



# FICHAS DE REUNIÓN GRUPAL PARA MI PRIMER CICLO DE PROGRAMA



## INTRODUCCIÓN

El Grupo Scout es la estructura de soporte educativo básica en la cual se aplica progresiva y coordinadamente el Método Scout. Está formada por las Unidades de la Ramas correspondientes a Manada, Unidad Scout, Comunidad de Caminantes y Comunidad Rover.

La estructura del grupo, donde se toman decisiones, se llama Consejo de grupo. El Consejo de Grupo es la máxima autoridad dentro del mismo y es el primer responsable de que todas las unidades reciban el soporte necesario para cumplir su función educativa. Este equipo de personas se reúne periódicamente y denota una especial importancia dentro de sus funciones en beneficio del programa de actividades, que tienen que ver con seguridad, método, procesos administrativos y financieros, crecimiento, entre otros.

## MIEMBROS DEL CONSEJO DE GRUPO

**El Jefe de Grupo:** Es quien se encarga de la administración del grupo, da seguimiento al proceso de captación y capacitación de adultos voluntarios y lidera el consejo de grupo.

**El Subjefe de Grupo:** Es quien da seguimiento a la aplicación del Programa de Jóvenes a través de los ciclos de programa, da apoyo en el seguimiento de la progresión personal de las Unidades y verifica que la seguridad esté controlada en todas las actividades.

**Los Jefes de Unidad:** Son quienes planifican y ejecutan las actividades para la aplicación del programa de jóvenes mediante el método scout en sus unidades, en función de lo decidido por los beneficiarios en consejos, asambleas o congresos de unidad. Acompañan a los beneficiarios en su progresión personal.

**Los Subjefes de Unidad:** Son quienes planifican y ejecutan, junto con el jefe de unidad, el programa de jóvenes adecuado a la edad de los beneficiarios a su cargo y también acompañan a los beneficiarios en su progresión personal.

**Un representante de los padres de familia o apoderado por cada unidad:** Es quien da soporte en la gestión de recursos para la correcta aplicación del programa así, como recolección de fondos, secretaría, administración, tesorería, manejo de campañas, inventarios y otros.

**El representante de la institución patrocinadora:** Es quien apoya la gestión educativa del equipo de dirigentes respetando las líneas metodológicas que la Organización Scout establece.

**El asesor religioso:** (en el caso de los grupos con afinidades religiosas) Es quien orienta el desarrollo formativo en el ámbito espiritual, dentro de las normas propias del Movimiento y de las necesidades del grupo.

## ACOPLE DE LAS FICHAS DE REUNIÓN POR UNIDADES CON LAS FICHAS DE REUNIÓN GRUPALES

Los ciclos de programa de las diferentes unidades no están aislados de la dinámica de convivencia y coordinación de la estructura grupal, por las razones técnicas expuestas, estas dependen en gran porcentaje del apego a una planificación y comunicación permanentes en virtud de que reciban el soporte necesario. Es importante también comprender que para el niño, niña, adolescente y joven es más útil para su progresión una experiencia en su propia unidad y equipo especialmente en ramas mayores, razón por la que las reuniones en grupo deberán promover y suplir esta necesidad, evitando la excesiva aplicación de programas de actividades generales en el que se considere poco o nada la expectativa de los muchachos en cada una de sus etapas de edad.

El presente documento intenta orientar con pocas reuniones generales de grupo la planificación, coordinación y ejecución de actividades en virtud de que sus miembros comprendan esta dinámica de trabajo, para que en los próximos ciclos prevalezca el empoderamiento de los jóvenes con sus programas de actividades y las reuniones de grupo se establezcan cada vez que existan eventos, campamentos grupales, celebraciones de aniversario, o actividades que fortalezcan la hermandad scout.



# ROVERS



## INTRODUCCIÓN

El Propósito del movimiento scout se cumple mediante un programa de jóvenes, rico en actividades desafiantes, útiles, atractivas y seguras, efectuadas bajo el método scout. Mi primer ciclo de programa pretende dar una pauta inicial en las primeras 16 reuniones de la unidad en la que todo grupo nuevo necesita contar con un respaldo, orientación e inclusive insumos prácticos que faciliten la labor educativa de los voluntarios con actividades, que al mismo tiempo que educan, estructuran la unidad y el grupo. La información recopilada responde a los insumos de dirigentes con experiencia en grupos exitosos y de amplia trayectoria, la misma que ponen a disposición de todos los grupos nuevos que están conformándose a nivel Nacional.

La ficha de reunión de fin de semana está numerada de manera cronológica, en la que mantiene un orden que responde a la estructuración del grupo scout en todos sus componentes, este orden es un proceso donde se muestran varias actividades que facilitan y dinamizan esta labor, al mismo tiempo que nos indican el cómo hacerlo.

La ficha cuenta con una estructura básica en donde se describen los objetivos que ayudan a no perder de vista los propósitos de las reuniones tomando en cuenta la parte educativa como prioridad, como sabemos, la reunión debe cumplir con esta característica; esta estructura básica de reunión describe un horario que es adaptable de acuerdo a las necesidades del grupo en tiempo y espacio, sin embargo, las reuniones propuestas en este documento toma en cuenta un tiempo de reunión entre 3 y 4 horas, en virtud de que cualquier grupo scout que se reúne en menor cantidad de horas (2 a 3 horas) tengan un insumo muy útil con el que se eliminarán los tiempos muertos entre actividades, evitando totalmente, los riesgos del mal uso de tiempo libre con consecuencias de seguridad altas o graves.

La ficha también cuenta con una descripción de cada actividad como respaldo, con el propósito de orientar el cómo hacerlo (Know How) de cada una de ellas. Ciertos juegos y dinámicas para mejorar el aprendizaje llevan a un link en Internet en dónde se puede observar el mismo juego o dinámica en acción. Para adaptar la reunión de acuerdo a las circunstancias de tiempo y espacio de reunión de la unidad o grupo, hay que seguir las recomendaciones que se indican en este mismo documento. Desde el punto de vista de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes, el éxito de una reunión depende del dinamismo, ambientación con que el dirigente scout aplica el programa de acuerdo al marco simbólico sugerente de la edad, es un momento de diversión en el que en un ambiente amigable o nada hostil las opiniones de los jóvenes se tomen como válidas. Esta herramienta indica el qué y el cómo en base a la experiencia y las políticas actuales, sin embargo el nivel de calidad está en manos de quien o quienes lo ejecuten.

## ¿QUÉ ES EL CICLO DE PROGRAMA?

El ciclo de programa es una herramienta de planeación, en el que los NNAJ toman el papel protagónico en la propuesta y selección de sus actividades. El ciclo de programa se desarrolla en periodos que pueden ir de los tres a los seis meses, dependiendo la unidad de que se trate.

Sin embargo, en los primeros tres meses de actividad en la que el grupo scout se encuentra en estructuración, es lógico contar con un ciclo de programa previamente elaborado en el que los adultos voluntarios con o sin experiencia puedan contar con un soporte de actividades previamente planeadas pero enfocadas al contexto de la edad y necesidades que el método educativo sugiere.

## ¿POR QUÉ HACER CICLOS DE PROGRAMA?

Metodológicamente el ciclo de programa sirve como un instrumento de planificación, que diagnostica el estado actual de la unidad, se programan cambios y ajustes para el futuro, se ejecuta el programa y se evalúan sus resultados.

Los grupos en estructuración deben entrar en esta dinámica de manera paulatina pero al mismo tiempo con claridad, y esta herramienta presenta las pautas del cómo aplicar una planificación ya realizada durante las primeras 16 reuniones, dando tiempo de adquirir experiencia en la dinámica de la vida de grupo y la participación de los jóvenes en las tomas de decisiones; con aquello el segundo ciclo de programa será mucho más fácil implementarlo tal cual como sugiere la política educativa vigente.

## RECOMENDACIONES ANTES DE EFECTUAR EL CICLO DE PROGRAMA

Es necesario tener claridad sobre los fundamentos del movimiento scout y las características fundamentales del programa; así como también sobre la aplicación de una reunión tipo de fin de semana, estos conocimientos se pueden recibir mediante el proceso de formación vigente y también en el *Modelo de Programa de Jóvenes* y el *Manual de Dirigente*.

No está por demás tener una tutoría directa tanto virtual como presencial con un dirigente de experiencia y que se encuentre acreditado por la Asociación para que oriente técnicamente la aplicación de dichos fundamentos y características. Se puede consultar en la Dirección de Formación y Voluntariado el perfil más cercano al lugar del grupo.

No hay que perder de vista que este primer ciclo es un primer proceso experiencial, lo que es recomendable tener es la predisposición total de aprendizaje para que el siguiente ciclo involucre el diagnóstico, propuesta, planeación, desarrollo y evaluación de actividades, en conjunto con los jóvenes en sus instancias de tomas de decisión logrando así el apego total al método. Finalmente es recomendable poder nutrir el programa con actividades, proyectos, juegos y dinámicas como herramientas adicionales que los adultos de manera particular deberán investigar, esto es para efecto de dar mayor variedad al programa y para adentrarse en el hábito de la planificación como dinámica auténtica del voluntariado scout responsable.





# FICHA DE REUNIÓN

## UNIDAD ROVER

### 001



Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	Presentación de equipo de dirigentes, voluntarios adultos	Espacio amplio al aire libre	Jefe de Grupo
09h30 - 10h00	Dinámica: «Yo tengo un Tick»	Espacio amplio al aire libre	Dirigente a cargo
10h00 - 10h30	Dinámica: «Pica, pica la ensalada» (Distribución de grupos)	Espacio amplio al aire libre	Dirigente a cargo
10h30 - 11h15	Qué significa ser Rover Scout	Espacio amplio al aire libre	Dirigentes de Unidad
11h15 - 11h45	Juego de liderazgo: La torre más alta	Espacio amplio al aire libre	Dirigentes de Unidad
11h45 - 12h15	Lunch	Refrigerio individual	Dirigentes de Unidad
12h15 - 12h45	Definición de canales de comunicación (Correo, Facebook, teléfono)	Comunicaciones impresas con datos de contacto del Grupo	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidad

#### Objetivos de la reunión:

1. Dar la bienvenida a los participantes y crear un ambiente motivador que inspire a los jóvenes a unirse al Movimiento Scout.
2. Familiarizar a los jóvenes con la estructura de un Grupo Scout a través de actividades y dinámicas.
3. Dar inicio a la Progresión Personal de los jóvenes a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:
  - Área de Carácter: Reconoce en su grupo de pertenencia un apoyo para su crecimiento personal y para la realización de su proyecto de vida.
  - Área de Afectividad: Practica una conducta asertiva y una actitud afectuosa hacia las demás personas, sin inhibiciones ni agresividad.

09h00

#### Presentación de equipo de dirigentes, voluntarios adultos

Preséntate ante los padres de familia, niños, niñas, adolescentes y jóvenes (NNAJ) y explica brevemente cual es el propósito de la formación del grupo scout, la manera de cómo van a funcionar las unidades, los días, horarios y lugar de reunión y además introduce los dirigentes voluntarios que van a estar a cargo de cada rama. Es importante aclarar que el proceso va a estar acompañado por la Asociación de Scouts del Ecuador (ASE) con el acompañamiento de un tutor.

09h30

#### Dinámica: «Yo tengo un Tic»

El propósito de esta actividad es principalmente relajar a todos asistentes pero sobre todo captar la atención e interés de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes que estén presentes en la primera reunión.

1. Busca un lugar abierto y amplio; pide a todos los NNAJ que formen un círculo.

2. Solicita que se tomen todos de las manos y que se separen a una distancia en la que sus brazos estén abiertos.
3. Indica que todos deberán chasquear los dedos al mismo ritmo y pide que repitan después de ti:

Dirigente: Yo tengo un tick

Todos: Yo tengo un tick

Dirigente: Tick, tick

Todos: Tick, tick

Dirigente: He llamado al doctor

Todos: He llamado al doctor

Dirigente: Y me ha dicho que mueva el brazo derecho

Todos: Y me ha dicho que mueva el brazo derecho.

