enfrentarlos, evitando de esa manera que atenten contra los objetivos y logros de la intervención.
- Es conveniente desagregar el presupuesto en diferentes partidas, lo que facilitará la búsqueda de financiamiento ante fuentes diversas y complementarias.

Todo proyecto requerirá de recursos financieros y toda solicitud de fondos debe ser hecha por escrito o acompañando una pauta escrita que identifique claramente la iniciativa.

Pauta de identificación de un proyecto

Responsable

Nombre de la institución que presenta, patrocina o respalda el proyecto. Según los casos, puede que la sola mención a la Comunidad de Caminantes sea insuficiente y se requiera el apoyo del Grupo Scout, del Distrito, de la Asociación o de la institución que patrocina el Grupo Scout, o de la organización técnica que, contactada por la Comunidad, auspicia la iniciativa, sin olvidar la organización social de los vecinos que opera en terreno.

Nombre del proyecto

Es conveniente dar al proyecto un nombre que indique claramente lo que se realizará, evitando nombres de fantasía.

Destinatarios

Indicar a quienes está dirigido el proyecto o a quienes beneficiará directamente la iniciativa: jóvenes o adultos entre tales edades, dueñas de casa, discapacitados, vecindario de tal sector, mujeres, niños, etc.

Localización

Especificación del área geográfica en que se desarrollará el proyecto, señalando si es local, comunal o regional.

Duración

Tiempo que se necesitará para realizar el proyecto, con indicación precisa de semanas o meses.

Resumen del proyecto

En no más de una carilla se describe brevemente el proyecto, de manera que permita hacerse una idea general pero precisa del problema que se quiere resolver, los objetivos del proyecto y la forma en que se realizará la intervención.

Resumen del financiamiento

Se debe señalar el costo total del proyecto, la parte de ese total con que cuenta la Comunidad de Caminantes, y el monto de los recursos que se solicitan al donante.



Las competencias



Las competencias dan origen a actividades muy importantes dentro del programa de la Comunidad, ya que contribuyen de manera directa y personal para que el joven concrete en su desempeño el marco simbólico de la Rama. Ser competente para tareas específicas es una manera de “aterrizar” la propuesta *vivir mi propia aventura*.

Para comprender el tema en toda su magnitud, se analizará en primer lugar el concepto, destacando las competencias que mejor se desarrollan en la práctica del método scout, para luego referirnos de modo general a su aplicación en la Comunidad.

Las competencias se relacionan con el desempeño de las personas



Las competencias son atributos subyacentes de una persona, innatos o adquiridos, que posibilitan una actuación efectiva en el desempeño de una tarea o actividad. Analicemos el alcance de esta definición:

- Que sean *subyacentes* significa que se trata de atributos que están detrás del comportamiento, no necesariamente ocultos pero tampoco perceptibles fácilmente, y que permiten predecir la conducta en una amplia variedad de situaciones y desafíos.
- Estos atributos pueden ser *innatos*, es decir, connaturales a la persona, o *adquiridos* a través de su formación o de su experiencia.
- Que la actuación sea *efectiva* significa que es capaz de lograr en la realidad y con validez el efecto que se desea.

- Por último, es parte esencial de una competencia el hecho de que ésta se determine en relación con el *desempeño* de una persona para una tarea o actividad, especialmente en el campo laboral.

Determinar si una persona es competente no significa estudiar exhaustivamente su perfil físico, psicológico o emocional, sino saber si el conjunto de sus características le permite disponer de las condiciones requeridas para una tarea o un trabajo específicos.

Una competencia es más que una aptitud natural y se relaciona con la conducta. De hecho, una tendencia natural puede ser anulada o potenciada por la conducta, ya que valores, motivaciones, conocimientos, habilidades y actitudes, reunidos para el desarrollo de una tarea en particular, influyen en el grado de aprovechamiento de los rasgos o aptitudes naturales de una persona.