Mientras estén chasqueando los dedos, deben mover los brazos derecho e izquierdo a la vez y la canción continúa haciendo mover las piernas, los hombros, la cadera y la cabeza.

Revisa este video para que tengas una referencia: <http://www.youtube.com/watch?v=n5yar5FsnxU>

10h00

### Dinámica: «Pica, pica la ensalada»

Esta dinámica permite dividir de una manera divertida los grupos y mantener la atención de los NNAJ. Además que consigues abrir un espacio de diversión permitiendo romper barreras interpersonales.

1. Busca un lugar abierto y amplio; pide a todos los NNAJ que formen un círculo.
2. Pide a todos que repitan después de ti lo que hagas y digas:

**Dirigente:** Pica, Pica la ensalada

**Todos:** Pica, Pica la ensalada

**Dirigente:** Ralla, ralla la ensalada

**Todos:** Ralla, ralla la ensalada

**Dirigente:** Mueve, mueve la ensalada

**Todos:** Mueve, mueve la ensalada

Revisa este video para que tengas una referencia: [http://www.youtube.com/watch?v=VBHeQ4h\\_PN8](http://www.youtube.com/watch?v=VBHeQ4h_PN8)

Mientras los NNAJ están divirtiéndose pide que formen ensalada de 5 personas, de tal manera que se formen grupos de 5 personas. Con los grupos conformados vas a volver a hacer la actividad para que se formen grupos de 10 personas que estén conformados por 5 hombres y 5 mujeres. Finalmente, realizando nuevamente la actividad pide que se formen un grupo de niños y niñas de 7 a 10 años, otro grupo de 11 a 15 años, un grupo de 15 a 17 años y un grupo 18 a 21 años.

Vale la pena aclarar que el éxito de esta actividad dependerá del entusiasmo y alegría que tú como dirigente puedas transmitir al grupo.

10h30

### ¿Qué significa ser Rover Scout?

Solicita que formen un círculo y preséntate ante los jóvenes. Indica tu nombre completo, tu edad, si trabajas o estudias, el lugar donde lo haces y sus intereses en el movimiento scout, luego pide a los/las jóvenes que hagan lo mismo. Esto permitirá abrir un espacio para que todos se conozcan e identifiquen, además ayuda a desarrollar la memoria de los jóvenes.

Luego de las presentaciones, da un tiempo para que los jóvenes cuenten sus intereses en el movimiento scout; una vez terminadas las exposiciones, lee a todo el grupo que lo que busca el movimiento de un/a rover scouts es:

Una persona íntegra y libre,  
limpia de pensamiento y recta de corazón,  
de voluntad fuerte y responsable de sí misma,  
que ha optado por un proyecto personal de vida,  
y que fiel a la palabra dada, es lo que dice ser.

Una persona servidora de los demás,  
solidaria con su comunidad  
defensora de los derechos de los otros,  
comprometida con la democracia, integrada al desarrollo,

amante de la justicia, promotora de la paz,  
que valora el trabajo humano,  
que construye en familia el amor,  
que reconoce su dignidad y la del sexo complementario  
y que, alegre y afectuosa, comparte con todos.

Una persona creativa,  
que se esfuerza en dejar al mundo mejor de cómo lo encontró,  
comprometida con la integridad de la naturaleza,  
interesada por aprender continuamente,  
en búsqueda de pistas aún no exploradas,  
que hace bien su trabajo,  
y que, libre del afán de poseer,  
es independiente ante las cosas.

Una persona espiritual  
con un sentido trascendente para su vida,  
que camina al encuentro con Dios,  
que vive alegremente su fe y la integra a su conducta,  
y que abierta al diálogo y a la comprensión  
respeta las opciones religiosas de los demás.

Realiza una reflexión de cada párrafo, pidiendo la participación de todos los rovers presentes, hay que aclararles que esta es una etapa de su vida donde la auto formación y el crecimiento personal es muy importante.

11h15

### Dinámica de liderazgo

Este tipo de actividad ayuda a identificar a los jóvenes que tienen más desarrollada su capacidad de liderazgo. En caso de que alguno de los jóvenes demuestre esta característica podrás nombrarlo como coordinador de equipo, caso contrario permite que los mismos jóvenes elijan a su coordinador.

La distribución de los equipos se realizará dependiendo del número de jóvenes que estén presentes en la reunión, Es recomendable formar equipos de 6 rovers. Los equipos en la comunidad de Rovers, generalmente son mixtas. Se puede utilizar la dinámica «Pica, pica la ensalada» nuevamente para que ellos mismos vayan formando sus equipos.

#### La torre más alta

1. Divide al equipo en grupos de 2, 3 o 4 personas, dependiendo del número de personas que esté constituida tu comunidad.
2. Proporcionar 30 sorbetes y 50 alfileres a cada equipo.

La actividad consiste en armar la torre más alta posible, utilizando únicamente los materiales que se les entregó. La torre no podrá apoyarse en ningún lugar y lo más importante deberá resistir de pie y sin ayuda al menos 1 minuto. La torre más alta y que se mantenga en pie será la ganadora.

Al final de la actividad es importante que te reúnas con todos y les expliques que a partir de hoy en adelante, la comunidad de rovers va a ser como la torre, si los cimientos que empiezan a construir no son sólidos desde el inicio, la comunidad podría caer. Además, depende del compromiso de todos el formar bases sólidas para constituir una comunidad fuerte.

## 11h45 Lunch

El momento del lunch puede ser aprovechado como un espacio muy importante para conocer y aprender del entorno ya que permite:

- Conocer a todo el grupo
- Enseñar a compartir los alimentos.
- Compartir un momento de esparcimiento.
- Preguntar sobre los intereses de cada chico.
- Opinar sobre actividades realizadas y a realizar, etc.

Además, es muy importante que conozcas la oración de los alimentos y solicites a los jóvenes que repitan la oración después de ellos. La oración la podrás encontrar en el *Manual Scout* (Pág. 84)

## 12h15 Definición de canales de comunicación

Antes que finalices la reunión es importante reunir al grupo y preguntarles cuál va a ser la vía más accesible de comunicación, para que toda la información sea manejada por ese medio y pueda llegar a todos. Además solicita a cada joven que registre sus datos como nombres completos, edad, correo electrónico y números de teléfono (casa y celular), para que se genere una base de datos.

También informa que la reunión de la próxima semana realizarán una salida para desarrollar cocina sin utensilios y que estén pendientes del correo, red social, etc., los detalles de la reunión.





# FICHA DE REUNIÓN

## UNIDAD ROVER

### 002



Reunión por ramas

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	Movilización al lugar de la actividad	Transporte	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidad
09h30 - 10h30	Técnica: Fogatas y fogones	Lugar adecuado y permitido para hacer fogones	Dirigentes de Unidad
10h30 - 11h30	Cocina sin utensilios	Leña, fósforos	Dirigentes de Unidad
11h30 - 12h00	Lunch y limpieza del lugar	Individual: carne o pollo, 3 papas crudas y líquidos	Dirigentes de Unidad
12h00 - 13h00	Charlas sobre Áreas de crecimiento rover		Dirigentes de Unidad
13h00 - 13h30	Compromisos para la siguiente semana	Anotaciones personales	Dirigentes de Unidad
13h30 - 14h00	Retorno al punto de salida	Transporte	Dirigentes de Unidad

#### Objetivos de la reunión:

- Instruir a los jóvenes en técnicas seguras de cocina sin utensilios.
- Contribuir a la Progresión Personal de los jóvenes a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:
  - Área de Corporalidad:** Convive constantemente en la naturaleza y participa en actividades deportivas y recreativas.
  - Área de Creatividad:** Une los conocimientos teórico y práctico mediante la aplicación constante de sus habilidades técnicas y manuales.

**Importante:** Cuando envíes la información a los scouts, debes pedir una presa de pollo y un pedazo de carne para cocinar, además dos papas crudas y lavadas por persona, papel aluminio, fósforos, navaja además de líquidos y si es necesario el costo del transporte para su movilización.

Además debes solicitar al consejo de equipo que revisen el manual scout y escojan temas que ellos deberán exponer a todo el congreso de unidad. Ejemplo: Equipo 1. Seguridades antes de encender una fogata, Equipo 2. Tipos de fogatas. Equipo 3. Tipos de fogones, etc.

#### 09h00 Movilización al lugar de la actividad

Para realizar esta actividad necesitas buscar un lugar dentro o fuera de la ciudad que tenga un área para parrillas y donde esté permitido encender fuego.

Por este motivo necesitas prever costos de movilización (si es necesario), medios de transporte para llegar al lugar, tiempo de movilización el cual no debe ser muy lejano ya que de este depende la hora de convocatoria y poder desarrollar toda la actividad. Además, en estos casos es decisión

de cada dirigente analizar si conviene reunirse en el lugar habitual de reunión o si es mejor convocar a la unidad en un lugar más cercano (zona de parrillas)

Para este ejercicio solo se contempla 30 minutos de movilización por lo que recomiendo tomar en cuenta a la realidad de tu ciudad, ya que podrás alargar o acortar la reunión dependiendo de las circunstancias.

Mientras se movilen al lugar de reunión, explica a los rovers que toda comunidad tiene una estructura, sea que exista uno o varios equipos rover. Cada equipo tiene un coordinador, un subcoordinador y el resto del equipo cumplirá distintas funciones en sus equipos. Pídeles que se reúnan entre ellos y elijan las personas que van a ser los coordinadores y subcoordinadores de los equipos.

Al llegar al lugar de la reunión, menciónales cual va a ser el nombre de la unidad y enséñales a realizar el grito y lema correcto de los equipos y la comunidad (Revisa en esta guía la sección de formaciones para la unidad rover)

Aprovecha para explicarles también como es el saludo scout y brevemente da su significado. Si existen suficientes jóvenes para formar dos equipos, solicita que cada equipo tenga su identidad y presenten al dirigente.

### 09h30 Técnica: Fogatas y fogones

Los fuegos son elementos importantes dentro de un campamento, nos permite cocinar nuestro propio alimento, brinda calor en las noches y una buena fogata al final de un campamento es una de las mejores experiencias para los scouts. No obstante, recuerda que el scout protege la naturaleza y por lo tanto debe ser consciente de los impactos ambientales que los fuegos ocasionan.

Te pedimos observar todas las reglas de seguridad y seguir las atentamente, existen lugares en los cuales están prohibidas las fogatas, si es así hay que respetarlo.

#### Tips de seguridad

- Despeja el lugar de hierbas, palos u hojas secas que puedan encenderse con facilidad.
- Es preferible encender la fogata sobre piedras.
- Por seguridad colocar piedras alrededor de la fogatas (no utilices piedras de río por que explotan con el calor)
- Revisa el sector, puede que hayan vestigios de fogatas anteriores; utiliza los mismos lugares para que causes menor impacto en la naturaleza.
- Nunca enciendas en un lugar cerrado o cerca a las carpas
- Revisa que no haya cerca líquidos inflamables (gas, gasolina, diesel)
- Ten al alcance suficiente agua o tierra en el caso que desee apagarla.
- En lo posible solo enciéndela con fósforos y si utilizar combustibles.
- Durante la actividad, ten cuidado de no sentarte o pasar muy cerca del fuego para evitar quemaduras.
- Antes de encender informar a los dirigentes que los materiales están listos y enciéndelo siempre en presencia de tus dirigentes.

#### Para armar una fogata

Antes de armar un fuego debes determinar cuál va a ser el propósito del mismo: si será una fogata para toda la unidad o grupo o si servirá para cocinar. También se debe considerar el tamaño que debe tener, su forma y la actividad se va a realizar.