Las competencias están determinadas en parte por componentes poco visibles

Como se ha mencionado en el párrafo anterior, una competencia para una determinada tarea es el resultado de la integración en una persona de diferentes características. Algunas de ellas son poco visibles, como los rasgos de personalidad, las motivaciones y los valores:

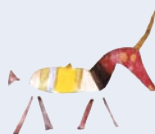
- Los *rasgos de personalidad* se refieren a las características físicas y psicológicas de la persona, que permiten deducir sus respuestas consistentes en diferentes situaciones. Tener reflejos rápidos puede que no sea condición importante para la elección de un psiquiatra, pero sí será fundamental para considerar la competencia de un piloto de fórmula uno. En la mayoría de las competencias la estatura y el peso pueden ser indiferentes, pero no para ser jinete.
- Las *motivaciones* son otras determinantes importantes del comportamiento, ya que lo orientan y dirigen hacia ciertos objetivos o acciones y lo alejan de otros. Muy distinta será la competencia de una persona para una determinada función si su motivación es *de logro* (interés por hacer algo mejor), o *de poder* (interés constante en obtener y conservar prestigio y reputación), o *de pertenencia* (necesidad de estar con otros). En la competencia de un gerente comercial de una empresa con planes de penetración de nuevos productos, la motivación de logro será tan determinante como su conocimiento del mercado.
- Los *valores* de las personas son motivos reactivos que corresponden o predicen cómo se desempeñarán en sus tareas. Una persona que atribuya a la amabilidad una jerarquía superior entre sus valores, será más competente para desempeñarse en tareas de relaciones públicas que otra que no le asigne igual prioridad a ese valor.

Como se muestra gráficamente en el cuadro siguiente, estas tres características son poco visibles o no visibles. Sin embargo, casi todos los autores coinciden en que ellas hacen su trabajo desde el interior de la persona, manifestándose de manera persistente en sus comportamientos.



(Tomado de Spencer & Spencer y modificado por OSM-RI)

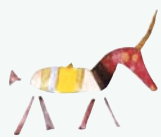
Conocimientos, habilidades y actitudes también inciden en las competencias



Las competencias están igualmente determinadas por otros componentes de naturaleza más objetiva y visible. Nos referimos a los conocimientos, las habilidades y las actitudes. Los dos primeros eran los únicos que solían considerarse para proyectar el desempeño probable de una persona.

- El *conocimiento* (saber) es la información que una persona posee sobre los asuntos relacionados con la materia propia de la tarea que desempeñará. Este es un componente complejo, ya que no sólo se trata de cantidad o calidad de la información, ni menos de memoria, sino de saber cómo aplicar la información relevante frente a un problema determinado. Las evaluaciones habituales del conocimiento de una persona tienden a medir la respuesta adecuada entre una variedad de respuestas, pero no miden si esa persona es capaz de actuar en base a ese conocimiento. Por ejemplo, la capacidad de elegir el mejor argumento es muy diferente a la aptitud para enfrentar una situación conflictiva y discutir persuasivamente. Además, el conocimiento predice lo que una persona puede hacer, pero no lo que realmente hará.
- Las *habilidades* (saber hacer) son destrezas que se poseen para desempeñar una cierta tarea física o mental y que se pueden adquirir mediante el entrenamiento y la experiencia. Un ejemplo típico es la “buena mano” de la cocinera, que le da a un guiso el punto apropiado, o del odontólogo, para curar una caries sin dañar el nervio.
- Las *actitudes* (saber ser) son predisposiciones relativamente estables de la conducta que involucran todos los ámbitos o dimensiones de la persona, estabilizando su modo de ser en las relaciones con los demás y con el mundo. Un profesor puede tener un dominio intelectual de la materia que enseña y poseer pericia para comunicar conceptos, pero finalmente no será competente para la tarea si carece de una actitud de respeto hacia sus alumnos y de fomento de sus emergentes capacidades.





Para determinar las competencias hoy se aprecian más las actitudes y cualidades internas de las personas

El concepto de competencia está reemplazando la idea tradicional, ampliamente difundida, según la cual el intelecto o la pericia son lo único que importan para un desempeño exitoso. El psicólogo Daniel Goleman, en su difundido libro *La inteligencia emocional en la empresa* (Javier Vergara editor, 1999) indica que “no bastan la excelencia intelectual ni la capacidad técnica; necesitamos otro tipo de habilidades sólo para sobrevivir -y mucho más para prosperar- en el mercado laboral del futuro, cada vez más turbulento. Ahora se vuelven a evaluar cualidades internas tales como la flexibilidad, la iniciativa, el optimismo y la adaptabilidad”.

Esto no es nuevo. También algunos sistemas clásicos se centran en el modo en que cada uno se conduce y se relaciona con quienes lo rodean. Lo nuevo son los datos y la velocidad con que han generado cambios. En los últimos años los análisis hechos en múltiples ambientes por gran cantidad de expertos, apuntan a la relevancia que este tipo de cualidades tienen en el rendimiento laboral. A la vez es asombrosa la velocidad con que se aplican las conclusiones que se han derivado de esos datos. Hasta hoy se habla de estas cualidades dándoles una variedad de nombres, tales como “habilidades blandas” o “habilidades suaves”, en contraposición a las “habilidades duras”, que serían las proporcionadas por los conocimientos y las destrezas. Para Goleman “por fin tenemos un conocimiento más exacto de estos talentos humanos y un nuevo nombre para designarlos: inteligencia emocional”.

Más allá de los nombres que disputan entre sí sobre la mejor forma de graficar el concepto, podríamos decir que en todas las competencias hay factores relacionados con el saber (conocimientos), saber hacer (habilidades) y saber ser (actitudes); como también en todas ellas hay componentes menos visibles que subyacen, como son los rasgos de personalidad, los valores y las motivaciones. Lo que sí puede decirse es que existen competencias que dependen en mayor medida de algunos de sus componentes, pudiendo hablarse de competencias que se relacionan más con el hacer y el saber hacer, mientras otras se relacionan mayormente con el saber ser. No obstante, como se dijo, en todas ellas se manifiestan los componentes menos visibles ya aludidos.

El método scout desarrolla las competencias, especialmente las relacionadas con las actitudes



A través de la realización de actividades y proyectos, el método scout ofrece a los jóvenes oportunidades de adquirir y desarrollar competencias. No es posible llevar a cabo con éxito un proyecto si no se dispone de conocimientos y habilidades que permitan un desempeño apropiado. Cada aspecto o fase de un proyecto es rico en oportunidades para que cada joven adquiera, o se inicie en la adquisición, de una competencia que también responda a su personalidad y a sus motivaciones e intereses.

No obstante lo anterior, la mayor fuente generadora de competencias en el método scout es la vida de grupo. A través del *clima educativo* que produce la aplicación de todos los componentes del método, se crea un *campo de aprendizaje* que facilita de manera natural e intensa el desarrollo de los distintos componentes de una competencia.

Esta capacidad es particularmente destacable en el caso del desarrollo de competencias relacionadas con las actitudes. Especialmente por el componente valórico y motivacional que éstas tienen. Los valores (Ley Scout y Promesa) y las motivaciones (misión y visión), que son componentes intrínsecos de las competencias, son parte del clima en que se desarrollan las actitudes.



El desarrollo de actitudes se favorece asimismo por el testimonio de los dirigentes como modelos, por la acción de los pares como tutores y por el trabajo de los Coordinadores de equipo como inspiradores, a todo lo cual ya nos hemos referido en otros capítulos. Debe agregarse también la acción de los dirigentes motivando en cada joven su interés por el futuro y ayudándole a que lo vea como posible, lo que genera una tensión creativa entre realidad actual y posibilidad futura. Esto favorece fuertemente el interés por adquirir competencias que permitan acceder a ese futuro.

Sin duda que el método scout y la realización de proyectos y actividades impulsa al logro de conocimientos y habilidades, especialmente a través de la acción de los expertos que asesoran actividades y proyectos. Enumerar distintas alternativas sería un trabajo interminable y no tendría mayor sentido, ya que ellas dependen del proyecto o actividad de que se trate. Pero sí podemos referirnos a las competencias más relacionadas con el saber ser, que son en las que hoy se pone más énfasis.

En el cuadro que sigue se presentan algunos ejemplos de competencias favorecidas por la vida de grupo y relacionadas con las actitudes. Como sería imposible enumerarlas todas, señalamos las que nos parecen más evidentes.