- Revisa información sobre este tema en *Manual Scout, Asociación de Scouts del Ecuador, Págs. 116,117*

Los materiales necesarios para una fogata son:

- Corteza seca o yesca
- Ramas delgadas y pequeñas
- Palos secos y gruesos
- Piedras o material para limitar el área
- Agua y tierra

Pasos a seguir: Revisa el *Manual Scout, Asociación de Scouts del Ecuador, Pág. 117*

Tipos de fogatas: Revisa el *Manual Scout, Asociación de Scouts del Ecuador, Pág. 118*

Tipos de fogones: Revisa el *Manual Scout, Asociación de Scouts del Ecuador, Págs. 119, 120*

Cocina sin utensilios: Revisa el *Manual Scout, Asociación de Scouts del Ecuador, Pág. 121*

### 11h30 Lunch

Por ser esta la segunda reunión, como dirigente debes realizar la oración para que todos la repitan. Es importante conversar con los scouts el nivel de satisfacción que encontraron en la actividad, aprovecha la oportunidad para conversar de la oración scout, entendiendo y aceptando las creencias de todos.

### 12h00 Charla sobre Áreas de crecimiento en Rover Scouts

Dimensión	Área de crecimiento	Énfasis educativo
El cuerpo	Corporalidad	Integración permanente de la conducta de la responsabilidad por el cuidado del cuerpo
La inteligencia	Creatividad	Desarrollo del pensamiento crítico y de la capacidad de innovar y aventurar; y elección y desarrollo de la vocación según aptitudes, intereses y posibilidades
La voluntad	Carácter	Fortalecimiento de la conciencia ética; construcción de su proyecto de vida en base a una escala de valores personalmente aceptados; adecuación de la conducta a esos valores; y desarrollo de la capacidad a comprometerse
Los afectos	Afectividad	Logro de un estado interior de madurez emocional; y mantenimiento de relaciones de pareja y género estables y armónicas, profundas en el amor.
La integración social	Sociabilidad	Adquisición progresiva de una identidad social y laboral estable; e integración solidaria en su comunidad.
El sentido de la existencia	Espiritualidad	Búsqueda de Dios, vivencia de una fe personal y respeto por las opciones religiosas de los demás.

Tomado de la Guía para dirigentes de la rama rover. Oficina Scout Mundial - Región Interamericana. Pág. 65.

Estas son las áreas de crecimiento que el movimiento scout busca desarrollar en forma equilibrada en la unidad rover, lee una por una y da ejemplos de las áreas de crecimiento que se pudieron trabajar en esta actividad. Ejemplo:

- Hubo un sendero desafiante que los chicos tuvieron que atravesar antes de llegar al sitio de reunión en cuyo caso se trabajó la *corporalidad*
- Se requirió armar una estructura para cocinar y los scouts propusieron realizarlo ellos mismo, así trabajaron su *creatividad*

La misma experiencia puede ser vivida de manera diferente por todos por lo que es importante que invites a meditar según cada persona que área de crecimiento sintió que más trabajó en la reunión.

Finalmente, invita a que realicen la siguiente actividad en sus casas: Deberán anotar las actividades destacables que realizan en sus vidas cotidianas, además deberán explicar en la siguiente reunión a toda la comunidad cuáles son y porqué consideran que son áreas de crecimiento. Esta actividad deberán traerla anotada en un diario personal para analizar sus progresiones.

**13h00**

### Compromisos para la siguiente semana

Es importante que enseñes a los jóvenes a auto educarse, pero hasta que esto ocurra promueve la lectura y la curiosidad. Es importante pedir que consulten sobre los sistemas de equipos de Roland Philips, estructurar el nombre, grito y lema de su equipo, repasar la oración de inicio y oración de alimentos, silbatos, formaciones scout y elaboración de su diario rover. Como son personas adultas es conveniente que la misión que se envíe, ellos se ingenien las maneras de donde buscarlas y como buscarlas.

**13h30**

### Retorno al punto de salida

Baden Powell quien fue nuestro fundador dijo un día: "Dejad al mundo en mejores condiciones que las que la encontrasteis". Enseña a la comunidad a dejar todo limpio, ordenado y en perfecto estado antes de retornar a casa.





# FICHA DE REUNIÓN

## UNIDAD ROVER

### 003



Reunión de grupo con actividades por ramas

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h45	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y dirigentes de Unidad
09h45 - 10h15	Juego: El rescate del gilwell	Dos pañoletas y un gilwell	Dirigentes de Unidad
10h15 - 11h00	Charla: Insignia de Mérito	Diarios personales de Insignia de Mérito	Dirigentes de Unidad
11h00 - 12h00	Estructuración del ciclo de programa	Papelógrafos, marcadores	Dirigentes de Unidad
12h00 - 12h30	Lunch	Refrigerio individual	Dirigentes de Unidad
12h30 - 13h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y dirigentes de Unidad

### Objetivos de la reunión:

- Promover en los jóvenes el hábito de planificar y proyectar objetivos para alcanzar sus metas, ya sean grupales y/o individuales.
- Contribuir a la Progresión Personal de los jóvenes a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:
  - Área de Sociabilidad:** Vive su libertad de un modo solidario, ejerciendo sus derechos, cumpliendo sus obligaciones y defendiendo igual derecho para los demás.
  - Área de Afectividad:** Logra y mantiene un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional.

### 09h00 OBIS

Antes de empezar el OBI, explica a la comunidad que cada equipo debe tener una identidad que deberá ser de buen gusto, inspiradora y que motive al equipo; por ejemplo "Fenix" representa un ave surge de las cenizas

El lema Rover es «Siempre Sirviendo».

Está liderada por un coordinador y un sub coordinador y que deberán ser elegidos previamente por el dirigente o por la unidad.

### 09h45 Juego: El rescate del gilwell

Este juego es de velocidad, agilidad, ingenio y actividad física media.

- Necesitarás 2 pañoletas, que las debes colocar en el piso formando un círculo.
- En el centro del círculo coloca un gilwell, pelota pequeña o similar.

- Dividir al grupo en dos con igual número de personas.
- Finalmente, pide a ambos grupos que se coloquen frente a frente y a una distancia de 5m del círculo formado con las pañoletas.
- Solicita a ambos equipos que se reúnan, se numeren sin que el otro equipo conozca los números y memoricen el número que le corresponda.

El/la dirigente deberá gritar un número, a lo cual las personas de cada equipo que tengan dicho número, deberá salir a tomar el gilwell, pelota pequeña o similar que se encuentra dentro del círculo de pañoletas con las siguientes reglas:

- No se puede pisar las pañoletas que se encuentran en el piso.
- Una vez que se toma el gilwell, pelota pequeña o similar, no se puede dejarlo caer al piso.
- Una vez que se toma el gilwell, pelota pequeña o similar, el participante no debe dejarse topar por el contrincante y debe procurar llegar a donde se encuentra su equipo sin que lo toquen.
- La persona que no tome el gilwell deberá intentar topar a la que lo tomó antes que llegue a la línea donde se encuentre su equipo.

## 10h15 Diálogo sobre Áreas de crecimiento

Reúne a la comunidad y conversa sobre las áreas de crecimiento que cada uno desarrolla en su vida cotidiana. Permite a todos que expliquen verbalmente porqué creen que están desarrollando las áreas de crecimiento que exponen. Cuando ya hayan acabado de socializar todos, explica lo siguiente:

«Las áreas de crecimiento permiten que los jóvenes se conozcan más de sí mismos, reconociendo y diferenciando las distintas dimensiones de su personalidad. Ayudan a conocer que estas dimensiones, actúan articuladas entre sí, influenciándose mutuamente hasta conformar el particular modo de ser de una persona...»

*Tomado de la Guía para dirigentes de la rama rover. Oficina Scout Mundial - Región Interamericana. Pag. 66.*

Normalmente en nuestras vidas cotidianas desarrollamos diferentes áreas de crecimiento sin darnos cuenta, pero cada área de crecimiento tiene una serie de rasgos o características. Dichos rasgos son conductas deseables que el movimiento scout propone a los jóvenes como objetivos personales que les permita crecer a corto y mediano plazo

Para que los rovers scout puedan fijar sus objetivos personales, se debe primero tener como referencia los objetivos terminales, segundo elegir una actividad destacable en cualquiera de los 6 escenarios y cada escenario dependiendo de la actividad que se realice, puede englobar 1, 2 o las 6 áreas de crecimiento de los scout, como se ve en el cuadro 1.



El tipo de escenarios que se elijan como actividades destacables deben ser desafiantes, atractivos y diferentes a lo que se hace en una reunión normal. Ejemplo:

**Actividad destacable:** Caminata de 5 horas

**Escenario:** Aventura

**Áreas de crecimiento:**

- Corporalidad: Cuidar su cuerpo ejercitándose
- Espiritualidad: Búsqueda de Dios, su fe, etc.
- Carácter: Determinación y fuerza de voluntad de culminar el desafío
- Sociabilidad: Compartir con todos la experiencia.

De esta manera cada joven puede realizar avances en sus progresiones de acuerdo al área de crecimiento que deseen trabajar.

### 11h00 Ciclo de Programa

El ciclo de programa es una actividad que prepara, desarrolla y evalúa las actividades y proyectos, al mismo tiempo observa, evalúa y reconoce el crecimiento personal de los jóvenes.

Generalmente, los ciclos de programa en la unidad rover se hacen 2 veces en el año debido al desarrollo de los distintos proyectos que emprenden.

A pesar de que esta es una guía con un ciclo de programa establecido, no es ninguna limitante para que se estructure una nueva propuesta con la comunidad de rovers; sin embargo, recomendamos que tengas presente las reuniones de todo grupo, así las reuniones N° 4, 6, 9, 13 y 16 son reuniones grupales en la que requiere la participación de la comunidad.

Revisa toda la propuesta de programa de la comunidad y adapta a la realidad de tu zona y con toda la comunidad mejórenla a su gusto y necesidad.

### 12h00 Lunch

Pide la comida que todos hayan llevado a la reunión para que sea compartida entre todos. Solicitar un voluntario para que realice la oración de los alimentos y distribuye la comida equitativamente entre todos los miembros del grupo.

### 12h30 OBIS final

El protocolo es idéntico al inicio y final del OBIS, con la excepción que la final se va a arriar las banderas. Para saber cómo realizarlo, debes revisar en ésta guía la sección OBIS.





# FICHA DE REUNIÓN

## UNIDAD ROVER

### 004



Reunión de grupo con actividades de grupo

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
08h00 - 08h30	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas, drizas, astas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidades
08h30 - 08h50	Charla de seguridad	Manual de Seguridad	Dirigentes de Unidades
08h50 - 10h00	Caminata de Hermandad entonando Canciones scout	Programa de Contingencia	Dirigentes de Unidades
10h00 - 11h00	Actividad Unidad Manada: Cubiles	Área de bosque	Dirigentes de Manada
	Actividad Unidad Scout: Aprendiendo la Ley Scout	Área de bosque	Dirigentes Unidad Scout
	Actividad Caminantes		Dirigentes Unidad de Caminantes
	Actividad Rovers		Dirigentes Unidad de Rovers
11h00 - 11h30	Dinámica «Yo soy el pato»		Dirigente a cargo
11h30 - 12h00	Lunch	Refrigerio reforzado y líquidos extra para hidratación	Dirigentes de Unidades
12h00 - 12h30	Observaciones de la seguridad a la ida y correcciones para el retorno		Jefe de Grupo y dirigentes de Unidades
12h30 - 13h30	Retorno al lugar de reunión		Jefe de Grupo y dirigentes de Unidades
13h30 - 14h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y dirigentes de Unidades

#### Objetivos de la reunión:

1. Fomentar el espíritu de grupo a través de una caminata a un lugar cercano.
2. Instruir a los NNAJ sobre las normas de seguridad para los desplazamientos dentro y fuera de la ciudad.
3. Contribuir al alcance de la Insignia de Mérito con una actividad enfocada al escenario Hermandad Scout.

**Importante:** Para el desarrollo de esta actividad, se debe solicitar con anterioridad a la reunión que se provean de líquido extra y refrigerio reforzado a base de carbohidratos, ya que esto te evitará problemas de deshidratación y para que recuperen las energías gastada.

la formación general. El jefe/a de grupo pitará en formación de rectángulo, y las unidades deberán ubicarse en donde les corresponda.

#### 08h00 OBIS inicial

Empieza el día proponiendo el Plan de contingencia 5 o aspectos de seguridad para la reunión; también pon en práctica los principios scouts: Deberes para con DIOS (oración), Deberes para con los demás (banderas), Deberes para consigo mismo (presentación de las patrullas, organización individual). Para el OBIS, el jefe/a de cada unidad deberá conocer bien las formaciones y cuál va a ser su ubicación en

#### 08h30 Charla de seguridad

Se deberá explicar a toda la rama la importancia de la seguridad y los pasos que se deben seguir en el desarrollo de esta actividad de acuerdo al plan de contingencia y al mapa de riesgos elaborado previamente por el asesor de seguridad del grupo; así como también los consejos de prevención que el sitio a donde se dirige el grupo tenga establecido. Una vez que se hayan analizado los riesgos antes de salir del lugar habitual de reunión, hay que tomar acciones preventivas, la más recomendable es que exista

el suficiente número de adultos voluntarios en la unidad de acuerdo a la metodología (Revisar El reglamento ASE) quienes responsablemente establecerán los riesgos para anticiparse ante cualquier percance. También se debe concientizar a los mismos beneficiarios, de los riesgos que se pueden encontrar en el trayecto para que no se cometan acciones irresponsables por parte de cada uno que puedan provocar accidentes o incidentes, (anteponer el apego a la ley scout) y la última opción de prevención en caso de no contar con los adultos suficientes podría ser que la rama mayor cumplan una función de cuidado de la seguridad de los más pequeños (tomar atención en la seña scout «el fuerte protege al débil»), sin embargo dependerá del perfil y la predisposición de los mismos. En caso de optar por esta última sugerimos seguir los siguientes pasos:

1. Explicar a los jóvenes que acompañarán y cuidarán a un lobato/a, por lo que se requiere de su mayor atención y responsabilidad.
2. Ubicar a los lobatos/as a lado de los rovers, caminantes y scouts, se debe aclarar a ambos miembros de la pareja que está prohibido separarse y en caso de que eso llegara a ocurrir deberán reportar al dirigente lo más pronto posible.
3. Los dirigentes deberán distribuirse a lo largo de la fila en parejas que se haya formado, teniendo presente que siempre deben estar 2 adelante, 2 atrás y el resto distribuidos a lo largo de la formación.

Para saber más a detalle sobre seguridades. Revisa la sección de seguridad del *Manual de Dirigente*.

08h50

### Trasladarse hacia el sitio entonando Canciones scout

Cantar es una forma de comunicarse, expresar sentimientos y emociones. Ayuda a liberarte y ser más feliz, relaja y permite disminuir el estrés, pone a trabajar tu memoria, atención y te da confianza. El cantar en el movimiento scout no solo implica contar con estos beneficios, sino que promueve la mística en el scouts, además fomenta la aplicación del artículo N°6 de la Ley Scout. El scout sonríe y canta ante sus dificultades.

Es importante que como dirigentes voluntarios nos auto eduquemos y aprendamos canciones scout, pero sobre todo fomentemos en los jóvenes el ánimo de aprender y cantar. Te recomiendo que revises en el internet cancioneros scouts, ahí podrás encontrar un sinnúmero de canciones y alternativas para aprender, además puedes visitar la tienda nacional scout y encontrarás cancioneros que puedes comprar.

En lo que se refiere a seguridades para trasladar grupo, revisa la sección de seguridades de esta guía.

10h00

### Actividad por Unidad

#### Manada: cubiles

El desarrollo de cubiles por seisenas, fomenta la imaginación, divierte, entusiasma, promueve el trabajo en equipo, crea un espacio de seguridad de una seisena y permite ex-

plicar la importancia de cuidar la naturaleza. Cada seisena debe buscar arbustos o palos para armar su cubil, teniendo siempre en cuenta que todos los scouts deben caber dentro del cubil, debe ser seguro, no deben dañar la vegetación y animales, además deberán tener cuidado con plantas y animales que pueden causar daño.

### Actividad Unidad Scout, caminantes y rovers: Recordando la ley scout

Todos nosotros debemos aprender y memorizar la Ley Scout, pero en una reunión de la Unidad, no hay lugar para los sermones ya que es antipedagógico, es mejor "Motivar".

Por ello:

- a. El dirigente deberá proveer a cada coordinador de equipo la ley scout impreso.
- b. Distribuirá una sección de los artículos por equipo, dependiendo del número de equipos que existan en la unidad.
- c. Un dirigente narrará una historia (revisar una historia con anticipación que se enmarque en los artículos de la Ley Scout) y posteriormente los equipos dirán qué artículos de la Ley fueron tomando parte en la historia.
- d. Los equipos prepararán representaciones de los artículos de la Ley Scout que hayan identificado.
- e. Cada rover, explicará con sus propias palabras qué entendió de la representación y el significado de ese artículo en su vida diaria.

11h00

### Dinámica: «Yo soy el pato»

1. El dirigente deberá entonar la canción para que todos se la aprendan.
2. La segunda vez que la empiece a cantar, se debe parar al frente de un scout y hacer que repita los mismos movimientos.
3. Tú y el scout que bailó contigo deberán elegir a unos nuevos scouts hasta que toda la unidad baile.

La canción es la siguiente:

Yo soy el pato (te señalas a ti mismo)

Tú eres la pata (Señalas a alguien)

Y juntos vamos a nadar (Haces como si estuvieras nadando)

Buscando peces, coloraditos (Te tocas las mejillas)

Para comérmolos juntitos (Haces como si te lanzaras algo a la boca repetidas veces)

Cuaracua cua cua cua. (Haces como un pato y aleteas con el brazo derecho)

Cuaracua cua cua cua. (Haces como un pato y aleteas con el brazo izquierdo)

Cuaracua cua cua, cua, cua, cua, cua (Aleteas con ambos brazos)

Para que tengas idea revisa este link, sin embargo la canción es más movida y tienes que hacer participar a todos los chicos. [https://www.youtube.com/watch?v=WeB\\_R4JUe1s](https://www.youtube.com/watch?v=WeB_R4JUe1s)

**11h30** Lunch

Para el desarrollo del lunch, permite que cada quien coma su propia comida, sin embargo siempre es bueno enseñarles a compartir lo que trajeron, además deberás solicitar un voluntario para que realice la oración de los alimentos antes que empiecen a consumirlos.

Dialoga con la comunidad sobre la importancia de la actividad física en la vida cotidiana, lo indispensable de ejercitar el organismo para la relajación, distenderse, despreocuparse y llevar una vida sana. También conversa sobre la importancia de reconocer las seguridades en las actividades y de la responsabilidad que tienen de comportarse correctamente, de tal forma, que sean un ejemplo para los más pequeños.



**13h30** OBIS final

La ceremonia es idéntica al inicio y final del OBIS, con la excepción que la final se va a arriar las banderas. Para saber cómo realizarlo, debes revisar en ésta guía la sección OBIS.





# FICHA DE REUNIÓN

## UNIDAD ROVER

### 005



Reunión de grupo con actividades por ramas

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y dirigentes de Unidad
09h30 - 10h00	Juego: Maxi nudo	Espacio amplio sin obstáculos	Dirigentes de Unidad
10h00 - 11h00	Taller: Proyectos de la Unidad Rover	Anotaciones personales	Dirigentes de Unidad
11h00 - 12h00	Dinámica: «El Buen Duque Juan»		Dirigentes de Unidad
12h00 - 12h30	Lunch	Refrigerio individual	Dirigentes de Unidad
12h30 - 13h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y dirigentes de Unidad

#### Objetivos de la reunión:

1. Involucrar a los jóvenes en la planificación y ejecución de un proyecto de Unidad.
2. Contribuir a la Progresión Personal de los jóvenes a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:

**Área de Carácter:** Construye su proyecto de vida en base a los valores de la Ley y la Promesa Scout.

**Área de Creatividad:** Elige su vocación considerando conjuntamente sus aptitudes, posibilidades e intereses; y valora sin prejuicios las opciones de los demás.

#### 09h00 OBIS Inicial

#### 09h30 Juego: Maxi nudo

Colocarse en un círculo muy apretado (5 a 12 integrantes). Cerrar los ojos, extender los brazos y cruzarlos a la altura de los codos. Con cada mano agarrar otra mano libre, mejor si son de dos personas diferentes. A continuación abrir los ojos y tratar de deshacer lentamente los nudos sin soltar las manos. ¡Paciencia y perseverancia!

Pide las percepciones de los jóvenes sobre esta actividad, guía la conversación haciéndoles notar la importancia de la comunicación y trabajo en equipo en la vida cotidiana.

#### 10h00 Taller: Proyectos de la Unidad Rover

Reúne a todos los jóvenes y recuérdales que una parte muy importante del programa rover consiste en que desarrollen proyectos que les aporten nuevos aprendizajes para su vida, especialmente profesional.

Por ser una unidad nueva, el primer proyecto lo proponemos en este manual, sin embargo si los jóvenes en consenso deciden otro, el siguiente esquema les puede servir de guía inicial. A continuación encontrarás un cuadro que te servirá como guía en las etapas del proyecto.

PROYECTO CONSERVACIÓN DEL AGUA	
Descripción	Etapas del Proyecto
Formar uno o varios grupos de trabajo los cuales emprenden un proyecto que comprende: el aprendizaje, desarrollo y aplicación de técnicas para conservación de agua y finalmente la sociabilización y aplicación del proyecto en su comunidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecer las principales causas y consecuencias del uso indebido de agua potable en su comunidad.</li> <li>• Investigar técnicas y actividades que pueden ser aplicadas en su comunidad con el fin de ahorrar agua.</li> <li>• Practicar las técnicas y actividades primero en su unidad Rover, y documentarla.</li> <li>• Contactar con la comunidad en la cual se aplicará el proyecto. (Puede ser incluso su mismo Grupo Scout) y establecer la fecha de ejecución.</li> <li>• Sociabilizar y enseñar a la comunidad las técnicas y actividades que ayudarán a conservar el agua.</li> <li>• Evaluar el proceso y el resultado del proyecto</li> <li>• Celebrar el trabajo cumplido.</li> </ul>

Una vez comprendido el proyecto, los mismos jóvenes voluntariamente deberán conformar equipos de trabajo para llevar a cabo cada etapa o actividad del proyecto. Por ejemplo: Martha y Santiago deben investigar y documentar cómo se utiliza y mal utiliza el agua en su comunidad; mientras que Joaquín y Bernardo investigará algunas técnicas para conservación del agua que podrían ser útiles y aplicables en su comunidad.

En el formato de proyecto podrán observar que se les pide concretar un calendario, recursos, costos, capacitación etc. Es importante que en esta reunión se establezcan responsabilidades concretas y también los avances que se esperan para la próxima semana.

El dirigente debe desarrollar su habilidad para mantener motivados a los jóvenes durante esta etapa de planificación, pues es importante que comprendan que sin planificar no se puede ejecutar.

### 11h00 Dinámica: «El Buen Duque Juan»

Se reúne a los jóvenes en un círculo mientras el dirigente entona la canción y les demuestra los movimientos que ellos deben repetir.

**El Buen Duque Juan** (flexionar levemente las rodillas y palmear sobre los muslos)

Tenía hombres mil (estirar los brazos sobre la cabeza y agitar los dedos en señal de «muchos»)

Que subían a la montaña (se estiran parándose en puntillas y mantienen los brazos estirados)

Y volvían a bajar (se ponen en cuclillas, tocando el suelo con los dedos de las manos)

Así cómo subes tú (se estiran en puntillas)

Así como bajo yo (se ponen en cuclillas)

Y en medio de la montaña (rodillas flexionadas y palmas sobre los muslos)

Ni subes tú (se estiran en puntillas)

Ni bajo yo (en cuclillas)

La canción se debe repetir cada vez más rápido, de manera que todos los movimientos deban ser realizados a la velocidad que entonan la canción. Cuando ya conozcan esta dinámica, se puede pedir a un rover que dirija la dinámica, seguro se la ingeniará para convertirla en un desafío para sus pares.