En la Rama Caminantes las competencias sustituyen a las especialidades

La adquisición de competencias, como complemento de la progresión personal, reemplazan en la Rama Caminantes a las especialidades de la Rama Scout, constituyendo un proceso de profundización en la misma línea. Las razones para esta sustitución son las siguientes:

- Las especialidades son un punto de partida en la adquisición y ejercicio de habilidades en un tema específico, mientras que las competencias son un paso superior que aproxima al joven a la idoneidad para el desempeño, y eventualmente, para el trabajo.
- Las competencias, dada su naturaleza, están más cercanas a la búsqueda de identidad de los jóvenes en la adolescencia media, ya que responden a su necesidad de proyectarse hacia la vida adulta. Durante la adolescencia inicial la especialidad podría perfectamente ser un pasatiempo y cumplir su función, lo que no podría ocurrir con la competencia en la Rama Caminantes, ya que la habilitación para el desempeño constituye su rasgo esencial.
- Al estar ligadas a actividades y proyectos, las competencias son menos periféricas al programa de actividades que desarrollan los jóvenes, ya que su adquisición surge como una necesidad de lo que ocurre.
- Por último, una especialidad conseguiría su objetivo si sólo mejorara la autoimagen de un joven o de una joven, mientras que la competencia, junto con cumplir esa función, busca además que él o ella valore el hecho de hacerse competente.



La especialidad en la Rama Scout

Es un conocimiento o habilidad particular que se posee en una determinada materia.

No está necesariamente relacionada con el desempeño.

Es un punto de partida en la exploración de nuevas aficiones.

El tema de una especialidad es propuesto por el joven de acuerdo a sus intereses o es seleccionado de una lista previa generalmente proporcionada por la Asociación.

Generalmente las especialidades tienen objetivos, acciones y requisitos establecidos en la lista previa.

La función de monitor de una especialidad puede ser desempeñada por algún miembro del Equipo de dirigentes, bastando que tenga un cierto conocimiento del tema respectivo.

La competencia en la Rama Caminantes

Es más que un conocimiento o habilidad, ya que incluye rasgos de personalidad, motivaciones, valores y actitudes.

Está establecida directamente con relación al desempeño en una tarea o trabajo determinados.

Además de explorar, interesa que el joven logre un cierto dominio de la competencia ejercitada.

Es elegida igualmente por el joven, pero de entre las competencias necesarias para el desarrollo de una determinada actividad o proyecto.

Los requerimientos de la competencia dependen del tipo de desempeño que se necesita en función de la respectiva actividad o proyecto.

Para monitorear una competencia se requiere la intervención de un experto, que con frecuencia provendrá del ambiente en que dicha competencia se ejercita.

La competencia exige recurrir a la red de contactos



La elección de una determinada competencia es individual y se escoge voluntariamente de entre aquellas que sean necesarias para la realización de una determinada actividad o proyecto. Un experto asesora la adquisición de la competencia en calidad de monitor o tutor. El Equipo de dirigentes designa a esta persona, para lo cual se necesita disponer de información confiable sobre la idoneidad profesional e integridad moral de las personas externas que nominen para esta tarea, ya que ellas mantendrán una relación directa con el joven o la joven y se debe tener la total seguridad de que esa relación será una oportunidad educativa.

Esta necesidad de contar con expertos confirma la necesidad de disponer de la red de contactos de que hablamos al final del capítulo dedicado a los dirigentes scouts.

La duración y contenido de una competencia son flexibles



La competencia se adquiere y se ejercita en distintos momentos, en un tiempo adicional a aquel destinado a las reuniones habituales y en un período muy variable, cuyo contenido y duración dependen de las exigencias de la respectiva actividad o proyecto. Este período puede ser independiente del ciclo de programa que la Comunidad esté desarrollando, ya que un proyecto puede comprender varios ciclos; y la adquisición de una competencia por un joven podría incluso prolongarse más allá del proyecto que le dio origen.

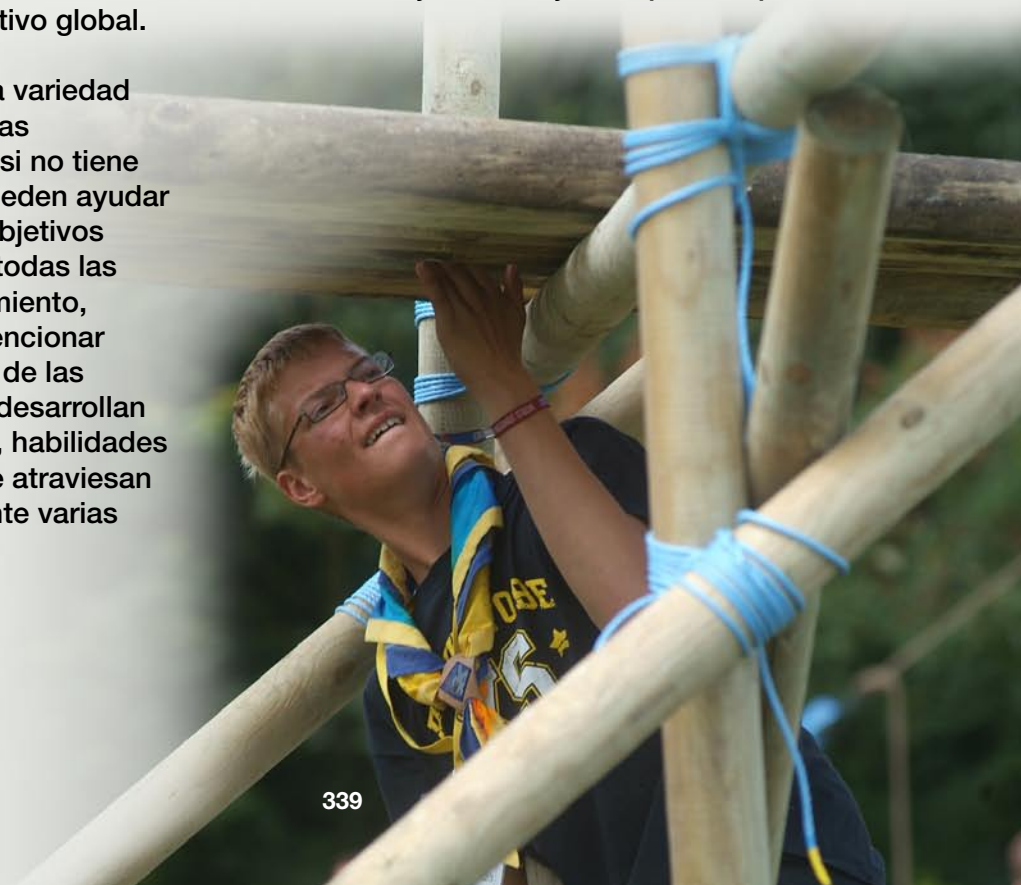
Junto con depender de las exigencias del respectivo proyecto o actividad, el contenido del aprendizaje de una competencia dice relación con lo que es posible alcanzar por el joven o la joven según sus características personales, y de la profundidad que él o ella quieran lograr con dicho aprendizaje.



Las competencias complementan la progresión personal

Los objetivos educativos personales de cada joven representan un eje central a lo largo del cual se desarrolla su personalidad, mientras que las competencias operan como una línea envolvente que circula alrededor de ese eje. En cualquier punto del eje en que pueda ubicarse, la competencia implica una profundización, un esfuerzo adicional del joven o la joven que enriquece su proceso educativo global.

Como la variedad de competencias imaginables casi no tiene límite, éstas pueden ayudar a reforzar los objetivos educativos en todas las áreas de crecimiento, sin dejar de mencionar que la mayoría de las competencias desarrollan conocimientos, habilidades y actitudes que atraviesan transversalmente varias áreas.



El logro de una competencia se reconoce mediante un distintivo especial



El desempeño exitoso del joven o la joven en la actividad o proyecto, permite evaluar si él o ella lograron el nivel de competencia requerido, lo que generalmente se determina entre el joven, el experto y el dirigente responsable de la respectiva actividad o proyecto. El logro se reconoce mediante la entrega de un distintivo especial, habitualmente una insignia. Los distintos tipos de competencias se pueden agrupar en *conjuntos* y reconocer su logro con insignias que se refieran al respectivo conjunto, pudiendo variar de color o forma de acuerdo los diferentes niveles, según la manera que determine la Asociación en el sistema de reconocimientos respectivo.



Las competencias aumentan la necesidad de atención personal a los jóvenes

Para apoyar a los jóvenes en el desarrollo de una competencia, los dirigentes necesitan conocer más sobre sus intereses, aptitudes y posibilidades, lo que significa compartir con ellos, escucharlos con más frecuencia que la habitual, intensificar los contactos cercanos con su familia y los adultos que intervienen en su educación y seguir de manera cercana su desempeño en la actividad o proyecto respectivo. La proximidad del dirigente encargado del seguimiento personal será clave para ampliar este conocimiento.