### 12h00 Lunch

Para esta reunión los jóvenes ya deben tener la conciencia de que el momento de compartir la comida implica un ritual de camaradería y compañerismo. Permíteles que esta vez sean ellos quienes distribuyan los alimentos entre para toda la unidad. El dirigente debe estar pendiente de recordarles que el lugar debe quedar «mejor de cómo lo encontraron».

### 12h30 OBIS final





# FICHA DE REUNIÓN

## UNIDAD ROVER

### 006



Reunión de la rama Rover

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidad
09h30 - 10h00	Juego: La arañita	Espacio amplio sin obstáculos	Dirigentes de Unidad
10h00 - 11h30	Técnica scout	Soguillas, cuerdas personales	Dirigentes de Unidad
11h30 - 11h45	Dinámica: «Cuando yo a la selva fui»	Espacio amplio	Dirigentes de Unidad
11h45 - 12h15	Avances del proyecto de conservación del agua	Anotaciones personales	Dirigentes de Unidad
12h15 - 12h45	Lunch	Refrigerios personales	Dirigentes de Unidad
12h45 - 13h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidad

#### Objetivos de la reunión:

- Instruir a los jóvenes en técnica scout para desarrollar habilidades en la naturaleza.
- Contribuir a la Progresión Personal de los jóvenes a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:
  - Área de Corporalidad:** Convive constantemente en la naturaleza y participa en actividades deportivas y recreativas.
  - Área de Carácter:** Conoce sus posibilidades y limitaciones, aceptándose con capacidad de autocritica y manteniendo a la vez una buena imagen de sí mismo.

#### 09h00 OBIS inicial

#### 09h30 Juego: La arañita

Una vez se hayan constituidos los equipos, presenta el siguiente juego que les permitirá ponerse a prueba en una actividad que les exige trabajar en equipo, romper las barreras interpersonales y divertirse.

- Se juega en equipos de dos, si tienes 4 equipos, divide el juego en dos grupos y si tienes 3 equipos, mezcla los tres equipos equitativamente.
- El primer equipo deberá ser la base, todos de pie se abrazan formando un círculo sólido.
- El segundo equipo deberá uno a uno saltar, trepar por encima de los integrantes del primer equipo, elegir una

persona a la que se deben sujetar fuertemente de la cintura y dejar caer sus piernas dando una voltereta.

- El segundo equipo debe intentar desestabilizar al primer equipo sin que la espalda o nalga topen en el piso.
- Todos los integrantes del segundo equipo deberán hacer el mismo procedimiento hasta que ya no haya personas de donde sujetarse.
- Una vez finalizado, se cambian posiciones y la base pasará a saltar y desestabilizar la nueva base. Este juego tiene algunas variaciones, te recomiendo que lo intentes para que lo vuelvas más entretenido.

Este juego es muy divertido y desafiante para los scout, sin embargo debes tener mucho cuidado y precautelar la integridad de todos, por lo que debes estar pendiente de las caídas, especialmente al momento de sujetarse y dar la voltereta.

Aquí incluyo un link para que puedas visualizar de mejor manera el juego: <http://www.youtube.com/watch?v=TluWf3LScGQ>

## 10h00 Técnica Scout

La técnica scout es parte de la formación integral de todo scouts y más que saber su aplicación o el uso en la vida diaria, fortalece todas las áreas de crecimiento en los NNAJ porque su aplicación requiere perseverancia, esfuerzo, solidaridad, paciencia, trabajo en equipo, liderazgo, etc.

Existen varias guías de cómo realizar nudos y sus aplicaciones, sin embargo te adjunto unos videos que te servirán de guía:

NOMBRE	REFERENCIA
Rizo cuadrado	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=h00EeCmUD5k">http://www.youtube.com/watch?v=h00EeCmUD5k</a>
Ballestrinque	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=aJ4nBhIBmOE">http://www.youtube.com/watch?v=aJ4nBhIBmOE</a>
Leñador	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=pTZ-UY9NreQ">http://www.youtube.com/watch?v=pTZ-UY9NreQ</a>
Pescador	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=GJQ8ZkirpMQ">http://www.youtube.com/watch?v=GJQ8ZkirpMQ</a>
Vuelta de escota	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=_cMD52kEnt4">http://www.youtube.com/watch?v=_cMD52kEnt4</a>
As de guía	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=M6g6YSU7jUA">http://www.youtube.com/watch?v=M6g6YSU7jUA</a>
Presilla de alondra	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=0G9TKd81VIs">http://www.youtube.com/watch?v=0G9TKd81VIs</a>

En Internet encontrarás videos sobre nudos y construcciones de campamento que pueden motivar a los jóvenes a perfeccionarse en pionerismo con el objetivo de hacer una o varias construcciones en el próximo campamento. Nuevamente dependerá mucho de la actitud del dirigente para lograr inyectar la suficiente expectativa en los chicos y chicas.

## 11h30 Dinámica: «Cuando yo a la selva fui»

Esta dinámica consiste en cantar una canción y pedirles que hagan los mismos movimientos que tú haces.

Cuando yo a la selva fui (aplaudir al son de la canción)

Conocí un animal muy particular (aplaudir al son de la canción)

Con la mano así (alzar la mano y colocarla tipo baile árabe)

Con la otra así (Colocar la mano en la misma posición que la otra)

Y hacía cui, cui, cui (Dar 3 saltos al costado derecho)

Y hacía cua, cua, cua (Dar tres pasos al costado izquierdo)

Continuar con la canción utilizando movimientos con las piernas, cabeza, rodillas, pies, etc.

Adjunto un link para que tengas referencia: <http://www.youtube.com/watch?v=-rD45430g9I>

## 11h45 Revisión de avances del proyecto de conservación del agua

Solicita a los jóvenes que se reúnan en sus grupos de trabajo para que puedan constatar los avances que han realizado durante la semana con respecto a las responsabilidades personales del proyecto. Se les pide además que registren los avances, pendientes y demás en el formato de proyecto rover. Finalmente, solicita que socialicen a toda la unidad los avances de cada equipo para que todos verifiquen el avance general del proyecto. En esta reunión deben afinarse los detalles para que la próxima semana cada equipo de trabajo exponga sus resultados a toda la unidad rover.

## 12h15 Lunch

Motiva a que uno o dos rovers se ofrezcan como voluntarios para esta actividad.

## 12h45 OBIS final





# FICHA DE REUNIÓN

## UNIDAD ROVER

### 007



Reunión de grupo con actividades por ramas

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y dirigentes de Unidad
09h30 - 10h00	Juego: La serpiente sin fin	Equipo personal	Dirigentes de Unidad
10h00 - 12h00	Presentación del Proyecto: Conservación del agua	Material acordado con anterioridad	Dirigentes de Unidad
12h00 - 12h30	Lunch	Refrigerio personal	Dirigentes de Unidad
12h30 - 13h00	OBIS final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y dirigentes de Unidad

#### Objetivos de la reunión:

1. Ejecutar un proyecto planificado con anterioridad por la Unidad.
2. Contribuir a la Progresión Personal de los jóvenes a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:

**Área de Carácter:** Es el principal responsable de su desarrollo y se esfuerza por superarse constantemente.

**Área de Afectividad:** Construye su felicidad personal en el amor, sirviendo a los otros sin esperar recompensa y valorándolos por lo que son.

#### 09h00 OBIS inicial

#### 09h30 Juego: La serpiente sin fin

Los jugadores se sitúan en fila india. A la señal, cada jugador se dobla poniendo su mano derecha entre sus piernas y sujeta al scout que está atrás y entrelaza su mano izquierda por entre las piernas del scout que está adelante. Cuando todos hayan unidos sus manos, la primera persona deberá dar un trampolín sin soltar las manos de sus compañeros, el resto de equipo sigue caminando hacia adelante hasta que lleguen al frente y deban realizar el trampolín. Hay que tener cuidado que no se golpeen la cabeza cuando realizan el trampolín y que no pateen al compañero de atrás cuando realizan la misma acción. Además, las personas que se vayan acostando deben abrir sus piernas para que la persona que realiza el trampolín pueda hacerlo. Si alguien del equipo suelta sus manos no podrá avanzar hasta que se vuelvan a unir. El scout que esté al final de la fila deberá tomar la mano del primero que se acostó y le ayudará a levantarse y así sucesivamente haciendo una cadena sin fin.

El dirigente debe colocar una señal de inicio y una meta. El equipo que pase completo la meta será el ganador.

#### 10h00 Presentación del proyecto a la Unidad: Conservación del agua

Se les permite a los grupos de trabajo que se reúnan por no más de 15 minutos para que puedan afinar sus presentaciones. Transcurrido el tiempo de preparación los equipos presentarán los resultados de sus investigaciones a toda la Unidad, con el fin de armar el primer borrador del proyecto. El dirigente debe verificar que se mantenga el respeto en cada presentación, que se verifique que todo está comprendido y que todos estén de acuerdo. Recuerda distribuir adecuadamente los tiempos para la presentación de cada equipo de trabajo.

Finalmente, se hacen las últimas correcciones y se plantean las estrategias (de ser necesario) para la correcta sociabilización del proyecto; por ejemplo: si la comunidad en la cual van a ejecutar el proyecto tiene niños y adultos entonces deberán adecuar el contenido y las prácticas del proyecto para cada grupo; así deberán programar una función de títeres para los niños y una charla dinámica para los adultos. Recuerden que el objetivo es que todos aprendan a conservar el agua.



SCOUTS  
Ecuador

www.scoutsecuador.org

**12h00** Lunch

**12h30** OBIS final

A cargo de dos rovers voluntarios.





# FICHA DE REUNIÓN

## UNIDAD ROVER

### 008



Reunión por ramas

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y dirigentes de Unidad
09h30 - 11h30	Safari urbano	Cámaras de fotos o similares	Dirigentes de Unidad
11h30 - 12h00	Afinar los últimos detalles del proyecto	Anotaciones personales	Dirigentes de Unidad
12h00 - 12h30	Lunch	Refrigerios individuales	Dirigentes de Unidad
12h30 - 13h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y dirigentes de Unidad

#### Objetivos de la reunión:

1. Utilizar las ventajas de las tecnologías de la información en la educación.
2. Contribuir a la Progresión Personal de los jóvenes a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:

**Área de Sociabilidad:** Vive su libertad de un modo solidario, ejerciendo sus derechos, cumpliendo sus obligaciones y defendiendo igual derecho para los demás.

**Área de Sociabilidad:** Hace suyos los valores de su país, su pueblo y su cultura.



**09h00** OBIS inicial



**11h30** Avance del proyecto



**09h30** Safari Urbano

Reúna a los y las rovers, organicen la actividad de preferencia individualmente, solo el caso de que no todos dispongan de cámaras fotográficas podrán distribuirse en parejas.

En las referencias encontrarás la ficha de esta actividad, recuerda pedir los materiales con anticipación.

Delimita el lugar o la zona donde realizarán la actividad, verificando los posibles peligros y riesgos y atendiendo las precauciones necesarias.

Lo ideal sería hacer un croquis de la zona y ubicar los lugares donde se ubicará cada rover, también establezcan el lugar y la hora de encuentro para cuando termine la actividad.

Ver: Ficha Safari urbano del texto *Actividades y proyectos en jóvenes de 15 a 21 años de la Oficina Scout Mundial - Región Interamericana* o revisa el siguiente link: [www.scouts.org.gt/material/documentos/safari\\_fotografico\\_urbano.pdf](http://www.scouts.org.gt/material/documentos/safari_fotografico_urbano.pdf).

Solicita que se reúnan en equipos de trabajo para hacer el seguimiento de los avances del proyecto.





# FICHA DE REUNIÓN

## UNIDAD ROVER

### 009



Reunión de grupo con actividades de grupo

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
08h00 - 08h15	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y dirigentes de Unidades
08h15 - 08h45	Charla de seguridad	Espacio para reunirse	Dirigentes de unidades
08h45 - 09h00	Distribución de equipos		Dirigentes de unidades
09h00 - 10h30	Trasladarse al sitio entonando canciones	Transporte	Dirigentes de unidades
10h30 - 12h00	Visita al zoológico de la ciudad		Dirigentes de unidades
12h00 - 12h30	Actividad de lo aprendido (Juego de Kim)		Dirigentes de unidades
12h30 - 13h00	Lunch	Refrigerio individual	Dirigentes de unidades
13h00 - 13h15	Evaluación de la actividad y retorno	Transporte	Dirigentes de unidades
13h15 - 14h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidades

#### Objetivos de la reunión:

1. Realizar una salida de observación al zoológico de la localidad.
2. Procurar a los NNAJ una actividad educativa con un enfoque scout, a través del respeto y admiración por la naturaleza.

**Importante:** Para el desarrollo de esta actividad solicita a todos los scouts llevar refrigerio reforzado y líquido extra debido a que va a ser una actividad que tome toda la mañana y parte de la tarde.

#### 08h00 OBIS inicial

#### 08h15 Charla de seguridad

Explica a toda la rama la importancia de la seguridad y los pasos que se deben seguir para el desarrollo de esta actividad de acuerdo al plan de contingencia y al mapa de riesgos elaborado previamente por el asesor de seguridad de grupo así como también los consejos de prevención del sitio donde el grupo tiene establecido ir.

Una vez que se hayan analizado los riesgos antes de salir del lugar habitual de reunión, hay que tomar acciones preventivas, la más recomendable es que existan el suficiente número de adultos voluntarios en la unidad de acuerdo a

la metodología (Revisar el reglamento ASE) quienes responsablemente midan los riesgos y puedan anticiparse ante cualquier percance. Concientiza al grupo de los riesgos que puede encontrar en el trayecto para que no se cometan acciones irresponsables por parte de cada uno que podrían provocar accidentes o incidentes, (anteponer el apego a la ley scout). En caso de no contar con los adultos suficientes podría ser que la rama mayor cumpla una función de cuidado de la seguridad de los más pequeños (tomar atención en la seña scout «el fuerte protege al débil»), sin embargo dependerá del perfil y la predisposición de los mismos. En caso de optar por esta última sugerimos contemplar los siguientes pasos:

1. Explicar a los jóvenes que van a ir acompañando y cuidando a un lobato/a, por lo que se requiere de su mayor atención y responsabilidad.
2. Ubicar a los lobatos/as a lado de los rovers, caminantes y scouts, aclarándoles a ambos que es prohibido separarse y si eso llega a pasar deberán reportar al dirigente lo más pronto posible.
3. Los dirigentes deberán distribuirse a lo largo de la fila en parejas que se haya formado, teniendo presente que siempre deben estar 2 adelante, 2 atrás y el resto distribuidos a lo largo de la formación.

4. Instruye a los NNAJ sobre algunas normas de seguridad en el zoológico como:
- No meter las manos en las jaulas
  - No dar de comer a los animales
  - No acercarse demasiado en las jaulas de animales feroces
  - No hacer demasiado ruido para no molestar su hábitat

### 09h00 **Trasladarse hacia el sitio entonando canciones scout**

Cantar es una forma de comunicarse, expresar sentimientos y emociones. Ayuda a liberar tensiones y a relajarse. Además, permite disminuir el estrés, pone a trabajar la memoria y la atención. El cantar en el movimiento scout no solo implica contar con estos beneficios, sino que promueve la mística en el scouts, además fomenta la aplicación del artículo N°6 de la Ley Scout. El scout sonríe y canta ante sus dificultades.

Es importante que como dirigentes voluntarios nos auto eduquemos y aprendamos canciones scout, pero sobre todo fomentemos en los NNAJ el ánimo de aprender y cantar. Se recomienda revisar en Internet cancioneros scouts donde encontrarás un sinnúmero de canciones y alternativas para aprender, además puedes visitar la tienda nacional scout donde puedes comprar los cancioneros del movimiento.

En lo que se refiere a seguridades para trasladar grupo, revisa la sección de seguridades de esta guía.

### 10h30 **Visita al zoológico (juego de Kim)**

La planificación de estas actividades de salida se lo debe realizar por lo menos con dos semanas de anticipación y las actividades que se desarrollen deben ser de preferencia grupales.

Ya en el zoológico los scouts junto a los lobatos van a recorrer de forma ordenada los senderos, siguiendo las reglas de del zoológico, poniendo atención a los guías, motivando la responsabilidad de todos los scouts del grupo.

Durante el recorrido un dirigente deberá anotar observaciones claves del zoológico, ya sea detalles mencionados por el guía, dibujadas, vistas o escritas. Al final y si las condiciones del zoológico se prestan para reunir a todo el grupo en un solo lugar, trabaja con preguntas que promuevan las actividades sensoriales de los NNAJ (Juegos de Kim). Ejemplo:

- Cuantos colores tenían los guacamayos
- Cuantos dedos tienen los avestruces
- Donde se sintió el olor más fuerte del zoológico y que creen que sea.
- Cuál es el animal más grande, el más feroz, el más rápido del zoológico.
- Qué animal hacía más ruido
- Por qué tienen animales enjaulados, etc.

Cuando se envíe la información, solicita que investiguen sobre los animales en cautiverio y los que están en peligro de extinción en tu país. En reunión pide que expliquen a sus hermanos menores.

### 12h30 **Lunch**

No olvides realizar la oración y dejar el mundo en mejores condiciones que las que la encontraste. Queda a decisión del dirigente recoger la comida y repartir o que cada scout coma su propia comida. Es recomendable comer por unidades.

### 13h00 **Evaluación de la actividad**

Siempre es importante conversar con los scout de las actividades que no se realizaron correctamente al momento de movilizarse en la mañana, como no seguir la formación, no prestar atención, no obedecer las indicaciones, salirse de la fila, hablar palabras obscenas, etc. Recalca siempre a las personas que no ayudan a sus dirigentes que estar en el movimiento implica vivir bajo una ley (manada, scout) y saber cumplirla y que esos comportamientos no son de un buen scout. De tal forma que puedas corregir los inconvenientes generados en la mañana.

### 13h15 **OBIS final**





# FICHA DE REUNIÓN

## UNIDAD ROVER

### 010



Reunión de grupo con actividades por ramas

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidad
09h30 - 12h00	Ejecución proyecto del agua	Transporte Materiales para la ejecución	Dirigentes de Unidad
12h00 - 12h30	Lunch	Refrigerio Individual	Dirigentes de Unidad
12h30 - 13h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidad

#### Objetivos de la reunión:

1. Ejecutar un proyecto comunitario que ha sido planificado por la Unidad.
2. Contribuir a la Progresión Personal de los jóvenes a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:

**Área de Sociabilidad:** Contribuye a preservar la vida a través de la conservación de la integridad del mundo natural.

**Área de Espiritualidad:** Integra sus principios religiosos a su conducta cotidiana, estableciendo coherencia entre su fe, su vida personal y su participación social.

**09h00** OBIS inicial

**12h00** Lunch

**09h30** Ejecución proyecto del agua

**12h30** Traslado al sitio donde se finalizará la reunión

#### Traslado al encuentro con la comunidad

Dependiendo del lugar donde se ejecutará el proyecto, toda la unidad se trasladará al sitio designado.

#### Charla y taller de conservación del agua a la comunidad

Los dirigentes deberán ayudar a los rovers a resolver los inconvenientes que se encuentren en el transcurso de la jornada causados muchas veces por factores externos o tal vez en por aspectos relacionados con la planificación. Recuerda que lo importante es el aprendizaje que se consigue en el proceso, no solo importa el resultado.

**13h00** OBIS final





# FICHA DE REUNIÓN

## UNIDAD ROVER

### 011



Reunión por ramas

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidad
09h30 - 10h00	Juego		Dirigentes de Unidad
10h00 - 11h00	Actividad: El epitafio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espacio tranquilo al aire libre.</li> <li>• Libretas de apuntes personales</li> </ul>	Dirigentes de Unidad
11h00 - 11h30	Juego		Dirigentes de Unidad
11h30 - 12h00	Proyecto de vida: Propuesta	Anotaciones personales	Dirigentes de Unidad
12h00 - 12h30	Lunch	Refrigerio personal	Dirigentes de Unidad
12h30 - 13h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidad

#### Objetivos de la reunión:

1. Motivar a los jóvenes a plantearse un proyecto para su vida.
2. Contribuir a la Progresión Personal de los jóvenes a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:
  - Área de Carácter:** Reconoce en su grupo de pertenencia un apoyo para su crecimiento personal y para la realización de su proyecto de vida.
  - Área de Creatividad:** Expresa lo que piensa y siente a través de distintos medios, creando en los ambientes en que actúa espacios gratos que faciliten el encuentro y el perfeccionamiento entre las personas.

#### 09h00 OBIS Inicial

#### 09h30 Juego

En esta ocasión los jóvenes decidirán en consenso el juego que deseen, destina al menos 30 minutos para realizar esta actividad.

#### 10h00 Actividad: El Epitafio

(Consultar FICHA EL EPITAFIO, Tomada de *Proyectos y actividades educativas 15 – 21 años*, pág.177) o revisa el siguiente link: [www.scouts.org.gt/material/documentos/epitafio.pdf](http://www.scouts.org.gt/material/documentos/epitafio.pdf)

Para motivar la reflexión de los jóvenes sobre cómo deben proyectarse para plantear su proyecto de vida, es importante ofrecerles una actividad que fomente su autoevaluación.

En las referencias hallarás la ficha denominada El Epitafio. Para que la apliques con los jóvenes es importante seguir algunas recomendaciones:

- Se debe «motivar» a que todos reflexionen. Por ninguna razón se debe obligar a los jóvenes a realizar dicha reflexión.
- En caso de que algún joven desee abandonar la actividad se permitirá que lo haga, SIN pedir explicaciones públicas, el dirigente le asignará inmediatamente alguna tarea de apoyo que pueda realizar mientras tanto; el dirigente que esté de apoyo lo acompañará sin ahondar en el tema, ya habrá tiempo para eso.
- Al igual que toda actividad, se debe pedir respeto ante las opiniones de cada uno; no es una actividad para juzgar a otros, solo para reflexionar sobre sí mismo.
- Finalizada la actividad, se debe proponer un juego de actividad alta, muy divertido para que los jóvenes se puedan relajar antes de avanzar con la siguiente parte de la reunión.

**11h00** Juego a elección

En esta ocasión los jóvenes decidirán en consenso el juego que deseen, destine al menos 20 minutos para realizar esta actividad.

**11h30** Proyecto de vida: Presentación de la propuesta

Con la comunidad, estructura un esquema de proyecto al que lo van a llamar «Tengo un plan para mi vida»

Al igual que un proyecto de la comunidad debe contener objetivos, con la característica que deben ser educativos (reunión 3) y un tiempo de cumplimiento

Entregue a cada beneficiario el formato *Tengo un plan para mi vida* y explique su uso; y solicite que cada uno elija un área de crecimiento y en ella dos objetivos educativos.

Sugiera que cada uno busque un lugar propio para reflexionar sobre sus elecciones. Los dirigentes deben estar cerca, para ayudarlos a orientar y aclarar dudas en el proceso.

Una vez que hayan finalizado, pide que para la próxima reunión escojan otra área de crecimiento junto con dos objetivos que deseen alcanzar; recuérdelos que deben estar enfocados en lo que se hayan propuesto.