La adquisición de competencias influye en la estructura del ciclo de programa



La vida de grupo de una Comunidad está cruzada normalmente por una variedad de actividades fijas, variables y proyectos realizados por los equipos, los grupos de trabajo o la Comunidad. Esto representa una malla de acciones que es preciso coordinar en el calendario del respectivo ciclo de programa. Si a ello agregamos los procesos de planificación, de evaluación personal y las competencias, con su secuencia de tareas individuales y contactos con expertos y otras organizaciones vinculadas a los proyectos, se desprende la necesidad de que los dirigentes velen porque los jóvenes no se saturen de actividades, a la vez que supervisan estrechamente el cumplimiento de los distintos pasos del ciclo de programa.

Caminantes



capítulo 8

El ciclo
de programa



La concepción de la figura que tenía el pintor francés **Henri Matisse** (1869-1954), se consideraba en una época como una caricatura de la tradición clásica, mientras que hoy se la ve como un “acontecimiento” decisivo en la historia de la escultura moderna.

En **La Danza** (1910) el pintor se distancia radicalmente de esa tradición clásica, si bien conserva de ella el motivo y la pose. Su intención es alargar las formas y componerlas de manera que el movimiento en libertad pueda ser captado desde todos los ángulos. Brazos y piernas que se entrelazan como elementos dinámicos de una trama, nos permiten representar la forma armónica en que se entretienen los distintos pasos del ciclo de programa.



Capítulo 8

El ciclo de programa

Contenido

Conceptos generales

página 343

Diagnóstico de la Comunidad

página 350

Propuesta y selección de actividades y proyectos

página 356

Organización y preparación de actividades y proyectos

página 362

Desarrollo y evaluación de actividades y proyectos

página 371



Conceptos generales



El ciclo de programa es el proceso que articula todo lo que pasa en la Comunidad

El ciclo de programa es un proceso durante el cual, a través de fases sucesivas y continuas, se preparan, desarrollan y evalúan actividades, proyectos y competencias individuales, al mismo tiempo que se analiza la forma en que se aplica el método scout y se observa y reconoce el crecimiento personal de los jóvenes.

Entre vida de grupo y ciclo de programa existe una estrecha relación: mientras la *vida de grupo* es el clima educativo que resulta de todo lo que acontece en la Comunidad, el *ciclo de programa* es la manera en que se organiza y desarrolla todo lo que acontece.

El ciclo de programa es útil como instrumento de planificación participativa, pero es más que eso. Es el proceso ininterrumpido en base al cual se desarrolla el programa, ya que permite diagnosticar el estado actual de los equipos y de la Comunidad; diseñar, ejecutar y evaluar un programa fundado en ese diagnóstico; y evaluar la forma en que gracias al programa los jóvenes progresan en el logro de sus objetivos personales de crecimiento. Y todo eso ocurre siendo los jóvenes los actores principales.

El ciclo de programa tiene 4 fases sucesivas



Las fases de un ciclo están articuladas unas con otras, de manera que cada una de ellas continúa a la anterior y se prolonga en la siguiente. La fase 4 ocupa el mayor tiempo disponible de un ciclo y las otras no implican una interrupción en el desarrollo de las actividades para dedicarse exclusivamente a “planificar”. Ellas se desarrollan como una actividad más, en una secuencia que representa *un continuo* ligado a todo lo que está pasando en la Comunidad.



Durante un año se realizan dos o tres ciclos

La duración del ciclo de programa es variable, pudiendo comprender de 4 a 6 meses, por lo que en un año se desarrollan dos o tres ciclos como máximo. Sin embargo, es el Comité de Comunidad el que determina la duración de cada ciclo de acuerdo a su experiencia, a la realidad de la Comunidad y al tipo de actividades seleccionadas por los jóvenes, siendo este último factor el que más influye en su duración.

La duración prevista inicialmente puede ser alterada durante su transcurso, lo que depende de la flexibilidad del ciclo: uno que contiene muchas actividades de corta o mediana duración es más flexible que otro que contiene pocas actividades y proyectos pero de larga duración.

En cualquier caso, es recomendable que el ciclo no dure menos del mínimo sugerido, ya que:

- La realización entrelazada de actividades de equipo y actividades y proyectos comunes, realizados por grupos de trabajo o la propia Comunidad, demanda tiempo para organizarse y para que todos estos tipos de actividades se armonicen y se ejecuten con fluidez.
- Normalmente cada ciclo no contiene más de un proyecto, o dos si son breves. Dependiendo de las actividades que incorpore y de las competencias que requiera, un proyecto necesita tiempo para desarrollarse con efectividad. En todo caso, debe considerarse que un proyecto de mayor envergadura puede prolongarse más allá de un ciclo.
- La apreciación sobre si los jóvenes han logrado o no las conductas contenidas en los objetivos demanda tiempo, ya que en esa evaluación intervienen varios actores.