**12h00** Lunch

**12h30** OBIS final





# FICHA DE REUNIÓN

## UNIDAD ROVER

### 012



Reunión de grupo con actividades por ramas

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y Dirigentes de Unidad
09h30 - 10h30	Momento para la evaluación del proyecto	Anotaciones personales	Dirigentes de Unidad
10h30 - 12h30	Celebración por finalización del proyecto	En función de lo acordado en congreso	Dirigentes de Unidad
12h30 - 13h00	OBIS final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Dirigentes de Unidad

#### Objetivos de la reunión:

- Celebrar la conclusión del proyecto de Unidad, evaluar los alcances.
- Contribuir a la Progresión Personal de los jóvenes a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:
  - Área de Creatividad:** Incrementa continuamente sus conocimientos mediante la autoformación y el aprendizaje sistemático.
  - Área de Afectividad:** Construye su felicidad personal en el amor, sirviendo a los otros sin esperar recompensa y valorándolos por lo que son.

#### 09h00 OBIS Inicial

Durante la semana, la Comunidad debe haber decidido previamente dónde realizar la celebración por la finalización del proyecto y por lo tanto el lugar de reunión se definirá en función de lo planificado. El OBIS inicial se deberá adaptar a las condiciones ofrecidas. Por ejemplo, si el festejo será una parrillada en la casa de algún rover, entonces deberán buscar un lugar para izar las banderas, o bien prescindir esta vez de ellas.

#### 10h30 Celebración del proyecto

Para este momento la Comunidad habrá dividido las responsabilidades para que se lleve a cabo el festejo. Este deberá ser un momento agradable e informal caracterizado por la camaradería entre los asistentes. Recuerde que Scouts es un espacio libre de alcohol, por lo cual no está permitido el consumo de bebidas alcohólicas de ninguna gradación. Es importante enseñar a los jóvenes a divertirse y festejar sin necesidad de consumir sustancias que alteren sus comportamientos.

#### 09h30 Momento para la evaluación del proyecto

La Comunidad se reunirá y hará la evaluación del proyecto. Algunos puntos importantes que deberán tomar en cuenta son:

- Objetivos del proyecto
- El porcentaje de cumplimiento de los objetivos del proyectos
- Los objetivos educativos personales que se plantearon para el proyecto
- El cumplimiento de los Objetivos Educativos personales
- Los contratiempos cómo los superaron
- Las recomendaciones para próximas ocasiones.

#### 12h30 OBIS final

La reunión se dará por terminada oficialmente con el protocolo de finalización respectivo a la hora que haya acordado la Unidad. Verificar que el espacio quede «mejor de cómo lo encontraron».



SCOUTS Ecuador

www.scoutsecuador.org



# FICHA DE REUNIÓN

## UNIDAD ROVER

### 013



Reunión de grupo con actividades de grupo

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y dirigentes de Unidad
09h30 - 10h00	Distribución de los grupos		Dirigentes de Unidad
10h00 - 12h00	Gynkana «Todos aprendemos»		Dirigentes de Unidad
12h00 - 12h30	Lunch	Refrigerios individuales	Dirigentes de Unidad
12h30 - 13h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y dirigentes de Unidad

#### Objetivos de la reunión:

1. Fomentar en el Grupo la competencia como un medio para demostrar sus esfuerzos y aprender de sus fracasos, asumiéndolos con buen ánimo.

#### 09h00 OBIS inicial

#### 10h00 Gynkana

- El dirigente debe formar grupos de 5 personas. Ejemplo si tienes un grupo de 50 personas, solicita que se numeren de a 5, para formar 10 grupos.
- Busca 10 personas que sean de las comunidades de rovers y caminantes para que lideren los grupos, asígnales un número del 1 al 10 y que se formen en línea
- Empieza a formar una a una las patrullas, luego dales la primera misión; buscar nombre, grito y lema para su patrulla que tenga relación con insectos, anfibios, personajes históricos, fecha conmemorativa, etc. Para esto dales 5 minutos.
- Finalmente, solicita que la persona que siempre va a presentar a la patrulla sea un lobato o lobezna.
- Antes de empezar, solicítales que todos coloquen sus manos en los hombros del compañero de adelante y sin soltarse vayan corriendo hasta donde se encuentra otro dirigente (debe estar a 10 ó 20m) con la primera prueba.

#### Gynkana «Todos aprendemos»

1. Cada integrante del equipo deberá saber ciertos nudos:

NOMBRE
Lobatos: nudo simple y rizo cuadrado
Scout: leñador, ballestrinque y ocho
Caminantes y Rovers: Trébol y fugitivo

2. Cada integrante debe transcribir en clave la siguiente frase: «Una dificultad deja de serlo tan pronto como sonrías ante ella y la afrontes».
  - a. Lobatos: murciélago
  - b. Tropa: Clave gato
  - c. Caminantes y Rovers: Clave PLPL (párrafo, línea, palabra, letra)
3. Deberán hacer un recorrido con pistas naturales, debe incluir al menos 10 pistas, de las cuales dos deben ser MENSAJE ESCONDIDO y PERRO BRAVO (animales peligrosos)
 

IMPORTANTE: Tanto el mensaje como el perro se deben encontrar en el sendero.
4. Cada miembro del equipo deberá presentar un fogón SIN ENCENDER. Recuerden que el mayor protege al menor, así que deberán enseñar a quienes no saben hacerlo. Si hay lobatos en el equipo podrán

hacer un fogón juntos delegándose acciones que no pongan en riesgo su salud.

Para que la prueba sea válida los lobatos deberán explicar al dirigente cómo armaron el fogón (pasos de seguridad a seguir) y cuáles son sus características (usos) principales.

5. Con la comida que todos los integrantes de los equipos llevaron para el lunch, elaborar el mejor banquete que pueda ser exhibidos y promocionados por un participante.

**12h00** Lunch

El lunch lo deben realizar por equipos del banquete que elaboraron, asegúrate de acordar a todos los scouts que realicen la oración y que repartan la comida equitativamente.

Aprovecha el lunch para conversar con los rovers sobre lo importante de ser competitivos, aceptar los desafíos, enfrentar los problemas; pero pon énfasis que todo eso va de la mano de nuestras virtudes y la Ley scout. Pide que te cuenten como se sintieron después de realizar esta actividad.

**12h30** OBIS final



### EL PRIMER CAMPAMENTO DEL GRUPO

Un campamento scout es una de las actividades más completas que puede ofrecer el programa en cada Unidad del Movimiento Scout, pues es el espacio propicio para que los niños y jóvenes forjen su carácter al verse temporalmente privados de las comodidades de la vida moderna, además permite el desarrollo de la espiritualidad al contacto con la naturaleza, permitiéndoles maravillarse por la perfección de la creación y fomentando la reflexión y el silencio. Las actividades deben además permitir desarrollar sus habilidades físicas, creativas y sociales. Permite reforzar el sentido de afectividad y sobre todo a través de las ceremonias acentúan la pertenencia en una organización que trabaja por dejar un mundo mejor como son los scouts.

**Lugar:** Define el lugar con un mes de anticipación para que puedas realizar las gestiones necesarias de autorización. Además que tenga un aula o dormitorio para que los lobatos acampen.

**Convocatoria al campamento:** Socializar con todo el grupo con un mes de anticipación al campamento para que los padres de familia se programen en esa fecha y empiecen a organizarse en comités para gestionar recursos o cancelar particularmente del evento al mismo tiempo que las unidades también puedan gestionar fondos para el mismo. El fin de semana previo al campamento casi todos los scouts que van al campamento debieron cancelar el valor, esto te podrá organizar la logística de los buses, alimentación, carpas, intendencia, seguridad, etc.

**Movilización:** Define la ruta que van a tomar, líneas de buses que llegan a ese lugar y buses de turismo. Además cotiza cada uno de estos servicios para ver cuál es la mejor opción (seguridad, tiempo, costos).

**Presupuesto:** Elabora el presupuesto del campamento de manera que obtengas un valor por persona de cada rubro. Como valor de la alimentación, transporte, actividades, uso de instalaciones, etc.

Ejemplo:

1. Lugar: Mindo

2. Número de personas

Voluntarios	10
Beneficiarios	59
<b>Total</b>	<b>69</b>

3. Transporte SI ( X ) NO ( ) Si su respuesta es NO pase al siguiente numeral

Número de buses	Movilización	Costo	Capacidad de buses	Presupuesto individual (PB)
2	Buses de turismo	140	35 personas	4,75

4. Alimentación

Menú	Costo item individual	Nº Desayunos campamento	Nº Personas	Presupuesto total
Desayuno/persona	1,5	2	69	207
Almuerzo/persona	2	2	69	276
Merienda/persona	2	2	69	276
Refrigerio	0,5	1	69	34,5
Agua	0,25	1	69	17,25
			<b>Total comida</b>	<b>810,75</b>
<b>Total individual (PA)</b>				<b>13,74</b>

5. Costo de instalaciones SI ( X ) NO ( )

	Valor/niño	Valor/adulto	Nº Noches	Total niños	Total adultos
Uso instalación	1	1,5	2	118	30
				<b>Total</b>	<b>148</b>
<b>Total individual (CI)</b>					<b>2,51</b>

6. Presupuesto de seguridad: \$1,00 por participante

7. Rubro para imprevistos: \$ 2,00 por participantes

8. Costo individual campamento: **\$ 24,00 por participante**

**Alimentos:** Dependiendo del menú que hayan realizado, asegúrate de tener hieleras para la carne, embutidos, etc. Procura utilizar la comida perecible en las primeras comidas del campamento (1 día y medio máximo) para evitar que se descompongan.

Las compras deben realizarlas el día previo al campamento, empacar en cajas de manera clasificada y refrigerar toda la comida que así lo requiera. Al realizar las compras, bájate en las porciones del envase que se encuentran en las etiquetas para comprar la cantidad que necesitan.

**Equipo de Grupo:** Todo el staff de dirigentes debe elaborar una lista de las cosas de intendencia que debe llevar al campamento y cada uno debe ser responsable de gestionar los equipos en el caso que no dispongan en el grupo. En el *Manual de Dirigente* se encuentra información útil sin embargo citamos algunos:

- Carpas para todas las unidades
- Implementos de cocina (ollas, cucharones, sartenes)
- Botiquines, radios, números de emergencia.
- Machetes o hachuelas
- Cuerdas
- Bandera nacional y banderas scouts.

**Cronograma del campamento:** El campamento así como todas las reuniones debe tener su programa y si es necesario explica con antelación a los scouts que asistirán al campamento las obligaciones que van a tener en el mismo.

Las actividades deben ser planificadas pero sobre todo deben proveer todas las seguridades para los scouts. En el cronograma doy una referencia de lo que pueden hacer sin embargo de aquí en adelante las actividades que van a realizar deben ser estructuradas por los scouts con la guía de los dirigentes. Invitamos a que planifiquen las actividades del campamento y conviertan este primer campamento en la mejor experiencia que los scouts hayan vivido.

El siguiente cronograma es referencial, pues cada equipo de dirigentes deberá hacer las adaptaciones necesarias en función del lugar, clima, espacios tipo de terreno y tiempo disponible.





# FICHA DE REUNIÓN

## UNIDAD ROVER

### 014



Reunión por ramas

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y dirigentes de Unidad
09h30 - 10h00	Juego: Átomo	Espacio amplio	Dirigentes de Unidad
10h00 - 10h40	Taller: Carpas de campamento	Carpas de grupo	Dirigentes de Unidad
10h40 - 11h30	Armar y desarmar carpas	Carpas de grupo	Dirigentes de Unidad
11h30 - 12h30	Estructurar nuevo ciclo de programa con la Asamblea de Unidad	Papelógrafos, marcadores	Dirigentes de Unidad
12h30 - 12h50	Lunch	Refrigerio personal	Dirigentes de Unidad
12h50 - 13h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y dirigentes de Unidad

### Objetivos de la reunión:

- Instruir a los jóvenes en técnicas para armado de campamento.
- Contribuir a la Progresión Personal de los jóvenes a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:
  - Área de Corporalidad:** Convive constantemente en la naturaleza y participa en actividades deportivas y recreativas.
  - Área de Creatividad:** Valora la ciencia y la técnica como medios para comprender y servir al hombre, la sociedad y el mundo.

#### 09h00 OBIS inicial

#### 09h30 Juego: Átomo

Para el desarrollo de este juego debes formar dos equipos. El primer equipo toma ubicación en el piso, todos los integrantes se entrelazan las piernas y brazos sembrando un átomo. El segundo equipo va de pie e intentará romper el átomo formado por el primer equipo en el menor tiempo posible.

Proporciona 5 minutos a cada equipo para que realice las estrategias y se coloquen en posición de juego, el dirigente debe tomar el tiempo desde que inicie el juego con el pitazo hasta que finalice con todos los integrantes del primer equipo separados.

Una vez que el primer equipo sea totalmente separado, da 5 minutos para que recuperen fuerzas, realicen nuevas estrategias y se coloquen en posición. Es el turno que el

segundo grupo vaya al piso y el primero intente separarlo en el menor tiempo posible. El equipo ganador será el que resiste más tiempo unido como átomo.

Adjunto un link como referencia: [http://www.youtube.com/watch?v=7ZusSclI\\_xE](http://www.youtube.com/watch?v=7ZusSclI_xE)

#### 10h00 Taller: Carpas de campamento

La carpa es un elemento importante en los campamentos scout, principalmente es el lugar donde dormirá la patrulla o equipo durante los días de estadía. Este elemento te ayudará a protegerte de la lluvia, el viento o los insectos. Es el «refugio» del equipo.

#### Algunos consejos sobre las carpas

- Acampa en lugares autorizados
- Observa el lugar, sobre todo en época de lluvia y escoge un terreno plano donde no se empoce el agua. Un lugar elevado es el mejor.
- No armes la carpa cerca de fuentes de agua (ríos, arroyos, lagos) ya que el suelo es húmedo y pueden crecer repentinamente.

- No acampes en lechos de ríos o arroyos secos, lugares de cultivo, prados ni lugares con aguas residuales o estancadas, tampoco bajo cables de alta tensión o conexiones eléctricas.
- Más consejos los puedes encontrar en el *Manual Scout. Asociación de Scouts del Ecuador. Págs., 114 y 115.*

#### Consideraciones al armar una carpa

- Observa bien el lugar para poner la carpa, guíate en los consejos arriba mencionados.
- Limpia el terreno de piedras, ramas, basura, etc.
- Nivelas el terreno si es necesario.
- Estira la carpa ayudándote con las estacas. Clava una por una en un ángulo de 45°. Asegúrate que la carpa quede bien estirada clavando primero los extremos opuestos. Ejecuta el mismo procedimiento con los otros dos extremos opuestos restantes. Si no realizas bien este procedimiento la carpa podría inundarse en caso de lluvia.
- Con cuidado arma los palitroques, pásalos a través de la carpa de acuerdo al modelo que dispongas.
- Coloca los seguros de los palitroques a la carpa.
- Pon el toldo (techo, sobre techo) y asegúralo.
- Ten presente las condiciones climáticas, si estás en época de lluvia es muy importante llevar plásticos que puedas colocar bajo la carpa para aislarte del suelo y evitar que la carpa se inunde.
- Para desarmar, sigue el mismo procedimiento de atrás hacia adelante, teniendo presente que en un campamento siempre debes limpiar, dejar secar y doblar correctamente.

#### 10h40 Armar y desarmar carpas por equipos

- Asegúrate que para esa reunión dispongas de suficientes carpas como equipos tengas.
- Provee las carpas necesarias para toda la unidad; si el grupo dispone de equipo suficiente, lo ideal es que entregues carpas para que sean armadas por grupos de tres, parejas o incluso individualmente.
- Permanece cerca de los equipos revisando los avances y corrigiendo los errores que vayas identificando. Utiliza palabras que motiven a los jóvenes a realizar la actividad de la mejor manera pero también enséñales a perseverar y corregir para hacer siempre el mejor trabajo.

#### 11h30 Estructura del nuevo ciclo de programa

La propuesta de las primeras reuniones para la Unidad Rover que se ofrece en este manual se estructuran en base a las necesidades de una Comunidad de Rovers recién formada; por lo cual se ha enfocado en crear los elementos que serán necesarios para cumplir con todos los pasos que un ciclo de programa rover debe tener.

Ahora que los jóvenes han tenido sus primeras experiencias en el Movimiento, el siguiente paso será guiarlos para que puedan como Comunidad establecer un ciclo de programa completo, tal como lo propone el Método Scout.

Los pasos de un ciclo de programa para esta unidad son:

Con base en esta estructura, entonces el Congreso de unidad que se realizará en esta reunión será así:



1. Solicita a los jóvenes que revisen los registros de sus proyectos personales y hagan los ajustes necesarios. Se destinará 10 minutos para ello.
2. Reúne a toda la Comunidad en un lugar tranquilo, de preferencia al aire libre para crear una atmósfera agradable.
3. Preguntar a los jóvenes cómo han vivido estas primeras reuniones en el Movimiento, y qué les gustaría hacer como Comunidad y personalmente en los siguientes seis meses, en función también de la revisión de sus proyectos de vida. Escucha con atención todas las propuestas, procura que todos participen y que sus opiniones sean respetadas durante este momento.
4. Solicita que voluntariamente un rover se ofrezca para registrar por escrito las opciones y decisiones que vayan surgiendo en esta asamblea. Quien realice esta función será el secretario de la Unidad.
5. La Unidad podrá elegir uno o dos proyectos en función del número de integrantes y de la complejidad del mismo; cada joven debe elegir libremente el proyecto al que desea aportar, recordando que su vez debe contribuir directamente en los objetivos planteados para su proyecto de vida.
6. Se constituyen los equipos de trabajo en función a las elecciones personales y los jóvenes deberán coordinar sus tiempos para plantear los pasos del proyecto. Cada equipo deberá llenar el folleto denominado Proyectos Rover para llevar un registro de sus avances.



# FICHA DE REUNIÓN

## UNIDAD ROVER

### 015



Reunión de grupo con actividades por ramas

Horario	Actividades	Recursos y Materiales	Responsables
09h00 - 09h30	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y dirigentes de Unidad
09h30 - 10h00	Juego		Dirigentes de Unidad
10h00 - 10h40	Taller: ¿Cómo preparar mi mochila de campamento?	Equipo personal de campamento	Dirigentes de Unidad
10h40 - 11h00	Dinámica		Dirigentes de Unidad
11h00 - 12h00	Competencias scouts	Papelógrafos, marcadores	Dirigentes de Unidad
12h00 - 12h30	Lunch	Refrigerio personal	Dirigentes de Unidad
12h30 - 13h00	OBIS Final (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)	Banderas	Jefe de Grupo y dirigentes de Unidad

#### Objetivos de la reunión:

- Instruir a los jóvenes en técnicas adecuadas para empacar su equipo personal de campamento.
- Contribuir a la Progresión Personal de los jóvenes a través del desarrollo de objetivos educativos en las siguientes áreas de crecimiento:

**Área de corporalidad:** Conoce los procesos biológicos que regulan su organismo, protege su salud, acepta sus posibilidades físicas y orienta sus impulsos y fuerzas.

**Área de carácter:** Es el principal responsable de su desarrollo y se esfuerza por superarse constantemente.

#### 09h00 OBIS inicial

#### 09h30 Juego

#### 10h00 Taller: Como preparar mi mochila de campamento

Para esta actividad, pide con anticipación que los jóvenes traigan todo lo necesario para llevar a un campamento. Lo ideal sería hacer un listado y repartir entre todos lo que deben traer; pues para esta actividad solo se necesitará armar una mochila para demostración a toda la unidad; así para el campamento cada uno podrá preparar su mochila en casa.

Instruye a los jóvenes sobre cómo armar la mochila, guíate en libros y en información que hay en Internet. Recuerda practicar tú primero antes de compartir el conocimiento con los jóvenes.

#### 10h40 Dinámica

Para esta reunión solicita a los rovers que busquen dinámicas scouts; ya sea a través de Internet o de intercambio con scouts de otros grupos. Es importante que los jóvenes también desarrollen sus propios estilos para «ver la vida con alegría».

#### 11h00 Competencias Scouts

Charlar con los jóvenes sobre el concepto de las competencias scouts; los campos en los cuales pueden desarrollarlas y la importancia que tienen en su desarrollo tanto personal como profesional.

Indique los pasos para obtener una competencia (Ver la *Guía de especialidades y competencias del Scout pack* y el *Manual de Dirigente*); y motívelos a empezar a trabajar en una de ellas el próximo ciclo de programa. Recuérdeles a demás que las competencias se desarrollan mientras ejecutan los proyectos, ya sea los de unidad o los personales.



SCOUTS Ecuador

www.scoutsecuador.org

12h00

Lunch

12h30

Competencias Scouts

Para finalización de la reunión es importante recordarles los detalles para el campamento de la siguiente semana; de ser posible entregue la información escrita con datos como el lugar de encuentro, la hora, la cuota, etc.





# FICHA DE REUNIÓN

UNIDAD ROVER

016



Reunión de grupo con actividades de grupo

## CAMPAMENTO DE GRUPO

### DÍA 1

07h00 - 08h00	OBIS inicial (Oración, Banderas, Indicaciones y Seguridad)
08h00 - 09h30	Salida y movilización al sitio de acampada
09h30 - 10h00	Ubicación del lugar del campamento
10h00 - 11h00	Armar carpas por patrullas y equipos
11h00 - 12h30	Desarrollo de responsabilidades (leña, agua, tabú, construcciones).
11h00 - 12h30	Preparación de almuerzo a cargo de una unidad responsable
12h30 - 14h00	Almuerzo
14h30 - 17h00	Actividades por Ramas (Actividades y estructura del ciclo de programa)
17h00 - 19h00	Preparación de sketch o shows artísticos de patrullas, equipos y manada
18h00 - 19h30	Preparación de merienda a cargo de una unidad responsable
19h30 - 20h30	Merienda
20h30 - 21h00	Preparar al grupo a la fogata
21h00 - 23h00	Fogata y presentaciones de sketch y shows
23h00 - 23h30	Retorno a las carpas
23h30	Silencio total

### DÍA 2

06h00 - 06h30	Calistenia
06h30 - 07h30	Unidad responsable a cargo del desayuno
06h30 - 07h30	Organización de carpas
07h30 - 08h30	Limpieza de vajillas y aseo personal
08h30 - 11h30	Excursión
11h30 - 12h30	Hidratación, descanso
11h30 - 12h30	Unidad responsable a cargo del almuerzo
12h30 - 14h00	Almuerzo
14h30 - 17h30	Actividades por Ramas
17h00 - 19h00	Preparación de sketch o shows artísticos de patrullas, equipos y manada
18h00 - 19h30	Preparación de merienda a cargo de una unidad responsable
19h30 - 20h30	Merienda
20h30 - 21h00	Preparar al grupo a la fogata
21h00 - 23h00	Pueden los dirigentes contar anécdotas, historias o representar la vida de BP
23h00 - 23h30	Retorno a las carpas
23h30	Silencio total



SCOUTS  
Ecuador

[www.scoutsecuador.org](http://www.scoutsecuador.org)

### DÍA 3

06h00 - 06h30	Calistenia
06h30 - 07h30	Unidad responsable a cargo del desayuno
06h30 - 07h30	Organización de equipos personales
07h30 - 08h30	Desayuno
08h30 - 09h30	Limpieza personal, desmontada del campamento y limpieza del lugar.
10h30	Regreso al lugar de reunión del grupo

**Importante:** Al finalizar el campamento es necesario evaluarlo en diferentes instancias tanto en la estructura de unidad como en la grupal, con el objeto de documentar los aprendizajes e ir mejorando cada vez que se efectúen estas actividades.

#### ACCIONES A FUTURO

Una vez finalizado este primer CICLO es momento de iniciar uno nuevo, para ello recomendamos revisar la *Guía de Dirigente de cada Unidad de la Oficina Mundial - Región Interamericana* según corresponda así como también el *Manual de Dirigente de la Asociación de Scouts del Ecuador*.