También es aconsejable que no se prolongue más allá del máximo sugerido, ya que:

- Actividades y proyectos muy extensos, que requieran un ciclo muy largo, no se avienen con las necesidades propias de la *difusión de identidad*, proceso que debe posibilitar a los jóvenes experiencias sucesivas en diferentes campos.
- Los jóvenes necesitan motivación constante para avanzar en su progresión: actividades variadas, proyectos diversos, conocimiento de nuevos ambientes, estímulos sucesivos por la entrega de sellos de reconocimiento e insignias de progresión.



El ciclo de programa es un instrumento educativo que convierte en sistema la consulta a los jóvenes



El ciclo de programa no sólo es un proceso para organizar y desarrollar el programa. Es también un instrumento educativo que permite practicar el tipo de aprendizaje postulado por el método scout. Por su intermedio los jóvenes:

- Aprenden a tener una opinión, a expresarla y a tomar decisiones que concuerden con esa opinión.
- Ejercitan mecanismos de participación que consideran su opinión y que también les enseñan a respetar y valorar la opinión ajena.
- Adquieren destrezas para elaborar, presentar y defender un proyecto.
- Desarrollan capacidades de organización y negociación.

Las distintas fases de un ciclo de programa -especialmente las tres primeras, que habitualmente ocupan igual número de semanas- articulan distintos momentos e instancias de la Comunidad que permiten a los jóvenes participar y ejercitar la vida democrática.

Puede que en un principio los distintos “pasos” que tienen las fases parezcan una tarea compleja respecto de aquello que algunas Comunidades de Caminantes realizan habitualmente, pero la dificultad es aparente y bien vale la pena intentar comprobarlo, porque el resultado es la participación efectiva de los jóvenes.

Baden-Powell decía que “el sistema de equipos permite a los scouts comprender gradualmente que tienen considerable capacidad de decisión sobre lo que hace su Unidad Scout (su Comunidad, tratándose de Caminantes). Este sistema es el que permite que todo el Movimiento Scout sea un esfuerzo genuinamente cooperativo”. (*Orientaciones para la tarea del dirigente scout*, 1919).

Para que haya “cooperación genuina” hay que tomarse un cierto tiempo. Tiempo para ver lo que está pasando, escuchar a todos y buscar la manera de hacerlo mejor.

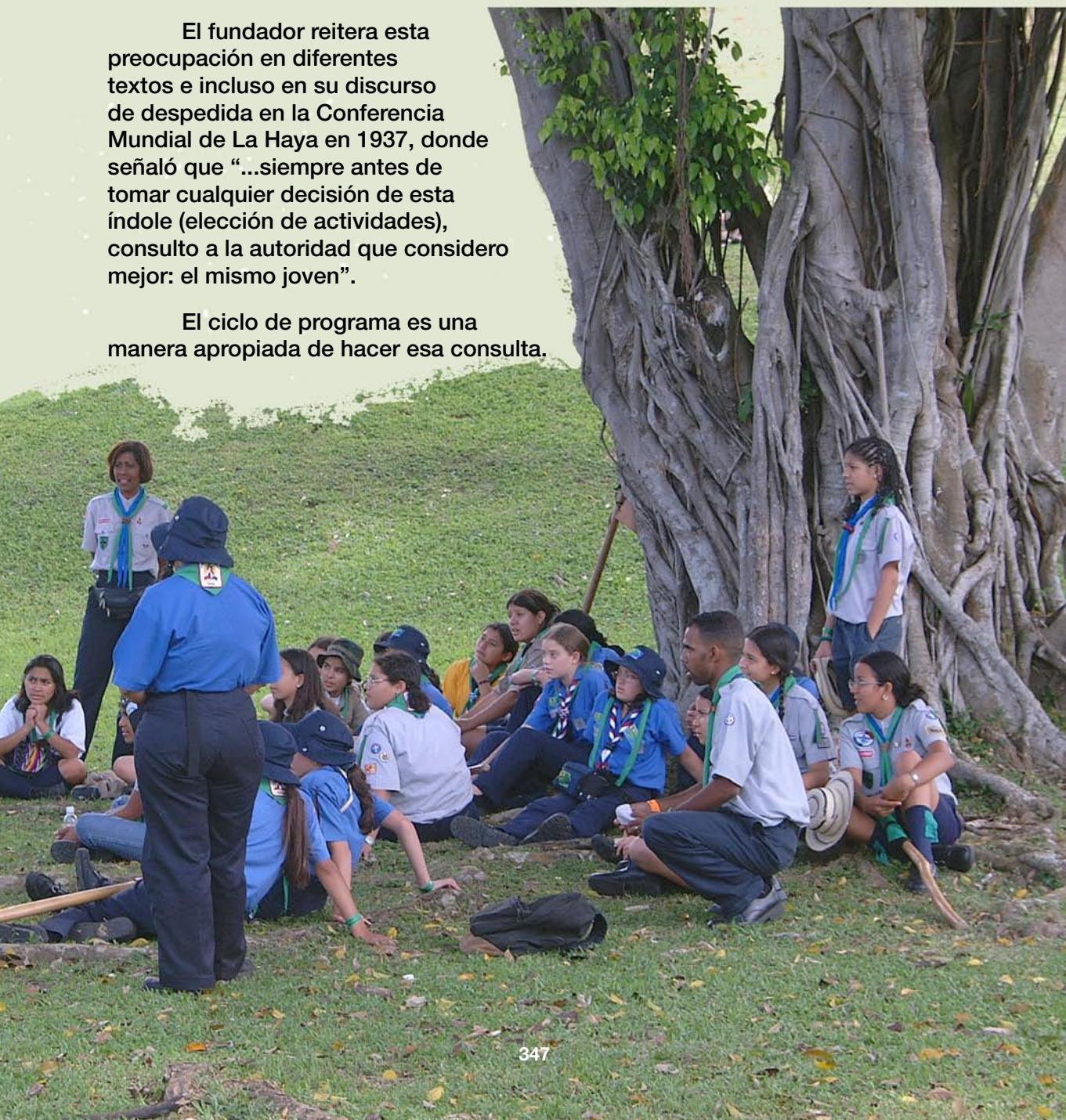


En el mismo libro citado anteriormente, Baden-Powell recomendaba: “Cuando un dirigente scout se encuentra en la oscuridad con respecto a su conocimiento de la preferencia o carácter de los jóvenes, puede hacerse bastante luz sabiendo escuchar. Oyendo, podrá descubrir lo más profundo del carácter de cada joven y percatarse de la manera en que más pueda interesársele”.

El ciclo de programa es un eficiente mecanismo para escuchar y para que los jóvenes aprendan a incorporar esa actitud en su modo de ser. Escuchando aparecen nuevas ideas y cuando no hay nuevas ideas se corre el riesgo de “imponer a los scouts actividades que a uno le parece que les han de agradar” (Baden-Powell, obra citada).

El fundador reitera esta preocupación en diferentes textos e incluso en su discurso de despedida en la Conferencia Mundial de La Haya en 1937, donde señaló que “...siempre antes de tomar cualquier decisión de esta índole (elección de actividades), consulto a la autoridad que considero mejor: el mismo joven”.

El ciclo de programa es una manera apropiada de hacer esa consulta.



Desarrollo de un ciclo de programa

Resumen

1 Diagnóstico de la Comunidad

Consejos de Equipo

- Hacen un diagnóstico de su equipo y de la Comunidad
- Avanzan ideas de posibles actividades de equipo y actividades y proyectos de Comunidad



Comité de Comunidad

- Hace un diagnóstico de la Comunidad
- Define un énfasis para el ciclo
- Preselecciona actividades y proyectos de Comunidad y actividades de equipo
- Prepara una propuesta
- Presenta énfasis y propuesta a los equipos



2 Propuesta y selección de actividades y proyectos

Consejos de Equipo

- Analizan la propuesta del Comité
- Deciden las actividades de equipo
- Preparan una propuesta de actividades comunes y proyectos para presentar al Congreso de Comunidad



Congreso de Comunidad

- Toma conocimiento de las actividades que realizarán los equipos
- Recibe la propuesta de los equipos sobre actividades comunes y proyectos
- Decide actividades comunes y proyectos que se realizarán durante el ciclo